

UPUTSTVO ZA UPOTREBU



PAŽNJA : Da bi se smanjio rizik od požara ili elektrošoka, nemojte izlagati ovaj uređaj vlazi ili kiši.





Simbol sa oznakom munje u okviru jednakostraničnog trougla je namenjen da opomene korisnika na prisustvo neizolovanog "opasnog napona" u kućištu uređaja koji bi mogao bude dovoljne jačine da predstavlja rizik od elektrošoka

Simbol sa uzvičnikom u okviru jednakostraničnog trougla je namenjen da opomene korisnika na važne upute vezane za održavanje, servisiranje u literaturi koja dolazi uz uređaj.

UPUTSTVA VEZANA ZA SMANJENJE RIZIKA OD POŽARA, ELEKTROŠOKA ILI POVREDA

VAŽNA BEZBEDONOSNA UPUTSTVA

UPOZORENJE Pri upotrebi električnih aparata uvek treba paziti na osnovne stvari uključujući i:

- 1. Pročitajte ove upute.
- 2. Zadržite ovo uputstvo.
- 3. Poslušajte sva upozorenja.
- 4. Sledite sve upute.
- 5. Nemojte koristiti uređaj u blizini vode.
- 6. Čistite samo sa suvom krpom.

7. Nemojte blokirati ventilacione otvore. Postavite u skladu sa uputstvima koje je obezbedio proizvođač.

8. Nemojte postavljati uređaj u blizini izvora toplote, radijatora, štednjaka, ili drugih aparata (uključujući i pojačala) koji isijavaju toplotu.

9. Nemojte namerno isključivati uzemljenje iz utikača. Ako utikač koji ste dobili ne odgovara utičnicama gde ćete ga uključiti, konsultujte se sa električarem i tek potom eventualno zamenite utičnicu ili utikač.

10. Postavite napojni kabl tako da se ne hoda po njemu i ne lomi, a posebno obratite pažnju na utikače, i mesta gde kabl izlazi iz uređaja.

11. Koristite isključivo dodatke i opremu koju preporučuje proizvođač.

12. Koristite samo stalke, tronošce, držače ili stoliće koje preporučuje proizvođač, ili koji dolaze uz uređaj. Ako se koriste kolica, pazite pri prenošenju da ne dođe do povrede ili preturanja kolica.



13. Uređaj isključite iz napajanja dok traju oluje sa električnim pražnjenjima ili ako se neće koristiti neko duže vreme.

14. Svako servisiranje prepustite kvalifikovanim serviserima. Servisiranje je neophodno kada je uređaj oštećen na bilo koji način, npr kada je oštećen napojni kabl ili utikač, kada je u unutrašnjost uređaja dospeo strani objekt ili tečnost, kada je uređaj pao, udaren, ili ne funkcioniše ispravno.

Fantom-G6/G7/G8 - Uputstvo za upotrebu

Pre upotrebe ovog uređaja pažljivo pročitajte sekcije pod naslovom "VAŽNA BEZBEDONOSNA UPUTSTVA" (str. 2), "BEZBEDNO KORIŠĆENJE UREĐAJA" (str. 4), i "VAŽNE NAPOMENE" (str. 7). U navedenim sekcijama se nalaze važne informacije vezane uz ispravno korišćenje uređaja. Osim toga, da bi ste bili sigurni da ste dobro shvatili sve mogućnosti koje ovaj uređaj poseduje, preporučujemo Vam da pročitate celo ovo uputstvo. Nemojte baciti ovo uputstvo, može Vam zatrebati. Ovo uputstvo je namenjeno za Fantom-G6, Fantom-G7 i Fantom-G8. Ovde se pod "Fantom-G" podrazumevaju sva tri modela.

* Objašnjenja u ovom uputstvu uključuju i slike koje prikazuju šta bi tipično trebalo biti prikazano na ekranu. Međutim, imajte na umu da ako uređaj na primer ima instaliran noviji softver (ili npr nove boje), prikaz na konkretnom uređaju može da se razlikuje u odnosu na sliku u uputsvu.

U interesu poboljšanja proizvoda, specifikacije i / ili izgled proizvoda se mogu izmeniti bez najave.

Copyright © 2008 ROLAND CORPORATION Sva prava zadržana. Ni jedan deo ove publikacije se ne sme reprodukovati ni na koji način bez pismene saglasnosti ROLAND CORPORATION.

BEZBEDNO KORIŠĆENJE UREĐAJA

INSTRUKCIJE ZA PREVENCIJU VATRE, STRUJNOG UDARA ILI POVREDA

Standardi prikaza i Aznaci

	Koristi se za deo uputstva sa namerom da se korisnik upozori na mogućnost ozbiljne povrede ili još gorih posledica ako se nepropisno koristi uređaj.
<u> </u>	Koristi se za deo uputstva sa namerom da se korisnik upozori na moguće povrede ili oštećenje pri nepropisnom korišćenju uređaja. * Pod oštećenjem se ovde podrazumeva šteta naneta na nameštaju, okolini u kojoj se uređaj nalazi, kao i kućnim ljubimcima i sličnim životiniama.

Simboli u trouglu označavaju upozorenja ili važna uputstva. Konkretno značenje simbola određuje se znakom unutar trougla. Simbol s leve strane se koristi za opšta upozorenja, skretanje pažnje ili da upozori na opasnost.

Ovaj simbol upozorava korisnika na stvari koje se nikad ne smeju raditi i koje su zabranjene. Konkretna stvar na koju se odnosi se nalazi unutar kruga. Simbol s leve strane znači da se uređaj ne sme rastavljati.

Ovaj simbol upozorava korisnike na stari koje se nikad ne smeju raditi. Konkretno se odnosi na simbol prikazan u ispunjenom krugu.. Simbol s leve strane znači da se kabl za napajanje mora izvući iz utičnice.

<u>UVEK OBRAT</u>ITE PAŽNJU NA :

• Nemojte otvarati ili na bilo koji način modifikovati uređaj ili ispravljač.



- Nemojte pokušavati da popravite uređaj ili da mu menjate delove, osim ako je u uputstvu izričito drugačije naglašeno. Svako servisiranje prepustite najbližem Roland Servisnom centru, ili ovlašćenom distributeru Roland proizvoda za vaše tržište.
- Nikad ne postavljajte uređaj na mestima koja su:
- Podložna ekstremnim temperaturama (npr. direktno izložena suncu, u zatvorenom vozilu, na ili pored izvora ili provodnika toplote); ili su :
- Mokra (npr. kupatila, perionice, ili mokri podovi ili tepisi); ili su
- Vlažna; ili su
- Izložena kiši; ili su
- Prašnjava; ili su

klimanje.

- Podložna jakim vibracijama.
- Ovaj uređaj se treba koristiti samo sa rackom ili stalkom kojeg preporučuje Roland.

• Pri upotrebi racka ili stalka kojeg je

preporučio Roland, stalak ili rack se moraju

pažljivo postaviti tako da stoje ravno i

stabilno. Ako ne koristite rack ili stalak,

morate obratiti pažnju da uređaj postavite na

takvo mesto da može stajati ravno i koje

može propisno držati uređaj tako da spreči

.....







- Koristite isključivo ispravljač koji dolazi sa uređajem. Takođe pazite da napon u instalaciji odgovara ulaznom naponu naznačenom na telu ispravljača. Drugi ispravljači mogu imati drugačiji polaritet, ili snagu ili mogu biti namenjeni za drugačiju voltažu pa njihovo korišćenje može rezultirati oštećenjem, kvarom ili kratkim spojem.
- Koristite samo napojni kabl koji dolazi s uređajem. Takođe ne preporučujemo da se taj napojni kabl koristi i za neki drugi uređaj.
- Nemojte preterano savijati ili izvrtati napojni kabl, niti stavljati teške objekte na njega, jer ćete ga na taj način oštetiti, izazvati kratak spoj, ili otkačiti delove. Oštećeni kablovi predstavljaju opasnost od požara ili strujnog udara!

• Ovaj uređaj je bilo sam ili u kombinaciji sa

- pojačalom i zvučnicima ili slušalicama sposoban proizvesti jačine zvuka koje mogu uzrokovati privremen ili trajan gubitak sluha. Nemojte dugo koristiti previsoke jačine zvuka. Ako vam se dogodi da slabije čujete ili vam zvoni u ušima, preporučujemo da prestanete koristiti uređaj i konsultujete lekara.
- Ne dozvolite da u uređaj dospeju bilo kakvi objekti (npr. zapaljiv materijal, igle, novčići); ili tečnosti bilo koje vrste (voda, sokovi, itd).

.....





\Lambda UPOZORENJE

• U slučaju da:

• Se ošteti ispravljač, kabl za napajanje, ili utikač;

- Pojavi dim ili neuobičajen oštar miris
- Su u uređaj upali objekti ili tečnosti
- Je uređaj pokvašen ili pokisao

• Uređaj ne radi normalno ili radi značajno lošije;

trebate odmah isključiti uređaj, izvući ispravljač iz utičnice, i zatražiti pomoć ovlašćenog Roland servisera ili distributera.

• U prisustvu male dece, korišćenje uređaja mora biti nadgledano od strane odrasle osobe

dok deca ne budu u stanju pratiti pravila [•] neophodna za bezbedno korišćenje.

• Zaštitite uređaj od jakih udaraca – nemojte ga ispuštati ili bacati!

• Nemojte priključivati ispravljač na razdelnik

u koji su priključeni neodgovarajući broj drugih uređaja. Posebno obratite pažnju na produživače – ukupna snaga koja je priključena na izlaz produžnog kabla ne sme prelaziti njegovu nazivnu specifikaciju (watt / amper). Previsoka snaga može zagrejati i istopiti izolaciju kabla.

• Pre upotrebe uređaja u inostranstvu, konsultujte se sa ovlašćenim serviserom ili distributerom.

Pre instalacije proširenja (ARX serija, str. 304, DIMM, str. 308) obavezno isključite uređaj i izvucite napojni kabl iz utičnice.

 NEMOJTE puštati CD–ROM disc na običnom audio CD playeru. Zvuk koji će se čuti može biti prejak i veoma neprijatan i može prouzrokovati oštećenje ili gubitak sluha, kao i oštećenje audio opreme ili zvučnika.

• Nemojte postavljati na ovaj uređaj ništa što sadrži vodu (cveće, vaze itd). Takođe izbegavajte upotrebu insekticida, parfema, alkohola, laka za nokte, sprejeva itd, u okolini uređaja. Ako se ipak desi da tečnost dospe na uređaj, brzo je obrišite mekom, suvom krpom.



• Uređaj i njegov ispravljač trebaju se postaviti tako da imaju propisnu ventilaciju.



• Za ovaj uređaj se treba koristiti samo Rolandov stalak KS-18Z (Fantom-G6/G7/G8), ili KS-G8 (Fantom-G8). Upotreba bilo kojeg drugog stalka može rezultirati nestabilnošću i može prouzrokovati povrede i/ili oštećenje.

• Pri uključivanju ili isključivanju ispravljača uvek ga hvatajte samo za utikač.



• Povremeno je preporučljivo isključiti ispravljač i obrisati ga čistom suvom krpom kako bi se uklonili prašina i prljavština. Ako uređaj neće biti korišten duže vreme, takođe je preporučljivo isključiti ga iz struje. Ako se između utičnice i utikača nakupi prašina povećava se opasnost od izbijanja požara.

Nemojte dozvoliti da se zapetljaju kablovi. Takođe, svi kablovi trebaju biti van domašaja dece.

Nikad se ne penjite na uređaj i ne stavljajte teške objekte na njega.

..... • Nikad nemojte raditi sa strujom, ili sa ispravljačem i njegovim priključcima dok imate mokre ruke.

 Pre premeštanja uređaja, isključite ispravljač i sve kablove koji ga povezuju sa eksternim uređajima.

• Pre čišćenja uređaja, isključite ga i izvucite ispravljač iz utičnice.

Ako se očekuje oluja praćena grmljavinom u okolini, isključite ispravljač iz utičnice.

 Instalirajte samo određene dodatke (ARX Serije, DIMM). Pri tome uklonite samo određene šarafe.

.....



• Ukoliko uklanjate šarafe s donjeg dela uređaja, ostavite ih na sigurnom mestu, van domašaja dece, kako ih ne bi mogli slučajno progutati.



T

• Ako priključujete bilo koji uređaj osim kondenzatorskih mikrofona, uvek isključite phantom napajanje. Ako greškom postavite phantom napajanje na dinamički mikrofon ili neki uređaj za reprodukciju koji ne zahteva takvo napajanje, postoji rizik da ćete ih time oštetiti ili čak pokvariti. Poverite specifikacije svakog mikrofona kojeg nameravate koristiti.

(Ovaj uređaj koristi phantom napajanje: 48V DC, 10 mAMax)

VAŽNE NAPOMENE

Napajanje

• Nemojte priključivati ovaj uređaj na istu liniju gde je priključen električni uređaj koji koristi invertor (kao što su frižider, veš mašina, mikrotalasna, klima uređaj i sl), ili koji rade na elektromotor. U zavisnosti od načina na koji se koriste i kako su priključeni drugi električni uređaji, moguće je da dođe do smetnji u zvuku uzrokovanih smetnjama u napojnoj mreži. Ako nije moguće koristiti zasebnu napojnu liniju, preporučujemo da se između ovog uređaja i električne mreže poveže filter napajanja.

• Posle dužeg korišćenja, ispravljač se zagreje, i to je sasvim normalno.

• Pre povezivanja ovog uređaja sa drugima, obavezno isključite sve uređaje. Na taj način se sprečava eventualno oštećenje zvučnika ili drugih uređaja.

Postavka

• Ako ovaj uređaj koristite u blizini pojačala ili drugih uređaja koji koriste velike transformatore, može doći do huma u zvuku. Za smanjenje ili eliminaciju ovog problema, promenite orijentaciju uređaja ili ga udaljite od izvora smetnje.

• Ovaj uređaj može proizvesti smetnje u radio i TV signalu. Ne preporučujemo njegovo korišćenje u blizini takvih prijemnika.

• Ako se u blizini ovog uređaja koriste sredstva bežične komunikacije, kao što su mobilni ili bežični telefoni može doći do smetnji. Takve smetnje se mogu pojaviti pri pozivanju ili prijemu poziva, poruke, ili u toku razgovora. U tom slučaju trebate udaljiti izvor smetnji ili ga isključiti.

• Nemojte izlagati uređaj direktnoj sunčevoj svetlosti ili ga postavljati u blizini uređaja koji koji isijavaju toplotu, ostavljati ga u zatvorenom vozilu na suncu ili ga izlagati ekstremnim temperaturama na bilo koji način. Preterana toplota može deformisati uređaj ili mu izbledeti boju.

• Pri premeštanju sa jedne lokacije na drugu gde postoji velika razlika u temperaturi i/ili vlazi u vazduhu, postoji mogućnost da se na i u uređaju kondenzuje voda. Ako bi ste u tom slučaju koristili uređaj može doći do oštećenja ili neispravnog rada. Shodno tome, trebate ostaviti uređaj da se aklimatizuje nekoliko sati pre upotrebe, sve dok se eventualna kondenzacija kompletno ne eliminiše.

• Nemojte stavljati predmete na klavijaturu, jer je to može pokvariti.

• Zavisno od temperature i materijala na koji postavite uređaj, njegove gumene nožice mogu ostaviti trag na površini. Da se to ne bi dogodilo, možete ispod nožica postaviti parče meke krpice ili materijala, ali u tom slučaju obratite pažnju da se uređaj ne skliže ili pomakne.

Održavanje

• Svakodnevno čistite uređaj mekom, suvom ili blago navlaženom krpom. Za jake mrlje možete upotrebiti meku krpicu sa blagim neabrazivnim detergentom. Odmah nakon toga obrišite uređaj suvom mekom krpicom.

• Nikad ne upotrebljavajte benzin, razređivač, alkohol ili bilo kakve razređivače koji bi mogli oštetiti boju ili deformisati materijal.

Popravke i podaci

• Imajte na umu da se svi podaci iz memorije uređaja mogu izgubiti prilikom eventualnog slanja na popravku. Važne podatke uvek treba kopirati na USB memoriju ili zapisati na papir. Iako se tokom popravke pazi da se izbegne gubitak podataka, u nekim slučajevima kao npr. kada je problem sa samom elektronikom vezanom uz memoriju, nije moguće povratiti podatke, i Roland ne odgovara za njihov gubitak.

Dodatne napomene

• Uvek imajte na umu da se sadržaj memorije može nepovratno izgubiti kao rezultat neispravnosti ili nepropisnog rukovanja. Da bi ste se obezbedili od gubitka važnih podataka preporučujemo da povremeno snimite kopiju svojih važnih podataka iz memorije uređaja na USB.

• Na žalost možda nije moguće povratiti izgubljene ili izbrisane podatke iz memorije uređaja ili sa USB memorije. Roland korporacija se ne može smatrati odgovornim za takve slučajeve.

• Razumno koristite tastere, potenciometre, slajdere i ostale kontrole, kao i konektore. Nepažnja i gruba upotreba može dovesti do kvarova.

• NIKADA nemojte udarati ili pritiskati ekran.

• Kada uključujete ili isključujete kablove, hvatajte ih za konektore, i nikad ne vucite za same kablove. Na taj način izbegavate da uzrokujete kratke spojeve ili oštećenja samih kablova.

VAŽNE NAPOMENE

• Da ne biste uznemiravali susede, koristite razumne nivoe jačine zvuka ili slušalice.

• Kad želite prenositi uređaj, po mogućnosti ga spakujte u originalno pakovanje (sa sunđerima). Ako ga nemate, upotrebite adekvatne materijale za pakovanje.

• Koristite isključivo EV–5 expresionu pedalu (zasebno se nabavlja). Priključivanjem bilo koje druge expresione pedale rizikujete oštećenje ili kvar uređaja.

• Nemojte koristiti kablove koji imaju otpornike, jer bi njihova upotreba prouzrokovala izuzetno nizak nivo zvuka. Za specifikacije kabla, proverite sa proizvođačem.

• Osetljivost D Beam kontrolera se menja u zavisnosti od osvetljenja. Ako ne funkcioniše na očekivani način, podesite njegovu osetljivost tako da odgovara osvetljenju na lokaciji gde se trenutno koristi.

• Ako isključite napajanje ili isključite kabl sa spoljašnjeg uređaja koji je povezan na DIGITAL AUDIO IN ulaz, može se čuti šum sa tog ulaza. U tom slučaju ispravno ponovo priključite eksterni uređaj, ili isključite MIX IN.

Korišćenje USB Memorije

• Odlučno ugurajte USB memoriju u slot, do kraja.

• Ne dirajte pinove na USB konektoru, i ne dozvolite da se isprljaju.

• USB memorija je napravljena sa veoma preciznim i osetljivim elektronskim komponentama, pa pažljivo rukujte njome.

• Za prevenciju oštećenja uzrokovanu elektricitetom, ispraznite eventualni sopstveni elektrostatički naboj pre dodira sa memorijom..

• Ne dodirujte pinove prstima niti metalnim objektima.

• Nemojte savijati, bacati ili udarati USB memoriju.

• Nemojte ostavljati USB memoriju na direktnoj sunčevoj svetlosti ili na pregrejanoj lokaciji, kao u zatvorenom automobilu. (Podnosi temperature: $0-50^{\circ}$ C)

• Ne dozvolite da se USB memorija pokvasi.

• Nemojte je rastavljati ili modifikovati.

Dodatak

• Pri priključivanju USB memorije, postavite je horizontalno u odnosu na USB konektor i ubacite je bez preterano jakog pritiska. Ako se koristi prejaka sila za ubacivanje može se oštetiti USB konektor.

• U USB konektor nemojte stavljati ništa drugo osim USB memorijske kartice (žice, šarafe, šrafcigere ili druge uređaje) jer bi ste ga na taj način oštetili.

• Nemojte preterano pritiskati priključen USB memorijski stick.

• Kad ne koristite memorijski stick, stavite mu i kapicu (ukoliko je poseduje).

Korišćenje CD-ROM-ova

• Nemojte ogrebati ili zaprljati sjajnu donju stranu CD–a (na njoj se nalaze podaci). Oštećeni ili prljavi diskovi se verovatno neće moći ispravno pročitati. Diskove čistite nežnom krpicom, ili posebnim čistačem.

Copyright

* Microsoft i Windows su zaštićeni nazivi u vlasništvu Microsoft Corporation.

* Prikazi sa ekrana u ovom dokumentu se koriste uz saglasnost Microsoft Corporation.

* Pentium je registrovano ime u vlasništvu Intel Corporation.

* Švi nazivi proizvoda navedeni u ovom dokumentu su vlasništvo njihovih vlasnika.

* MPEG Layer–3 tehnologija kompresije zvuka je licencirana od strane Fraunhofer IIS Corporation i THOMSON Multimedia Corporation.

MatrixQuest

* MatrixQuest[™] 2008 TEPCO UQUEST, LTD. Sva prava zadržana.

USB funkcija kod Fantom–G koristi Matrix–Quest middleware tehnologiju od TEPCO QUEST, LTD.



Be	zbedno korišćenje uređaja.	4
	VAŽNE NAPOMENE	7
	Sadržaj	9
01:	UVOD (Osnovne funkcije)	19
	Glavne karakteristike	20
	Komande na panelu	22
	Gornji panel	22
	Stražnji panel	24
	Povezivanje.	25
	Priključivanje pojačala i zvučnika	25
	Postavljanje Fantoma-G na stalak.	27
	Ukliučivanie	28
	Iskliučivanie.	28
	Preslušavanie Demoa.	29
	Song koji se automatski učitava pri uključivanju (kad se učita projekat)	29
	Mogućnosti za scenski nastup	30
	Velocity/Aftertouch	30
	Pitch Bend/Modulation ručica	30
	Menjanje oktave - Octave Shift (OCT)	30
	Hold Pedala	30
	Control Pedala.	31
	Pregled organizacije Fantoma-G	32
	Organizacija	32
	Jedinice zvuka Single / Live/Studio Modusi	32 33
	Polifonija	34
	Memorija	35
	Ugrađeni efekti	36
	vrste elekata Sekvencer	30 36
	Audio i MIDI	36
	Sta je Song?	36
	Sta je kanal?	37
	Songovi i status generatora zvuka	37
	Sempler	38
	Osnove korišćenja Fantoma-G	39
	Izmena modusa rada generatora zvuka	39
	Funkcijski tasteri	40
	romeranje kursora Editovanje vrednosti	40 41
	Postavljanje naziva	42
	Osnovne operacije sa numeričkim tasterima	43
	Izmena modusa rada numeričkih tastera	43
	r regieu parametara numerickin tastera K orišćenie numeričkih tastera	43 43
	Prečice (Shortcut Menu)	44

Single inte	O Single Playekranı	•••••
	Prikaz Single Play ekrana	•••••
	Biranie Patcha	
	Izbor patcheva po kategoriji (Patch Finder)	
	Izbor patcheva iz liste	
	Preslušavanje patcheva (Phrase Preview)	
	Biranje koja će se boja čuti a koja ne (Tone On/Off)	
	Sviranje u mono tehnici (Monophonic)	
	Postavke Partova (Part View)	
	Određivanje koji parametar će menjati kontroleri u realnom vremenu ili D Beam Sviranje perkusionih instrumenata (Rhythm Set)	
	Izbor ritamskog seta	•••••
	Sviranje semplova	
	Izbor seta semplova	
Kreiranje	liste najčešce korišcenih boja (Favorite)	•••••
	Registrovanje boja (Regist)	
	Pozivanje zvuka	•••••
	Ouredivanje jacine zvuka za svaki korak (Favorite Level)	•••••
	Priomina mesta zvuka u Favonie lisu.	•••••
	Dilsanje regisuovaliog zvuka (Remove)	
	Begistrovanie songa (Set Song)	•••••
	Importovanie tekstualnog faila (Import Text)	
	Brisanie textualnog faila (Remove Text)	•••••
	Izmena ekranskog fonta (Font)	•••••
Sviranieu	Live Modu	
o in anje a	Prikaz Live Play (Laver/Split) ekrana	
	Funkcije na Live Play (Layer/Split) ekranu	
	Biranie Live Seta	
	Izbor Live Setova iz liste	
	Upotreba Live Play (Layer/Split) ekrana	
	Izbor Parta	
	Izbor parta koji želite da se čuje (Keyboard Switch)	
	Izbor Parta za numeričke tastere.	
	Izbor boje za Part	
	Kombinovanje i sviranje više boja istovremeno (Layer)	
	Sviranje različitih boja u raznim delovima klavijature (Split)	
	Upotreba LiveSet Part Mixer ekrana	
	Editovanje postavki partova	
	Upotreba Layer Edit ekrana	
	Izbor boje za Part	
	Editovanje postavki partova	•••••
	Sviranje Arpeggia	•••••
	Koriscenje D Beam-a i drugih kontrolera u realnom vremenu	•••••
	Postavljanje etekata.	•••••
	Podesavanje jacine zvuka (Master Level)	•••••
G	Detaijna podesavanja Live seta	•••••
sviranje u	Studio Modu.	•••••
	FIIKAZ SUUIO FIAY EKIAIIA	•••••
	r unicolga na Suudo riay eki anu. Izmana prikazana grupa Darteva	••••
	Izinena prikazane grupe ranova Diranja Studio Sata	•••••
	Biranje Studio Seta Biranje Studio Seta iz liste	•••••
	Bilanje Studio Deta Iz IISte K orišćenje Studio Dlavekrana	•••••
	Izhar Parta	•••••
	Izbor haie za Part	•••••
	Izbor parta koji želite da se čuje (Kevhoard Switch)	•••••
	Editovanie nostavki nartova	•••••
	Sviranie Arnegoja	•••••
	Korišćenje D Beam-a i drugih kontrolera u realnom vremenu	•••••
	Postavljanje efekata	
	Podešavanje jačine zvuka (Master Level)	



03:	Generator zvuka, drugi deo (kontrola zvuka)	71
00.	Menjanje zvuka u realnom vremenu 7	2
	Modifikacija zvuka mahanjem rukom iznad Beam kontrolera 7	$\frac{1}{2}$
	Podešavanje D Beam kontrolera	3
	Modifikacija zvuka pomoću potenciometara, klizača ili S1/S2 tastera	5
	Izmena parametara kontrolera u realnom vremenu	6
	Kontrola zvuka preko pedale (Control Pedal)	7
	Podešavanje postavki pedale	7
	SviranjeArpeggia7	8
	ÔĂrpeggiu	8
	Uključivanje i isključivanje Arpeggia7	8
	Određivanje Tempa za Arpeggio7	8
	Držanje Arpeggia	8
	Arpeggio parametri	8
	Pohranjivanje Arpeggia koji napravite (Write)	9
	Koriščenje Chord Memory funkcije (Chord Memory)	0
	Sviranje s Chord Memory Funkcijom	0
	Ukljucivanje i iskljucivanje Chord Memory Funkcije	0
	1Zbor Iorme akorda	0
	Akord sa notama u redostedu (Kotted Chord)	1
	Spimonio formi okorda koji sto krajroli	1
04.	Similarly form a korda koji ste kreman $(1/2) = -2$	
04:	Generator zvuka, treci deo (Kreacija zvuka) 8	53
	Kreiranje Patcha	4
	Kako se podešava Patch 8	4
	Brzo editovanje patcheva (Patch Zoom Edit)	4
	Editovanje svih parametara Patcheva (Patch Pro Edit)	6
	Inicijalizacija postavki Patcheva/boja (Patch Initialize/Tone Initialize)	87
	Kopiranje postavki Patcha i boje (Patch Tone Copy)	57
	Obratite pažnju pri izboru talasnog oblika	8
	Snimanje Patcheva koje ste kreirali (Write)	8
	Presiusavanje odredišnog Palcha (Compare)	9
	Punkcije parametara pateneva	9
	Modifikacija talasnih oblika (Waya)	9 1
	Menianie kako se čuje boja (TMT)	2
	Izmena visine zvuka (Pitch/Pitch Env)	6
	Menjanje "vedrine" zvuka nomoću filtera (TVF/TVF Env)	8
	Podešavanje jačine zvuka (TVA/TVA Env)	00
	IZLAZ (Output)	02
	Modulacija zvuka (LFO1/2/Step LFO) 1	02
	Primena Portamenta ili Legato-a (Solo/Porta) 1	05
	Razne postavke (Misc) 1	07
	Matrix Control parametri (Control 1–4) 1	09
	Postavljanje efekata za Patch (PFX) 1	11
	Kreiranje ritamskog seta 1	12
	Kako se podešava ritamski set 1	12
	Brzo editovanje ritamskog seta (Patch Zoom Edit) 1	12
	Editovanje svih parametara (Patch Pro Edit) 1	14
	Inicijalizacija ritamskog seta /tonaliteta	15
	Kopiranje postavki ritamskih boja (Khythm Ione Copy)	15
	Obranie paznju pri izboru talasnog oblika	10
	Draslušavanja odradišnog ritomskog sata (Compare)	10
	r resiusavanje oureursnog maniskog seta (Compare)	17 17
	Postavke koje se odnose na ceo ritamski set (General) 1	17
	Modifikacija talasnih oblika (Wave)	19
	Menianie kako se čuje ritamska boja (WMT)	20
	Izmena visine zvuka (Pitch/Pitch Env)	21
	Menjanje "vedrine" zvuka pomoću filtera (TVF/TVF Env) 1	22

Podešavanje jačine zvuka (TVA/TVA Env)	124		
Izlazni parametri (Output)	125		
Postavljanje etekata za sempl set (PFX)			
Kreiraije seiipi seta Kako se nodešava semnl set	120		
Brzo editovanie sempl seta (Patch Zoom Edit)	126		
Editovanje svih parametara (Patch Pro Edit)	127		
Inicijalizacija postavki sempl seta (Sample Set Initialize)	127		
Snimanje sempl setova koje ste kreirali (Write)	128		
Funkcije parametara sempl seta	129		
Postavke koje se odnose na čeo sempi set (General) Modifikacija talasnih oblika (Wave)	129		
Izmena visine zvuka (Pitch)	130		
Podešavanje jačine zvuka (Amp)	131		
Izlazni parametri (Output)	131		
Postavljanje efekata za sempl set (PFX)	131		
Pravljenje Live/Studio Seta	132		
Zajednicke postavke (Utility)	132		
NAZIV Part Info	132		
Postavke Partova (Part View)	132		
Level/Pan (Ako je Part Group Internal/EXP1/EXP2)	134		
Level/Pan (kad je Part Group - External)	135		
Key Range	135		
Output/EFX	136		
Visina zvuka (Pitch)	137		
Scale lune	138		
Vibiato	139		
Mono/Poly/Legato	140		
Voice Reserve	141		
MIDI Rx Filter	141		
Određivanje koji parametar će menjati kontroleri u realnom vremenu ili D Beam	142		
D Beam	143		
Potenciometri	145		
Klizači	145		
Dodela funkcija S1/S2 tasterima	140		
Aipeggio Memorija akorda	140		
Numerički tasteri	146		
Ctrl Switch	147		
Izmena postavki patcha dodeljenog Partu	147		
Inicijalizacija postavki Live/Študio Seta (Init)	148		
Snimanje Live/Studio setova koje ste kreirali (Write)	148		
Primena Etekata.	150		
Lokacije za snimanje elekata Uključivanje i isključivanje efekata	150		
Podešavanje efekata	151		
Primena efekata u Single Modu	151		
Primena efekata u Live Mode	151		
Određivanje kako će izlaziti zvuk (Routing)	151		
Dijagram toka signala i parametri	152		
Primena efekata u Studio Modu	154		
Određivanje kako će izlaziti zvuk (Routing)	154		
Dijagi alli luka sigliala i paralletti Postavljanje parametara za Patch Multi-Efekte (DEV)	154		
Podešavanje multi-efekata (MFX1–2)	158		
Podešavanje Chorusa (Chorus).	159		
Podešavanje Reverba (Reverb)	159		
Mastering Efekat	160		
Lista efekata			
MFX/PFX Parametar	161		
Parametri Chorusa	184		
Parametri ulaznih efekata	100 186		
	100		



05: Padovi (N	umerički tasteri)	187
Kor	išćenje numeričkih tastera	188
Stan	dardne funkcije numeričkih tastera	188
Izm	ena modusa rada numeričkih tastera (PAD MODE)	188
Kor	išćenje numeričkih tastera	188
Upo	treba Hold Funkcije za produženje zvuka (HOLD)	188
Kor	išćenje Roll Funkcije (ROLL).	189
Mer	njanje banke (BANK)	. 189
Edit	ovanje postavki numeričkih tastera (PAD SETTING)	190
Razi	mena numeričkih tastera (Pad Exchange)	190
1 SAMPLE PAD	(sviranje semplova numeričkim tasterima)	191
Ose	mplovima	. 191
Edit	ovanje postavki numeričkih tastera	191
2 RHYTM (Svira	nje ritamskih setova numeričkim tasterima)	. 192
Edit	ovanje postavki numeričkih tastera	. 192
3 CHORD MEM	ORY (Menjanje formi akorda numeričkim tasterima)	193
Edit	ovanje postavki numeričkih tastera	. 193
4 ARPEGGIO (I	zbor arpeggia numeričkim tasterima)	193
Edit	ovanje postavki numeričkih tastera	193
5 RPS (Sviranje f	fraza numeričkim tasterima)	194
Odre	eđivanje tempa za reprodukciju fraze	194
Edit	ovanje postavki numeričkih tastera	194
6 RHYTHM PTN	N (sviranje ritamskih patterna numeričkim tasterima)	196
Odre	eđivanje Tempa za reprodukciju Rhythm Patterna	196
Edit	ovanje postavki numeričkih tastera	. 196
7 TONE SEL/SW	V (Izbor i uklj./isklj. boja numeričkim tasterima)	197
Prov	/era statusa numeričkog tastera	197
8 TRACK MUTH	E (Isključivanje kanala numeričkim tasterima)	197
Prov	/era statusa numeričkog tastera	197
9 BOOKMARK	(Pozivanje često korišćenih ekrana pomoću numeričkih tastera)	198
Post	avljanje ekrana	198
Pozi	vanje ekrana	198
10 MIDI TX SW	(Uključivanje i isključivanje Externih MIDI Transmit kanala (1–16))	198
Prov	/era statusa numeričkog tastera	198
11 EFFECT SW ((Primena efekata preko numeričkih tastera)	199
Prov	vera statusa numeričkog tastera	. 199
12 PATCH MFX	SW (Primena Patch multi-efekata preko numeričkih tastera)	199
Prov	vera statusa numeričkog tastera	199
13 PART SELEC	T (Izbor partova numeričkim tasterima)	200
Prov	/era statusa numeričkog tastera	200
14 PART MUTE	(Isključívanje zvuka partova numeričkim tasterima)	200
	/era statusa numerickog tastera	200
15 USER GROU	P (Pozivanje User grupa pomocu numeričkih tastera)	201
Pozi	ivanje poje iz User Grupe	201
Keg 16 EMODITE (isuovanje doje u User Grupu	201
	r uzivanje i registrovanje ravorite postavki numeričkim tasterima)	202
POZI	ivanje ravonie Doje (Setting)	202
Reg	isu ovanje ravonice obje (Settilig)	202

06: Sekven	cer (kreacija songa)	203	
Reprodukcija Song-a			
	Iri načina reprodukcije	204	
[[Keprodukcija Song-a (Song Play)	204	
	Popradukcija Song a (Song Play)	204	
1	Operacije na Song Plavekranu	205	
	Brzo premotavanie napred/patrag tokom reprodukcije	205	
,	Iskliučivanje zvuka kanala tokom reprodukcije	200	
	Prikaz Mixer ekrana	207	
]	Izmena tempa reprodukcije songa.	207	
]	Ponovljena reprodukcija songa (Loop)	208	
]	Postavljanje markera u Song (Marker)	208	
]	Izmena zuma prikaza i redosleda kanala (Zoom/Track Order)	209	
]	Nazivanje kanala (Track Name)	209	
]	Postavljanje izlaza za kanal (Output Assign)	210	
]	Brisanje Song fajla (Song Delete)	210	
	Song koji se automatski učitava pri uključivanju (kad se učita projekat)	210	
]	Brisanje trenutno otvorenog Songa (Song Clear)	211	
]	Reprodukcija Standard MIDI fajla (SMF)	212	
]	Kopiranje Standard MIDI Fajla (SMF) sa kompjutera na Fantom-G	212	
]	Reprodukcija Standard MIDI Fajla (SMF) (SMF List)	212	
l	Učitavanje SMF fajla u frazu (Import Phrase)	213	
	Učitavanje SMF fajla u Song (Import Song)	213	
]	Reprodukcija fraza (MIDI Phrase)	214	
[Preslušavanje fraze (MIDI Phrase List)	214	
	Ucitavanje fraze (Load)	214	
l	Brisanje fraze iz projekta (Delete Phrase)	215	
	Dupliranje traze (Duplicate)	215	
	Snimanje Iraze (Save)	210	
MIDI Snima	snimanje svin iraza (Save Ali)	210	
	nje Frazo i songovi	217	
ر ا	Flaze I soligovi	217	
]	Snimanje u Song	217	
1	Izhar haje za snimanje	218	
	Brisanie Songa/fraze iz privremene memorije (Song Clear)	218	
(Određivanje takta (Beat Track)	219	
1	Postavljanje tempa	219	
]	Izbor MIDI kanal i startnog takta	219	
<u>s</u>	Snimanje u frazu	220	
]	Izbor boje za snimanje	220	
]	Postavljanje tempa	220	
]	Izbor fraze za snimanje	221	
	Snimanje u realnom vremenu (Realtime Recording)	222	
(Osnovna procedura snimanja u realnom vremenu	222	
]	Parametri za pripremu snimanja u realnom vremenu	222	
]	Izbor podataka sa sekvencera koji će biti snimani (Recording Select)	224	
]	Brisanje neželjenih podataka u toku snimanja (Realtime Erase)	224	
]	Preslušavanje boja ili fraza u toku snimanja (Rehearsal Funkcija)	225	
	Ubacivanje podataka korak po korak (Step Recording)	226	
	Ubacıvanje nota i pauza	226	
Snimanje au	do signala	228	
	Sempiovi i Songovi	228	
L.	Snimanje u Song	228	
	12001 audio Kanala i Starthog takta	229 220	
	Siiiiiaije augo Sigilala	230 230	
l l	Osnovna procedura snimanja zvuka Parametri za pripremu snimanja zvuka signala	230	
1	r arameur za pripremu sinnanja auuto signaia	250	



Editovanje Songa	232	
Tri načina editovanja	232	
Editovanie Songa (Song Edit)	232	
Prikaz Song Edit ekrana	232	
Pomeranie sempla/fraze (Move)	232	
Ubacivanje sempla/fraze na određenu lokaciju (Insert)	233	
Brisanie sempla/fraze iz kanala (Delete)	234	
Koniranie sempla/fraze (Conv)	234	
Editovanie sempla/fraze (Edit)	234	
Song Utility (Song Util)	235	
Izmena zuma prikaza i redosleda kanala (Zoom/Track Order)	235	
Brisanie trenutno otvorenog Songa (Song Clear).	235	
Brisanje uolatak iz kanala (Track Clear)	235	
Nazivanje kanala (Track Name)	235	
Izmena tempa u toku nesme (Tempo Track)	236	
Izmena ritma tokom reprodukcije (Beat Track)	237	
Editovanie fraze (Phrase Edit)	238	
Prikaz Phrase Edit ekrana	238	
Sviranje fraze (Plav)	239	
Brisanie fraze koja se edituje	239	
Snimanie fraze (Save)	239	
Meni za nodešavanje fraze	239	
Popravka taiminga fraze	240	
Brisanie neželjenih podataka performansa (Frase)	242	
Brisanje neželjenih podataka portornansa (Erase)	243	
Koniranje fraza (Conv)	243	
Ubacivanie blanko takta (Insert)	244	
Transponovanje tonaliteta (Transpose)	245	
Izmena dinamike sviranja (Change Velocity)	245	
Menianie MIDI kanala (Change Channel)	246	
Izmena trajanja nota (Change Duration)	246	
Pomeranie podataka napred- natrag (Shift Clock)	247	
Smanijvanje podataka Seguencera (Data Thin)	248	
Brisanie praznih taktova (Truncate)	249	
Editovanie detalia podataka sa sekvencera (Microscope)	250	
Editovanje u dataka sa sekvencera (osnovna procedura u Microscope funkciji)	250	
Sequencer nodaci koje koriste fraze	251	
Pregled podataka sequencera (View)	252	
Uhaciyanie sekvencer podataka (Create)	252	
Brisanie sequencerovih podataka (Erase)	2.52	
Pomeranie podataka sekvencera (Move)	253	
Kopiranie podataka sekvencera (Copy)	253	
Snimanie songa (Save).	254	
Koji podaci se nalaze u snimljenom songu	254	
Šta se još snima sa songovima	254	
Snimanie Songa (Save)	254	
Re-semployanie svih kanala u jedan sempl		
Kopiranie resemplovanog sempla na kompiuter radi snimania na CD		
ili konverzije u MP3	255	
5		

Sempl	er	
Semplovan	je	
-	Uključivanje i isključivanje externog ulaza	
	Podešavanje ulaznog izvora zvuka (Input Setting)	
	Funkcije ulaznih parametara	
	Parametri ulaznih efekata	
	Procedura semplovanja	•
	Razdeljivanje sempla u toku semplovanja	
	Semplovanje unapred (Skip Back Sampling)	••
Editovanje	sempla	•
	Izbor sempla (Sample List)	•
	Izbor sempla	•
	Učitavanje sempla (Load)	
	Učitavanje svih semplova (Load All)	•
	Izbacivanje sempla iz memorije (Unload)	•
	Brisanje sempla (Delete)	•
	Importovanje audio fajlova (WAV/AIFF) sa kompjutera	•
	Prikaz Sample Edit ekrana (Sample Edit)	•
	Uvećavanje i smanjivanje prikaza talasne forme (Zoom)	,
	Postavljanje početni i krajnje tačke sempla	•
	Korišćenje potenciometara za editovanje tačaka	•
	Podešavanje sempla (Sample Parameters)	•
	Uklanjanje neželjenih delova sempla (Truncate)	
	Pojačavanje i limitiranje visokih frekvencija sempla (Emphasis)	•
	Normalizacija sempla (Normalize)	•
	Amp	
	Razvlačenje i skupljanje sempla (Time Stretch)	
	Podela sempla u note (Chop)	
	Snimanje sempla (Save)	•
	Snimanje svih semplova (Save All)	

Moniii	
Meniji	Postavke koje se odnose na projekat.
	Load Project
	Save Project
	Save As Project
	Create Project
	Backup Project
	Restore Project
	System Settings (System)
	Resetovanje na fabričke postavke (Factory Reset)
	Formatiranje USB memorije
	Razmena fajlova sa kompjuterom (USB Storage)
	Konekcije
	Odredite način povezivanja
	Upozorenja u vezi foldera i fajlova
	Izlaz iz Storage Moda
	Primeri korišćenja Storage Moda
	Import Audio fajlova
Sistems	ke postavke (Postavke zajedničke za sve moduse)
	Kako se podešavaju sistemske funkcije
	Snimanje sistemskih postavki (System Write)
	Funkcije sistemskih parametara.
	Pedala/D Beam.
	Klavijatura:
	Numerički tasteri
	Potenciometri/Klizači
	Magic Control
	Dodela funkcija S1/S2 tasterima
	Sync/Temp
	Metronom.
	Boje
	MIDI
	USB
	Scale Tune
	Preview
	System Ctrl
	Screen Saver
	Input/Sampling
	Startup
	System Information (Info)
	Izmena pozadinske slike.
	Import slike za Wallpaper
	Postavke koje se odnose na ekranski prikaz
V-LINF	
	Šta je V-LINK?
	Primeri povezivania.
	Ukli/iskliučivanie V-LINK-a
	Parametri V-LINK-a

09: Dodatak 3	303
Instalacija proširenja	04
Pažnja pri instalaciji proširenja	04
Kako se instalira proširenje	04
Vađenje proširenja	05
Konfigurisanje tek instaliranog proširenja	05
Proširenje memorije	06
Upozorenja za proširenje memorije	06
Kako se proširuje memorija	06
Uklanjanje memorije	07
Provera da li je pravilno instaliran memorijski modul	07
Problemi i njihovo rešavanje	08
Problemi sa kompletnim Fantomom	08
Pitanja vezana za zvuk	08
Pitanja vezana za Efekte	10
Problemi vezani s snimanjem podataka	10
Pitanja vezana za Sekvencer	11
Problemi vezani za MIDI i eksterne uređaje	12
Pitanja vezana za semplovanje	12
Problemi vezani sa USB memorijom	13
Problemi vezani sa USB konekcijom	13
Poruke o greškama	14
O MIDI standardu	15
O MIDI konektorima	15
MIDI kanali i Multi-timbralni generatori zvuka	15
Specifikacije 31	18

01: Uvod (Osnovne funkcije)

U ovom poglavlju objasnićemo komande i panele Fantoma-G i njegove osnovne funkcije.

str. 20
str. 22
str. 25
str. 32
str. 39

OSNOVNE FUNKCIJE

Za klasu bolji kvalitet zvuka

Fantom–G poseduje novi zvučni čip koji omogućuje da se za svaku boju (patch) postavi patch multi–effect (PFX) u svakom trenutku , i kreira bogat, do sada najbolji zvuk.

Osim toga tu su i dva multi–effects (MFX) procesora koji se mogu koristiti na razne načine. Istovremeno se mogu koristiti maksimalno 22 vrste efekta.

Naravno postoji i ista integracija audio i MIDI kao kod Fantoma-X, čime se omogućuje korišćenje semplovanog zvuka kao ugrađene boje.

Modusi optimizovani za vaše potrebe

Fantom–G poseduje moduse rada koji su optimizovani za realne situacije; "Live mode" koristite za performans uživo, "Studio mode" za muzičku post produkciju.

"Live mode" omogućuje da slobodno kreirate osmodelne multitimbralne layere i podele. Uz funkcije kao što su Patch Remain, koja omogućuje da se ne sasecaju note koje ste svirali pre promene boja, ovaj mod je optimizovan za izražajnost i brzinu koja vam je potrebna za sviranje uživo.

"Studio mode" omogućuje da Fantom–G radi kao 16– kanalni multitimbralni instrument, i da koristi sve efekte u muzičkoj produkciji.

"Single mode" je ono što vam treba kad svirate jednu boju, na primer kad koristite Fantom–G kao klavir ili orgulje. Ovaj modus je najbolji kad editujete boju.

Najnovije i najbolje boje

Počevši sa 88–notnim multisemplovanim klavirom koji je bio toliko hvaljen na Fantomu–X, sve boje su obnovljene. Fantom–G ima najbolje svetske boje, urađene u maksimalnom kvalitetu. Imate na raspolaganju boje koje možete koristiti odmah, na svakom mestu uz maksimum kreativnosti u svakoj situaciji. Poseduje 256 MB ugrađene wav memorije (duplo više nego Fantom–X serija), uz široku lepezu boja od akustičnih do sintesajzerskih.

Podrška za nova ARX proširenja sa SuperNATURAL generatorom zvuka

Fantom–G ima dva slota koji podržavaju ARX proširenja, što ne samo da omogućuje proširivanje postojećih boja, već koristi i optimalni generator zvuka za svaku boju (Rolandova nova "SuperNATURAL" tehnologija, koja poseduje neverovatne izražajne mogućnosti). Ova nova tehnologija omogućuje izražajnost i kvalitet kao kod pravih analognih instrumenata, bolji i i od visokokvalitetnih internih boja.

Napomena

"SuperNATURAL" je originalna Rolandova tehnologija koja realistično odražava tonske izmene i tehnike sviranja koje su specifične za akustične i električne instrumente, čime omogućuje prirodnu i bogatu izražajnost sviranja.

Novi 152-kanalni sequencer sa veoma naprednim sjedinjenjem audio i MIDI zvuka

Sjedinjenje audia i MIDI–a je dostiglo novi nivo. Novi sekvencer poseduje grafički pregled sa istovremenim prikazom do 128 MIDI i 24 audio kanala. Jednostavan interfejs baziran na muzičkim izrazima omogućuje i korišćenje USB miša za još bržu produkciju muzike.

Upotpunjeni sampler

Sempler je toliko dobar da se nalazi u rangu specijalizovanih semplera, ne samo što se tiče detaljnog editovanja wavova, već i u mogućnosti trenutačnog reprodukovanja snimljenih semplova sa numeričkih tastera ili klavijature, ili njihovog korišćenja za materijal u audio kanalima. Naravno, tu je i Auto Sync funkcija, koja usklađuje trenutni tempo bez izmene visine, ili menja visinu zvuka bez izmene tempa.

* 32 MB sampling memorije je standardno, a može se proširiti DIMM modulima do maximuma od 544 MB.

OSNOVNE FUNKCIJE

Skip Back Sampling funkcija

Skip Back Sampling funkcija je bila veoma popularna na Fantom-X seriji, pa postoji i na Fantomu-G. Konstantnim snimanjem svojeg sviranja na Fantomu-G, ova funkcija omogućuje da možete retroaktivno snimiti neku improvizaciju u bio kojem trenutku. Da ne zaboravite nijednu dobru ideju zato što recorder nije bio spreman za snimanje.

Favorites funkcija

Ovom funkcijom jednim pritiskom na taster pozivate sve parametre za pesme koje ćete svirati uživo. Na ovaj način možete jednostavno pritisnuti taster za izmenu boja i parametara tokom svirke uživo, kad je neophodna brza izmena. Svaki set parametara sadrži i master volume, pa ćete tokom probe moći pripremiti i podešavanje jačine celog instrumenta kako bi odgovaralo scenskom ozvučenju.

Widescreen VGA LCD ekran u boji

Veliki VGA LCD ekran je fantastična opcija koja omogućuje vrhunsku vidljivost i preciznost slike u svakom trenutku i okruženju.

Mnoštvo interfejsa

USB interfejs je unapređen tako da preko njega možete i bekapovati podatke, a USB MOUSE konektor omogućuje vam da priključite miš sa dva tastera i rolerom (wheel mouse) za još bolju i lakšu upotrebu menija. USB COMPUTER priključak prebacuje podatke između Fantom–G i kompjutera, ali podržava USB MIDI i audio. Preko njega se Fantom– G povezuje sa raznim programima na kompjuteru, i omogućuje vam da koristite poseban program za editovanje.

Osim toga, imamo eksterni LINE (STEREO) audio ulaz i zasebni MIC/GUITAR ulaz.

V-LINK

V-LINK funkcija otvara nove izražajne mogućnosti jer omogućuje sinhronizaciju muzike i slike. Možete kontrolisati slike tokom sviranja jednostavnim korišćenjem kontrolera kao što su D- Beam, potenciometri, klizači i numerički tasteri.

Plug-in editor/librarian

Program koji dobijate u paketu omogućuje korišćenje kompjutera za editovanje i sređivanje boja. Zasebni editor omogućuje i korišćenje kao VSTi/AU plug–in.

Podrška za GM/GM2

Fantom-G podržava GM/GM2 (General MIDI / General MIDI 2) standarde. Može reprodukovati svaki fajl kompatibilan sa GM/GM2 (GM Scores).

KOMANDE



FAVORITE
Omogućuje postavku omiljenih boja za brzo
pozivanje što je neophodno kod svirke uživo.
6. KEYBOARD
ARPEGGIO
Uključuje i isključuje arpeggiator.
HOLD
Uključuje i isključuje Hold fukciju arpeggiatora.
CHORD MEMORY
Uključuje i isključuje Chord Memoriju.
* Ako držite prisitnut SHIFT i istovremeno pritisnete
jedan od ovih tastera, prikazaće vam se ekran sa
parametrima za memoriju akorda i arpeggiator.
–OCT, +OCT
Pomeraju oktave na više ili niže. $(-3-+3)$
* Ako istovremeno pritisnete –OCT i +OCT tastere,
resetujete ih na originalne vrednosti.
TRANSPOSE
Ako je uključen, pomoću –OCT i +OCT tastera
povišavate i snižavate zvuke sa klavijature u koracima
od pola note. $(-5-+6)$
* Ako istovremeno pritisnete –OCT i +OCT tastere,
resetujete ih na originalne vrednosti.
7. SEQUENCER
Ovde se vrše operacije sekvencera kao reprodukcija i
snimanje.
• Ovim se prelazi na početak pesme. Ako tokom
reprodukcije pritisnete ovaj taster, vraćate se na
početak i zaustavlja se pesma.
← 1 → Pomeraju poziciju u okviru pesme na
prethodni ili sledeci takt.
* Ako drzite pritisnut SHIF I i pritiskate ove tastere,
pomerate se na prethodni ili sledeči marker u pesmi.
UKIJUCUJE I ISKIJUCUJE LOOP Playback.
* Ako ovaj taster pritisnete dok držite pritisnut SHIF I,
prikazace vam se ekran sa parametrima iupovanja.
JUIVIF "Strožo" divolstvo vo UIMD movisor Also viio
skate ullekulo na joivir illarker. Ako ilije
postavijen nikakav market, pretazi na početak pesme.

 prikazeć vam se čekran sa parametrima Markera. PLAY Menja vređinost. Ako držite pritisant SHIFT i lorečete Vatka i kasteri Pomeraja kursor levo-desno, gore-dole. EVTI Vrača vas na prethodni ekran ili zatvara prozor. Na nekroli kastivinačete Rehearsal (proba) funkciju. ROMTROL Kontrolin potenciometri 1–4, Kontrolin klizači 1–8 Menja vređinost. Ako držite pritisant sparametra u realnom vrememu. * Ako pomerite jedan od ovih klizača ili potenciometra dok držite pritisant SHIFT i pritisneci jedan od ovi k klizača ili potenciometra dok držite pritisant SHIFT. prikavaje tempo. Kad pomerite kontrolin pritiskom pristupate Sample List. PTIEMOVALUE Pritiskom na ovaj taster editujete patch. Privim pritiskom pristupate Song Play ekranu. duplim pritiskom pristupate Song Play ekranu. PADELAY Pritiskom na ovaj taster editujete song. Privim pritiskom pristupate Song Play ekranu. MADE LTRI. Pritiskom pristupate Song Play ekranu. duplim pritiskom pristupate Song Play ekranu. duplim pritiskom pristupate Song Play ekranu. duplim pritiskom pristupate Song Play ekranu. duplim pritikanjem orkazuje song play ekranu. SAMPLI.F Pritikanjem orkazuje song Play ekranu. duplim Pritikanjem prikazuje informacije u vezi s operacijama kojervite. SAMPLI.F Prikazuje informacije u vezi s operacijama kojervite avisco dekrana na kojem se nalazite. Prikazuje informacije u vezi s operacijama kojevite. <	* Ako ovaj taster pritisnete dok držite pritisnut SHIFT,	VALUE regler
PLAY VALUE regler, menjate vrednosti u većim koracima. Staruje reprodukciju i treperi u sinhronizaciji sa trumponi taktom. VaLUE regler, menjate vrednosti u većim koracima. STOP VaLUE regler, menjate vrednosti u većim koracima. STOP CURSOR tasteri Pomeraju Luxoro levo-desno, gore-dole. EXTT Pomba funkciju. Pomeraju Luxoro levo-desno, gore-dole. FXTT Pomeraju Luxoro levo-desno, gore-dole. FXTT Potrduje vrednosti i zatvara prozor. Na nckim ckranima odustaje od izvođenja funkcije. FXTT Potrduje vrednosti i parametara. Vrednosti će se menjati brža sko držite pritismu jedan od ova d va se tare i pritiskate drugi. Isto tako i kad držite pritismu i pritisma jedan od ova d va statera i pritiskate drugi. Isto tako i kad držite pritismu i Standa sa tera i pritiskate drugi. Isto tako i kad držite pritismu i Standa sa tera i pritiskanje mitikina pri klizača su skladu sa klizača su klizača su klizača su skladu sa klizača su sklizača su skladu sa klizača su klizača su klizača su klizača su klizača su skladu sa klizača su kli zatvi su klizača su klizača su klizača su klizača su kl	prikazaće vam se ekran sa parametrima Markera.	Menja vrednost. Ako držite pritisnut SHIFT i okrećete
Startuje reprodukciju i treperi u sinhronizaciji sa tempomi taktom. STOP Zaustavljaplayback. RFC Pristypa se Recording Standby ekranu. Ako ga pritisneto tokom snimanja, aktiviraćet Rehearsal (proba) funkciju. 8. CONTROL Kontrolni potenciometri 1–4. Kontrolni klizači 1–8 Omogućuju kontrolu dodeljenih funkcijska tamametraru realnom vremenu. * Ako pomerite jedan od ovih klizača il-8 Omogućuju kontrolu dodeljenih funkcijska se ckran sa parametrima za tukontrolu. * Ako pomerite jedan od ovih klizača il-8 Omogućuju kontrolu dodeljenih funkcijska se ckran sa parametrima za tukontrolu. * Ako pomerite jedan od ovih klizača il-8 Omogućuju kontroli dodeljenih funkcijska se ckran sa parametrima za tukontrolu. * Ako pomerite jedan od ovih klizača il-1 MAGIC CTRL(Magic Control) Magic Control je funkcija koja automatski medija ulogu potenciometra 4 i klizača 8 u skladu ulogu potenciometra 4 i klizača 8 u skladu scranom. Npr. na Patch List karanu, potenciometra bira karegoriju, a klizač 8 skroluje listu. 9. TEMPO/VALUE Prikazuje tempo pritiskanjem ovog tastera toretanjem VALUE reglera. 10. LIST/EDIT PATCHI Pritiskom na ovaj taster editujete patch. Privin pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Sample List. EFFECTS (ROUTING) Prikazuje informacije uvezi s operacijama koje vršie. EFFECTS (ROUTING) Prametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije uvezi s operacijama koje vršie. Dok edinjete, ovi tasteri vrše različite funkcije kasteri, može i menjati i sključiti i sključiti i klada opi u vezi s operacijama koje vršie. Pomoću njih možete svirati kao baš kao na klavijauri. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenieni salržaju u memorili. 13. VALUE WRITE Zapisuje izmenieni salržaju u memorili.	PLAY	VALUE regler, menjate vrednosti u većim koracima.
 Tempomi taktom. STOP Standby ekranu. Akog ap pristupa se Recording Standby ekranu. Akog ap prosting and oxid parametrina za tranutontrolu. MAGIC CTRL (Magic Control) Magic Control je funkcija koja automatski menja prita kategoriju, aklizać 8 skolvaje listu. prita aktaregoriju, aklizać 8 skolvaje listu. prita aktera pristikander modifikacije njihove funkcije. 13. EXPANSION EXP J. EXP 2 Valuga totenciometra 4 i klizać, prikazuje vrednost. prikazuje tempo frikazuje rempo ristupate Song Edit ekranu, duplim pritiskom pristupate Song Edit ekranu. pritiskom na ovaj taster editujete somp. Prvim pritiskom pristupate Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri ef katater diujete somp. Prvim pritiskanjem prikazuje se Song Edit ekranu. MAD MODE Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršitie funkcije. Ab opode kateri kasteri vrši razičite funkcije. SIS 20 (Aster Kasteri, Kinza 20 ap Prikazuje morina sa linkovima. 12. VALUE Prikazuje morina ia linkovima. 12. VALU	Startuje reprodukciju i treperi u sinhronizaciji sa	CURSOR tasteri
 STOP STOP STOP STOP STOP Zaustavija playback. REC Pristupa se Recording Standby ekranu. Ako ga Pristupa se Recording Standby ekranu. Ako ga ROMTROL SCONTROL SCONTROL	tempom i taktom	Pomeraju kursor levo-desno gore-dole
 Austavljaplayback. REC Pristupa se Recording Standby ekranu. Akog pritisnet tokom snimanja, aktiviraćete Rehearsal (proba) funkciju. Kontrolni potenciometri 1–4, Kontrolni klizači 1–8 Omogućuju kontrolu dodeljenih funkcijskih parametara urealnom vremenu. Ako pomerite jedan od ovi klizača ili potenciometra dok držite pritisnut SHIPT, prikazaća se karana parametima za tu kontrolu. MAGIC CTRI (Magic Control) Magic Control je funkcija koja automatski menja klizača skranom. Npr, na Patch List ekranu, potenciometra 4 i klizača 8 u koladu sa ekranom. Npr, na Patch List ekranu, potenciometar 4 i klizača 8 u koladu sa ekranom. Npr, na Patch List ekranu, potenciometar 4 i klizača 8 u koladu sa ekranoma vaj taster editujete patch. Por bitiksom pristupate Sang Play ekranu, duplim pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskom na ovaj taster editujete song. Privin pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskom p	STOP	FXIT
REC REC REC REC REC REC REC REC	Zaustavlia nlavback	Vraća vas na prethodni ekran ili zatvara prozor. Na
 Pristupa se Recording Standby ekranu. Ako ga pritisnete tokom snimanja, aktiviraćete Rehearsal (probał finukciju. 8. CONTROL 9. Ako pomerite jedan od ovik klizača ili 19. TEMPOVALUE 10. LIST/EDIT 10. LIST/EDIT 11. State 11. State 11. State 12. State 13. EXPANSION 14. SAMPLING 14. SA	REC	nakim akranima adustaja ad izvođenja funkcija
 Initika is recorring is allow extail. Akk gas pristisate tokom snimanja, aktiviraéte Rehearsal (proba) funkciju. RCONTROL SCONTROL Kontrolni potenciometri 1–4, Kontrolni klizači 1–8 Mague Control u dodeljenih funkcijaktistateri pritisatu dadizite pritisanut SHIFT i pritisate drugi. Isto tako i kad dizite pritisanut SHIFT i pritisate i pritisate drugi. Isto tako i kad dizite pritisanut SHIFT i pritisate i pritisate drugi. Isto tako i kad dizite pritisanut SHIFT i pritisate i priti pritisate i pritisate i pritisate i pritisat	Dristung so Decording Standby akrony Ako go	ENTED
 prinsider tokom similarity, aktivitacte keinearist probał finukciju. 8. CONTROL Kontrolin potenciometri 1–4, Kontrolni klizači 1–8 Omogućuju kontrolu dodeljenih funkcijskih parametria zu realnom vremenu. * Ako pomerrite jedan od ovih klizača ili potenciometra dok držite pritisnut SHIFT, prikazaća sekran sa parametrima zu kontrolu. MAGIC CTRL (Magic Control) Magic Control je funkcija koja automatski menja keranom. Npr, na Patch List ekranu, potenciometar 4 bira kategoriji klizača skroluje listu. 9. TEMPO/VALUE Prikazuje tempo pritiskanjem orikazuje se Sanple List. Prikazuje tempo pritiskanjem orikazuje se Sanple List. Prikazuje terditujete song. Privin pritiskom na ovaj taster editujete song. Privin pritiskom na ovaj taster editujete song. Privin pritiskanjem prikazuje se Sanple List. EFECTS (ROUTING) Parametri cickata. TIDSPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi soperacijama koje vršite. DISPLAY Prikazuje inski liasteri (F1–F8) Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koji Rout LA VALUE WRITE Zanisuje zmenieni sa linkovima. ZvALUE WRITE WRITE Zanisuje zmenieni sa držaj u memoriju. 	nitistupa se Recording Standoy exitatiu. Ako ga	Daturđuja uradnostili izvržava oporaciju
 (provariumciju: (provariumci	(maba) funkciin	DEC INC
 B. CONTROL B. CONTROL Controli potenciometri 1-4, Kontrolni klizači 1-8 Controli potenciometri 1-4, Kontrolni klizači 1-8 Controli potenciometra do do vih klizača ili potenciometra do kržite pritisnut SHIFT, prikazaće se koristi u kombianciji sa drugim tasterima radi modifikacije njihove funkcije. MAGIC CTRL (Magic Control) Magic Control je funkcija koja automatski menja ulogu potenciometra 4 i klizača 8 u skladu se kranom. Npr, na Patch List ckranu, potenciometra 4 birakategoriju, aklizač 8 skroluje listu. B. TEMPOVALUE Prikazuje tempo. Kad pomerite kontrolni potenciometra ili klizač, prikazuje vrednost. TEMPO VALUE reglera. Podešavate tempo pritiskanjem ovog tastera i opritiskom pristupate Patch Zoom Edit ekranu, duplim pritiskom pristupate Patch Zoom Edit ekranu, duplim pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskom na ovaj taster editujete song. Privim pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Privim pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Privim pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritikazuje informacije u vezi s operacijama kojevršite. Prikazuje meni sa linkovima. VALUE VALUE WRITE Zapisuje izmenicni sadržaj u memoriju. 		DEC, INC Madifilation and deast in a non-stand Manda asti da as
Kontrolin potenciometri 1–4, Kontrolin klizači 1–8 Omogućuju kontrolu dodeljenih funkcijskih parametara u realnom vremenu. * Ako pomerite jedan od ovih klizača ili potenciometra dok držite pritisnus HIFT, prikazać se ekran sa parametrima za tu kontrolu. MAGIC CTRL (Magic Control) Magic Control je funkcija koja automatski menjat ulogu potenciometra 4 i klizača 8 u skladu sa kranom. Nyr, na Patch List ekranu, potenciometar 4 bira kategoriju, a klizač 8 skroluje listu. 9. TEMPO/VALUE Prikazuje tempo, Kad pomerite kontrolni potenciometar ili klizač, prikazuje vrednost. TEMPO Podešavate tempo pritiskanjem ovog tastera i okretanjem vALUE reglera. 10. LIST/EDIT Pritiskom na ovaj taster editujete patch. Prvim pritiskom pristupate Patch Zoom Edit ekranu, duplim pritiskom pristupate Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri čekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite: MENU Otvara MENU. Frikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenicni sadržaj u memoriju.	8. CONTROL	modifikuju vrednosti parametara. vrednosti ce se
 Omogućuju kontrolu dodeljenih funkcijskih tarametrian zakla družka družu pritisnut Magic Controli eduržu kontrolu. MAGIC CTRL (Magic Control) Magic Control je funkcija koja automatski menja ulogu potenciometra 4 i klizača 8 u skladu sa kranom. Npr, na Patch List ekranu, potenciometar 4 i klizača 8 u skladu sa kranom. Npr, na Patch List ekranu, potenciometar 4 Pita kategoriju, a klizač 8 skoluje listu. P.TEMPO/VALUE Prikazuje tempo pritiskanjem ovog tastera i okretanjem VALUE reglera. 10. LIST/EDIT PATCH Pritiskom na ovaj taster editujete patch. Prvim pritiskom pristupate Patch Zoom Edit ekranu. duplim pritiskanjem prikazuje se Patch Pro Edit ekran. SONG Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Prvim pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Privim pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Privim pritiskom pristupate Sample Edit ekranu. SAMPLE Pritikazuje refakta. TI. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama kojevršite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuic izmenicin isadrža ju memoritu. 	Kontrolni potenciometri 1–4, Kontrolni klizači 1–8	menjali brze ako drzile prilisnul jedan od ova dva
 Parametra a u realnom vremenu. * Ako pomerite jedan od ovih klizača ili potenciometar adok držite pritisnat SHIFT pritisnet Sedan od njin. * Ako pomerite jedan od njin. SHIFT Ovaj taster se koristi u kombinaciji sa drugim tasterima radi modifikacije njihove funkcije. SHIFT Ovaj taster se koristi u kombinaciji sa drugim tasterima radi modifikacije njihove funkcije. SHIFT Ovaj taster se koristi u kombinaciji sa drugim tasterima radi modifikacije njihove funkcije. SHIFT Ovaj taster se koristi u kombinaciji sa drugim tasterima radi modifikacije njihove funkcije. SHIFT Ovaj taster se koristi u kombinaciji sa drugim tasterima radi modifikacije njihove funkcije. SHIFT Ovaj taster se koristi u kombinaciji sa drugim tasterima radi modifikacije njihove funkcije. SHIFT Ovaj taster se koristi u kombinaciji sa drugim tasterima radi modifikacije njihove funkcije. SHIFT Ovaj taster se koristi u kombinaciji sa drugim tasterima radi modifikacije njihove funkcije. SHIFT Ovaj taster se koristi u kombinaciji sa drugim tasterima radi modifikacije njihove funkcije. SHIFT Ovaj taster se koristi u kombinaciji sa drugim tasterima radi modifikacije njihove funkcije. SHIFT Ovaj taster se koristi u kolakino sempluje odsvirano, odredeno vreme pre negošto je pritisnut taster. SAMPLING Prikazuje mritazuje se Path Pro Edit ekranu. SMMPLING Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Primi pritiskanjem prikazuje se Sample Edit ekranu. SAMPLE Pritiskom pristupate Sample Edit ekranu. Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršit. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekta. IDSPLAY Prikazuje meni sa linkovima. VALUE WRIT VALUE WRIT Zapisuje izmenini salinkovima.<td>Omogućuju kontrolu dodeljenih funkcijskih</td><td>tastera i pritiskate drugi. Isto tako i kad drzite pritisnut</td>	Omogućuju kontrolu dodeljenih funkcijskih	tastera i pritiskate drugi. Isto tako i kad drzite pritisnut
 * Ako pomerite jedan od ovih klizača ili potenciometara dok držite pritisnu SHIFT, prikazaće se kransa parametrima za tu kontrolu. MAGIC CTRL (Magic Control) MAGIC CTRL (Magic Control) Magic Control je funkcija koja automatski menja ulogu potenciometar 4 i klizača 8 u skladu sa ekranom. Npr, na Patch List ekranu, potenciometar 4 Prikazuje tempo. Kad pomerite kontrolni potenciometar li klizač, prikazuje vrednost. TEMPO/VALUE Prikazuje tempo. Kad pomerite kontrolni kortenajem VALUE reglera. Potesavate tempo pritiskanjem ovog tastera i okretanjem VALUE reglera. PATCH Pritiskom na ovaj taster editujete patch. Privim pritiskanjem prikazuje se Patch Pro Edit ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Sample List. Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Privim pritiskanjem prikazuje se Sample List. PFTCTS (ROUTING) Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. Prikazuje meni sa linkovima. VALUE WRITE Zanisuje izmenieni sadržaj u memoriju. 	parametara u realnom vremenu.	SHIF I i pritisnete jedan od njih.
 potenciometara dok držite pritisnut SHIFT, prikazaće potenciometara du kontrolu. MAGIC CTRL (Magic Control) Magic Control je funkcija koja automatski menja ackranom. Npr, na Patch List ekranu, potenciometar 4 klizač 8 skroluje listu. 9. TEMPOVALUE Prikazuje tempo. Kad pomerite kontrolni potenciometar di klizač, prikazuje vrednost. TEMPO Potekavate tempo pritiskanjem ovog tastera i okretanjem VALUE Freglera. 10. LIST/EDIT PATCH Pritiskom na ovaj taster editujete patch. Prvim pritiskom pristupate Patch Zoom Edit ekranu, duplim pritiskom pristupate Patch Zoom Edit ekranu, duplim pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskom pristupate Sample Edit ekranu. VAMUE Pritazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. Potel PLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRTIE Zapisuje izmenieni sadržaj u memoriju. 	* Ako pomerite jedan od ovih klizača ili	SHIFT
 se ekran sa parametrima za tu kontrolu. MAGIC CTRL (Magic Control) Magic Control je funkcija koja automatski menja ulogu potenciometra 4 i kilzača 8 u skladu sa ekranom. Npr, na Patch List ekranu, potenciometar 4 se kranom. Npr, na Patch List ekranu, potenciometar 4 se kranom. Npr, na Patch List ekranu, potenciometar 4 se kranom. Npr, na Patch List ekranu, potenciometar 4 se kranom. Npr, na Patch List ekranu, potenciometar 11 klizač, prikazuje vrednost. TEMPO Potesiometar 11 klizač, prikazuje vrednost. TEMPO Podešavate tempo pritiskanjem ovog tastera i okretanjem VALUE reglera. 10.LIST/EDIT PATCH Pritiskom na ovaj taster editujete patch. Prvim pritiskom pristupate Patch Zoom Edit ekranu. SONG Pritiskom na ovaj taster editujete song. Prvim pritiskom pristupate Sample List. EFFECTS (ROUTNG) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE MAGIC CTRL (FI-F8) Dok editujete, ovit asteri vrše različite funkcije kodi krana na kojem se nalazite. DISPLAY WRITE WRITE<td>potenciometara dok držite pritisnut SHIFT, prikazaće</td><td>Ovaj taster se koristi u kombinaciji sa drugim</td>	potenciometara dok držite pritisnut SHIFT, prikazaće	Ovaj taster se koristi u kombinaciji sa drugim
 MAGIC CTRL (Magic Control) Magic Control je funkcija koja automatski menja ulogu potenciometra 4 i klizača 8 u skladu sa ekranom. Npr. na Patch List ekranu, potenciometar 4 bira kategoriju, a klizač 8 skroluje listu. 9. TEMPO/VALUE Prikazuje tempo. Kad pomerite kontrolni potenciometar ili klizač, prikazuje vrednost. TEMPO Podešavate tempo pritiskanjem ovog tastera i okretanjem VALUE reglera. 10. LIST/EDIT PATCH Pritiskom na ovaj taster editujete patch. Prvim pritiskom pristupate Patch Zoom Edit ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Patch Pro Edit ekran. SONG Pritiskom na ovaj taster editujete song. Prvim pritiskanjem prikazuje se Song Edit ekran. SAMPLE Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Prvim pritiskanjem prikazuje se Song Edit ekran. SAMPLE Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MISLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MISLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Ovim tasteri kojima se može dodeliti funkcija) Ovim tasterima možete dodeliti različite parametri ili funkcije. Oni mogu uključiti i isključi dodeljeni ili ukciju. Nu tasterima možete so odgovarajuć ekran sparametrima 17. Pitch Bend/Modulation ručica Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajete vibrato. 	se ekran sa parametrima za tu kontrolu.	tasterima radi modifikacije njihove funkcije.
 Magic Control je funkcija koja automatski menja ulogu potenciometra 4 i klizača 8 u skladu sa keranom. Npr. na Patch List ekranu, potenciometar 4 bira kategoriju, a klizača 8 skroluje listu. 9. TEMPO/VALUE Prikazuje tempo. Kad pomerite kontrolni potenciometar ili klizač, prikazuje vrednost. TEMPO Podešavate tempo pritiskanjem ovog tastera i okretanjem VALUE reglera. 10. LIST/EDIT PATCH PATCH PATCH Pritiskom na ovaj taster editujete patch. Prvim pritiskom pristupate Patch Zoom Edit ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Song Edit ekran. SAMPLE Pritiskom na ovaj taster editujete song. Prvim pritiskom pristupate Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. HOLD DispLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE WRITE<td>MAGIC CTRL (Magic Control)</td><td>13. EXPANSION</td>	MAGIC CTRL (Magic Control)	13. EXPANSION
 ulogu potenciometra 4 i kilzača 8 u skladu sa kranom. Npr, na Patch List ekranu, potenciometra 4 i kilzača 8 u skladu sa kranom. Npr, na Patch List ekranu, upotenciometar 4 i kilzača 8 skroluje listu. 9. TEMPO/VALUE Prikazuje tempo. Kad pomerite kontrolni potenciometar ili kilzač, prikazuje vrednost. TEMPO Podešavate tempo pritiskanjem ovog tastera i okretanjem VALUE reglera. Podešavate tempo pritiskanjem ovog tastera i okretanjem VALUE reglera. PATCH PATCH Pritiskom na ovaj taster editujete patch. Prvim pritiskom pristupate Patch Zoom Edit ekranu, duplim pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskom pristupate Sample Leit. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje neni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenieni sadržaj u memoriju. Pita Zuje izmenieni sadržaj u memoriju. Pitazuje izmenieni sadržaj u memoriju. Pitazuje nemi sa linkovima. 12. VALUE WRITE Panisupa e Sample List. Prikazuje meni sa linkovima. Pitkazuje meni sa linkovima. Pitkazu	Magic Control je funkcija koja automatski menja	EXP1, EXP2
 kekranom. Npr. na Patch List ekranu, potenciometar 4 bira kategoriju, a klizač 8 skroluje listu. 9. TEMPO/VALUE Prikazuje tempo. Kad pomerite kontrolni potenciometar ili klizač, prikazuje vrednost. TEMPO Podešavate tempo pritiskanjem ovog tastera i okretanjem VALUE reglera. 10. LIST/EDIT PATCH Pritiskom na ovaj taster editujete patch. Prvim pritiskanjem prikazuje se Patch Pro Edit ekranu. SONG Pritiskom na ovaj taster editujete song. Prvim pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskom pristupate Song Edit ekran. SAMPLE Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. PEFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. VALUE WRITE WRITE WRITE Za detalje u vezi s njima, pogledajte uputstvo za proširenje koje ste instalirali. 44. SAMPLING SKIPBACK Retroaktivno sempluje odsvirano, određeno vreme pre nego što je pritisnut taster. B. DYNAMIC PAD PAD SETTING PAD MODE Menja mod rada numeričkih tastera ROLL Uključuje i isključuje Roll funkciju. Zavisno od moda u kojem su numeričkog tastera čuje i kad se otpusti). PAD 1–16 Pomoću njih možete svirati kao baš kao na klavijaturi. Ako držite pritisnut SHIFT i pritisnet jedan od ovih tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima YALUE WRITE WRITE Zanisuje izmenieni sadržaj u memoriju. 	ulogu potenciometra 4 i klizača 8 u skladu sa	Pristupa ekranima za proširenja na vašem Fantomu.
bira kategoriju, a klizač 8 skroluje listu. 9. TEMPO/VALUE Prikazuje tempo. Kad pomerite kontrolni potenciometar ili klizač, prikazuje vrednost. TEMPO Podešavate tempo pritiskanjem ovog tastera i okretanjem VALUE reglera. 10. LIST/EDIT PATCH PATCH PATCH PATCH PATCH PATCH PATCH PATCH PATSUBAZY Pritiskom na ovaj taster editujete patch. Prvim pritiskanjem prikazuje se Patch Pro Edit ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. PISPLAY Prikazuje emi sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. Pisazuje izmenjeni sadržaj u memoriju. Pritazuje izmenjeni sadržaj u memoriju. Prikazuje se mote nalazite. DISPLAY WRITE WRITE Parametri efekata. 12. VALUE	ekranom. Npr, na Patch List ekranu, potenciometar 4	* Za detalje u vezi s njima, pogledajte uputstvo za
 9. TEMPO/VALUE 9. TEMPO/VALUE 9. Prikazuje tempo. Kad pomerite kontrolni potenciometarili kilizač, prikazuje vrednost. TEMPO Podešavate tempo pritiskanjem ovog tastera i okretanjem VALUE reglera. 10. LIST/EDIT PATCH Pritiskom na ovaj taster editujete patch. Prvim pritiskanjem prikazuje se Patch Pro Edit ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Patch Pro Edit ekranu. SONG Pritiskom na ovaj taster editujete song. Prvim pritiskom na ovaj taster editujete song. Prvim pritiskom pristupate Sample Edit ekranu. SAMPLE Pritiskom pristupate Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. PINAUJE Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Otvara MENU. DispLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE WRITE WRITE WRITE WRITE WRITE WRITE Zapisuje izmenieni sadržaj u memoriju. 14. SAMPLING SKIPBACK Retroaktivno sempluje odsvirano, određeno vreme pre nego što je pritisnut sufer. SAMPLING Prikazuje ekrana ta ji movogi taster oditujete song. Prvim pritiskom pristupate Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje neni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenieni sadržaj u memoriju. 	bira kategoriju, a klizač 8 skroluje listu.	proširenje koje ste instalirali.
 Prikazuje tempo. Kad pomerite kontrolni potenciometar ili klizač, prikazuje vrednost. TEMPO Podešavate tempo pritiskanjem ovog tastera i okretanjem VALUE reglera. 10. LIST/EDIT PATCH Pritiskom na ovaj taster editujete patch. Prvim pritiskom pristupate Patch Zoom Edit ekranu, duplim pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskom pristupate Song Edit ekran. SAMPLE Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Prvim pritiskom pristupate Song Edit ekranu. SAMPLE Pritiskom pristupate Sample Edit ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Funkcijski tasteri (F1–F8) Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE WRITE WRITE Zapisuje izmenieni sadržaj u memoriju. 	9. TEMPO/VALUE	14. SAMPLING
 potenciometar ili klizač, prikazuje vrednost. TEMPO Podešavate tempo pritiskanjem ovog tastera i okretanjem VALUE reglera. 10. LIST/EDIT PATCH PATCH Pritiskom pristupate Patch Zoom Edit ekranu, duplim pritiskom pristupate Song Edit ekran. SONG Pritiskom na ovaj taster editujete song. Privi pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Song Edit ekran. SAMPLE Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Privim pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Song Edit ekran. SAMPLE Pritiskom pristupate Sample Leit. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Funkcijski tasteri (F1–F8) Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Pikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE WRITE WRITE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. 	Prikazuje tempo. Kad pomerite kontrolni	SKIPBACK
 TEMPO TEMPO Pride avate tempo pritiskanjem ovog tastera i okretanjem VALUE reglera. 10. LIST/EDIT PATCH Pritiskom na ovaj taster editujete patch. Prvim pritiskom pristupate Patch Zoom Edit ekran. SONG Pritiskom na ovaj taster editujete song. Prvim pritiskom pristupate Song Paly ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Song Edit ekran. SAMPLE Pritiskom na ovaj taster editujete somg. Prvim pritiskom pristupate Song Paly ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Song Edit ekran. SAMPLE Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Prvim pritiskom pristupate Sample Edit ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Funkcijski tasteri (F1–F8) Ok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje. 16. SI S2 (tasteri kojima se može dodeliti funkcija) Ovim tasteri ma možete dodeliti različite parametre ili funkcije. 16. SI S2 (tasteri kojima se može dodeliti funkcija) Ovim tasteri kojima se može dodeliti funkcija) Ovim tasteri pritisnut SHIFT i pritisnete jedan od ovih tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima 17. Pitch Bend/Modulation ručica Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajete vibrato. 	potenciometarili klizač, prikazuje vrednost.	Retroaktivno sempluie odsvirano, određeno vreme
 Podešavate tempo pritiskanjem ovog tastera i okretanjem VALUE reglera. 10. LIST/EDIT PATCH Pritiskom na ovaj taster editujete patch. Prvim pritiskom pristupate Patch Zoom Edit ekranu, duplim pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskom pristupate Song Edit ekran. SAMPLE Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Prvim pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Prvim pritiskom pristupate Sample Edit ekranu. SAMPLE Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Prvim pritiskom pristupate Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE WRITE WRITE Zapisuie izmenieni sadržai u memoriju. 	TEMPO	pre nego što je pritisnut taster
 Nim Linkowicz i sobretanjem VALUE reglera. 10. LIST/EDIT PATCH Pritiskom na ovaj taster editujete patch. Prvim pritiskom pristupate Patch Zoom Edit ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Patch Pro Edit ekran. SONG Pritiskom na ovaj taster editujete song. Prvim pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Song Edit ekran. SAMPLE Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Prvim pritiskom pristupate Sample Edit ekranu, duplim pritiskamjem prikazuje se Sample Edit ekranu, duplim pritiskamjem prikazuje se Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Prukcijski tasteri (F1–F8) Dok editujete, ovi tasteri vše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE WRITE WRITE WRITE Zapisuje izmenieni sadržaj u memoriju. 	Podešavate tempo pritiskaniem ovog tastera i	SAMPLING
Jo. LIST/EDITPATCHPATCHPritiskom na ovaj taster editujete patch. Prvimpritiskom pristupate Patch Zoom Edit ekranu, duplimpritiskom na ovaj taster editujete song.Pritiskom na ovaj taster editujete song. Prvimpritiskom na ovaj taster editujete sempl. Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Pritiskom pristupate Sample Edit ekranu, duplimpritiskom pristupate Sample Edit ekranu, duplimpritiskanjem prikazuje se Samgle List.EFFECTS (ROUTING)Parametri efekata.11. DISPLAYPrikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite.MENUOtvara MENU.Otvara MENU.Pukcijski tasteri (F1-F8)Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije kojeDisPLAYPrikazuje meni sa linkovima.12. VALUEWRITEWRITEWRITEWRITEZapisuje izmenieni sadržaj u memoriju.	okretaniem VALUE reglera	Prikazuje Sampling menu ekran
 Dispersive reditujete patch. PATCH PATCH Parchel metric patch. Parametric patch. Parametri efekata. Parametri efekata. Parametri efekata. Parametri efekata. Parametri efekata. Parametri (F1-F8) Parkazuje meni sa linkovima. PAL SETTING Prikazuje ekranu, duplim pritiskom pristupate Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. Pikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. DispLAY Prikazuje meni sa linkovima. PAL SETTING Parametri efekata. PAD MODE Menja mod rada numerički tastera PAD MODE Menja mod rada numerički tastera PAD MODE Uključuje i isključuje Roll funkciju. Zavisno od moda u kojem se nalazite. DispLAY Prikazuje meni sa linkovima. PAL SETTING Parametri efekata. Parametri f1-F8) Pok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje Parametri f1 funkciju i menjati zvuk u realnom vremenu. * Ako držite pritisnut SHIFT i pritisnete jedan od ovih tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima Parkazuje izmenjeni sadržaj u memoriju. 	10 LIST/FDIT	
 Pritiskom na ovaj taster editujete patch. Prvim pritiskom pristupate Patch Zoom Edit ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Patch Pro Edit ekran. SONG Pritiskom na ovaj taster editujete song. Prvim pritiskanjem prikazuje se Song Edit ekran. SAMPLE Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Prvim pritiskanjem prikazuje se Sample Edit ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Sample Edit ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. Prite Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. Prite Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. Prite Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. Prite Zaoisuje zavise od ekrana na kojem se nalazite. Prite Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. Prite Zaoisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. 	РАТСН	
 Prikažuje kransa parametrima ža frenutni Pad mod. Prikažuje kransa parametrima ža frenutni Pad mod. Prikažuje kransa parametrima ža frenutni Pad mod. NUMERIC Omogućuje korišćenje numeričkih tastera. PAD MODE Menja mod rada numeričkih tastera ROLL Uključuje i isključuje Roll funkciju. Zavisno od moda u kojem su numerički tasteri, može i menjati banke. HOLD Urstiskanjem prikazuje se Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikažuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Pinkcijski tasteri (F1–F8) Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. 	Dritiskom na ovaj tastor oditujoto natah Drvim	PAD SETTING
 NOMERIC NOMERIC NOMERIC NOMERIC Omogućuje korišćenje numeričkih tastera. Pritiskom na ovaj taster editujete song. Prvim pritiskanjem prikazuje se Song Edit ekran. SAMPLE Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Prvim pritiskom pristupate Sample Edit ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Otvara MENU. Otvara MENU. Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. NOMERIC Omogućuje korišćenje numeričkih tastera. Omogućuje korišćenje numeričkih tastera. PAD MODE Menja mod rada numeričkih tastera ROLL Uključuje i isključuje Roll funkciju. Zavisno od moda u kojem se inenjati banke. HOLD Uključuje i isključuje Hold funkciju (koja omogućuje da sezvuk sa numeričkog tastera čuje i kad se otpusti). PAD 1–16 Pomoću njih možete svirati kao baš kao na klavijaturi. A zavisno od moda u kojem se koriste, mogu imati i različite funkcije. 16. S1 S2 (tasteri kojima se može dodeliti funkcija) Ovim tasterima možete dodeliti različite parametre ili funkciju i menjati zvuk u realnom vremenu. * Ako držite pritisnut SHIFT i pritisnete jedan od ovih tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima 17. Pitch Bend/Modulation ručica Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajete vibrato. 	nritiskom pristupata Patah Zoom Edit akranu dunlim	Prikazuje ekran sa parametrima za trenutni Pad mod.
 SONG Pritiskom na ovaj taster editujete song. Prvim pritiskom pristupate Song Edit ekran. SAMPLE Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Prvim pritiskom pristupate Sample Edit ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. Comogucuje Koriscenje numeričkin tastera. PAD MODE Menja mod rada numeričkih tastera ROLL Uključuje i isključuje Roll funkciju. Zavisno od moda u kojem su numerički tasteri, može i menjati banke. HOLD Uključuje i isključuje Hold funkciju (koja omogućuje da sezvuk sa numeričkog tastera čuje i kad se otpusti). PAD 1–16 Pomoću njih možete svirati kao baš kao na klavijaturi. A zavisno od moda u kojem se koriste, mogu imati i različite funkcije. 16. S1 S2 (tasteri kojima se može dodeliti funkcija) Ovim tasteri kojima se može dodeliti različite parametre ili funkcije. Oni mogu uključiti i isključiti dodeljeni parametar ili funkciju i menjati zvuk u realnom vremenu. * Ako držite pritisnut SHIFT i pritisnete jedan od ovih tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima 17. Pitch Bend/Modulation ručica Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajete vibrato. 	pritiskoni pristupate i aten Zoom Edit ekran	NUMERIC Ourse service is 1 a six for size service six 1 in the stars
 PAD MODE Pritiskom na ovaj taster editujete song. Prvim pritiskanjem prikazuje se Song Edit ekran. SAMPLE Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Prvim pritiskanjem prikazuje se Sample Edit ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. DISPLAY Pikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. PAD MODE Menja mod rada numeričkih tastera ROLL Menja mod rada numeričkih tastera ROLL Wključuje i isključuje Roll funkciju. Zavisno od moda u kojem su numerički tasteri, može i menjati banke. HOLD Uključuje i isključuje Hold funkciju (koja omogućuje da sezvuk sa numeričkog tastera čuje i kad se otpusti). PAD 1–16 Pomoću njih možete svirati kao baš kao na klavijaturi. A zavisno od moda u kojem se koriste, mogu imati i različite funkcije. Otvim tasteri kojima se može dodeliti funkcija) Ovim tasteri kojima se može dodeliti funkcija) Ovim tasteri kojima se može dodeliti funkcija) Ovim tasteri kojima se može dodeliti nazličite parametre ili funkciju i menjati zvuk u realnom vremenu. * Ako držite pritisnut SHIFT i pritisnete jedan od ovih tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima 17. Pitch Bend/Modulation ručica Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajete vibrato. 	SONG	Omogucuje koriscenje numeričkih tastera.
 Menja mod rada numeričkih tastera Menja mod rada numeričkih tastera ROLL Weljačuje i isključuje Roll funkciju. Zavisno od moda u kojem su numerički tasteri, može i menjati banke. HOLD Uključuje i isključuje Hold funkciju (koja omogućuje da sezvuk sa numeričkog tastera čuje i kad se otpusti). PFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Punkcijski tasteri (F1–F8) Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. 	Duiticircom no ovoi toston adituisto cono Duvin	PAD MODE
 pritiskom pristupate Song Play ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Song Edit ekran. SAMPLE Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Prvim pritiskom pristupate Sample Edit ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Otvara MENU. DispLAY DispLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. ROLL Uključuje i isključuje Roll funkciju. Zavisno od moda u kojem su numerički tasteri, može i menjati banke. HOLD Uključuje i isključuje Hold funkciju (koja omogućuje da sezvuk sa numeričkog tastera čuje i kad se otpusti). PAD 1–16 Pomoću njih možete svirati kao baš kao na klavijaturi. A zavisno od moda u kojem se koriste, mogu imati i različite funkcije. 16. S1 S2 (tasteri kojima se može dodeliti funkcija) Ovim tasterima možete dodeliti različite parametre ili funkciju i menjati zvuk u realnom vremenu. * Ako držite pritisnut SHIFT i pritisnete jedan od ovih tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima 17. Pitch Bend/Modulation ručica Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajete vibrato. 	Pritiskom na ovaj taster editujete song. Prvim	Menja mod rada numeričkih tastera
 Britiskanjem prikazuje se Song Edit ekran. SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Prvim pritiskom pristupate Sample Edit ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Otvara MENU. Otvara MENU. Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. Uključuje i isključuje Roll funkciju. Zavisno od moda u kojem se i menjati banke. HOLD Uključuje i isključuje Hold funkciju (koja omogućuje da sezvuk sa numeričkog tastera čuje i kad se otpusti). PAD 1–16 Pomoću njih možete svirati kao baš kao na klavijaturi. A zavisno od moda u kojem se koriste, mogu imati i različite funkcije. 16. S1 S2 (tasteri kojima se može dodeliti funkcija) Ovim tasterima možete dodeliti različite parametre ili funkcije. Oni mogu uključiti i isključiti dodeljeni parametar ili funkciju i menjati zvuk u realnom vremenu. * Ako držite pritisnut SHIFT i pritisnete jedan od ovih tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima 17. Pitch Bend/Modulation ručica Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajete vibrato. 	pritiskom pristupate Song Play ekranu, dupim	
 SAMPLE Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Prvim pritiskom pristupate Sample Edit ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Funkcijski tasteri (F1–F8) Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. Uključuje i isključuje Hold funkciju (koja omogućuje da sezvuk sa numeričkog tastera čuje i kad se otpusti). PAD 1–16 Pomoću njih možete svirati kao baš kao na klavijaturi. A zavisno od moda u kojem se koriste, mogu imati i različite funkcije. 16. S1 S2 (tasteri kojima se može dodeliti funkcija) Ovim tasterima možete dodeliti različite parametre ili funkcije. Oni mogu uključiti i isključiti dodeljeni parametar ili funkciju i menjati zvuk u realnom vremenu. *Ako držite pritisnut SHIFT i pritisnete jedan od ovih tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima 17. Pitch Bend/Modulation ručica Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajete vibrato. 	pritiskanjem prikazuje se Song Edit ekran.	Uključuje i isključuje Roll funkciju. Zavisno od moda
 Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Prvim pritiskom pristupate Sample Edit ekranu, duplim pritiskanjem prikazuje se Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Funkcijski tasteri (F1–F8) Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. HOLD Uključuje i isključuje Hold funkciju (koja omogućuje da sezvuk sa numeričkog tastera čuje i kad se otpusti). PAD 1–16 Pomoću njih možete svirati kao baš kao na klavijaturi. A zavisno od moda u kojem se koriste, mogu imati i različite funkcije. 16. S1 S2 (tasteri kojima se može dodeliti funkcija) Ovim tasterima možete dodeliti različite parametre ili funkciju i menjati zvuk u realnom vremenu. * Ako držite pritisnut SHIFT i pritisnete jedan od ovih tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima 17. Pitch Bend/Modulation ručica Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajete vibrato. 	SAMPLE	u kojem su numerički tasteri, može i menjati banke.
 pritiskom pristupate Sample Edit ekranu, duplim pristupate Sample Edit ekranu, duplim pristupate Sample Edit ekranu, duplim pristupate Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Funkcijski tasteri (F1–F8) Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. Uključuje i isključuje Hold funkciju (koja omogućuje da sezvuk sa numeričkog tastera čuje i kad se otpusti). PAD 1–16 Pomoću njih možete svirati kao baš kao na klavijaturi. A zavisno od moda u kojem se koriste, mogu imati i različite funkcije. 16. S1 S2 (tasteri kojima se može dodeliti funkcija) Ovim tasterima možete dodeliti različite parametre ili funkciju i menjati zvuk u realnom vremenu. * Ako držite pritisnut SHIFT i pritisnete jedan od ovih tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima 17. Pitch Bend/Modulation ručica Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajete vibrato. 	Pritiskom na ovaj taster editujete sempl. Prvim	HOLD
 pritiskanjem prikazuje se Sample List. EFFECTS (ROUTING) Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Funkcijski tasteri (F1–F8) Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. 	pritiskom pristupate Sample Edit ekranu, duplim	Uključuje i isključuje Hold funkciju (koja omogućuje
 PAD 1–16 Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Funkcijski tasteri (F1–F8) Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. PAD 1–16 Pomoću njih možete svirati kao baš kao na klavijaturi. A zavisno od moda u kojem se koriste, mogu imati i različite funkcije. 16. S1 S2 (tasteri kojima se može dodeliti funkcija) Ovim tasterima možete dodeliti različite parametre ili funkcije. Oni mogu uključiti i isključiti dodeljeni parametar ili funkciju i menjati zvuk u realnom vremenu. * Ako držite pritisnut SHIFT i pritisnete jedan od ovih tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima 17. Pitch Bend/Modulation ručica Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajete vibrato. 	pritiskanjem prikazuje se Sample List.	da sezvuk sa numeričkog tastera čuje i kad se otpusti).
 Parametri efekata. 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Funkcijski tasteri (F1–F8) Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. Pomoću njih možete svirati kao baš kao na klavijaturi. A zavisno od moda u kojem se koriste, mogu imati i različite funkcije. 16. S1 S2 (tasteri kojima se može dodeliti funkcija) Ovim tasterima možete dodeliti različite parametre ili funkcije. Oni mogu uključiti i isključiti dodeljeni parametar ili funkciju i menjati zvuk u realnom vremenu. * Ako držite pritisnut SHIFT i pritisnete jedan od ovih tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima 17. Pitch Bend/Modulation ručica Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajete vibrato. 	EFFECTS (ROUTING)	PAD 1–16
 11. DISPLAY Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Funkcijski tasteri (F1–F8) Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. 	Parametri efekata.	Pomoću njih možete svirati kao baš kao na klavijaturi.
 Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite. MENU Otvara MENU. Funkcijski tasteri (F1–F8) Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. različite funkcije. 16. S1 S2 (tasteri kojima se može dodeliti funkcija) Ovim tasterima možete dodeliti različite parametre ili funkcije. Oni mogu uključiti i isključiti dodeljeni parametar ili funkciju i menjati zvuk u realnom vremenu. * Ako držite pritisnut SHIFT i pritisnete jedan od ovih tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima 17. Pitch Bend/Modulation ručica Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajete vibrato. 	11. DISPLAY	A zavisno od moda u kojem se koriste, mogu imati i
 MENU Otvara MENU. Funkcijski tasteri (F1–F8) Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. 16. S1 S2 (tasteri kojima se može dodeliti funkcija) Ovim tasterima možete dodeliti različite parametre ili funkcije. Oni mogu uključiti i isključiti dodeljeni parametar ili funkciju i menjati zvuk u realnom vremenu. * Ako držite pritisnut SHIFT i pritisnete jedan od ovih tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima 17. Pitch Bend/Modulation ručica Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajete vibrato. 	Prikazuje informacije u vezi s operacijama koje vršite.	različite funkcije.
Otvara MENU. Funkcijski tasteri (F1–F8) Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. Ovim tasterima možete dodeliti različite parametre ili funkcije. Oni mogu uključiti i isključiti dodeljeni parametar ili funkciju i menjati zvuk u realnom vremenu. * Ako držite pritisnut SHIFT i pritisnete jedan od ovih tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima 17. Pitch Bend/Modulation ručica Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajete vibrato.	MENU	16. S1 S2 (tasteri kojima se može dodeliti funkcija)
 Funkcijski tasteri (F1–F8) Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. 	Otvara MENU.	Ovim tasterima možete dodeliti različite parametre ili
Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju.	Funkcijski tasteri (F1–F8)	funkcije. Oni mogu uključiti i isključiti dodeljeni
 zavise od ekrana na kojem se nalazite. DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. remenui. * Ako držite pritisnut SHIFT i pritisnete jedan od ovih tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima 17. Pitch Bend/Modulation ručica Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajete vibrato. 	Dok editujete, ovi tasteri vrše različite funkcije koje	parametar ili funkciju i menjati zvuk u realnom
DISPLAY Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. *Ako držite pritisnut SHIFT i pritisnete jedan od ovih tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima 17. Pitch Bend/Modulation ručica Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajete vibrato.	zavise od ekrana na kojem se nalazite.	vremenu.
Prikazuje meni sa linkovima. 12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju. Hile dizbe prikalat orm i riprinside jedan od ovim tastera prikazaće se odgovarajući ekran s parametrima 17. Pitch Bend/Modulation ručica Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajete vibrato.	DISPLAY	* Ako držite pritisnut SHIFT i pritisnete iedan od ovih
12. VALUE WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju.	Prikazuje meni sa linkovima.	tastera prikazaće se odgovarajući ekran s narametrima
WRITE Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju.	12. VALUE	17 Pitch Bend/Modulation ručica
Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju.	WRITE	Pomoću nje menjate visinu zvuka ili dodajate vibroto
	Zapisuje izmenjeni sadržaj u memoriju.	

KOMANDE



1. POWER ON prekidač

Pritisnite za uključivanje i isključivanje.

2. Utičnica za napajanje

Ovde priključite Napojni kabl koji dolazi s uređajem.

3. USB

U USB MEMORY Slot se može priključiti USB memorija.

* Nikad nemojte stavljati ili vaditi USB memorijski stick dok je uređaj uključen, jer bi se moglo dogoditi da se unište podaci zapisani na njemu.

* Pažljivo stavite USB memoriju u slot, dok ne stoji čvrsto u mestu.

USB MOUSE konektor

Ovde priključujete USB miš (prodaje se zasebno). USB COMPUTER konektor

Omogućuje povezivanje Fantoma sa kompjuterom.

4. DIGITAL AUDIO IN/OUT priključci

(S/PDIF COAXIAL)

Koaksijalni S/P DIF digitalni priključci. Sa njih i na njih ide digitalni stereo audio signal. Izlazni signal je identičan onom koji se šalje na OUTPUT A (MIX) izlaz.

* S/P DIF je digitalni format koji se koristi za standardne digitalne audio uređaje.

* Ako isključite eksterni uređaj priključen na DIGITAL AUDIO IN ili samo kabl, može se začuti šum na DIGITAL AUDIO IN ulazu. U tom slučaju, ispravno priključite eksterni uređaj ili isključite MIX IN prekidač na Fantomu–G.

5. MIDI konektori (IN, OUT, THRU)

Služe za povezivanje s ostalim MIDI uređajima za prijem i slanje MIDI signala.

6. FOOT PEDAL

CTRL(CONTROL) 1, 2 priključci

Moguće je priključiti i expresione (EV–5, itd.) ili switch pedale(DP serije itd.). Dodeljivanjem željene funkcije pedali moguće je koristiti za izbor ili modifikaciju zvuka ili raznih kontrola.

* Koristite samo EV–5 expresionu pedalu (ne dolazi u kompletu), jer priključivanjem bilo koje druge pedale rizikujete kvar ili oštećenje uređaja.

HOLD priključak

Opcione pedale (DP serije, FS–5U itd.) se mogu priključiti na ovaj ulaz i koristiti kao hold pedala. Moguće je koristiti i tehnike polupedale pa se pomoću njih postižu najfinije kontrole klavirskog zvuka.



ZADNJI PANEL

7. AUDIO INPUT

MIC/GUITAR priključak

U ovaj priključak se povezuje mikrofon ili gitara. Podesite prekidač u zavisnosti koji ste uređaj povezali na MIC/GUITAR ulaz.

GUITAR (Hi-Z) Gitara (podržava visoke impedance)

PHANTOMOFF Dinamički Mikrofon: 1/4"phone priključak (balansiran ili nebalansiran), XLR priključak

PHANTOMON Kondenzatorski Mikrofon: XLR priključak (podržava 48 V phantom napajanje) * ako vam ne treba phantom napajanje postavite PHANTOMOFF.

* Ovaj instrument poseduje balansirane (XLR/TRS) priključke. Na slici vidite shemu njihovih kontakata. Priključujte tek pošto proverite da kontakti odgovaraju opremi koju povezujete.



MIC/GUITAR LEVEL potenciometar

Kontroliše jačinu zvuka mikrofonskog/gitarskogulaza.

LINE ulazi (L, R)

Na njih se priključuje linijski audio uređaj kao npr portabl plejer ili klavijatura. Ako želite koristiti mono ulaz, priključite samo na levi kanal (L).

LINE LEVEL potenciometar

Kontroliše jačinu zvuka sa linijskog ulaza.



8. OUTPUT

OUTPUTA (MIX) priključci (L (MONO), R)

Na njih izlazi audio signal koji se treba povezati na mikser ili stereo pojačalo. Za mono izlaz koristite samo levi izlaz.

OUTPUT B priključci (L, R)

Služe za izlaz stereo audio signala na mikser ili pojačalo.

INDIVIDUAL 1–4 priključci

Ovi priključci služe za izlaz mono audio signala na pojačalo ili miksetu.

* Da li će se ovi priključci koristiti za stereo izlaz sa OUTPUT ili mono sa INDIVIDUAL priključaka se određuje pomoću Output Assign parametara.

9. PHONES izlaz

Izlaz za slušalice (koje se zasebno prodaju).



POVEZIVANJE

Povezivanje na pojačalo ili zvučnike

Pošto Fantom–G nema pojačalo ili zvučnike, da bi se čuo morate ga priključiti na neku audio opremu, kao što su pojačalo, monitorski zvučnici ili kućni stereo, ili koristiti slušalice.

- 1. Pre povezivanja kablova proverite da je sve što mislite povezati isključeno.
- 2. Priključite kabl za napajanje u Fantom–G, a zatim njegov drugi kraj u struju.
- 3. Povežite Fantom–G na pojačalo ili zvučnike kao što je to prikazano na slici.



NAPOMENA

Da bi se sprečilo oštećenje zvučnika ili drugih uređaja, pre povezivanja uvek snizite nivo jačine zvuka i isključite sve uređaje.

Da biste osetili pravi zvuk koji proizvodi Fantom-G, preporučujemo da koristite stereo pojačalo i zvučnike. Ako ipak koristite mono sistem, priključite ga na OUTPUT A (MIX) L (MONO) izlaz.

NAPOMENA

Audio kablovi ne dolaze u kompletu sa Fantom-G. Trebate ih nabaviti sami.

R

Detaljni opis instalacije proširenja (ne dolazi u kompletu), pogledajte pod naslovom "Instalacija proširenja" (str. 304, str. 306).

MEMO

Izlazni konektor OUTPUT A [MIX] podržava balansirani izlaz. Koristite ispravne kablove tako da HOT, COLD, i GND stoje kako je ispisano na zadnjem panelu Fantom-G i odgovaraju mikseru ili drugom uređaju koji povezujete.

POVEZIVANJE

Priključivanje USB miša (zasebno se nabavlja)

Ako priključite standardni USB miš na USB MOUSE slot na zadnjem panelu, na ekranu će se prikazati kursor miša i moći ćete ga koristiti.



<u>Akcija</u>	Operacija
Levi klik	ENTER taster / listanje
Desni klik	ENTER taster / prikaz liste
Točkić	VALUE regler / skrolovanje
Povlačenje (pomeranje dok se drži levo dugme)	Povlačenje miša na mestu reglera ili potenciometra čiju vrednost menjate. Povlačenjem ka gore povećavate vrednost, ka dole smanjujete.
Klik na	Otvara menu
Klik na	EXIT taster
Klikna	Otvara menu sa linkovima

Postavljanje Fantom-G na stalak

* pazite da pri tome ne uštinete prste

Fantom-G6/G7

Ako želite postaviti Fantom–G6/G7 na stalak, koristite samo Roland KS–18Z. Postavka ide na sledeći način:



\wedge

UPOZORENJE:

Korišćenjem stalka na način koji nije pokriven u ovom uputstvu rizikujete nestabilnost i mogućnost povređivanja.

Fantom-G8

Ako želite postaviti Fantom–G8 na stalak, koristite samo Roland KS–18Z ili KS–G8. Postavite ga na stalak na sledeći način:





UPOZORENJE:

Korišćenjem stalka na način koji nije pokriven u ovom uputstvu rizikujete nestabilnost i mogućnost povređivanja.

UKLJUČIVANJE

Kada završite povezivanje, uključite uređaje navedenim redosledom. Ako ih uključite pogrešnim redom, rizikujete kvar ili oštećenje zvučnika ili drugih uređaja.

- 1. Pre uključivanja Fantoma proverite sledeće:
- Da li su periferni uređaji ispravo povezani?

• Da li je jačina zvuka na Fantomu–G i svim povezanim uređajima postavljena na najniži nivo?

2. Pritiskom na POWER ON prekidač na zadnjem delu uključujete Fantom-G.



Napomena : Da ne bi bilo problema sa pitch benderom, nikako nemojte pomerati ručicu prilikom uključivanja Fantoma.



NE DIRATI!

Takođe vodite računa da ne postavite prejak zvuk da bi ste izbegli oštećenje pojačala, zvučnika ili čak sluha.

* Ovaj uređaj poseduje zaštitnu elektroniku pa je potrebno par sekundi od kad ga uključite dok se ne startuje.

3. Uključite sve priključene zvučnike i pojačala.

4. Svirajte na klavijaturi, postepeno pojačavajući njegovu jačinu zvuka, zatim pažljivo povećavajte jačinu zvuka priključenih uređaja do željenog nivoa.



ISKLJUČIVANJE

1. Pre isključivanja, proverite:

• Da li ste smanjili nivo jačine zvuka na Fantomu–G i svim priključenim uređajima na najniži nivo?

- Da li ste snimili podatke koje ste kreirali na Fantomu?
- 2. Isključite sve priključene audio uređaje.
- 3. Isključite Fantom pritiskom na POWER ON prekidač.

uređaj, prvo ga isključite na POWER prekidaču, a zatim izvucite napojni kabl iz utičnice. Detalji se nalaze na strani 7 pod naslovom "Napajanje".

Ako potpuno isključujete



Preslušavanje demoa

Po startovanju Fantoma–G se automatski učitava demo song . Evo kako ga preslušavate. 1.Pritisnite PLAY.



I demo će početi.

2. Pritisnite STOP i demo će se zaustaviti.



Song koji se automatski učitava po uključenju (kad se učitava projekat)

Kad god se uključi Fantom–G automatski učitava song 001 (prva pesma u listi. Ako ne želite da se automatski učitava pesma, izbrišite song 001. Način brisanja ćemo opisati kasnije.



Svaki put kad se Fantom–G resetuje na fabrička podešavanja, demo pesma će biti zapisana na mesto song 001.

Mogućnosti za scenski nastup

Velocity/Aftertouch

Snaga kojom pritiskate dirku, ili brzina ("velocity") kojom svirate utiče na jačinu ili boju zvuka.

Aftertouch je pritisak kojim pritiskate dirku nakon odsvirane note, i on takođe utiče na zvuk.



Pitch Bend/Modulation ručica

Dok svirate pomerite ručicu levo da bi ste snizili visinu trenutnog zvuka, ili desno da ga povisite. To se naziva pitch bend – engleski – povijanje visine (zvuka).

Možete primeniti i vibrato blagim odgurivanjem ručice. To se naziva modulacija.

Ako istovremeno ručicu odgurnete i pomerite je levo ili desno primenićete oba efekta istovremeno.





Modulation

Menjanje oktave - Octave Shift (OCT)

Moguće je pomeriti visinu zvuka kompletne klavijature u koracima od po jednu oktavu u rasponu od +/-3 oktave. To se menja pomoću KEYBOARD – OCT i +OCT tastera koji se nalaze levo od ekrana. Za povratak na originalnu postavku, pritisnite oba tastera istovremeno.

Transpose

Moguće je transponovati visinu zvuka cele klavijature u koracima od po pola note (-5 - +6). Uključite KEYBOARD TRANSPOSE taster koji je levo od ekrana i zatim pomoću -OCT i +OCT tastera odredite željenu transpoziciju. Za povratak na originalnu postavku, pritisnite oba tastera istovremeno.

R^a

Detaljnija podešavanja možete potražiti na strani 288.

MEMO

Razlikujemo dve vrste aftertoucha: Polifoni, koji se primenjuje na pojedinačne note, i Channel Aftertouch, koji se odnosi na celokupni MIDI kanal (str. 251). Fantom-G za polifoni aftertouch šalje MIDI signale sa numeričkih tastera, a Channel Aftertouch sa klavijature.

MEMO

Moguće je odrediti količinu promene visine zvuka za svaki patch (str. 96).

MOGUĆNOSTI ZA SCENSKI NASTUP

Hold Pedala

Ako na PEDAL HOLD priključak na zadnjem panelu povežete pedalu (iz DP serije), njenim pritiskanjem moguće je produžiti trajanje nota – "hold" čak i kad se njhove dirke otpuste.



Control Pedala

Ako se priključi (opciona) expresiona ili obična switch pedala (EV–5, DP serije) na PEDAL CONTROL priključak na zadnjem delu Fantoma (1, 2), pomoću nje možete kontrolisati jačinu zvuka ili razne druge parametre i funkcije.



B

Detalji postavki se nalaze na strani 287.

ß

Način na koji se zvuk menja zavisi od postavki parametara. Detalji parametara koje kontroliše pedala se nalaze na strani 77 pod naslovom "**Podešavanje** parametara pedale".



Koristite samo navedenu ekspresionu pedalu ili switch (EV–5, DP serije, BOSS FS– 5U; ne dobijaju se sa Fantomom). Priključivanjem bilo koje druge ekspresione pedale rizikujete kvar ili oštećenje uređaja.

Pregled organizacije Fantoma-G

Organizacija

U najširem smislu, Fantom–G se sastoji od kontrolera, zvučnog generatora, sequencera i semplera.



Kontroleri

Ova sekcija se sastoji od klavijature, tastera, pitch bend / modulation ručice, potenciometara, klizača i D Beam kontrolera, i pedala koje su priključene na zadnji panel.

Generator zvuka

Generator zvuka generiše zvuk kao rezultat podataka koje mu šalje kontroler ili sekvencer.

Sekvencer

Fantom–G poseduje sequencer sa 128 MIDI i 24 audio kanala. MIDI kanali snimaju podatke o sviranju i kompletnom performansu sa klavijature, tastera i ostalih kontrolera. Audio kanali snimaju zvuk sa mikrofona ili gitare priključene na audio ulaze vašeg Fantoma–G.

Sampler

Sampler je uređaj koji snima semplove sa CD playera ili mikrofona koji su priključeni na audio ili digitalni ulaz, i snima ih kao wav fajl. Sempl se može koristiti na isti način kao i zvuci iz generatora zvuka. Moguće je čak i semplovati zvuke iz samog generatora zvuka. Fantom–G može koristiti čak i WAV/AIFF format fajlova sa kompjutera preko USB memorije.

Jedinice zvuka

Dok koristite Fantom–G, nailazićete na razne jedinice zvuka. Evo jednostavnog objašnjenja tih jedinica.

Tone (boja)

Boja je najmanja jedinica zvuka u Fantomu. Međutim, ne možete svirati samo jedan. Najmanja jedinica zvuka koje možete svirati je "Patch," pa boju možete zamisliti kao zvučni materijal od kojeg se sastoji svaki patch.



III Audio signal 🛶 Control signal

Boja (tone) se sastoji od sledećih pet elemenata.

WG (Wave Generator)

Ovim se bira PCM oblik talasa (wave) koji je osnova zvuka, i određuje koliko će se menjati njegova visina. Svi patchevi ugrađeni u Fantom–G se sastoje od kombinacija boja koje su bazirane na PCM wavovima.

Ritamske boje (zvuci perkusionih instrumenata) se sastoje od četiri generatora wavova.

TVF (Time Variant Filter)

Određuje kako se s vremenom menjaju frekvencije u zvuku.

TVA (Time Variant Amplifier)

Određuje izmene jačine zvuka i položaj zvuka u stereo prostoru.

Envelope

Envelope određuje promenu zvuka u vremenu. Pitch, TVF (filter), i TVA (volume) imaju zasebne filtere. Na primer ako želite izmeniti vreme za koje se zvuk startuje ili nestaje, pomoću TVA Envelope parametra odredite željeno vreme za izmenu jačine zvuka.

LFO (Low Frequency Oscillator)

LFO kreira kružne izmene (modulaciju) u zvuku. Imamo dva LFO–a, koji se mogu primeniti na različite aspekte zvuka; WG (visina), TVF (filter), ili TVA (jačina). Ako primenite LFO na WG dobijate vibrato, ako ga primenite na TVF frekvenciju filtriranja dobijate wah, a ako ga primenite na TVA dobićete tremolo efekat..

Ritamske boje (zvuk perkusionih instrumenata) nemaju LFO.

Patch

Patchevi su osnovne jedinice zvuka na Fantomu–G; one odgovaraju pojedinačnim instrumentima kao što su klavir, orgulje ili gitara ("piano," "organ," ili "guitar"). Patch se može sastojati od maksimum 4 boje.

Parametri strukture 1&2 i 3&4 određuju kako se kombinuju četiri boje. Na svaki patch moguće je primeniti "PFX (Patch MFX)" efekat.



Ritamski set

Set ritmova je grupa perkusionih boja. Pošto se perkusionim instrumentima najčešće ne sviraju melodije, nema potrebe da imaju različite visine zvuka kad se koriste sa klavijature. Potrebnije je da se može koristiti što veći broj različitih zvukova udaraljki. Iz tog razloga svaka nota, tj dirka na klavijaturi svira različiti perkusioni instrument. I na ove setove se može primeniti "PFX (Patch MFX)" efekat.



Sample set

Deo zvučnih talasnih podataka koji se dobija snimanjem ili semplovanjem, naziva se Sample (sempl). Set semplova je grupa od 16 semplova. Moguće je odrediti kako će se reprodukovati svaki sempl kad pritisnete dirku ili taster.

Single / Live / Studio Modusi

Fantom-G može raditi u sledeća tri modusa rada

Single mod

Single mod se koristi kad svirate jedan patch (ili ritamski set ili set semplova), koristeći Fantom–G kao klavir, orgulje itd. Ovaj mod se koristi kad želite editovati postojeći ili kreirati svoj patch.

Live mod

Live mod je namenjen za sviranje uživo. Omogućuje vam da koristite do osam patcheva (ili ritamskih ili sample setova) istovremeno. Na primer moguće je kreirate layere u kojima se zvuk klavira i žičanih instrumenata čuju istovremeno, ili podeliti klavijaturu tako da desnom rukom svirate klavir, a levom bas.

Live set

Parametri koje koristi Live mod se mogu snimiti kao "live set."

Live set	
Part 1	Patch / Rhythm sct / Sample set
Part 2	Patch / Rhythm set / Sample set
Part 3	Patch / Rhythm sc: / Sample set
Part 4	Patch / Rhythm set / Sample set
Part 5	Palch / Bhyllim se / Sample set
Part 6	Patch / Rhythm se: / Sample set
Parl 7	Paich / Bhythm se / Sample set
Part 8	Patch / Rhythm se: / Sample set

Studio mod

Studio mod se koristi kad želite snimati pesmu. Poseduje 16 kanala u koje možete postaviti patch (ili ritamski ili set semplova), kako bi ste mogli koristiti 16 različitih boja istovremeno. Pomoću mixer ekrana možete podesiti nivo jačine i poziciju (pan) za svaki od 16 kanala.

Studio set

Parametri Studio moda se mogu snimiti kao "studio set"



Part (deonica)

"Part" je neka vrsta lokacije ili slota u koji se može postaviti patch, ritamski set ili set semplova.

Live mod ima 8 partova. Ovo u praksi znači da možete svirati do 8 boja istovremeno.

Studio mod ima 16 partova.

Grupa Partova

Osim internih partova (interni generator zvuka), Fantom–G poseduje grupe partova za proširenja 1 i 2, i za externi MIDI izlaz. Fantom–G ima maksimalno 128– glasnu polifoniju. Objasnićemo vam kako se broje zvuci u polifoniji, i šta se dešava ako se predje granica od 128 nota.

Objašnjenje	Broj partova
interni generator	Live mod-8
zvuka	Studio mod-16
Proširenje 1	Do 16 (zavisno od
	konkretnog proširenja
Proširenje 2	Do 16 (zavisno od
	konkretnog proširenja
Spoljnji MIDI izlaz	16
	Objašnjenje interni generator zvuka Proširenje 1 Proširenje 2 Spoljnji MIDI izlaz

Pregled organizacije Fantoma-G

Računanje polifonije

Fantom–G može svirati do 128 nota istovremeno. Ovaj broj može međutim varirati ne samo u zavisnosti od broja nota koje zaista svirate, nego i od broja boja u svakom patchu i broja talasnih formi kod svake boje. Kad svirate neki patch, polifonija se računa na sledeći način.

(broj patcheva koji se čuju) x (broj boja koje sačinjavaju patcheve koji se trenutno čuju) x (broj talasnih formi od kojih se sastoje te boje)

Na primer, ako se patch sastoji od 4 boje, i svaka od tih boja ima dve talasne forme, zauzeće ukupno 8 nota polifonije. Ako svirate u Live modu (multi) ili u Studio modu, polifoniju za svaki part treba sabrati da bi se dobila ukupna polifonija.

* Ako se koristi rastezanje zvuka u realnom vremenu, koristi se duplo više nota polifonije.

Polifonija Patcheva

Ako pokušate svirati više od 128 nota istovremeno, postojeće note će se isključiti, počevši od onih sa najnižim prioritetom. Prioritet se određuje parametrom za prioritet patcheva kojim se postavlja da li je veći prioritet poslednje– "LAST" ili najglasnije–"LOUDEST" note.

Ako izaberete "LAST," note će se isključivati počevši sa prvom odsviranom, a sa "LOUDEST," će se isključivati počevši sa najtišom notom od onih koje se trenutno čuju. Standardno se izabire "LAST."

Ako koristite više patcheva za svirku u grupi, važno je podesiti prioritet partova. To se određuje u Voice Reserve parametrima. Parametri prioriteta patcheva određuju kako će se note u patchu isključivati.

Voice reserve

Fantom–G poseduje parametar nazvan Voice Reserve, koji omogućuje da rezervišete minimum nota za svaki part. Na primer, ako odredite za voice reserve vrednost "10" za part 16, na šesnaestom kanalu ćete garantovano moći svirati 10 nota polifonije čak i ako sveukupni broj nota dostigne granicu od 128 nota. Pri određivanju vrednosti parametra voice reserve, imajte na umu broj nota koje ćete svirati i broj boja u patchevima koje koristite za to. Za sve partove možete podesiti voice reserve na maksimum od 64 note ukupno. Ako se reprodukuju i audio trekovi pesme koju svirate, audio ima veći prioritet nego voice reserve.

Memorija Fantom-G USB storage Internal memory (50 MB) Compute Prole Factory reset Load Save Factory data Temporary area Project ioverwritable) Preset data (carnot be overwritten) Sequence Samples Sounds Patchea P10ESt: 1: 158/ CM-255 2000 phrases 2000 samples Patches USER: 512 Live sets FRESET: 512 50 songs Live sets USER: 512 Studio sets PRESET: 8 Expandable to 512 MB with DIMM memory Jacki separato yr Studio sets USER: 128 32 RPS sets 32 rhythim patternisets Fhylim wds PHES TF 64 Rovtom sets USER: 64 rna lo de Wetces 2230 System Select Expansion boards Sev heo. (sold separately) EXP EXP 1 USB memory old senarately Project

Projekat

Najveća jedinica memorije koju koristi Fantom–G se naziva "project". Kao što je prikazano na ilustraciji, project se sastoji od podataka sequencera, semplova, boja i raznih sistemskih parametara. U jednom trenutku se može koristiti samo jedan projekat.

Podaci koji su postavljeni unapred

Unapred postavljeni podaci se mogu samo čitati i uključuju podatke za patcheve, setove za svranje uživo ili za studio, setove ritmova i wavove.

Interna memorija

Projekte je moguće snimiti u internu memoriju, ali i sledeći projekt je moguće snimiti preko njega. Internu memoriju je moguće resetovati na stanje kao kad je uređaj izašao iz fabrike, bez ikakvih izmena (Factory Reset). Interna memorija je oko 50 MB. Ako želite snimiti projekt veći od toga, moraćete ga snimiti na USB memoriju.

Privremena memorija

Kad uključite Fantom-G ili učitate projekat, podaci

Pregled organizacije Fantoma-G

od tog projekta se postavljaju u privremeni deo memorije –"temporary area." Kad editujete patch ili song, podaci koje menjate se nalaze u ovom delu memorije, i ako isključite Fantom–G pre nego što ih snimite (SAVE/WRITE operacijom) oni će biti nepovratno izgubljeni.

DIMM memorija (zasebno se prodaje)

Mažete instalirati maksimalno 512 MB DIMM memorije. Instalacija te memorije omogućuje snimanje dužih semplova. Detaljnije uputstvo za instalaciju će biti objašnjeno na strani 308.

USB memorija (zasebno se prodaje)

Interna memorija može držati samo jedan projekat, ali obični USB stickovi mogu pohraniti mnogo njih. Priključite USB stick na USB MEMORY konektor na zadnjem panelu.

* Fantom–G prepoznaje samo USB memorijske stickove koji su formatirani u FAT sistemu. Pri formatiranju na kompjuteru se treba izabrati opcija "FAT" ili "FAT32" za file system. (Ako ga formatirate na Mac OS X operativnom sistemu, formatirajte USB memoriju koristeći "MS–DOS file system (FAT32)" opciju)

USB diskovi

Pomoću USB kabla moguće je povezati Fantom–G sa hard diskom i snimiti projekte iz interne memorije ili sa USB memorije na hard disk svog kompjutera. Na kompjuteru se mogu koristiti i semplovi koji su kreirani na Fantomu–G i obrnuto.

Fabrički podaci

Fabrički podaci se nalaze u delu memorije koji se ne može menjati i čiji se sadržaj može uvek povratiti. Ako ste izbrisali fabričke patcheve ili neke druge podatke iz memorije, i želite ih povratiti, možete to učiniti pomoću fabričkog reseta.

* Ako u memoriji imate važne podatke, zapamtite da će oni biti izgubljeni ako izvršite fabrički reset. Isto tako i podaci i projekti na kojima radite i koje niste backupovali – snimili na USB memoriju.

Proširenja (ARX serije; zasebno se prodaju)

Na Fantom–G je moguće dodati do dva proširenja (ARX serije). U svakom proširenju se nalazi i generator zvuka, i ono će proširiti i broj boja na raspolaganju i polifoniju. Detalji instalacije će biti objašnjeni kasnije (str 304).

Roland

Ugrađeni efekti

Vrste efekata

Fantom–G poseduje sledeće efekte. Svaki od njih ima zasebna podešavanja parametara.

PFX (Patch MFX) (Patch multi-effect)

Zasebni multi–efekt za patch. Moguće ga je koristiti kao deo zvuka patcha. Na raspolaganju je 76 vrsta PFXa uključujući i distorziju i rotary.

MFX (Multi-effect)

MFX je multi efekt opšte namene koji menja zvuk na razne načine. Na raspolaganju je 78 vrsta uključujući i distorziju i rotary.

Chorus

Chorus je efekat koji dodaje dubinu i prostornost. Možete izabrati da li da ga koristite kao chorus ili kao delay.

Reverb

Reverb je efekat koji simulira reverberaciju koja karakteriše zvuk kakav se čuje u koncertnoj dvorani ili nekom drugom akustičnom okruženju. Na raspolaganju je 10 vrsta reverba.

Mastering effect

Je stereo compressor (limiter) koji se primenjuje na izlazni zvuk sa Fantom–G. Koristi se posebno za visoke, srednje i niske frekvencije, sabijajući zvuk koji prelazi određeni nivo jačine, i sređuje da je jačina zvuka uopšteno sa manjim ekstremima.

Input effect

Zasebni efekat za ulazni signal. Na raspolaganju je 6 vrsta, uključujući i equalizer i compressor. Fantomov sekvencer može snimati i audio i MIDI podatke.

Sekvencer

Audio i MIDI

Fantomov sekvencer može snimati i audio i MIDI signale.

Audio (semplovi)

Audio je snimak zvuka sa mikrofona ili plejera priključenih na ulaze Fantom–G. Snimljeni audio podaci se nazivaju "sample"–sempl. Moguće je napraviti i celu pesmu jednostavnim ređanjem semplova u audio kanal.

MIDI (fraze)

MIDI snima podatke o sviranju sa klavijature i tastera. Snimljeni MIDI podaci se nazivaju fraze-"phrase". Pesmu pravite jednostavnim postavljanjem fraza u MIDI kanal. U tom smislu da se obe vrste snimanja koriste za snimanje svirke, MIDI je sličan audio podacima, ali dok se audio snimanjem snima samo zvuk, MIDI snimanjem se prihvataju note i ostali kontrolni podaci svirke, i omogućuje se naknadno menjanje svih detalja takvog snimka uključujući i pojedinačne note.

Song (pesma)

Podaci za jednu kompoziciju snimljeni na takav način se nazivaju "song"–pesma. Ona se sastoji od audio kanala 1–24, MIDI kanala 1–128, tempo i ritam kanala.


Kanal (Track)	Tempo kanal
Kanal je područje u koje se snimaju podaci o trenutnom sviranju. Audio kanali 1–24	Tempo kanal beleži izmene tempa u pesmi. Koristi se samo ako se u toku pesme želi menjati tempo. Ako je tempo isti od početka do kraja pesme možete ga ignorisati. Pri snimanju pesme na Fantom–G. tempo
Za snimanje audio signala na raspolaganju su 24 kanala.	koji odredite na početku snimanja se postavlja na početku tempo kanala i ostaje isti svaki put kad reprodukujete tu pesmu. Zbog toga se pesme koje se
Semplovi	postavljen, ali ako promenite tempo tokom reprodukcije, on će se izmeniti za celu pesmu.
Deo snimljenog audio signala se naziva "sempl." U jednom projektu možete kreirati do 2,000 semplova. Fantom–G može snimati semplove semplovanjem ili	Kanal ritma (Beat track)
učitavanjem WAV/AIFF fajlova preko USB prilkjučka sa kompjutera. Celu pesmu je moguće napraviti ređanjem semplova u audio kanalu. I semplovi podržavaju Sample Pad funkciju koja	Kanal ritma snima vreme trajanja svakog takta. Ritamski kanal podešavate pri snimanju nove pesme ili kad želite izmeniti ritam u toku pesme.
omogućuje sviranje semplova jednostavnim pritiskom na taster.	Pesme i status generatora zvuka
MIDI kanali 1–128	Sekvencer kod Fantoma–G je sve vreme aktivan, bez obzira na mod generatora zvuka (Single, Live, ili Studio).
Na raspolaganju su 128 MIDI kanala koji mogu snimati MIDI signale. MIDI kanal se može postaviti na svaki od Fantomovih 16 kanala (Studio mod), na svaki od dva seta sa do 16 kanala proširenja (broj kanala zavisi od samog proširenja), ili na svaki od 16	U Studio modu možete snimiti posebne perfomanse za svaki kanal, koristeći do 16 boja. Iz tog razloga je Studio mod idealan ako želite snimiti ili reprodukovati pesmu koristeći više boja, kao što su npr bubnjevi, bas, klavir itd.
kanala spoljnjeg midi priključka. Takođe je moguće postaviti više kanala na jedan (na primer, kanal 1 i 2 se mogu dodeliti na kanal 1)	SMF (Standard MIDI File .MID)
Muzičke fraze	SMF (Standard MIDI File) je format koji omogućuje razmenu muzičkih podataka između aplikacija. Pesme koje krejrate na Fantomu–G snjimite kao
MIDI podaci koji se snimaju u MIDI kanal se nazivaju Fraza ("phrase"). U jednom projektu je moguće kreirati do 2,000 fraza. Baš kao i kanal, svaka fraza može snimiti na 16 MIDI kanala. Jednostavnim ređanjem fraza u MIDI kanal je moguće napraviti celu pesmu. Fraze podržavaju i RPS funkciju koja omogućuje sviranje fraze pritiskom na taster, i Rhythm Pattern funkciju koja omogućuje sviranje ritamskih patterna pritiskanjem tastera. Ovo znači da u praksi možete snimiti svoje sviranje kako bi ga iskoristili u svirci uživo. Svoje muzičke zamisli i ideje možete snimiti u fraze.	standardni MIDI fajl i moguće ih je učitati na drugim MIDI kompatibilnim uređajima, ali isto tako je moguće na Fantom–G učitati i reprodukovati obične MIDI fajlove kompatibilne sa GM/GM2 sistemom (GM Scores).

Pregled organizacije Fantoma-G

Sempler

Sempler snima "sampluje" audio sa spoljnjeg izvora zvuka, kao što su npr mikrofon ili audio player, koji je povezan na ulaz Fantoma. Ove semplovane zvuke možete koristiti kao patcheve ili setove ritmova. Moguće je i učitati fajlove WAV/AIFF formata sa kompjutera i koristiti ih na isti način.

Semplovi

Sa "Sample" se označavaju talasni oblici zvuka (wave) dobijeni semplovanjem. Sempl se sastoji od zvučnih talasa kombinovanih sa parametrima kao što su tačke na kojima se startuje i završava zvuk, ili tačke gde se startuje i završava lupovanje zvuka. Fantom–G može imati do 2,000 semplova u jednom projektu.



Izmena modusa rada generatora zvuka

Fantom–G poseduje tri modusa rada generatora zvuka: Single, Live, i Studio koje možete koristiti u zavisnosti od vaših trenutnih potreba.

Single mod

Ovaj mod se koristi kad se svira samo sa jednim zvukom (patchem, ritamskim setom, ili setom semplova).

< Da izaberete Single mod >

1. Pritisnite SINGLE taster.



Live mod

Ovaj mod se koristi za kombinovanje više zvukova (patcheva, ritamskih setova ili setova semplova) i to najčešće u sviranju uživo. Patcheve možete koristiti layerovano, tako da se čuju istovremeno ili ih podeliti na levu i desnu ruku.

< Da bi ste izabrali Live mod>

1. Pritisnite LIVE.



Studio mod

Ovaj se mod koristi za studijsko snimanje koristeći više zvukova (patcheva, ritamskih i sempl setova) i kad god vam je potrebno da podešavate parametre kao što su prostornost i jačina za svih 16 kanala.

< Da bi ste izabrali Studio mod >

1. Pritisnite STUDIO taster.





Funkcijski tasteri

Osam tastera F1–F8 koji se nalaze ispod ekrana se nazivaju finkcijski tasteri i koriste se za izvršavanje različitih operacija. Njihova funkcija zavisi od sadržaja ekrana koji se u datom trenutku prikazuje jer je na dnu ekrana prikazano šta će svaki od tih tastera izvršavati.



Prozori

Manji ekran koji se pojavljuje u okviru normalnog ekrana se naziva prozor ("window"). U toku rada mogu se pojaviti razne vrste prozora – neki prikazuju liste, drugi omogućuju izmenu parametara ili potvrdu izvršavanja nekih operacija.



Za zatvaranje prozora pritisnite EXIT. Neki prozori se zatvore automatski kad izvršite traženu operaciju.

Pomeranje kursora

Jedan ekran ili prozor mogu imati više stavki (parametara) koji se trebaju postaviti ili izabrati. Ako želite izmeniti ili izabrati neke od njih, morate pomeriti kursor tako da se nalazi iznad vrednosti željenog parametra. Vrednost ili stavka koja je izabrana pomoću kursora će se osvetliti.



Kursor se pomera pomoću: ▲ / ▼ / ◀ / ► /



i to tako da

- ▲ pomera kursor na gore
- ▼ pomera kursor na dole
- ◄ pomera kursor na levo
- ▶ pomera kursor na desno

Mala caka : ako zadržite pritisnut kursorski taster i pritisnete taster u suprotnom pravcu, kursor će se kretati brže, ali u pravcu koji ste prvo pritisnuli.

U nekim slučajevima, pritiskanjem tastera ENTER dok je prikazan kursor, će prikazati listu parametara koje je moguće izabrati i na taj način vam može olakšati izbor. Kad se prikaže lista, izbor možete izvršiti i numeričkim tasterima.

Korišćenje miša

Ako koristite USB miša, izbor će vam umnogome biti olakšan, jer parametar izabirete jednostavnim klikom na taster miša.

IZMENA VREDNOSTI

Za izmenu vrednosti nekog parametra koristi se ili VALUE regler ili INC DEC tasteri.

Na svakom od ekrana Fantoma–G osvetljeni kursor pomerite na stavku koju želite izmeniti i onda menjate njenu vrednost.



VALUE regler

Okretanjem VALUE reglera na desno povećavate vrednost, a na levo je smanjujete. Vrednost se menja u većim koracima ako držite SHIFT dok okrećete regler.

Ako se kursor nalazi iznad vrednosti parametra, pritiskom na ENTER (ili na desno dugme na USB mišu) otvoriće se prozor u kojem se može odrediti vrednost. Vrednost možete izabrati pritiskom na ▲ ili ▼ a postaviti je možete pritiskom na ENTER.

INC, DEC

Pritiskom na INC povećavate vrednost, DEC smanjujete. Da bu se vrednost nastavila povećavati ili smanjivati, zadržite pritisnut taster. Da bi se brže povećavala vrednost držite pritisnut INC i ujedno pritisnite DEC, i obratno – da bi se brže smanjivala, držite pritisnut DEC i ujedno pritisnite INC.

Vrednost će se menjati u većim koracima ako držite SHIFT dok pritiskate INC ili DEC.



Iznad vrednosti ili reglera na ekranu, pomerajte miša levo/desno ili gore/dole dok držite pritisnuto levo dugme. Ako ga krećete na desno ili na gore, povećavate vrednost, i obrnuto.



Postavljanje vrednosti numeričkim tasterima

Ako pritisnete NUMERIC taster, aktivirate numeričke tastere.



Svaki od njih će ukucavati sledeće vrednosti

<u> Taster</u>	Vrednost
-9	<u>1–9</u>
0	<u>0</u>
1	<u>+</u>
2	_
5	<u>, (comma)</u>
6	BS (backspace)
ROLL	<u>Cancel</u>
HOLD	Enter

Kad ukucate vrednost, pritisnite ENTER da je potvrdite. Ako se predomislite, pritisnite EXIT.



Ubacivanje vrednosti pomoću reglera

Ako se na ekranu pored parametra ili neke stavke prikazuju mali brojevi, (IL, EL, IL,), pomoću potenciometara 1–4 možete im menjati vrednosti.

and the second se	International Contractory of the International Contractory of			Concession of the local division of the loca
Lancher Baren		ntso Kare BBI DM Drend Pinca	State (11) (20) (20) Consets Tone I	
Bixab		Tons Sortin Labor	Las Las L	4
Birah Env	Patch Name		I EM Grand Plane	
FILLE ENT	Catch Category		(PHD) ACP	lano
11/h here	and Level			127
IVA	 Batch Pan 			1
TVA Fre	Astch Priority		LDU	ICST
Durbout	lictave Shift			H
1.01	Patch Goarse June			
1 802	 Patch Line Tune 			8
Sten LFD	Stretch Tune Bepth			3
Solo/Porta	× Inalog Feel			8
Misu	Datoff Offset			
Control 1	Desnuence Offset			A
Control 2	Attack Time Offset			A
Control 3	Release Time Offset			0
Eentrol 4	Velocity Sens Officet			
Contraction of the local division of the loc				
N ALL V	1-21	lain lange de la laine		1 PIR
irouo/lio Greuo/Down	Util Menu	PEX Zoom	Edit Part Scient	Tene Sw/&c



Dodela naziva

Svakom patchu, ritamskom setu, live setu, studijskom setu, pesmi, frazi ili semplu je moguće dodeliti neki naziv pri snimanju. Bez obzira na vrstu, procedura dodele naziva je ista.

1. Pomoću CURSOR tastera pomerajte kursor na poziciju gde želite ubaciti karakter.



2.Okretanjem VALUE reglera ili korišćenjem INC DEC tastera odredite karakter koji želite ubaciti.
F5 (Delete): briše karakter na kojem se nalazi kursor, i pomera ostale karaktere prema levo.

- F6 (Insert): Ubacuje razmak na mesto kursora.
- F7 (Cancel): Odustaje od postavljanja naziva.
- F8 (OK): Potvrđuje naziv.
- ◀ / ► : pomeraju kursor.
- \blacktriangle/∇ : menja između velikih i malih slova.

Moguće je koristiti sledeće karaktere:

space=razmak, A–Z, a–z, 0–9, !"#\$%&'()*+,-./
:;<=>?@[\]^`{|}

Pri postavljanju naziva pesme ne smete koristiti razmak (space), mala slova i neke znake (" * + , . / : ; < =>?[\]]).

Ubacivanje karaktera mišem

Ako koristite USB miša, karaktere možete ubacivati pomoću virtualne tastature.

1. Kliknite mišem na ikonicu u obliku tastature

() prikazanu na ekranu i pojaviće se virtualna tastatura.

2. Kliktanjem levog tastera miša na slova na tastaturi ubacujete karaktere.

3. Pritiskom na taster F8 (OK) ili klikom miša na njegov prikaz na ekranu potvrđujete unos naziva.

Ako ste jednom koristili virtualnu tastaturu, ona će se automatski otvoriti i sledeći put kad želite ubaciti naziv.

Osnovne operacije sa numeričkim taterima

Izmena modusa rada numeričkih tastera

Numerički tasteri (padovi) imaju 16 modusa rada. Pritiskom na PAD MODE taster menjate mod.

1. Pritisnite PAD MODE i taster će treperiti, kao i taster koji označava trenutni mod rada (1–16).



Ako se predomislite i ne želite izmeniti mod rada numeričkih tastera, ponovo pritisnite PAD MODE taster i on će se ugasiti i vratiti u prethodno stanje.

2. Pritisnite jedan od 16 tastera i izmenićete mod rada. U tabeli je prikazano za šta se koriste u kojem modu. Detaljnije će biti objašnjeno kasnije.

Pad	Pad mod	Funkcija
1	SAMDI E DAD	Svira set semplova
2	RHVTHM	Svira set ritmova
4		
3	CHORD MEMORY	Menja vrstu akorda u Cnord Memory funkciji
4	ARPEGGIO	Menja vrstu Arpeggio funkcije
5	RPS	Svira muzičke fraze
6	RHYTHM PTN	Svira ritamske patterne
7	TONE SEL/SW	Bira boje i uklj/isključuje
8	TRACK MUTE	Uklj/isključuje kanale sekvencera
9	BOOKMARK	Poziva ekrane koje ste dodelili za taj pad
10	MIDI TX SW	Uklj/isključuje externe MIDI Tx kanale
11	EFFECT SW	Uklj/isključuje efekte (osim patch multi–efekata)
12	PATCH MFX SW	Uklj/isključuje multi–efekte kanala
13	PART SELECT	Izabire kanale (1–16) i banke (INT/EXP1/EXP2/EXT)
14	PART MUTE	Mute/unmute kanale (1–16) i banke (INT/EXP1/EXP2/EXT)
15	USER GROUP	Snima i učitava grupe korisničkih patcheva, live setova, ili studio setova
16	FAVORITE	Snima i učitava favorite postavke

Pregled parametara numeričkih tastera

Pritisnite PAD SETTING taster, i prikazaće se ekran sa informacijama o trenutno izabranom tasteru. Za povratak na prethodni ekran ponovo pritisnite PAD SETTING taster.



Korišćenje numeričkih tastera

Ako pritisnete taster NUMERIC, padovi će se koristiti kao numerički tasteri.

PAD SETTING				
	PART SELECT	14 PART MUTE	15 ./USER GROUP	18 BS/FAVORITE
	9/BOOKMARK	10 0/MIDI TX SW	+/EFFECT SW	-/PATCH MFX SW
ROLL	5/RPS	6/RHYTHM PTN	7/TONE SEL/SW	8/TRACK MUTE
HOLD	1/SAMPLE PAD	2/RHYTHM	3/CHORD MEMOR	4/ARPEGGIO

DYNAMIC PAD

Prečice (Shortcut Menu)

Ako pritisnete DISPLAY taster, možete direktno da prikažete najvažnije ekrane.

1. Pritisnite DISPLAY



i pojaviće se ekran sa izborom prečica (Shortcut menu). Do tog ekrana možete doći i na drugi način – ako kliknete mišem na ikonicu za Shortcut.

2. Pritisnite ili izaberite ekran koji želite prikazati i zatim F8 (Select). Ako ste se predomislili, pritisnite F7 (Cancel).

Menu	Stranice
Studio Play/Live Play/Single Play	66, 58, 46
Patch Zoom Edit	84
Patch Pro Edit	86
Song Play/Song Edit	205,232
Sample Edit	266
Effects Routing	151
Sampling	260
Input Setting	258
Digital/USB Input Level	297
Master Level	293
Pad Setting	190

02: Generator Zvuka, prvi deo

(Reprodukcija zvuka)

U ovom poglavlju ćemo objasniti tri modusa rada Fantomovog generatora zvuka.

Single Mod	str. 46
• Live Mod	str. 58
Studio Mod	str. 66

Reprodukcija zvuka u Single Modu rada

U Single modu, i klavijatura i padovi se koriste da sviraju jedan zvuk (boju, patch, ritamski ili set semplova).

Prikaz Single Play ekrana

Da bi ste prikazali Single Play ekran: 1. Pritisnite SINGLE taster



Ući ćete u Single mod, i prikazaće se ekran sledećeg sadržaja:



Funkcijski tasteri na Single Play ekranu

F-taster	Objašnjenje funkcije	strana
F1 Patch List	Biraboju (patch)	49
F3 Part View	Detaljna podešavanja svakog kanala (klavijatura, sempl pad, ritamski deo).	51
F4 Control	Bira parametre koje će menjati kontroleri u realnom vremenu (slajderi itd) i D-Beam	51
F5 PFX	Poziva PFX (Patch Multi-effect) ekran	157
F6 User Group	Prikazuje ekran sa korisničkim grupama, na kojem se postavljaju najčešće korišćeni patchevi	201
F7 Patch Edit	Edituje patch	84
F8 Tone Sw/Sel	Bira boje koje će se čuti	50

Funkcije na Single Play ekranu



br.	Objašnjenje	str.
1.	Prikazuje trenutni mod rada generatora	39
	zvuka	
2.	Prikazuje on/off status svakog efekta	
	PFX Patch multi–effect	
	MFX1 Multi–effect 1	
	MFX2 Multi-effect 2	
	IF X Input effect	
	CHO Chorus DEV Deverb	
	KEV Kevelu MAS Mostoring offoct	
		205
3.	Prikazuje trenutnu lokaciju pesme i	205
	status sekvencera	
4.	Linkovi za Menu/Exit/Shortcut za miša.	26
5.	Prikazuje/bira grupu kanala, broj kanala,	47
	vrstu patcha, banku, broj i naziv	
	izabranog patcha, ritamskog ili seta	
	semplova.	
6.	Prikazuje/bira kategoriju patcha i	48
	određuje da li će kategorija biti	
	zaključana.	
7.	Prikazuje mod padova	188
8.	Prikazuje/bira grupu kanala, kanal, vrstu	52
	padova, banku, broj i naziv ritamskog ili	
	seta semplova dodeljenog padovima	
9.	Prikazuje funkcije dodeljene	51
	kontrolerima kao što su klizači (1-8),	
	potenciometri (1-4) i S1/S2 prekidači.	
10.	Prikazuje mod rada pitch bend ručice.	97
11.	Prikazuje funkciju dodeljenu D Beam	72
	kontroleru i stanje D Beam–a	

Biranje Patcha

Fantom–G ima 4 banke patcheva: korisničku–USER, preset, User Semplove i GM.

USER

Je banka u Fantomu–G u koju se može pisati i brisati. Patchevi koje kreirate se pohranjuju u nju, maksimalno do 512 patcheva.

PRST (Preset)

Ova banka se ne može prebrisati. Moguće je međutim, modifikovati trenutno izabran patch, i zatim pohraniti tako izmenjen u korisničku banku.

GM (GM2)

Interna banka patcheva kompatibilna sa General MIDI 2, MIDI standardom namenjenom premošćavanju razlika između kompozitora i raznih vrsta uređaja; ni ovi se patchevi ne mogu izbrisati, ali je moguće izmeniti parametre trenutnog patcha i zatim ga snimiti među korisničke. Fantom–G poseduje 256 preset patcheva.

USAM (User Sample)

Ova banka omogućuje da koristite ugrađene semplove.

1. Pritisnite SINGLE za prikaz Single Play ekrana.

Tip Patcha Banka Patcha Kategorija patcha



Patch broj/naziv

2. Pritisnite CURSOR da pomerite cursor na banku patcheva. Okretanjem VALUE reglera ili INC DEC tasterima izaberite banku patcheva.

USER: User PRST: Preset GM: GM(GM2) USAM: User Sample

* proverite da je vrsta patcha postavljena na "Patch." Ako je postavljeno na "Rhythm" ili "Sample," pomoću CURSORskih tastera pomerite kursor na vrstu patcha i okrećite VALUE regler ili pritisnite DEC kako bi izabrali "Patch."

3. Pritisnite CURSOR da pomerite kursor na broj patcha.

4. VALUE reglerom ili INC/DEC tasterima izaberite broj patcha. Broj patcha je moguće i direktno ukucati numeričkim tasterima.

5. Svirajte na klavijaturi.

Izbor Patcheva po kategoriji (Patch Finder)

Fantom–G poseduje i "Patch Search funkciju" (Patch Finder) koja omogućuje da brzo pretražujete patcheve i po vrsti (kategoriji). Na raspolaganju su vam ukupno 38 kategorija.

1. Pritisnite SINGLE da bi ste prikazali Single Play ekran.



* Proverite da je za vrstu patcheva postavljeno "Patch."

Ako je postavljeno na "Rhythm" ili "Sample," pomoću CURSORskih tastera pomerite kursor na vrstu patcha i okrećite VALUE regler ili pritisnite DEC kako bi izabrali "Patch."

2. CURSOR tasterima izaberite "Patch Category" i okrećite VALUE regler ili pritiskajte INC DEC tastere kako bi izabrali željenu kategoriju.

3. Pritisnite ► da bi pomerili kursor na "Categ Lock," i okrećite VALUE regler ili pritisnite INC da izaberete "ON".

4. CURSOR tasterima pomerite kursor na banku ili broj patcha, i okrećite VALUE regler ili pomoću INC /DEC to select the patch. Kad je kursor iznad banke patcheva, možete izabrati banku. kad je iznad broja Patcha, određujete broj.

Možete izmeniti kategoriju patcha editovanjem na Patch Pro Edit ekranu parametra koji se logično zove– "Patch Category" Na raspolaganju su vam sledeće kategorije.

Vrsta		Sadržaj
	No Accion	N ₂ again
 DNIO	NOASSIGII	No assign
ED	AU.Plano	Acoustic Plano
Er KFY	EL.Flailo Keyboards	Other Keyboards
KE I	Keybbarus	(Clav,Harpsichord etc.)
BEL	Bell Bell,	Bell Pad
MLT	Mallet	Mallet
ORG	Organ	Electric and Church Organ
ACD	Accordion	Accordion
HRM	Harmonica	Harmonica, Blues Harp
AGT	AC.Guitar	Acoustic Guitar
EGT	EL.Guitar	Electric Guitar
DGT	DIST.Guitar	Distortion Guitar
BS	Bass	Acoustic & Electric Bass
SBS	Synth Bass	Synth Bass
STR	Strings	Strings
ORC	Orchestra	Orchestra Ensemble
HIT	Hit&Stab	Orchestra Hit, Hit
WND	Wind	Winds (Oboe, Clarinet etc.)
FLT	Flute	Flute, Piccolo
BRS	AC.Brass	Acoustic Brass
SBR	Synth Brass	Synth Brass
SAX	Sax	Sax
HLD	Hard Lead	Hard Synth Lead
SLD	Soft Lead	Soft Synth Lead
TEK	Techno Synth	Techno Synth
PLS	Pulsating	Pulsating Synth
FX	Synth FX	Synth FX (Noise etc.)
SYN	Other Synth	Poly Synth
BPD	Bright Pad	Bright Pad Synth
SPD	Soft Pad	Soft Pad Synth
VOX	Vox	Vox, Choir
PLK	Plucked	Plucked (Harp etc.)
ETH	Ethnic	Other Ethnic
FRT	Fretted	Fretted Inst (Mandolin etc.)
PRC	Percussion	Percussion
SFX	Sound FX	Sound FX
BTS	Beat&Groove	Beat and Groove
DRM	Drums	Drum Set
CMB	Combination	Ostali patchevi koji koriste Split i Layer

Izbor Patcheva iz liste

Moguće je prikazati listu patcheva i izabrati patch iz nje. 1. Pritisnite SINGLE da prikažete Single Play ekran.



2. Pritisnite F1 (Patch List) i pojaviće se Patch Lista

Patch List		num 1:01:000 mm	
A Toro	Fact 1 7857 6067 CM Brand	7ano (9	
Hegburtos bet Dell PIBST Vol et PIBST Popon PIBST Accordian PIBST Accordian PIBST Accordian PIBST Accordian PIBST Accordian PIBST Brance PIBST Brance PIBST Brance PIBST Stringe PIBST Accordian PIBST Brance PIBST Accordian PIBST Brance PIBST Accordian PIBST Brance PIBST Accordian PIBST Accord	Tel Microsoftics 001: CM Grand Pieno 0012: Sugar: HM-Grand 0013: BMA Grand 1 0014: HM Grand 1 0015: HM Grand 3 0015: HM Grand 4 0017: HM Grand 5 0017: HM Grand 5 0017: HM Grand 5 018: HM Grand 5 018: HM Grand 5 011: HM Grand 5 0112: IM Grand 5 0 012: IM Grand 5 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Orlands 2000 84 L Proto 24 AL Prato 24	
Categ/Up Categ/Down Patch	Rinythm Set Sample Set	Jser Group Preview	Select

Za izmenu vrsta patcheva (patchevi, setovi ritmova i semplova) možete koristiti F3 (Patch), F4 (Rhythm Set), i F5 (Sample Set).

3. Pomoću F1 F2 ili ◀/► izaberite kategoriju. Možete upotrebiti i potenciometar 4 za izbor kategorije i klizač 8 za skrolovanje (pokretanje cele liste gore-dole).

4.Okretanjem VALUE reglera ili DEC INC tasterima izaberite patch. Možete pritisnuti F7 (Preview) da preslušate patch koristeći frazu koja odgovara kategoriji.

Pritiskom na F6 (User Group) taster možete registrovati zvuk koji često koristite u user grupu.

Ako koristite USB miš, možete kliknuti na ikonu klavijature () na ekranu i pretraživati pomoću virtualne klavijature koja će se pojaviti na ekranu.

5. Pritisnite F8 (Select) da potvrdite izbor patcha.

Preslušavanje Patcheva (Phrase Preview)

Fantom–G omogućuje preslušavanje patcheva tako što se poslušaju fraze katakteristične za svaku vrstu patcha.

1. Pritisnite SINGLE za prikazSingle Play ekrana.



2. Pritisnite F1 (Patch List) i pojaviće se Patch Lista

All Catagory No occian ACP and El Planc	Faret 1 MGT 330 4/4 Group Plans	
Keyboard-	April: Patter Matter Statespre, 5 2010-2	
C Bell	PRST 601: CM Grand Plane CT 42 Plane	
Marie Theiler	PRST ACP: Signer FM-Grand Au Piero	
0.640	PRST 603: HM Brand 1 2017 AC Plano	
Harrison	PRST 884 HM Grand 2 CTT 40 Plans	
40 Gultan	PRST 665: HM Grand 2	
TI Cui -u	F1131 BBG: IM Brand 4 🛛 🔤 🖓 AC Pierry	
LIST. Suitar	PRST A07: HM Anami 5 AC Plane	
Bac:	PRST 668: Brite HLA-Grand 🛛 📰 🖓 (1975)	
Sjinth Dase	PRST 609: HM Brand Brt 1 🛛 🛃 40 Piano	
VIII 1 P	PRST 018: HM Grand Brt 2 🛛 🔚 41 Piaro	
HIBETAD	PRST 611: HM Grand Brc 2 📰 🖓 Aureno 💡	S
Wi H	PHSI 012: HM Brand Brt 4 2 19ano	
		ER
o/lin Categ/Invin Pati	ch Havitan set Sample Set liver Arnup Preview	Select

3. Pritisnite i zadržite F7 (Preview) i začuće se izabrani patch.

4. Otpustite prst sa F7 (Preview), i fraza će se zaustaviti.

Ako želite izmeniti kako se preslušava fraza u Phrase Preview, možete editovati Preview Mode parametar.

Biranje koja će se boja čuti, a koja ne (Tone On/Off)

Pošto je patch kombinacija do 4 boje, moguće je isključiti neke od njih i tako dobiti samo određene željene boje.

1. Pritisnite SINGLE za prikaz Single Play ekrana.



2. Pritisnite F8 (Tone Sw/Sel) i pojaviće se Tone Switch/Select prozor.

Tene Switch/Select Chab IEXIII to close?						te elosa>	
-	19265	1.8		IN D	194	194	126
i⊢i Swit	SW 2	Sw 3	1≕41 Swr 4	Select I	Select 2	Seleet 3	Scient 4

3. Svakim pritiskom na F1 (Tone Sw)–F4 (Tone Sw) uključujete i isključujete boje.

4. Pritiskom na EXIT zatvarate prozor.

Ako želite da se čuju samo jedna ili dve boje iz patcha, isključite ostale i snimite postavke u patch. Na taj način se bolje iskorištavaju polifone mogućnosti Fantoma.

Izbor i uključivanje i isključivanje boja može se uraditi i preko padova.

Sviranje u mono tehnici (Monophonic)

Ako koristite patch za sviranje instrumenta koji je prirodno monofoni, kao što su sax ili flauta, poželjno je svirati ih u mono tehnici.

1. Pritisnite SINGLE za prikazSingle Play ekrana.



2. Dva puta pritisnite PATCH za Patch Pro Edit ekran.



3. Pritisnite F1 (gore) ili F2 (dole) i izaberite "Solo/Porta" tab i na ekranu će se pojaviti:



4. Pritisnite ▲ ili ▼ da pomerite kursor na "Mono/Poly."

5. Okrenite VALUE regler ili pritisnite DEC da izaberete "MONO". Sada ćete moći svirati u mono modu.

Napomena: Ako na jedan od dva programabilna prekidača postavite "MONO/POLY" funkciju (S1-S2), možete pritiskom na njih jednostavno prelaziti iz mono u poly mod i obrnuto. (str 77)

Postavke partova (Part View)

Singl mod ima sledeća tri dela (parta).

Part		Objašnjenje
1		part koji se čuje kad svirate na klavijaturi
7	Sample Pad	part koji se čuje kad postavite padove u mod "1 SAMPLE PAD"
8	Rhythm mod	Part koji se čuje kad postavite padove u mod "2 RHYTHM)" str 192

Na Part View ekranu možete pregledati i editovati jačinu i položaj u prostoru ova tri parta.

1. Pritisnite SINGLE za prikazSingle Play ekrana.



2. Pritisnite F3 (Part View) i pojaviće se Part View ekran



3. Pritisnite $F1(\blacktriangle)$ ili $F2(\blacktriangledown)$ i izaberite grupu parametara

4. CURSORskim tasterima pomerite kursor na parametar.

5. Okretanjem VALUE reglera ili korišćenjem INC/DEC tastera podesite vrednost.

6. Ako želite zapamtiti postavke parametara, pritisnite F7 (Sys Write).

Kada je izabran Single mod, nije moguće snimiti parametre partova za svaki individualni patch, već se snimaju kao sistemski parametri.

7. Kad završite s izmenama, pritiskom na EXIT se vraćate na Single Play ekran.

Funkcije svakog pojedinačnog parametra će biti objašnjene kasnije u ovom uputstvu (str 134 i 141).

Izbor koje parametre će kontrolisati kontroleri u realnom vremenu ili D-Beam (Control Setting)

Fantom–G vam omogućuje da sami odredite parametre koji će se menjati korišćenjem potenciometara 1–4, klizača 1–8, S1/S2 prekidača, D– Beam–a, pitch bendera, ili ručice za modulaciju. Ovim kontrolerima se menja zvuk na razne načine, u realnom vremenu.

1. Pritisnite SINGLE taster za prikazSingle Play ekrana.



2. Pritisnite F4 (Control) i pojaviće se Control Setting ekran.

antral Setting (Single)		1/0 //0/0 0000 110101
II Kam Knok		
Stinler Switch \$1/\$2 Arpeggio Dilord Memory	U Aleam Switch	UFF
liynanilo Pad Centrol Switch		
	및 E Soan Surish : :	TT
ուսը/Ար հուսը/Ար		375 Write Lai

3. Pritisnite F1(▲) ili F2(♥) i izaberite grupu parametara

4. CURSORskim tasterima pomerite kursor na parametar.

5. Okretanjem VALUE reglera ili korišćenjem INC/DEC tastera podesite vrednost.

6. Ako želite zapamtiti postavke parametara, pritisnite F7 (Sys Write).

Kada je izabran Single mod, nije moguće snimiti parametre kontrolera za svaki individualni patch, već se snimaju kao sistemski parametri.

7. Kad završite s izmenama, pritiskom na EXIT se vraćate na Single Play ekran.

Funkcije svakog pojedinačnog parametra će biti objašnjene kasnije u ovom uputstvu (str 143 i 147).

Sviranje perkusionih instrumenata (Rhythm Set)

U Single modu je moguće svirati perkusione instrumente sa klavijature, kad se izabere perkusioni set.

Perkusione instrumente moguće je svirati i preko padova (numeričkih tastera)



Rhythm set bank Rhythm set number

Izbor Ritamskog seta

Fantom-G ima tri banke ritamskih setova računajući i user banku, Preset banku i GM banku, sa 64 ritamska seta u User banci, 64 u Preset i 9 u GM banci.

USER

Ovo je banka koja se ne može brisati, niti se menjati direktno. Ritamski setovi koje kreirate se mogu pohraniti u nju. Makismalno 64 ritamska seta.

PRST (Preset)

Ni ova se banka ne može izbrisati. Međutim, moguće je modifikovati postavke trenutno izabranog ritamskog seta, a zatim snimiti izmenjene postavke u User banku. Fantom-G poseduje 64 preset ritamska seta.

GM (Gm2)

Ovo je interna banka ritamskih setova kompatibilna sa General MIDI 2 standardom, sistemom MIDI funkcija namenjenom prevazilaženju razlika između proizvođača i vrsta uređaja; ovi se setovi ne mogu izbrisati, ali se mogu izmeniti postavke trenutno izabranog seta ritmova i tako izmenjeni snimiti u User banku. Fantom–G ima 9 preset ritamskih setova.

1. Pritisnite SINGLE za prikaz Single Play ekrana.



Rhythm set number

* Proverite da je za Patch Type postavljen "Rhythm". Ako je postavljen "Patch" ili "Sample", pomoću CURSORskih tastera pomerite kursor na vrstu patcha i okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na INC/DEC taster izaberite "Rhythm".

2. Pritisnite CURSOR da pomerite kursor na banku s setovima ritmova.

3. Okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na INC DEC izaberite banku sa setovima.

USER: User

PRST: Preset

GM (GM2) GM:

4. CURSOR tasterima pomerite kursor na broj seta.

5. Okretanjem VALUE reglera ili INC /DEC tasterima izaberite broj seta.

6. Svirajte na klavijaturi da bi čuli zvuk.

Sviranje semplova

U Single modu moguće je izabrati set semplova i svirati ih preko klavijature, ali i preko numeričkih tastera.



Sample set number

Izbor seta semplova

1. Pritisnite SINGLE taster za prikaz Single Play ekrana



* Proverite da je za Patch Type postavljen "Sample". Ako je postavljen "Patch" ili "Rhythm", pomoću CURSORskih tastera pomerite kursor na vrstu patcha i okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na INC/DEC taster izaberite "Sample."

2. Pritisnite CURSOR tastere da pomerite kursor na broj seta semplova

 Okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na INC DEC izaberite broj seta semplova
 Svirajte na klavijaturi. * Za set semplova, 16 semplovanih boja su mapirani na dirke B3–D5.

Kreiranje liste najčešće korišćenih boja (Favorite)

Moguće je napraviti listu najčešće korišćenih boja koje koristite npr u sviranju uživo, i pozvati tu listu u trenutku kad to zaželite. Možete ubaciti bilo kakav zvuk – patcheve, setove ritmova, semplova, live setove, studijske, ili songove – pa ćete moći trenutno pozvati bilo koji zvuk koji želite. Moguće je isprogramirati 15 zvukova u banku, a moguće je kreirati 16 takvih banaka.

Na primer, do 16 zvukova koje koristite u prvom songu koji svirate uživo će biti registrovano u prvoj banci, i to redosledom kojim se pojavljuju u songu.

Registrovanje boja (Regist)

1. Prikažite ekran za patch (ili set ritmova, semplova itd) koji želite registrovati.

2. Pritisnite FAVORITE taster....



i pojaviće se Favorite ekran.



Funkcijski tasteri na Favorite ekranu.

Funkcijski		Ohiožnionio		
Taster	Objasnjenje			
	Bira banku			
Bank 🔺				
F2	Bira banku			
Bank▼				
F3	Bira mesto i poziva z	vuk		
Step <	-			
F4	Bira mesto i poziva zvuk			
Step►	1			
F5	Postavlja num. tastere u Favorite mod.			
Dynamic Pa	Dynamic Pad			
F6	Font	Menja font na ekranu		
Util Menu	Set Song	Registruje song		
	Import Text	Učitava tekst		
	Remove Text	Briše tekst		
	Remove Bank Briše banku			
F7	Briše registraciju zvuka			
Remove	<u> </u>			
F8	Registruje zvuk			
Regist				

3. Pritisnite F1 Bank ▲ ili F2 Bank ▼ da izaberete banku u kojoj želite registrovati zvuk.

4. Kursorskim tasterima ◀ ili ► izaberite broj u koji želite registrovati zvuk. Moguće je registrovati zvuk u bilo koje od 16 mesta. Najbolje je postavljati ih redom kako će vam trebati pri sviranju, bilo uživo ili u studiju.

5. Pritisnite F8 (Regist) da registrujete taj zvuk.

Na primer, ako ste registrovali zvuk na mesto 02 iz banke broj 1, na ekranu će pisati "Regist to 1–02".

Pozivanje zvuka numeričkim tasterima

1. Na Favorite ekranu pritisnite F5 (Dynamic Pad) i numerički tasteri će raditi u pritini prita pritini prita pritini pritini

Favorite modu.

• Sada možete pritiskom na tastere 1–16 izabrati zvuk koji je registrovan na svaki od njih.



• Možete pritisnuti ROLL (BANK) i izmeniti banke (1–6).

Ako želite padovima redom

menjati live ili studijske setove, postavite sistemski parametar"Pad Assign Source" na "SYS" Ako je on postavljen na "TEMP" modus rada padova će se menjati na onaj koji određuje set.

Pozivanje zvuka preko Favorite ekrana

1. Pritisnite FAVORITE taster i pojaviće se Favorite ekran.



2. Pritisnite F1 Bank▲ ili F2 Bank▼ za izbor banke iz koje će se pozivati zvuci.

3. Pritisnite F3 Step◀ ili F4 Step▶ za izbor zvuka s mesta (1–16) koje želite pozvati. Izabrani zvuk će se odmah učitati.

Napomena: Kao druga alternativa koraku 3 moguće je pritisnuti ◀ ili ► za izbor broja. U tom slučaju zvuk neće biti promenjen dok ne pritisnete ENTER.

Određivanje jačine zvuka za svaki korak (Favorite Level)

Evo kako je moguće podesiti jačinu zvuka (Favorite Level) svake boje u Favorite listi.

1. Na Favorite ekranu pritisnite ◀ ili ► da pomerite kursor na zvuk čiju jačinu želite izmeniti.

2. Pomoću potenciometra 4, INC DEC tastera, ili VALUE reglera odredite jačinu (Favorite Level). Raspon vrednosti je : 0–127

Promena mesta zvuka u Favorite listi

 Na Favorite ekranu pritisnite ◄ ili ► da pomerite kursor na mesto gde je zvuk koji želite pomeriti.
 Držeći pritisnut SHIFT taster, pritisnite ◄ ili ► da bi ga pomerili.

Brisanje registrovanog zvuka (Remove)

1. Na Favorite ekranu pritisnite ◀ ili ► da pomerite kursor na zvuk koji želite izbaciti iz liste.

2. Pritisnite F7 (Remove).

Npr ako uklonite zvuk s mesta 02 iz banke 1, na ekranu će pisati "Remove 1–02," i to mesto će se isprazniti.

Brisanje svih zvukova iz banke (Remove Bank)

1. Na Favorite ekranu pritisnite F1 Bank ▲ ili F2 Bank▼da izaberete banku čije zvuke želite izbrisati.

2. Pritisnite F6 (Util Menu) i pojaviće se Favorite Utility Menu.

3. Pritisnite ▲ ili ▼ da izaberete "Remove Bank," i zatim pritisnite F8 (Select).

Ako ste uklonili sve registracije iz banke 1, na ekranu će pisati "Remove Bank 1" i ona će biti prazna.

Kreiranje liste najčešće korišćenih boja (Favorite)

Registrovanje songa (Set Song)	Importovanje tekstualnog fajla (Import Text)			
Evo kako se registruje song umesto zvuka.				
 Na Favorite ekranu pritisnite F1 Bank▲ili F2 Bank▼ da izaberete banku u kojoj ćete registrovati song. 	Moguće je na kompjuteru napraviti tekstualni fajl i importovati ga u Fantom–G tako da se može prikazati na Favorite ekranu.			
2. Pritisnite ◀ ili ► da izaberete broj na kojem će mestu biti registrovan.	1. Pomoću USB Storage funkcije postavite tekst fajl u "IMPORT" folder u internoj memoriji Fantoma–G ili u USB memoriji.			
3. Pritisnite F6 (Util Menu) i pojaviće se Favorite Utility Menu prozor.	 Uđite na Favorite ekran, pritisnite F1 Bank▲ ili F. Bank▼ da izaberete banku u kojoj ćete prikazivati ta tekst. Pritisnite F6 (Util Menu) i prikazaće se Favorit Utility Menu prozor. 			
4. Pritisnite ▲ ili ▼ da izaberete "Set Song," i pritisnite F8 (Select) i pojaviće se Song Select ekran.				
5. Pritisnite ▲ ili ▼ da izaberete song.				
6. Pritisnite F8 (Select) da registrujete song.	4. Pritisnite \blacktriangle ili \lor da izaberete "Import Text," i zatim pritisnite F8 (Select)			
Na primer ako ste registrovali song na broju 02 banke 1, na ekranu će pisati "Regist to 1–02." Songovi se pozivaju na isti način kao i zvukovi.	5. Pritisnite F1 (Internal) ili F2 (USB Memory) da izbeterete odakle se treba učitati (interna ili eksterna memorija).			
	6. Pritisnite ▲ ili ▼ za izbor fajla koji želite učitati.			
	7. Pritisnite F8 (Import Text) i pojaviće se fajl koji će se inportovati. * Ako se predomislite, pritisnite F7 (Cancel).			
	8. Pritisnite F8 (Execute) i fajl će biti importovan. Ekran skrolujete pritiskom na ▲ ili ▼.			

Brisanje textualnog fajla (Remove Text)

1. Startujte Favorite ekran i pritisnite F1 Bank▲ ili F2 Bank▼ za izbor banke čiji tekst želite ukloniti.

2. Pritisnite F6 (Util Menu) i pojaviće se prozor Favorite Utility Menu.

3. Pritisnite ▲ ili ▼ i izaberite "Remove Text" i zatim pritisnite F8 (Select). Pojaviće se poruka i tekst će biti izbrisan iz izabrane banke.

Izmena ekranskog fonta (Font)

Evo kako se menja ekranski font importovanog teksta. Font je (za one koji to ne znaju) oblik i veličina slova kojima se prikazuje tekst.

1. Pritisnite F6 (Util Menu) i pojaviće se prozor Favorite Utility Menu.

2. Pritisnite ▲ ili ▼ i izaberite "Font," i zatim pritisnite F8 (Select) i font će biti izmenjen.

Sviranje u Live Modu

Live mod je namenjen sviranju uživo, kako mu i sam naziv kaže; omogućuje vam istovremeno korišćenje do 8 patcheva (ili ritamskiv ili sempl setova). Na primer moguće je layerovati (svirati jedan na drugi) npr. zvuk klavira i žičanih instrumenata, ili razdeliti (split) zvuke na klavijaturi tako da desnom svirate klavir a levom rukom bas.

Napomena: Osim toga, Live mod omogućuje sviranje svakog parta bilo koje ekspanzije (a broj istovremenih partova zavisi od vrste proširenja) i bilo koji eksterni MIDI izlazni kanal istovremeno dok se koriste i 8 partova internog generatora zvuka.

Grupa partova	Broj partova
Interna	8
Expansion board 1	Maximum 16
	* zavisno od proširenja
Expansion board 2	Maximum 16
	* zavisno od proširenja
Externi MIDI izlaz	16

"Live set" poseduje postavke patcheva (ili set ritmova ili semplova) kao i jačine i prostorne postavke svakog parta.

Kad svirate na klavijaturi, partovi kod kojih je prekidač uključen će se čuti. Ako nijedan od njih nije uključen, neće se čuti nijedan od instrumenata u tom partu.

Osim postavki svakog parta, sledeći parametri se mogu takođe pohraniti u memoriju za svaki live set.

• Parametri kontrolera, kao što je D Beam, potenciometri 1–4, klizači 1–8, S1 S2 tasteri, i numerički tasteri, kao padovi.

Prikaz Live Play (Layer/ Split) ekrana

Za prikaz Live Play (Layer/Split) ekrana, sledite proceduru: 1. Pritisnite LIVE taster



i ući ćete u Live Mode, i prikazaće se Live Play (Layer/Split) ekran.

Live Play (Layer/Split)		10 100 mm 1 mm
001:Sys	stem G	PRAT HAUTE
Party Press David Instantiana Instante FRST 1248 Furthur Brank	30 Bar Barry	
E mener FR\$T 1649-8-Break		D- 83
🗇 🚥 🖛 PRST 1655-9 ne Baat		
-4 erner FRST 1290-System B		
5 mmon PRST 1174-87 Saw 3-7		
🙃 🖛 🗛 🗛 🗛		6 6 6 6 8 8 4 4 4 4
Z INTRA PRST 2001 836 EPass 3	-	
🕀 🗰 🕬 PR\$T 1283-0 russ Talk	-	
12345678	18.0101 (10.0 C A10.8	
Dus Sachtroper des Loyes et al.		
Patch List Utility Part View	Control LiveSet List]- Mixer Layer Edit

Funkcijski tasteri i njihove funkcije na Live Play (Layer/Split) ekranu

F-taster	Objašnjenje
F1Patch List	Određuje zvuk patcha postavljenog
	na svaki part
F2Utility	Postavlja zajedničke parametre celog
	live seta
F3Part View	Postavlja detaljne parametre svakog
	parta live seta.
F4Control	Postavlja parametre koje će menjati
	realtime kontroleri ili D Beam
F5LiveSetList	Određuje live set
F6	Prelazi s običnog ekrana na ekran koji
	prikazuje samo partove kod kojih je
	keyboard switch uključen i obrnuto.
F7Mixer	Prikazuje mixer ekran
F8Layer Edit	Prikazuje Layer Edit ekran

Funkcije na Live Play (Layer/Split) ekranu



Broj	Objašnjenje
1.	Trenutni mod rada generatora zvuka
2.	Uklj/isklj status efekata
	PFX Patch multi-effect
	MFX1 Multi-effect 1
	MFX2 Multi-effect 2
	IFX ulazni efekat
	CHO Chorus
	REVReverb
	MAS Mastering effect
3.	Trenutna lokacija songa i status sekvencera
4.	Menu/Exit/Shortcut tasteri za USB miš
5.	Prikazuje/bira banku, naziv i broj trenutnog live seta
6.	Prikazuje mod rada padova (num. tastera)
7.	Prikazuje/bira vrstu, banku, broj i naziv patcha,
	ritamskog ili sempl seta svakog parta
8.	Prikazuje izmene keyboard switch parametra
9.	Prikazuje izmene notnog raspona
10.	Prikazuje raspon nota koje Fantom–G6/G7/G8 koristi
11.	Prikazuje funkcije dodeljene raltime kontrolerima
	klizačima (1–8), potenciometrima (1–4) i
	S1/S2 prekidačima
	U Live modu, klizači (1–8) prikazuju jačinu zvuka 8
	internih partova
12.	Prikazuje funkciju dodeljenu D Beam kontroleru i
	stanje odgovora sa D Beam–a
13.	Prikazuje "Bend Mode" pitch bend poluge
14.	Određuje arpeggio part i pad part
-	



Sviranje u Live Modu

Biranje Live Seta

Fantom–G ima dve banke live setova, uključujući i User i Preset banke.

USER

Ova je banka u koju se može pisati i brisati. Live Set koji napravite se može postaviti unutar nje. Moguće je pohraniti maksimum od 512 live setova.

PRST (Preset)

Ni ova banka se ne može izbrisati, ali moguće je modifikovati parametre trenutno izabranog Live Seta i tako izmenjen set snimiti u User memoriju. Fantom– G poseduje 512 preset live setova.

1. Pritisnite LIVE taster.



2. CURSORskim tasterima pomerite kursor na live set banku.

Live set banka



3. VALUE reglerom ili INC DEC tasterima izaberite live set banku. USER: User PRST: Preset

4. CURSORskim tasterima pomerite cursor na broj live seta.

5. VALUE reglerom ili INC DEC tasterima izaberite broj live seta

Izbor Live Setova iz liste

Moguće je prikazati i listu live setova i izabrati željeni set iz te liste.

1. Pritisnite LIVE.

2. Pritisnite F5 (LiveSet List) i prikazaće se ekran s prikazom Live Set Liste.

Canal C	LUXE STOR			
	PRST (091 System G		a	
	Lark ArobaryNess	Plays	67 AK4	
	PRST 661: System 6	Puise		i i i
	FRST 662: Big & Froud	Orch		
	PRST 883: Within You			
	PRST 664: Dream Load	Losd		
	PRST 685: CM Grand Piano	Hans		
	PRST 666: Dominique EP			_
	PILST 687: Builtar Heaven 1	Loyer		
	PR3T 66B: Heubrazz			
	PKSI 689: U-56 Magic	Fod		
	PRET GIB: RPS TEMP DEEPM	Res Monu		
	PRET GIT Trancy Day	Torrest		
	PRST 012: Baroque Droh	0.0h		-

3. VALUE reglerom ili \blacktriangle i \blacktriangledown tasterima izaberite live set.

4. Pritisnite F8 (Select) da zatvorite Live Set List ekran.

Napomena:

Pritiskom na F6 (User Group) prikazujete user group listu, gde možete registrovati najčešće korišćene studijske setove.

Ako koristite USB miš, možete kliknuti na simbol tastature na ekranu da bi startovali virtualnu tastaturu koja omogućuje pretraživanje po ključnim terminima.

Upotreba Live Play (Layer/ Split) ekrana

Ako izmenite parametre Live Seta, na Live Play ekranu će biti prikazano "**S**". Izmene parametara su privremene i izgubiće se kad isključite uređaj, izmenite mod rada generatora zvuka, ili izaberete neki drugi zvuk. Ako želite zadržati izenjeni zvuk, morate ga snimiti u User banku.

Izbor Parta

Trenutno izabrani part se naziva "current part"=trenutni part.

1. Pritisnite LIVE taster za prikaz Live Play (Layer/Split) ekrana.

2. Koristeći ▲ ili ▼izaberite part.

Broj izabranog parta je prikazan crvenom bojom.

Lice Play (Layer/Split)	11 (11 (11 (11 (11 (11 (11 (11 (11 (11	
001:Sy:	stem G	Factor Auto
DOT 1245 - Part	131 (3. 2009)	100707 (UNION 1/1) 10171(1)
PRST 121C CP 34 DP 958		
e misi PKSI 1646:3-Ereak		1- 11 BEE
😂 🖛 🕬 PRST 1855-Sine Boat		3-33 - 3
4 man PRET 1295-bater 6		3- 33 (0) (0) (0)
5 mms PRST 1174 TF 54# 3-7		1-11
🙃 🚥 PRST 1238: All ythria Od		2-33
7 menuer PRST 6031-3Er Deass C	- WW.W.L.U.UU.B.L.U.UU.B.	34 32
🖬 mmail PINT 1255- Trace Fair		<u>14 14 mm = T</u>

Ako nastavite pritiskati ♥, ekran će se skrolovati prema dole, i omogućiti vam da izaberete sa eventualnih expanzionih kartica (ako ih imate) ili externih MIDI izlaza.

Izbor parta koji želite da se čuje (Keyboard Switch)

Na sledeći način se određuje koji part, patch, set rithmova ili semplova će se čuti a koji ne. Za svaki part postoji prekidač koji određuje da li će se taj part čuti pri sviranju s klavijature; on se naziva "keyboard switch".

1. Na Live Play (Layer/Split) ekranu koristeći CURSORske tastere pomerite kursor iznad "KBD", i pritisnite INC da okrenete keyboard switch za part(ove) koje želite da se čuju.

Kad svirate na klavijaturi čuće se partovi kod kojih su keyboard switchevi uključeni (on). Ako su svi isključeni, čućete samo trenutni part.

UNC P	av d	aver/Solit)		1.000	
3444	1	Line Contractory	1		(and the
	161	001:Sy	stem G		HIHI MULE
		Park as in the	A TALE AND A		
	DOT DE	FBH 1763 Intentionsk		6 - 8	
	P0758	PRE INTERIOR	CONTRACTOR AND A DECK	6 8	N LICELE
-	-	PRSE 1600 Stor 3051		G- 8	Jocola
6	PHILE	PRSE 1208 Sys Iven B	-	C - 8	
5	-	PRS 1174 31 Eaw 3-2		8-18	
6	POT SE	the analysis in them with			
7	1000	DP2F OPSI- He En ant S		 P.4 0	

Moguće je uključiti keyboard switch za više partova. Pritiskom na F6 prelazite na ekran koji prikazuje samo partove kod kojih je keyboard switch uključen.

Izbor Parta za numeričke tastere

Pomoću pad switcha izaberite part čiji set ritmova ili semplova će se koristiti na numeričkim tasterima.

1. Kao što je opisano u "Izmena Modusa rada numeričkih tastera (PAD MODE)" (str 188), postavite mod tastera ili na "1 SAMPLE PAD" ili "2 RHYTHM."

2. Na Live Play (Layer/Split) ekranu pomoću CURSORskih tastera pomerite kursor na "SAM" ili "RHY" polje, i pritisnite INC da uključite pad switch za part koji želite svirati preko padova.

Pritiskom na numeričke tastere ćete čuti part čiji pad switch je uključen.



Pazite da je Patch Type postavljen na "SAMPLE" ili "RHYTHM." Ako je vrednost tog parametra "PATCH" CURSORskim tasterima pomerite kursor na patch type, i okretanjem VALUE reglera ili pritiskom INC/DEC tastera izaberite "SAMPLE" ili "RHYTHM."

Na isti način možete koristiti "ARP" prekidač da odredite "Arpeggio Part Number"

Izbor boje za Part

Ako vam se ne dopada patch koji je postavljen u neki part, možete ga jednostavno izmeniti.

- 1. Izaberite part čiji zvuk želite menjati.
- 2. Pritisnite F1 (Patch List) i pojaviće se lista.

tuli list	Barriel & Marriel & Art - B 1 Arts Brief B 1 Art	annan iab iabb0 mm	ومربعهم والمرا
A Collegory No ession	PANTE-I So Real Marco/Gauss		
Al Plane B. Plane	Fart 1 PBT BO BY Cra	nd Rianar 📃 🔍	
coycosha	Bark Palot surveyillane	Caleura 3054452	
E LE I	PRET 001: CM Grand Plano	ALMANO	
Mellet	PRST 082: Super HM-Grand	A Para	
ा पता	PRET 083: -IM Grand 1	ACPars	
HEADED AT	PRST #84: 4M Grand 2	N.Pars	
AT Tuller	PRST #85: -IM Crand 3	A Para	
- El Toi en	PRST #26: -IM Grand 4	APAS	
אמונה וענו 📰	PRST 007- IM Grand 5	e Pau	
Ices	POST UPD: Tribe UM-Drand	ACP ars	
Syn hEa-s	HIST BRE HALFAND BET I	A Pars	
Strings	PRST WINT HA Drand Brt 2	APPro	
Uncherti a	PRST dill: -IM Grand Brt 9	A Fue	
TITODARD	DOST B12- JLE Deand Bat 6	ATP are	
		Based Charles	
	Intel commence and another	15	F9.

Za detalje o korišćenju Patch List ekrana pogledajte poglavlje "Izbor Patcheva iz liste"

Kombinovanje i sviranje više boja istovremeno (Layer)

U live modu moguće je svirati zvuke svih partova kod kojih je Keyboard Switch uključen. Kombinovanje partova daje jači, puniji zvuk.

Layere možete kreirati na Live Play (Layer/Split) ekranu.



1. Pritisnite LIVE da prikažete Live Play (Layer/Split) ekran.

2. CURSOR tasterima pomerite kursor na "KBD" i pritisnite INC da uključite keyboard switch za partove koje želite čuti. Ako pritisnete DEC, keyboard switch će biti isključen. Prikazana klavijatura oslikava koje dirke će se čuti. Dok svirate, čuće se samo partovi čiji keyboard switch je uključen.

3. Ponovite korake 1 i 2 da uključite Keyboard Switch za sve partove koje želite svirati.



Osam klizača u Live Play (Layer/Split) ekranu odgovaraju jačini 8 internih partova. Njih možete kontrolisati preko 8 klizača na panelu.

Sviranje različitih boja u raznim delovima klavijature (Split)

U Live modu je moguće svirati čak 56 različitih patcheva na klavijaturi.

grupa Partova	Broj partova
Interna	8
Expansion board 1	Maximum 16 *Zavisno od proširenja
Expansion board 2	Maximum 16 *Zavisno od proširenja
Externi MIDI izlaz	16

Na primer, moguće je svirati žičane instrumente u levom delu, klavir u desnom, i oba u srednjem delu.



Split sviranje je primena layera. Izmena dirki koje će koristiti svaki part u layeru rezultira podeljenom klavijaturom-split.

1. Pritisnite LIVE da dođete do Live Play (Layer/Split) ekrana.

2. CURSOR tasterima pomerite kursor na "KBD" i zatim pritisnite INC da uključite keyboard switch za partove koje želite čuti.

3. Pomerite kursor na "Lower" i postaviti najnižu dirku koju će svirati taj part. Pomerite kursor na "Upper" i postavite najvišu dirku koju će svirati part.

Da bi odredili raspon dirki, okrećite VALUE regler ili koristite INC/DEC. Prikazana klavijatura označava raspon dirki za svaki part.



Vrednosti:

Raspon za Lower: C–1–UPPER Raspon za Upper: LOWER–G9

Određivanjem delova za razne partove na takav način da se preklapaju, kombinujete dva ili više partova ali samo u određenom delu.



Upotreba LiveSet Part Mixer ekrana

Live Set Part Mixer ekran omogućuje podešavanje nivoa jačine zvuka i parametre efekata svakog parta, baš kao da koristite pravi, hardverski mikser.

Live Set Part Mixer ekranu pristupate na sledeći način:

1. Pritisnite LIVE taster.



Ući ćete u Live Mod, i pojaviće se Live Play (Layer/Split) ekran.

2.Pritisnite F7 (Mixer) i pojaviće se Live Set Part Mixer ekran.



Funkcijski tasteri na Live Set Part Mixer ekranu

Funkcijski taster	objašnjenje
F1Patch List	Određuje koji patch se postavlja na svaki part
F4 Exit	Vraća se na prethodni ekran.
F5 LiveSet List	Bira live set
F6 🗂	Prebacuje između Mixer ekrana 1 i 2
F7	Određuje 8 partova koje će kontrolisati klizači.
	Trenutno izabrani partovi su zaokruženi.
F8	Prebacivanje ovog okvira van ekrana, menja
	grupu partova koja je prikazana.

Na ovom ekranu naziv parametra označenog kursorom je prikazan u delu "to donjem levom delu ekrana. Ovde se može proveriti i trenutna vrednost parametra.

Ako pritisnete F7 ili F8 nekoliko puta možete pomeriti ekran na levo ili desno, i prikazati neku drugu grupu partova.

Grupa Partova	Objašnjenje
Audio Track	Audio kanali u songu
Internal	Interni generator zvuka
EXP1	Expanzija 1
EXP2	Expanzija 2
External	Externi MIDI izlaz

Editovanje postavki partova

Na Live Set Part Mixer ekranu možete postaviti sledeće parametre za partove.

Napomena : F6 tasterom menjate između Mixer 1/2.

1. CURSORskim tasterima pomerite kursor na parametar koji želite editovati.

Okretanjem VALUE reglera ili INC DEC tasterima
stavite željenu vrednost kao iz tabele koja sledi :

Mixer1/2	Parametar		
Interni			
Mixer1	Mute prekidač		
	Part Chorus Send Level		
	Part Reverb Send Level		
	Part Pan		
	Part jačina zvuka		
Mixer2	Partizlazni nivo		
	Part dodeliivanie izlaza		
	Recording Switch *1		
	Keyboard Switch		
	Arneggio Part		
	Sample Pad Part		
	Rhythm Pad Part		
FXP1 FXP	2		
Miver1	2 Mute prekidač		
IVITACI I	Dart FFV1 Send Level		
	Part FEV2 Send Level		
	Dart Dan		
	Part Pan		
	Fart Level		
	Exp. 1/2 Master Chorus Send Level		
	Exp.1/2 Master Reverb Send Level		
	Exp.1/2 Master Pan		
	Exp.1/2 Master Level		
Mixer2	Part izlazni nivo		
	Part dodeljivanje izlaza		
	Keyboard Switch		
	Arpeggio Part		
	Rhythm Pad Part		
	Exp.1/2 Master Output Level		
	Exp.1/2 Master Output Assign		
	Exp.1/2 Master Recording Switch		
External			
Mixer1	External Pan		
	External Level		
Mixer2	Keyboard Switch		
	Arpeggio Part		
	Rhythm Pad Part		
Audio Track			
Mixer1	Mute Switch		
	Part Chorus Send Level		
	Part Reverb Send Level		
	Part Pan		
	PartLevel		
Mixer2	Part Output Assign		
	Recording Switch *1		

Napomena:

*1 Partovi kod kojih je Recording Switch isključen (off) se neće snimati na audio kanale sekvencera, niti će biti semplovani. To možete isključiti za part koji želite čuti, ali ga ne želite snimiti kao zvuk. Standardno je ovaj parametar uključen. Efekti se ne primenjuju na partove kod kojih je Recording Switch isključen.

Upotreba Layer Edit ekrana

Generalno, Layer Edit ekran radi na isti način kao Live Play (Layer/Split) ekran ali moguće je koristiti tastere F3–F6 za brzo menjanje prikazanih grupa partova.

Funkc taster	Objašnjenje
F3 Internal	Interni generator zvuka
F4 EXP 1	Expanzija 1
F5 EXP2	Expanzija 2
F6 External	Externi MIDI izlaz

Evo kako se dolazi do Layer Edit ekrana:

1. Pritisnite LIVE taster.



Ući ćete u Live Mode, i pojaviće se Live Play (Layer/Split) ekran.



2. Pritisnite F8 (Layer Edit) i pojaviće se Layer Edit ekran.

Layer Edit			- 000 i 000 -	
Constitution of	JIMPINI BUP	1 38° Z	External	1
The The sector Party	with 100 day for		Laur L	- er 1977 ann 3-01
I PHILE FRST 1240-	icr''aur Brack 🔲 🖬 🖬 🖬 🖿			
2 mma FBSI 1549:1	HFPEN INLL	LUUINNILLE E E.I	NATION OF THE REPORT OF THE REPORT OF	13
⊐ mus FR\$1 1633-3	ine Beat 🗖 Muller			
-4 mmun FR81 1296-3	bater 6 🛛 🗖 🛙 🗖 🗖 🗖 🗖 🗖			8 3
5 mma FB\$1 11743	FF \$47 3-2		G-L	88
65 cmuce FRST 1238-3	lethnia 20 - muuni			B 3
/ mma Fillel FShiet	i a linne i 💿			1 N
C mmo FRST 1260-2	roes falk			69
and a second				
B Harry 1,00				
	E 1-4	Tes F		, ER
Patel List	1201	THE In	trar tal	Exit

Izbor boje za Part

Ako vam se ne dopada patch koji je postavljen za neki part, veoma je jednostavno zameniti ga.

1. Izaberite part čiju boju želite izmeniti.

2. Pritisnite F1 (Patch List) i pojaviće se PatchList ekran

hits easign		tor.nors BISTN Read Cana	-	
EL THIN				
bed as the	Ank File Norder State	ہ سات	5124122	-
The st	PRS1 001: CM Grand Pl			
Cryan	PRST BB2: Super HA-E	rand		
A sordo	PRST DOGF HM UPAND 1		1. 'a-v	
-amortaa	PRST 1044 HM Grand 2		1.200	
A G ita	PAST DOD HM Grand 3	S.2.		
E(- 19179*	PROT BOD- NM UPditu 4	100		
Bis:	PRVI INC Reta HM-Cr	and	A 200	
Sul Lot	FRS1 DAR: HM Grand R		A 970	
Sinn_s	PRS1 B1B HM Grand P	12	4	
Libert	PRS1 011: Hel Drand P	rt 3	A-74.4	
Win	PIST D12 UM Urand D	nt -	3.100	
		1.1		

Izbor patcheva iz liste je već detaljnije opisan u istoimenom poglavlju.

Izmena parametara partova

Na Layer Edit ekranu moguće je postaviti sledeće parametre za svaki part.

Parameter	Prikazan na ekranu
Keyboard Switch	KBD
Patch tip	Туре
Patch Banka	Bank
Patch broj	Patch Name
Raspon klavijature za niže note	Lower
Raspon klavijature za više note	Upper
Arpeggio Part	ARP
Sample Pad Part / Rhythm Pad Part	SAM/RHY

1. Pritisnite LIVE, zatim F8 (Layer Edit) da prikažete Layer Edit ekran.

Layer Lar	C-a fass fre	INCOME A REAL PROPERTY OF	- 147147.84	
-Inter-	esi EXP 1	EXP 2 E	xternal 1995	
and the set of some				
TYPE PINT PINT PINT OF A PINT				
🕿 Parca P351 500:00-84394		E PUPUP		85000
Image PST 177 Size Read			and the second se	A1 DE
21 Parca P851 (2065900200.0)				8.3
5 NULL PRO 112/-EPE See			E -	89
E aven IXI / Webersele				
Barrier Part Carefuly, Inc.				0.0
		CONTRACTOR OF THE PARTY OF		0.0
IST BENGLINES LET TRUCK BENGLINES		LL		U 9 -
Provide and the second second second				
3	Tabel			
the second s				
	ie4	FE FE	and the second se	FB
Collected Linds	200	ERP 2 Exten		and the second se

2. CURSORskim tasterima pomerite kursor na parametar koji želite editovati.

3. Okretanjem VALUE reglera ili INC DEC tasterima postavite željenu vrednost.



Sviranje Arpeggia

Detaljnije informacije o sviranju sa Arpeggio možete naći na stranici 78, pod naslovom "Sviranje Arpeggia".

Korišćenje D Beam-a i drugih kontrolera u realnom vremenu.

Detaljnija podešavanja se mogu naći na stranici 142, pod naslovom "Određivanje koji parametar će menjati kontroleri u realnom vremenu ili D Beam (Control Setting)".

Postavljanje efekata

Detaljnije upute za postavljanje efekata i njihovih parametara možete potražiti na sledećim stranicama:

- "Podešavanje efekata" (str. 151)
- "Primena efekata u Studio Modu" (str. 154)

Podešavanje jačine zvuka (Master Level)

Detaljnije informacije možete naći na strani 294 pod naslovom "Kako da podesim jačinu zvuka?".

Detaljna podešavanja Live seta

Detaljnije informacije možete naći na strani 132, pod naslovom "Kreiranje Live/Studio Seta".

Sviranje u Studio Modu

Studio mod se koristi kada se želi snimati song, jer on omogućuje korišćenje 16 partova i dodeljivanje patcha (ili ritamskog ili seta semplova) svakom od ovih partova, i korišćenje 16 različitih zvukova istovremeno.

Preko mikser ekrana možete podesiti jačinu i položaj u stereo prostoru za svaki od 16 partova.

Osim pomenutih 16 partova internog generatora zvuka, Studijski mod vam omogućuje istovremeno korišćenje partova sa ekspazionog boarda (ali broj partova zavisi od samog proširenja) i externe MIDI partove.

Grupa partova	Broj partova
Interna	8
Expansion board 1	Maximum 16
	* zavisno od ekspanzije
Expansion board 2	Maximum 16
-	* zavisno od ekspanzije
Externi MIDI izlaz	16

Studio set sadrži dodeljene patcheve (set ritmova, semplova) za svaki part, kao i postavke kao što su jačina zvuka i postavka u stereo polju za svaki part. Kad svirate na klavijaturi, čućete trenutni part. Svaki part čiji je keyboard switch uključen se može čuti.

Prikaz Studio Play ekrana

Preko Studio Play ekrana moguće je podesiti nivo i parametre efekata svakog parta, kao na mikseti. Za prikaz Studio Play ekrana, koristite sledeću proceduru.

1. Pritisnite STUDIO taster



Ući ćete u Studio Mod, i prikazaće se Studio Play ekran



Funkcijski tasteri i njihova uloga na Studio Play ekranu:

Funkcijski taster	objašnjenje		
F1Patch List	Određuje koji patch se postavlja na svaki part		
F2 Utility	Postavlja zajedničke parametre za ceo studio set		
F3 Part View	Postavlja detaljne parametre partova studio seta		
F4Control	Postavlja parametre koje će kontrolisati		
	realtime kontroleri i D Beam		
F5Studio List	Bira studijski set		
F6 🗍	Prebacuje između Mixer ekrana 1 i 2		
F7	Određuje 8 partova koje će kontrolisati klizači.		
	Trenutno izabrani partovi su zaokruženi.		
F8	Prebacivanje ovog okvira van ekrana, menja		
	grupu partova koja je prikazana.		

Funkcije na Studio Play ekranu



Broj	Objašnjenje		
1	Prikazuje trenutni mod rada generatora zvuka		
2	Prikazuje uklj/isklj status svakog efekta		
	PFX Patch multi-effect		
	MFX1 Multi-effect 1		
	MFX2 Multi-effect 2		
	IFX Input effect		
	CHO Chorus		
	REV Reverb		
	MAS Mastering effect		
3	Prikazuje trenutnu lokaciju pesme i status sekvencera		
4	Menu/Exit/Shortcut tasteri za USB miša		
5	Prikazuje/određuje banku, broj i naziv trenutno		
	izabranog studio seta.		
6	Prikazuje/određuje grupu i broj parta, banku, broj i		
	naziv patcha, ritamskog ili sempl seta za trenutni part.		
7	Prikazuje mixer ekran		
8	Prikazuje mod padova (num. tastera)		

Izmena prikazane grupe Partova

Osim partova iz internog generatora zvuka, Studio Play ekran vam omogućuje prikaz audio kanala, ekspanzionih kartica, ili externih MIDI izlaznih partova.

1. Pritisnite STUDIO za prikaz Studio Play ekrana

2. Pritisnite F7 ili F8 taster nekoliko puta da pomerite ekran na levo ili desno, i izaberete grupu partova koja će biti prikazana.

Grupa Partova	Objašnjenje
Audio Track	Audio kanali u songu
Internal	Interni generator zvuka
EXP 1	Expanzija 1
EXP 2	Expanzija 2
External	Externi MIDI izlaz

Biranje Studio Seta

Fantom–G ima 2 banke studio setova, User i Preset banke.

USER

U ovu banku se može pisati i iz nje brisati. Studio Setovi koje kreirate se pohranjuju u ovu banku. Moguće je pohraniti do 128 studio setova.

PRST (Preset)

Ovo je banka koja se ne može menjati. Moguće je međutim, izmeniti parametre nekog seta iz nje, i tako izmenjen snimiti u User memoriju. Fantom–G poseduje 8 preset studio setova.



2. CURSORskim tasterima pomerite kursor na studio set banku.



3. VALUE reglerom ili INC DEC tasterima izaberite studio set banku.

USER: User PRST: Preset

4. CURSORskim tasterima pomerite kursor na broj studijskog seta.

5. VALUE reglerom ili INC DEC tasterima izaberite broj studio seta.

Sviranje u Studio Modu

Biranje Studio Seta iz liste

Moguće je prikazati listu studio setova i izabrati set iz nje. 1. Pritisnite STUDIO taster



2. Pritisnite F5 (Studio List) i prikazaće se lista Studio Setova:

statilities sterr			1000000
PEST (001 Digitized Stal Sec		a	
Ders Harless)*laws	lima	:00.406	-
USETE 12% THEF STREET			
USER 126: JAHI SILUJU SEI			
USER 127: INIT STUDIO SET			
USER 128= INIT STUDIO SET			
PRST 681: Highland Std Set	- ightand S 🖂 Set		
PRST 092: R&B Studio Sct	initia) RGC Studio Sec		
PRST 683: Jazz Studio Set			
PRST 884: Latin Studio Set			
PRST 685- Orchestra Set			
PRST 695: Euro Dance Set			
PRST 887: Rock Studio Set			
PHSI BBB UNIZ IEMPIOTE			

3. Okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na ▲ili ▼ izaberite studio set.

4. Pritisnite F8 (Select) da zatvorite Studio Set List ekran.

Napomena: Pritiskom na F6 (User Group) možete pristupiti ekranu sa user grupama, gde možete registrovati najčešće korišćene studio setove.

Ako koristite USB miš, možete kliknuti na ikonicu tastature na ekranu i koristiti virtualnu ekransku tastaturu za pretraživanje.

Korišćenje Studio Play ekrana

Ako izmenite parametre Studio Seta, na Studio Play ekranu će biti prikazano "**1**". Izmene koje ste napravili su privremene i nestaće ako isključite napajanje, izmenite mod generatora zvuka ili izaberete drugu boju, pa ako želite da se ne izgube izmene koje ste napravili trebate ih snimiti u User banku.

Izbor Parta

Trenutno izabrani part se naziva "current part" 1.Pritisnite STUDIO i pojaviće se Studio Play ekran.



2.CURSORskim tasterima izaberite part i on će biti označen.



3. Svirajte na klavijaturi i čućete trenutni part.

Izbor boje za Part

Ako vam se ne dopada patch koji mu je postavljen, možete ga jednostavno izmeniti.

1. Izaberite part čiji zvuk želite izmeniti.

2. Pritisnite F1 (Patch List) i pojaviće se Patch List ekran. Detaljnije objašnjenje za izbor iz liste patcheva, je već opisano u poglavlju "Biranje patcheva iz liste" na strani 49.



Izbor koji će se Part čuti a koji ne (Keyboard Switch)

Evo kako se bira part koji se želi svirati na klavijaturi. Svaki part poseduje parametar zvani "keyboard switch" koji određuje da li će se čuti kad se svira na klavijaturi. Ako je isključen ovaj parametar za sve partove, samo trenutni part će se čuti.

Ako snimate song, preporučujemo da isključite keyboard switch za sve partove. Ako je uključen za bilo koji part, klavijatura neće svirati trenutni part, što bi moglo biti neugodno za snimanje.

1. Pritisnite STUDIO.

2. Pritisnite F6.

3. CURSORskim tasterima pomerite kursor na "Keyboard Sw" polje i pritisnite INC da uključite keyboard switch.



Moguće je uključiti keyboard switch za više partova.

Izmena parametara Partova

Na Studio Play ekranu je moguće postaviti sledeće parametre za svaki part.

1. Pritisnite STUDIO.

2. CURSORskim tasterima pomerite kursor na parametar koji želite editovati.

3. VALUE reglerom ili INC DEC tasterima podesite željenu vrednost.

Na ovom ekranu naziv parametra označenog kursorom je prikazan u delu "**Enden**" u donjem levom delu ekrana. Ovde se može proveriti i trenutna vrednost parametra.

Mixer1/2	Parametar
Interni	
Mixer1	Mute prekidač
	Part Chorus Send Level
	Part Reverb Send Level
	Part Pan
	Part jačina zvuka
Mixer2	Part izlazni nivo
	Part dodeljivanje izlaza
	Recording Switch *1
	Keyboard Switch
	Arpeggio Part
	Sample Pad Part
	Rhythm Pad Part
EXP 1. EXF	2
Mixer1	Mute prekidač
	Part EFX1 Send Level
	Part EFX2 Send Level
	Part Pan
	Part Level
	Exp 1/2 Master Chorus Send Level
	Exp 1/2 Master Reverb Send Level
	Exp.1/2 Master Pan
	Exp.1/2 Master Level
Miyor?	Part izlazni nivo
WIIX012	Part dodelijvanje izlaza
	Keyboard Switch
	Arneggio Part
	Rhythm Pad Part
	Fyp 1/2 Master Output Level
	Exp.1/2 Master Output Level
	Exp.1/2 Master Recording Switch
External	Exp.1/2 Waster Recording Switch
Mixer1	External Pan
IVIIX011	External Level
Mixer?	Keyboard Switch
WIIXer2	Arpeggio Part
	Rhythm Pad Part
Audio Track	
Mixer1	Mute Switch
IVIIACI I	Part Chorus Send Level
	Part Reverb Send Level
	Dart Dan
	Dort Level
Miyor	Part Output Assign
witxer2	Paganding Switch
	Recording Switch *1

Napomena:

*1 Partovi kod kojih je Recording Switch isključen (off) se neće snimati na audio kanale sekvencera, niti će biti semplovani. To možete isključiti za part koji želite čuti, ali ga ne želite snimiti kao zvuk. Standardno je ovaj parametar uključen. Efekti se ne primenjuju na partove kod kojih je Recording Switch isključen.

Sviranje u Studio Modu

Sviranje Arpeggia

Detaljnije informacije o sviranju sa Arpeggiom možete naći na stranici 78, pod naslovom "Sviranje Arpeggia".

Korišćenje D Beam-a i drugih kontrolera u realnom vremenu.

Detaljnija podešavanja se mogu naći na stranici 142, pod naslovom "Određivanje koji parametar će menjati Real–time kontroleri ili D–Beam (Control Setting)".

Postavljanje efekata

Detaljnije upute za postavljanje efekata i njihovim parametara možete potražiti na sledećim stranicama:

- "Podešavanje efekata" (str. 151)
- "Primena efekata u Studio Modu" (str. 154)

Podešavanje jačine zvuka (Master Level)

Detaljnije informacije možete naći na strani 294 pod naslovom "Kako da podesim jačinu zvuka?".

Detaljna podešavanja Studio seta

Detaljnije informacije možete naći na strani 132, pod naslovom Kreiranje Live/Studio Seta".

03: Generator Zvuka, drugi deo (Kontrola zvuka)

U ovom poglavlju ćemo objasniti funkciju kontrolera, arpeggiator i Chord memory funkciju.

Menjanje zvuka u realnom vremenu	str. 72
Arpeggio	str. 78
Chord memory	str. 80

Menjanje zvuka u realnom vremenu

Pomoću D Beam i drugih kontrolera, programabilnih prekidača ili pedala moguće je u realnom vremenu modifikovati zvuk. Ovde ćemo objasniti procedure i postavke tih funkcija u Single modu rada. Operacije su sasvim iste i u Live i u Studio Modu.

Modifikacija zvuka mahanjem rukom iznad Beam kontrolera

D Beam se koristi jednostavno mahanjem rukom iznad njega. Može se koristiti za primenu različitih efekata, y zavisnosti koja mu je funkcija dodeljena. Moguće je kreirati efekte kod kojih se zvuk menja trenutno, i to na način koji se ne bi mogao postići korišćenjem potenciometara ili pitch bender ručice. Na Fantomu se D Beam može koristiti ne samo za modifikaciju zvuka na klavijaturi i padovima, nego i za kontrolu visine mono (solo) zvuka sintesajzera. 1. Prikažite Single Play ekran kao što je već opisano. Prikazaće se sledeća slika na ekranu, gde se nalazi i deo za prikaz D Beam kontrolera.



2. Pritisnite D BEAM PAD TRIGGER taster, SOLO SYNTH, ili ASSIGNABLE taster da bi ste uključili D Beam.

• PAD TRIGGER taster:

D Beam kontroler se koristi za sviranje umesto padova.

• SOLO SYNTH taster:

D Beam se koristi kao mono sintesajzer.

• ASSIGNABLE taster: Izvršava funkciju dodeljenu DBeam kontroleru.

 Dok svirate na klavijaturi ili padovima, postavite ruku iznad D Beam kontrolera i krećite je lagano goredole. U zavisnosti od funkcije dodeljene D-Beam kontroleru, zvuk će se menjati na odgovarajući način.
 Da bi se isključio D Beam kontroler potrebno je ponovo pritisnuti taster kojim je u prethodnom koraku uključen i indikator će pokazati da je D-Beam isključen.

Ako je izabran Live mod, parametri D Beam kontrolera se snimaju za svaki live set kao deo postavki. Isto tako, u studio modu se ovi parametri snimaju kao deo studijskog seta.



Napomena: Osetljivost D Beam kontrolera se menja u zavisnosti od osvetljenja pri kojem se koristi. Ako ne radi kako očekujete, podesite osetljivost tako da odgovara uslovima na licu mesta. Povišavanje vrednosti parametra osetljivosti će naravno povećati osetljivost
Podešavanje D Beam kontrolera

Pad Trigger (parametri u vezi sa numeričkim tasterima)

Umesto da koristite numeričke tastere kao padove, možete koristiti D Beam kontroler.

1. Držite pritisnut SHIFT taster i pritisnite D BEAM PAD TRIGGER taster.

2. Pomerite kursor na parametar koji želite postaviti, i okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na INC DEC tastere podesite vrednost.

3. Pritisnite EXIT za izlaz iz prozora.

Beam Trigger Pad

Određuje pad na koji se odnosi D Beam. Vrednosti : Pad 1–Pad 16

Beam Trigger Velo (Beam Trigger Velocity)

Određuje jačinu zvuka pada kojeg će svirati D Beam. Vrednost: 1–127

Beam Trigger Mode

Određuje kako se ponaša D Beam kad se prekrije. Ako je postavljeno na MOMENTARY, parametar će biti postavljen samo kada je D Beam zaklonjen, i biće isključen kad je prestalo zaklanjanje, tj kad se skloni ruka. Ako se postavi LATCH, parametar će se naizmenično uključivati i isključivati svaki put kad zaklonite rukom D Beam.

Vrednosti: MOMENTARY, LATCH

Napomena:

Ako je izabran Live mod, parametri PAD triggera se snimaju nezavisno za svaki live set kao deo parametara tog seta. Na ovaj način se mogu kreirati live setovi koji efikasno koriste parametre kontrolera. Isto tako se u studio modu parametri snimaju kao deo seta.

Ako je izabran Single mod, ovo se snima kao deo sistemskih parametara. Ako želite snimiti postavke parametara pritisnite F7 (Sys Write).

Solo Synth

Kod Fantoma–G je moguće svirati mono sintesajzer kojem visinu zvuka kontroliše D Beam.

1. Držite pritisnut SHIFT taster i pritisnite D BEAM SOLO SYNTH.

2. Pomerite kursor na parametar koji želite izmeniti i okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na INC DEC tastere postavite vrednost.

3. Ako želite snimiti vrednosti parametara pritisnite F7 (Sys Write).

Pritisnite EXIT za povratak u Solo Synth prozor.

Napomena: Parametri za Solo Synth se snimaju kao sistemski.

Na ovom ekranu naziv parametra koji je označen kursorom kao i njegova trenutna vrednost se prikazuju

u "²" u donjem levom delu ekrana.

OSC 1/2 Waveform

Izbor talasnog oblika (waveform). SAW–testerasti SQR–kvadratasti Vrednosti: SAW, SQR

OSC 1/2 Pulse Width

Određuje širinu impulsa talasa. Cikličnom izmenom širine talasa se dobijaju fine izmene u zvuku. * Pulse Width se aktivira tek ako je za OSC1/2 talasni oblik postavljen "SQR". Vrednosti: 0–127

LFO Osc 1 Pulse Width Depth

Određuje dubinu do koje će LFO modulisati širinu pulsa OSC1 talasnog oblika.

* Pulse Width je aktivan samo ako je za oblik talasa postavljen "SQR". Vrednosti : -63 do +63

LFO Osc 2 Pulse Width Depth

Određuje dubinu do koje će LFO modulisati širinu pulsa OSC2 talasnog oblika. * Pulse Width je aktivan samo ako je za oblik talasa

postavljen "SQR". Vrednosti : -63 do +63

Menjanje zvuka u realnom vremenu

LFO Osc 1 Pitch Depth

Određuje dubinu do koje će LFO modulisati visinu zvuka OSC1. Vrednosti : -63 do +63

LFO Osc 2 Pitch Depth

Određuje dubinu do koje će LFO modulisati visinu zvuka OSC2. Vrednosti : -63 do +63

OSC 1/2 Coarse Tune

Menja visinu zvuka boje na gore ili dole u koracima od pola note i to do (+/-4 oktave). Vrednosti : -48 do +48

OSC 1/2 Fine Tune

Fino podešava visinu zvuka boje u koracima od 1–cent (+/– 50 centa). Vrednosti: –50 do +50

OSC Sync Switch

Uključivanje ovog prekidača dobija se kompleksan zvuk sa mnoštvom harmonika. Ovo se koristi samo ako je visina zvuka OSC1 viša od OSC2. Vrednosti: ON, OFF

OSC2 Level

Određuje jačinu OSC2 zvuka. Vrednosti: 0–127

Filter Type

Određuje vrstu filtera. Filter modifikuje frekventne opsege i na taj način menja zvuk. Vrednost OFF: Ne koristi se filter.

LPF: Low Pass Filter. Smanjuje jačinu svih frekvencija iznad određene (Cutoff Freq).

BPF: Band Pass Filter. Propušta samo frekvencije u određenom regionu, i izbacuje ostale.

HPF: High Pass Filter. Filtrira frekvencije ispod određene.

PKG: Peaking Filter. Naglašava frekvencije u određenom regionu.

Cutoff

Određuje frekvenciju na kojoj će filter početi da deluje na talasne oblike. Vrednosti: 0–127

Resonance

Naglašava deo zvuka u regionu određenom cutoff frekvencijom, dajući zvuku određeni karakter. Vrednosti : 0–127

LFO Rate

Određuje stepen modulacije ili brzinu LFO. Vrednosti : 0–127

Range (Solo synth range)

Određuje raspon u kojem će varirati visina solo sintesajzerskog zvuka. Vrednosti : 2 OCT, 4 OCT, 8 OCT

Chorus Send Level

Određuje nivo jačine signala koji se šalje u chorus. Vrednosti: 0–127

Reverb Send Level

Postavlja nivo signala koji se šalje na reverb. Vrednosti: 0–127

Level

Određuje jačinu zvuka. Vrednosti: 0–127

Dodela funkcija

D–Beam kontroleru se mogu dodeliti razne funkcije i primenjivati mnoštvo efekata u realnom vremenu.
1. Držite pritisnu SHIFT taster i pritisnite D BEAM ASSIGNABLE taster.

2. Pomerite kursor na parametar koji želite postaviti, i okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na INC DEC tastere mu postavite vrednost.

3. Pritiskom na EXIT taster zatvarate prozor.

Type (Assignable Type) Određuje funkciju koju kontroliše D Beam. Vrednost OFF: isključen CC01–31, CC32(OFF), 33–95: Control Change AFTERTOUCH: Aftertouch BEND UP: kontroliše visinu zvuka. BEND DOWN: Kontroliše visinu zvuka. ARPEGGIO ACCENT: Brzina naglašavanja Arpeggia ARPEGGIO SHUFFLE: Brzina mešanja Arpeggia ARPEGGIO OCT UP: Raspon koji će koristiti arpeggio će rasti u koracima od jedne oktave. ARPEGGIO OCT DOWN: Raspon koji će koristiti arpeggio će opadati u koracima od jedne oktave.

Range Min Određuje donju granicu dometa D Beam kontrolera. Vrednosti: 0–127

Range Max

Određuje gornju granicu dometa D Beam kontrolera. Postavljanjem vrednosti Range Max ispod vrednosti Range Min se može preokrenuti raspon izmene Vrednosti: 0–127

Napomena:

Ako je postavljen Live mod, parametri za ASSIGNABLE se snimaju nezavisno za svaki live set kao deo live set parametara. Na taj način se može efektivno iskoristiti postavljeni parametri kontrolera.Isto tako, u studio modu se ovi parametri snimaju kao deo studio seta.

Ako je postavljen Single mod, ovo se snima kao deo sistemskih parametara. Ako želite snimiti parametre, pritisnite F7 (Sys Write).

Modifikacija zvuka pomoću potenciometara, klizača ili S1/S2 tastera (Realtime Controller)

Zvuk se može menjati u realnom vremenu i pomoću potenciometara, klizača i S1 S2 tastera.

1. Pozovite Single Play ekran na već opisani način. Deo ekrana naslovljen "Realtime Control" prikazuje funkciju koja se dodeljuje svakom kontroleru, potenciometru, klizaču ili S1 S2 tasterima.



2. Dok svirate na klavijaturi, probajte koristiti i potenciometre, klizače ili S1 S2 tastere.

Zvuk će se menjati u zavisnosti od funkcije na svakom od njih.

Menjanje zvuka u realnom vremenu

Izmena parametara kontrolera u realnom vremenu	ARPEGGIO SHUFFLE: ARPEGGIO OCT UP:	Brzina izmene Arpeggio zvuka Raspon do koje će se
Parametri potenciometara 1–4	1	oktave arpeggio
1. Držite pritisnut SHIFT i rotirajte jedan od potenciometara i pojaviće se ekran sa potenciometrima.	ARPEGGIO OCT DOWN: MASTER LEVEL:	Raspon od koje će se oktave arpeggio čuti Jačina zvuka celog instrumenta
2. Pomerite kursor na parametar koji želite izmeniti i postavite mu vrednost VALUE reglerom ili pritiskom na INC DEC tastere.	DIGITAL/USB INPUT LEV Digital/USB ulaza	'EL: Nivo zvuka sa
3. Ako želite snimiti postavljene parametre pritisnite F7 (Sys Write). Pritiskom na Exit se vraća na prethodni ekran.	*Ako je vrednost sistemsko Assign Source" postavljena na sistemska podešavanja, ali ako "TEMP," koristiće se postavke	g parametra "Knob "System," koristiće se je postavljena vrednost iz live ili studio seta.
NAPOMENA	Postavljanje klizača 1-8	
Parametri kontrolera se snimaju nezavisno za svaki Live set kao deo live postavki. Na ovaj način se mogu kreirati live setovi koji koriste kontrolere. Isto tako u studio modu se ovi parametri pohranjuju kao deo studio seta.	 Držite SHIFT i pomerite prikazaće se ekran s njil parametrima. Pomerite kursor na parameta okretanjem VALUE reglera il 	jedan od klizača, i hovim postavljenim ar koji želite izmeniti i i INC DEC tasterima
Izmena parametara kontrolera	podesite vrednost.	tra pritignita E7 (Sug
 Držite pritisnut SHIFT i rotirajte jedan od potenciometara i pojaviće se ekran sa prikazom potenciometara. Pomerite kursor na parametar koji želite izmeniti i 	 3. Ako zelite snimiti parametre pritisnite F/ (Sy Write). Pritisnite Exit za povratak na prethodni ekran. Parametri realtime kontrolera se snimaju nezavisno z svaki live set kao deo njegovih postavki, pa ih možet iskoristiti gde želite, a isto važi i za studio setove. 	
okretanjem VALUE reglera ili INC DEC tasterima podesite vrednost.	Dodela funkcija klizačim	a 1-8
3. Ako želite snimiti parametre pritisnite F7 (Sys Write).	Određuje koje će funkcije kontr	olisati koji klizač.
Pritisnite Exit za povratak na prethodni ekran.	OFF: Off CC01–31. CC32(OFF). 33–95:	Control Change
NAPOMENA Parametri realtime kontrolera se snimaju nezavisno za svaki live set kao deo njegovih postavki, pa ih možete iskoristiti gde želite, a isto važi i za studio setove.	AFTERTOUCH: Aftert PITCH BEND: Pitch I ARPEGGIO ACCENT: Brzina ARPEGGIO SHUFFLE:Brzina ARPEGGIO OCT UP: Raspo arpeggio se povećava po jednu o ARPEGGIO OCT DOWN: Ras	ouch Bend a jačanja Arpeggia a shuffle on u kojem se koristi celu oktavu spon u kojem se koristi
Dodela funkcija potenciometrima	arpeggio se snizava za jednu čel	lu oktavu.
Koristi se za određivanje koje funkcije će kontrolisati koji potenciometri.	* Ako je sistemski parametar ' podešen na "System," koristiće Ako je postavljem na "TEMF	Slider Assign Source" se sistemske postavke. ?" koristiće se live ili
OFF:OffCC01-31, CC32(OFF), 33-95:Control ChangeAFTERTOUCH:AftertouchPITCH BEND:Pitch BendARPEGGIOACCENT:N a g l a š a v a n j e	studio set.	

Arpeggia

Parametri S1/S2 Switcha

1. Dok držite pritisnut SHIFT taster, pritisnite i S1/S2 i pojaviće se ekran sa parametrima Switcha

2. Postavite kursor na željeni parametar i okrećući VALUE regler ili pritiskom na INC DEC tastere podesite željene vrednosti.

3. Ako želite snimiti podešavanja, pritisnite F7 (Sys Write).

Pritiskom na Exit se vraćate na prethodni ekran.

Parametri realtime kontrolera se snimaju nezavisno za svaki live set, kao deo parametara za svirku uživo. Na taj način je moguće napraviti live setove koji dobro iskorišćavaju kontrolere. Slično tome, u studio modu se ovi parametri snimaju kao deo studijskog seta.

Dodela funkcija S1/S2 tasterima

Određuje koje će funkcije kontrolisati S1 i S2. Vrednost:

OFF, CC01–CC31, CC32 (OFF), CC33–CC95, AFTERTOUCH, MONO/POLY, PFX SWITCH, MFX SWITCH, RESERVE, CHORUS SWITCH, REVERB SWITCH, MASTERING SWITCH, MASTER KEY UP, MASTER KEY DOWN, SCALE TUNE SWITCH

Način funkcionisanja Switch 1/2

Određuje način funkcionisanja S1 S2.

Vrednosti:

LATCH: on/off status se menja svakim pritiskom S1 S2.

MOMENTARY: funkcija koju kontrolišu će biti aktivna samo dok se drže pritisnuti S1, S2 tasteri.

Ako ste u Single modu, tasteri sa dodelom funkcije se mogu koristiti samo kad je u pitanju keyboard part.

Kontrola zvuka preko pedale (Control Pedal)

Jednostavnim pritiskom na pedalu koju ste priključili na PEDAL CONTROL 1,2 priključke na zadnjem panelu moguće je vršiti modifikacije zvuka u realnom vremenu..

Na Fantom–G se mogu priključiti expressione pedale (koje možete nabaviti npr kod vašeg Roland/Boss distributera) (DP–8), switch pedale (DP serije), ili foot switch pedale (BOSS FSU).

1. Uključite Single Play ekran

2. Dok svirate nešto sa klavijature, pritiskajte pedalu. Zvuk će se menjati zavisno od funkcije koju ste dodelili pedali koju koristite.

Podešavanje parametara pedale

1. Pritisnite MENU.

2. Pomoću ▲ i ▼ tastera izaberite "System," pa pritisnite ENTER i prikazaće se Setup ekran.

3. Pritisnite F1 (Up) ili F2 (Down) da izaberete "Pedal/D Beam."

4. VALUE reglerom ili INC DEC tasterima podesite željene vrednosti.

5. Ako želite snimiti ova podešavanja, pritisnite F7 (Sys Write).

Pritiskom na Exit se vraćate na Single Play ekran.

Sviranje Arpeggia

O Arpeggiu

Arpeggio funkcija kod Fantom–G omogućuje da se automatski proizvodi Arpeggio; jednostavno pritisnete neke dirke i odsviraće se odgovarajući arpeggio.

Sviranje Arpeggia

Koristite "Arpeggio Part Number" funkciju da odredite koje partove će koristiti Arpeggio funkcija. I Chord Memory funkcija će se primenjivati na partove koji su određeni u Arpeggio Part postavkama.

Bilo da želite svirati arpeggio u Live ili Studio modu, trebate proveriti Arpeggio parametar u odgovarajućem setu.

Uključivanje i isključivanje Arpeggia

1. Pritiskom na ARPEGGIO taster ga uključujete. Taster će se osvetliti.

2. Svirajte akord na klavijaturi. Fantom–G će svirati arpeggio, u zavisnosti od note koje ste pritisnuli.

3. Da prestanete svirati arpeggio, pritisnite ARPEGGIO taster i na taj način ga isključite.

Detaljni opis parametara možete naći pod naslovom "Parametri Arpeggia".

Kombinacija sa Chord Memory funkcijom

Pri sviranju sa Arpeggiom, moguće je koristiti i Chord Memory funkciju. Pošto prvo snimite kompleksne akorde (Chord Forms) u memoriju, možete ih pozvati kad god je Arpeggio funkcija uključena, i jednostavnim pritiskom na jedan taster svirati kompleksne arpeggio zvuke.

Određivanje Tempa za Arpeggio

Određuje tempo arpeggia/ritma.

1. Pritisnite TEMPO taster. Na ekranu će se prikazati trenutna vrednost tempa.

2. VALUE reglerom ili INC, DEC tasterima postavite vrednost tempa (5.00 – 300.00), ili mu odredite vrednost ritmičkim tapkanjem F6 (Tap Tempo) u ritmu koji želite (Tap Tempo).

Ako želite podesiti vrednost u decimalama, držite pritisnut SHIFT i okrećite VALUE regler.

Ako pritisnete F7 (Click) uključićete i zvuk metronoma.

3. Kad završite, pritisnite F8 (Close).

Držanje Arpeggia

Arpeggio je moguće svirati i bez kontinualnog pritiskanja dirki i to na sledeći način.

- 1. Pritisnite HOLD. Indikator će se osvetliti.
- 2. Svirajte akord na klavijaturi.

3. Ako odsvirate neki drugi akord ili note dok traje arpeggio, on će se promeniti u skladu s tim.

4. Za isključivanje Arpeggio Hold funkcije, ponovo pritisnite HOLD.

Korišćenje Hold Pedale

Ako svirate arpeggio i pritisnete hold pedalu, arpeggio će se nastaviti i kad otpustite dirke.

1. Priključite opcionu switch pedalu (DP serije) na HOLD PEDAL ulaz.

2. Pritiskom na ARPEGGIO taster ga uključujete.

3. Svirajte akord i pritisnite hold pedalu.

4. Ako svirate drugi akord ili note dok se drži prethodni arpeggio, on će se menjati u skladu s notama.

Parametri Arpeggia

1. Držite pritisnut SHIFT i pritisnite ARPEGGIO.

 Pritisnite CURSOR da pomerite kursor na svaki parametar i okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na INC ili DEC tastere postavite njihove vrednosti.
 Kad završite, pritisnite EXIT.

Stil (Arpeggio Style)

Određuje način na koji će se svirati arpeggio.

Varijacija (Arpeggio Variation)

Arpeggiator poseduje nekoliko varijacija (patterna) za svaki stil arpeggia. Ovaj parametar određuje broj varijacije. Ukupan broj varijacija zavisi od konkretnog arpeggio stila.

Motif (Arpeggio Motif)

Određuje redosled nota u akordu.

Vrednosti

UP: Note koje pritiskate će se čuti od niskih do visokih.

DOWN: Note koje pritiskate će se čuti od visokih do dubokih.

UP&DOWN: Note koje pritiskate će se čuti od dubokih do visokih, a zatim i obrnuto.

RANDOM: Note će se čuti slučajnim redosledom.

NOTE ORDER: Note će se čuti redom kako ih pritiskate. Pritiskanjem nota određenim redosledom, možete napraviti i melodijske sekvence. Pamti se do 128 nota.

GLISSANDO: Svaki hromatski korak između najviše i najdublje note koju pritisnete će se čuti redom, ponavljajući se ka višim i ka nižim. Pritisnite samo najnižu i najvišu dirku.

CHORD: Sve note čije dirke pritisnete će se čuti istovremeno.

AUTO1: Tajming kada će se čuti koja od pritisnutih dirki će se automatski postaviti i to tako da se prvo čuje najdublja nota..

Tajming kada će se čuti koja od AUTO2: pritisnutih dirki će se automatski postaviti i to tako da se prvo čuje najviša nota..

PHRASE: Pritiskom na jednu dirku će se čuti fraza koja odgovara visini zvuka te dirke. Ako je pritisnuto više dirki, važiće samo ona poslednje pritisnuta.

Brzina naglašavanja (Arpeggio Accent Rate)

Modifikuje jačinu naglašavanja i dužinu nota kako bi se izmenio "groove" osećaj arpeggia. Vrednost "100%" će proizvesti najizraženiji "groove" utisak. Vrednosti: 0–100%

Brzina izmene (Arpeggio Shuffle Rate)

Ove postavke omogućuju izmenu tajminga nota da bi se dobili izmenjeni ritmovi.

Ako je vrednost ovog parametra "50%" note će biti ravnomerno razmaknute. Sa povećanjem vrednosti, tajming nota će sve više biti "izmešan". Vrednosti: 0-100%



Učestalost (Arpeggio Shuffle Resolution)

Određuje tajming u frakcijama nota. Vrednosti mogu biti šesnaestina ili osmina note.

Osetljivost klavijature (Arpeggio **Keyboard Velocity**)

Određuje jačinu zvuka nota koje svirate.

Ako želite da se velocity za svaku notu menja u zavisnosti od jačine pritiska na dirke, postavite vrednost ovog parametra na "REAL." Ako želite da svaka nota ima fiksnu vrednost velocity bez obzira na način pritiska na dirke, postavite fisknu vrednost parametra (1-127).

Vrednosti: REAL, 1–127

Oktave od - do (Arpeggio Octave Range)

Određuje od koje do koje oktave će se kretati arpeggio. Ako želite da se arpeggio čuje samo ako ga odsvirate na klavijaturi, postavite vrednost ovog parametra na "0." Ako želite da koristite arpeggio jednu oktavu više od note koju svirate, postavite vrednost parametra na "+1." Vrednost parametra od "-1" znači da ćete koristiti arpeggio za jednu oktavu dublji od note koju svirate.

Vrednosti: -3 - +3

Način starta arpeggia (Arpeggio Key Trigger)

Ako želite da se arpeggio startuje u trenutku kad pritisnete dirku, postavite vrednost na "ON". Ako želite da arpeggio startuje sa sekvencerom, postavite vrednost parametra na "OFF." Vrednosti: OFF, ON

Snimanje Arpeggia koji napravite (Write)

Arpeggio koji napravite je privremen, i on se briše čim iskilučite uređaj, ili izaberete neki drugi Arpeggio. U User memoriju je moguće snimiti do 128 arpeggia.

Proverite da je trenutni Arpeggio baš taj kojeg 1. želite snimiti.

2. Pritisnite [F7 (Write)].

Prikazaće se ekran za ukucavanje naziva Arpeggia.

3. Kad završite, pritisnite [F8 (OK)].

Prikazaće se ekran na kojem birate gde ćete ga snimiti. Podesite lokaciju okretanjem VALUE reglera ili 4.

pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

5. Pritisnite [F8 (Write)].

Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.

6. Da snimite podatke, pritisnite [F7 (OK)].

Nikad ne isključujte Fantom dok se podaci snimaju. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Korišćenje Chord Memory funkcije (Chord Memory)

Šta je Chord Memory

Chord Memory je funkcija koja omogućuje sviranje akorda na osnovu unapred programiranih formi akorda (Chord Forms), jednostavnim pritiskom na jednu dirku. Fantom-G može snimiti do 128 user chord formi.

Ako se Chord Memory funkcija koristi sa bojom za koju je Mono/Poly Parametar postavljen na Mono, reprodukovaće se samo jedan zvuk u akordu. Ako se koristi Chord Memory funkcija potrebno je postaviti vrednost Mono/Poly Parametara na Poly.

Kombinacija sa Arpeggio funkcijom

Pri sviranju sa Chord Form funkcijom, moguće je koristiti i Arpeggio funkciju. Pošto prvo snimite kompleksne akorde (Chord Forms) u memoriju, možete ih pozvati kad god je Arpeggio uključen, i jednostavnim pritiskom na jednu dirku svirati kompleksne arpeggio zvuke.

Sviranje s Chord Memory Funkcijom

Koristite "Arpeggio Part Number" funkciju da odredite koje partove će koristiti Chord Memory funkcija. I Chord Memory funkcija će se primenjivati na partove koji su određeni u Arpeggio Part postavkama.

Uključivanje i isključivanje Chord MemoryFunkcije

1. Pritiskom na [CHORD MEMORY] uključujete funkciju. Taster će se osvetliti.

2. Svirajte na klavijaturi.

Čuće se akord koji odgovara trenutno izabranoj formi.

Ako pritisnete C4 dirku (srednji C), čuće se akord sa tačnom strukturom koja je snimljena u Chord Form-u. U odnosu na ostale dirke se sviraju paralelni akordi.

3. Za isključenje Chord Memory funkcije, ponovo pritisnite [CHORD MEMORY] taster.

Izbor forme akorda

Izmenom forme akorda će se naravno izmeniti i note u akordu.

1. Držite pritisnut [SHIFT] i pritisnite [CHORD MEMORY]. Prikazaće se sledeći ekran.



2. Podesite broj forme okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

Prikazaće se note akorda.

3. Kad izaberete formu, pritisnite [Exit].

Korišćenje Chord Memory funkcije (Chord Memory)

Akord sa notama u redosledu (Rolled Chord)

Ovde se note u okviru akorda sviraju redom, jedna za drugom, a ne istovremeno. Pošto se brzina reprodukcije menja u zavisnosti od jačine pritiska na dirke, moguće je menjati dinamiku sviranja da bi se na primer dobila realistična simulacija sviranja gitare.

1. Držite pritisnut [SHIFT] i pritisnite [CHORD MEMORY]. Prikazaće se Chord Memory ekran.

2. Pritisnite [F1 (Rolled Chord)] da uključite funkciju.

Na ovaj način, note u akordu će se čuti jedna za drugom, normalnim redosledom.

Izmena redosleda nota u akordu (Rolled Chord Type)

Moguće je izmeniti redosled nota u akordu.

 Držite pritisnut [SHIFT] i pritisnite [CHORD MEMORY]. Prikazaće se Chord Memory ekran.
 Pomoću ▲ i ▼ izaberite "Rolled Chord Type."
 Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

Vrednosti

UP: Note će se čuti od najniže do najviše. DOWN: Note će se čuti od najviše do najniže. ALTERNATE: Redosled će se menjati svaki put kad pritisnete dirku.

L-DOWN: Prvo će se čuti najdublja nota, a zatim od najviše do najniže.

* Ako pritisnete C E G B, note će se čuti kao C B G E. U-UP: Prvo će se čuti najviša nota, a zatim ostale od najniže do najviše.

* Ako pritisnete $C \to G B$, note će se čuti kao $B C \to G$.

Kreiranje svojih formi akorda (Chord Forms)

Pomoću Chord Memory funkcije ne samo da se mogu koristiti interne forme akorda, koje određuju note od kojih se on sastoji, nego je moguće i slobodno kreirati akorde i snimiti preko postojećih.

1. Držite pritisnut [SHIFT] i pritisnite [CHORD MEMORY].

2. Okretanjem VALUE reglera izaberite formu akorda.

3. Pritisnite [F6 (Chord Edit)].

Prikazaće se Chord Form Edit ekran.

4. Preko klavijature odsvirajte akord koji želite.

Kad pritisnete dirku, na ekranu će se dodati nota.

Ako pritisnete pogrešno, i želite izbrisati notu, pritisnite [F5 (Del Note)].

Notu možete izbrisati i ponovnim pritiskom iste dirke. Pritiskom na [F6 (Preview)] možete preslušati akord koji ubacujete.

5. Ako želite snimiti akord koji ste kreirali, nastavite sa korakom broj 3 pod naslovom "Snimanje formi akorda koji ste kreirali". Ako ga ne želite snimiti, pritisnite [F8 (Exit)]

Korišćenje Chord Memory funkcije (Chord Memory)

Snimanje formi akorda koji ste kreirali

Forma akorda koji napravite je privremena, i ona se briše čim isključite uređaj, ili izaberete neki drugi ritam. Ako je želite zadržati, snimite je u user memoriju vašeg Fantoma.

1. Držite pritisnut [SHIFT] i pritisnite [CHORD MEMORY].

Proverite da je trenutni akord baš taj kojeg želite snimiti.

2. Pritisnite [F7 (Write)].

Prikazaće se ekran za ukucavanje naziva Chord Forme.

3. Kad završite, pritisnite [F8 (OK)]. Prikazaće se ekran na kojem birate gde ćete ga snimiti.

4. Pomoću▲ i▼ izaberite odredište.

5. Pritisnite [F8 (Write)].

Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.

6. Da snimite podatke, pritisnite [F7 (OK)].

Nikad ne isključujte Fantom dok se podaci snimaju. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

04: Generator zvuka, treći deo (Kreacija zvuka)

U ovom poglavlju je objašnjeno kako se kreiraju patchevi, live setovi i efekti.

str. 84
str. 112
str. 126
str. 132
str. 150
str. 161

Na Fantomu-G, možete imati potpunu kontrolu postavki parametara. Svaka stavka kojoj se može menjati vrednost se naziva parameter. Izmena vrednosti parametara se naziva Editovanje. U ovom poglavlju objasnićemo procedure koje se koriste u kreiranju patcheva, i funkcije parametara patcheva.

Kako se podešava Patch

Uzmite postojeći patch i editujte ga kako bi kreirali novi. Pošto je patch kombinacija do maksimalno 4 bilo koje boje, pre editovanja treba ih preslušati.

4 preporuke za editovanje Patcheva

1. Izaberite patch koji je sličan zvuku koji želite napraviti. Teško bi bilo kreirati novi zvuk koji je baš onakav kakav želite, ako se nasumice edituju parametri patcha. Pa je zbog toga preporučljivo izabrati prvo patch čiji je zvuk sličan onom koji nameravate napraviti.

2. Odlučite koje boje će se čuti. Važno je da odlučite koje boje iz patcha ćete koristiti. Na Patch Pro Edit ekranu, postavite Tone Switcheve 1–4 i na taj način odredite da li će se odgovarajuća boja čuti (on), ili ne (off). Takođe je važno isključiti boje koje se ne koriste, da se ne koriste kanali koji nisu potrebni, i bespotrebno smanji broj nota koje se mogu koristiti istovremeno.

3. Proverite strukturu. Veoma je važan parametar Structure koji određuje kako će se kombinovati 4 boje u okviru patcha. Pre nego što izaberete nove boje, prvo shvatite kako trenutno izabrane boje utiču jedna na drugu.

4. Isključite efekte. Pošto Fantom-G ima toliko jak uticaj na svoje boje, isključite efekte, kako biste mogli preslušati čiste boje, i na taj način bolje oceniti izmene koje ćete napraviti. Pošto ćete čuti originalni zvuk patcha sa isključenim efektima, lakše ćete čuti i rezultate vašeg editovanja. Poneka je dovoljno izmeniti i parametre efekata da bi se dobio željeni zvuk.

Brzo editovanje Patcheva (Patch Zoom Edit)

Patch Zoom Edit ekran omogućuje editovanje najvažnijih parametara patcheva. Ako želite editovati sve parametre, koristite Patch Pro Edit ekran.

- 1. Izaberite patch čije postavke želite editovati.
- 2. Pritisnite [PATCH].



Prikazaće se Patch Zoom Edit ekran. Grupe Parametri



Funkcijski tasteri na Patch Zoom Edit ekranu:

	1	01: X : :	C.
F taster	Objašnjenje		Str.
F1 Group/Up	Pomera tab editovane grupe na gore.		_
F2 Group /Down	Pomera tab editovane grupe na dole.		_
F4 Util	Patch Initialize	Inicijalizuje postavke izabranog patcha.	87
Menu	Tone Initialize	Inicijalizuje postavke izabraneboje.	87
	Tone Copy	Kopira tonske postavke izabranog patcha na boju iz trenutnog patcha.	87
F5 PFX	Prikazuje ekran za editovanje PFX (Patch Multi-effect).		157
F6 Zoom Edit	Prikazuje Zoom Edit ekran, gde se mogu editovati važniji parametri.		86
F7 Part Select	Određuje koji se part edituje.		—
F8 Tone Sw/Sel	Određuje koje će se boje čuti.		85

3. Parametri su organizovani u nekoliko grupa za editovanje.

Pritiskom na [F1 (Up)] ili [F2 (Down)] birate tab za editovanje grupe koja sadrži parametar koji želite editovati.

Detalje o svakom parametru možete naći na sledećim stranicama

Parametar	str	Parametar	str
Pitch Envelope	97	Structure Type	92
TVF	98	LFO1/2	103
TVF Envelope	100	Step LFO	104
TVA Envelope	101		

Da izaberete part koji želite editovati. Pritisnite [F7 (Part Select)].

4. Pritisnite [CURSOR] taster da pomerite kursor na parametar koji želite izmeniti.

5. Pritisnite [F8 (Tone Sw/Sel)] za izbor boje koju želite editovati.

Prikazaće se Tone Switch/Select prozor.



Pritiskom na bilo koji od tastera [F5 (Select 1)]–[F8 (Select 4)] izabirete boju koju želite editovati.

Istovremeno editovanje istog parametra za više boja

Da bi ste izabrali boje koje želite editovati istovremeno, pritisnite dva ili više tastera [F5 (Select 1)]–[F8 (Select 4)] istovremeno, i oni će se osvetliti.

Uključivanje i isključivanje boje

Pritisnite taster za odgovarajuću boju [F1 (Sw 1)]–[F4 (Sw 4)] da bi se uključila i isključila.

Boje možete birati i uključivati i isključivati preko numeričkih tastera. "7 TONE SEL/SW (Using the Pads to Select Tones or Switch Them On/Off)" (p. 197)

6. Kad završite, pritisnite [EXIT].

7. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

Ako ste izabrali dve ili više boja, istovremeno editujete vrednosti parametara za sve izabrane boje.

8. Ponovite korake od 3 do 7 da odredite koje parametre želite editovati.

9. Ako želite snimiti izmene koje ste napravili, pritisnite [WRITE] taster. Ako ne želite snimiti izmene, pritisnite [EXIT] taster za povratak na Single Play ekran.

Ako se vratite na Single Play ekran, bez da ste snimili izmene koje ste napravili, desno od naziva patcha će se nalaziti simbol " I koji označava da je patch izmenjen i da izmene nisu snimljene.

NAPOMENA:

Postavke koje editujete su privremene, i izgube se ako isključite uređaj, izmenite mod sound generatora ili izaberete neku drugu boju.

Editovanje svih parametara Patcheva (Patch Pro Edit)

Patch Pro Edit ekran omogućuje editovanje svih parametara patcheva.

1. Izaberite patch čije postavke želite editovati.

Ako želite da patch napravite "od nule" (umesto da startujete sa postojećim pa menjate), prvo izvršite Initialize operaciju (str. 87).

2. Dva puta pritisnite [PATCH].



Prikazaće se Patch Pro Edit ekran.

Grupe

Parametri



Funkcijski tasteri na Patch Pro Edit ekranu

Fun. taster	Objašnjenje		Str
F1 Group/Up	Pomera tab editovane grupe na gore.		_
F2 Group /Down	Pomera tab editovane grupe na dole.		_
F3 Set Stereo	Ovo se prikazuje ako editujete grupu WAVE-ova. Odvaja desni wav(R) od levog(L) iz stereo wav oblika.		91
F4 Util	Patch Initialize	Inicijalizuje postavke izabranog patcha.	87
Menu	Tone Initialize	Inicijalizuje postavke izabraneboje.	87
	Tone Copy	Kopira tonske postavke patcha na boju iz trenutnog patcha.	87
F5 PFX	Prikazuje ekran za editovanje PFX (Patch Multi–effect).		157
F6 Pro Edit	Prikazuje Patch Pro Edit ekran, gde se mogu editovati svi parametri.		86
F 7 Part Select	Određuje koji se part edituje.		_
F 8 Tone Sw/Sel	Određuje koje će se boje čuti.		85

3. Parametri su organizovani u nekoliko grupa za editovanje.

Pritiskom na [F1 (Up)] ili [F2 (Down)] birate tab za editovanje grupe koja sadrži parametar koji želite editovati.

Za detalje svakog parametra pogledajte poglavlje "Funkcije parametara Patcheva" na strani 89.

Da izaberete part koji želite editovati, Pritisnite [F7 (Part Select)].

4. Pritisnite [CURSOR] taster da pomerite kursor na parametar koji želite izmeniti.

5. Pritisnite [F8 (Tone Sw/Sel)] za izbor boje koju želite editovati.

Prikazaće se Tone Switch/Select prozor.



Pritiskom na bilo koji od tastera [F5 (Select 1)]–[F8 (Select 4)] izabirete boju koju želite editovati.

Istovremeno editovanje istog parametra za više boja

Da bi ste izabrali boje koje želite editovati istovremeno, pritisnite dva ili više tastera [F5 (Select 1)]–[F8 (Select 4)] istovremeno, i oni će se osvetliti.

Uključivanje i isključivanje boje

Pritisnite taster za odgovarajuću boju [F1 (Sw 1)]–[F4 (Sw 4)] da bi se uključila i isključila.

Boje možete birati i uključivati i isključivati preko numeričkih tastera. "7 TONE SEL/SW (Izbor i ukljisključivanje boja numeričkim tasterima)" (str. 197)

6. Kad završite, pritisnite [EXIT].

7. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

Ako ste izabrali dve ili više boja, istovremeno editujete vrednosti parametara za sve izabrane boje.

8. Ponovite korake od 3 do 7 da odredite koje parametre želite editovati.

9. Ako želite snimiti izmene koje ste napravili, pritisnite [WRITE] taster. Ako ne želite snimiti izmene, pritisnite [EXIT] taster za povratak na Single Play ekran.

Ako se vratite na Single Play ekran, bez da ste snimili izmene koje ste napravili, desno od naziva patcha će se nalaziti simbol " I koji označava da je patch izmenjen i da izmene nisu snimljene.

Postavke koje editujete su privremene, i izgube se ako isključite uređaj, izmenite mod sound generatora ili izaberete neku drugu boju.

Inicijalizacija postavki Patcheva/boja (Patch Initialize/Tone Initialize)

"Inicijalizacija" označava povratak na standardni set vrednosti parametara trenutno izabrane funkcije. Patch Initialize inicijalizuje postavke trenutnog patcha.

Tone Initialize inicijalizuje postavke trenutne boje.

NAPOMENA:

Inicijalizacija se odnosi samo na trenutno izabranu boju, a boje koje se nalaze u user memoriji se ne menjaju. Ako želite povratiti sve postavke parametara Fantoma-G na fabričke vrednosti, uradite Fabrički reset.

Izaberite patch koji želite inicijalizovati.
 Pritisnite [PATCH].



3. Pritisnite [F4 (Util Menu)]. Prikazaće se Patch Utility Menu.

4. Pritiskom na ▲ ili ▼ birate šta želite inicijalizovati (Patch Initialize ili Tone Initialize), i zatim pritikom na [F8 (Select)] i potvrđujete izbor.

Ako se predomislite, pritisnite [F7 (Cancel)].

Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.

5. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje.

Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Kopiranje postavki Patcha i boje (Patch Tone Copy)

Ova operacija kopira postavke bilo kojeg patcha na trenutno izabrani patch. Ova mogućnost vam uveliko ubrzava i olakšava editovanje.

1. Izaberite šta želite editovati i odredišni patch na kojeg kopirate.

2. Pritisnite [PATCH].

3. Pritisnite [F4 (Util Menu)]. Prikazaće se Patch Utility Menu.

4. Pritiskom na ▲ ili ▼ izaberite "Patch Tone Copy," i pritisnite [F8 (Select)].

Ako se predomislite, pritisnite [F7 (Cancel)].

Prikazaće se ekran za kopiranje boja Patcheva.

5. Pritiskom na [CURSOR] pomerate kursor, birate izvor "Source (copy-source)" banku i broj, kao i boje patcha.

6. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

7. Pritiskom na [CURSOR] pomerate kursor, birate izvor "Source (copy-source)" banku i broj, kao i boje patcha.

8. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

9. Pritisnite [F8 (Execute)].

Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.

10. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Compare Funkcija za poređenje

Koristi se za operacije kopiranja boje i patcheva.

Compare funkcija omogućuje vam da preslušate i izvorni i odredišni patch. Ako želite poslušati izvorni patch, pritisnite [F6 (Compare)].

NAPOMENA: Patch koji se preslušava Compare funkcijom može zvučati malčice drugačije od onog koji se reprodukuje normalno.

Obratite pažnju pri izboru Waveforme

Kod Fantoma-G boje su zasnovane na kompleksnim PCM talasnim oblicima, pa ako postavite parametre na način koji je suprotan originalnom talasnom obliku, rezultat može da bude suprotan očekivanju.

Kod Fantoma-G razlikujemo dve vrste talasnih oblika.

One-shot: Zvuk ovih talasnih oblika ima kratko vreme utišavanja (decay). One-shot talasni oblici beleže početni rast i opadanje zvuka. Neki od Fantomovih talasnih oblika su kompletne boje, kao na primer perkusione. Fantom-G ima i mnoštvo one-shot talasnih oblika koji su elementi ostalih boja. Tu su i attack komponente kao zvuci klavirskog čekića i gitarskih pragova.

Looped: Ovi talasni oblici uključuju boje sa dugim vremenom utišavanja i produžene (sustain) zvuke. Loopovani talasni oblici ponavljaju u krug deo talasa, kada zvuk stigne u relativno mirni deo. Loopovani talasni oblici takođe poseduju komponente drugih zvukova, kao što su rezonantne vibracije žica klavira, i šuplji odjek duvačkih instrumenata.

Na dijagramu je prikazan primer boje (električne orgulje) koji kombinuje one-shot i loopovane talasne oblike (waveforme).



Obratite pažnju pri korišćenju One-shot Way forme

Ne može se koristiti envelope za izmenu one-shot talasnog oblika da bi se napravio decay koji je duži od originalnog talasnog oblika, ili da se od njega napravi sustain zvuk. Ako napravite takve envelope, pokušali biste oblikovati nepostojeći deo zvuka, pa envelope ne bi imao nikakvog efekta.

Obratite pažnju pri korišćenju Loop Wav forme

Kod mnogih akustičkih intrumenata kao što su klavir i sax, tokom prvih nekoliko momenata svake note se događaju ekstremne tonske izmene. Ovaj početni attack je ono što uveliko definiše karakter zvuka instrumenta. Kod takvih talasnih oblika je najbolje koristiti kompleksne tonske izmene samo decay dela, a attack ostaviti takav kakav je. Ako modifikujete i attack deo, možda nećete dobiti željeni rezultat zbog karakteristika originalnog talasnog oblika.



Postavke koje editujete su privremene, i izgube se ako isključite uređaj, izmenite mod sound generatora ili izaberete neku drugu boju. Ako želite zadržati izmenjenu boju, morate je snimiti u USER banku.

Ako editujete parametre patcha, na Single Play ekranu se prikaže " 🔽 " simbol. Kada snimite izmenjeni patch, simbol nestaje.

Pri snimanju ako snimate preko postojećih podataka, prethodni podaci se izgube.

1. Proverite da je izabran patch koji želite snimiti.

2. Pritisnite [WRITE] taster. Prikazaće se WRITE MENU prozor.



3. Izaberite "Patch/Rhythm/Sample Set." Pritiskom na ▲ ili ▼ izaberite "Patch / Rhythm / Sample Set," i pritisnite [F8 (Select)]. Prikazaće se prozor za ubacivanje naziva Patcha.



4. Nazivanje patcha.

Detaljniji opis postavljanja naziva možete naći pod naslovom "Postavljanje naziva" na str. 42

5. Kad završite, pritisnite [F8 (OK)].

Prikazaće se ekran na kojem birate gde ćete ga snimiti.

6. Podesite broj patcha okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

Pritiskom na [F6 (Compare)] možete proveriti odredišni patch pre snimanja (Compare funkcija). 7. Pritisnite [F8 (Write)].

Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.

Nikad ne isključujte Fantom dok se podaci snimaju.

8. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje.

Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Preslušavanje odredišnog Patcha (Compare)

Pre nego što snimite patch, možete proveriti patch preko kojeg snimate da proverite da li ga želite prebrisati. Na ovaj način sprečavate da slučajno izbrišete neki važniji patch.

1. Za izbor odredišnog patcha sledite proceduru pod naslovom "Snimanje Patcheva koje ste napravili (Write)" sve do koraka 6.

2. Pritisnite [F6 (Compare)] da uključite funkciju.

3. Svirajte na klavijaturi ili na padovima, kako biste preslušali odredišni patch, i bili sigurni da želite snimiti preko njega.

NAPOMENA:

Patch koji se preslušava Compare funkcijom može zvučati malčice drugačije od onog koji se reprodukuje normalno..

4. Ako želite promeniti odredište, okrećite VALUE regler.

5. Pritisnite [F8 (Write)].

Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.

6. Ponovo pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje.

Funkcije parametara patcheva

U ovoj sekciji ćemo objasniti funkcije koje vrše različiti parametri patcha, kao i njihovu kompoziciju. Parametri označeni sa "□" se mogu kontrolisati pomoću određenih MIDI signala (Matrix Control). Način kontrole tih parametara se određuje na Matrix Ctrl ekranu.

Ako je za naziv parametra prikazan broj, (**II**, **EI**, **EI**, **II**), moguće je pomoću potenciometra sa odgovarajućim brojem kontrolisati njihovu vrednost (levi je broj 1, desni 4).



Postavke koje se odnose na ceo Patch (General)

Patch Name

Određuje naziv celog patcha. Pritiskom na [ENTER] možete dodeliti naziv patchevima.

Vrednosti: space, A–Z, a–z, 0–9, ! "#% '()*+,-. /:;<=>?@[\]^_`{|}

Detaljniji opis postavljanja naziva možete naći pod naslovom "Postavljanje naziva" na strani 42

Patch Category

Određuje vrstu (kategoriju) patcha Takođe određuje frazu koja će se čuti kad se koristi Phrase Preview funkcija.

Patch Level

Određuje jačinu zvuka celog patcha Vrednosti: 0–127

Patch Pan

Određuje poziciju zvuka celog patcha "L64" je skroz levo, "0" je centar, a "63R" je skroz desno. Vrednosti: L64–0–63R

Patch Priority

Određuje šta će biti sa notama ako se premaši maksimalni nivo polifonije (128). Vrednosti:

LAST: Poslednje odsvirana nota će imati prioritet, a note koje se još čuju će se isključivati počevši sa prvom odsviranom notom.

LOUDEST: Najglasnije će imati prioritet, a note koje se trenutno čuju će se isključivati počevši sa najtišom.

Octave Shift

Određuje visinu zvuka celog patcha u koracima od po jednu oktavu više ili dublje (+/-3 oktave). Vrednosti: -3-+3

Patch Coarse Tune *

Određuje visinu zvuka celog patcha u koracima od po jednu polunotu više ili dublje (+/-4 oktave). Vrednosti: -48-+48

Patch Fine Tune

Određuje visinu zvuka celog patcha u koracima od po 1-cent(+/-50 centa).Vrednosti: -50-+50

NAPOMENA:

Jedan cent je stoti deo polunote.

Stretch Tune Depth

Omogućuje primenu "stretchovanog štima" na ceo patch. (Stretched tuning je sistem kojim se normalno uštimavaju akustični klaviri, kod kojih se zvuk nižih nota postavlja niže, a viših više nego što bi to inače trebalo) Ako je vrednost ovog parametra "OFF," koristiće se standardni štim. Ako je vrednost ovog parametra "3" dobiće se najveća razlika visine zvuka dubokih i visokih tonova.

Vrednosti: OFF, 1–3

Na dijagramu je prikazana izmena visine zvuka u visokim i dubokim oktavama u odnosu na standardni štim. Ova postavka ima fini uticaj na način rezonancije akorda.



Analogni sintesajzer (Analog Feel Depth)

Određuje jačinu modulacije koja će se primeniti na patch. (1/f modulacija je prijatna prirodna modulacija koja sliči na povetarac.)

Primenom ove "1/f modulacije," se simulira prirodna nestabilnost zvuka karakteristična za analogni sintesajzer.

Vrednosti: 0-127

Cutoff Offset

Cutoff Frequency Offset menja frekvenciju filtriranja celog patcha, istovremeno čuvajući relativne razlike u filtriranju zvuka svake boje. Vrednosti: -63-+63

NAPOMENA:

Ova se vrednost dodaje na frekvenciju filtriranja boja, pa ako je npr vrednost cutoff frekvencije za boju postavljena na "127" (maximum), pozitivne vrednosti ovog parametra neće proizvesti nikakvu izmenu.



Resonance Offset

Resonance Offset menja rezonanciju celog patcha, istovremeno čuvajući relativne razlike u rezonancije svake boje postavljene u Resonance parametru (str. 98).

Vrednosti: -63-+63

* **Rezonancija:** naglašava frekvencije u regionu filtriranja, dajući zvuku jasniji karakter.

Ova se vrednost dodaje na rezonanciju boja, pa ako je npr vrednost rezonancije za boju postavljena na "127" (maximum), pozitivne vrednosti ovog parametra neće proizvesti nikakvu izmenu.

Attack Time Offset

Attack Time Offset menja attack celokupnog patcha, istovremeno čuvajući relativne razlike u attacku svake boje postavljenim u TVA Env Time 1 parametrima (str. 102) i TVF Env Time 1 parametrima (str. 100). Vrednosti: -63-+63

* *Attack Time:* Vreme za koje zvuk dostigne maksimalnu jačinu nakon što je dirka pritisnuta i zvuk počeo.

Ova se vrednost dodaje na attack boja, pa ako je npr vrednost attack parametra za boju postavljena na "127" (maximum), pozitivne vrednosti ovog parametra neće proizvesti nikakvu izmenu.

Release Time Offset

Release Time Offset menja vreme početka otpuštanja celokupnog patcha, istovremeno čuvajući relativne razlike između boja postavljenim u TVA Env Time 4 parametrima (str. 102) i TVF Env Time 4 parametrima (str. 100).

Vrednosti: -63–+63

*

* **Release Time:** Vreme koje prođe od kad skinete prst sa dirke, dok zvuk potpuno ne nestane.

Ova se vrednost dodaje na vreme otpuštanja boje, pa ako je npr vrednost release time parametra za boju već postavljena na "127" (maximum), pozitivne vrednosti ovog parametra neće proizvesti nikakvu izmenu.

Velocity Sens Offset

Velocity Sensitivity Offset menja osetljivost na brzinu celokupnog patcha, istovremeno čuvajući relativne razlike između vrednosti Velocity Sensitivity parametara u svakoj boji u dole prikazanim parametrima.

Cutoff Velocity Sens parametar (p. 99) Level Velocity Sens parametar (p. 100) Vrednosti: -63–+63

* Velocity: Pritisak kojim se pritiska dirka.

Ova se vrednost dodaje na velocity sensitivity vrednost boja, pa ako je npr vrednost velocity sensitivity parametra za boju već postavljena na "+63" (maximum), pozitivne vrednosti ovog parametra neće proizvesti nikakvu izmenu.

Modifikacija talasnih oblika (Wave)

Wave Group

Određuje koja grupa wavova će biti osnovna. Vrednosti INT: Wavovi iz interne memorije SAMP: Semplovi

Wave Number L (Mono) Wave Number R

Određuje osnovni talasni oblik boje. Osim broja -Wave number, na donjem delu ekrana će se prikazati i naziv talasnog oblika -Wave name.

Ako je u mono modu, određuje se samo levi kanal (L). U stereo se određuje i desni kanal (R).

Vrednosti: OFF, 1- (maksimum zavisi od grupe wavova)

NAPOMENA:

Ako se odredi samo desni kanal, neće se čuti zvuk.

Ako želite izabrati wavove kod kojih su odvojeni levi i desni kanali, izaberite levi (L) Wave broj i pritisnite [F3 (Set Stereo)]; desni kanal će se automatski izabrati.

* Ako se koristi stero sempl, morate odrediti isti broj za Li R

Wave Gain

Određuje gain (pojačanje) waveforme. Vrednosti se menjaju u koracima od po 6 dB (decibela) - pojačanje od 6 dB duplira gain. Ako ćete koristiti Booster za distorziju waveforme, postavite maksimum vrednost ovog parametra (str. 94). Vrednosti: -6, 0, +6, +12

Wave Tempo Sync

Ako želite sinhronizovati Phrase Loop sa tempom, postavite "ON". Važi samo kad je izabran sempl za boju.

Vrednosti: OFF, ON

Ako je za boju izabran sempl, morate prvo postaviti BPM (tempo) parametar sempla.

Ako je za boju izabran sempl, Wave Tempo Sync će trošiti dupli broj glasova polifonije.

Ako je Wave Tempo Sync parametar postavljen na "ON," vrednost Delay Time parametra postavite na nulu (str. 108). Sa drugačijim postavkama će se primeniti delay, i nećete moći svirati kako očekujete.

Phrase Loop

Phrase loop se odnosi na ponovljenu reprodukciju fraze koja je izvučena iz pesme (npr preko semplera). Jedna tehnika korišćenja Phrase Loop-ova je isecanje neke fraze iz postojeće pesme određenog žanra, npr dance muzike, i kreiranje nove pesme sa tom frazom kao osnovom. Ta tehnika se naziva "Break Beats"

Realtime Time Stretch

Ako je wave grupa "SAMP," a Wave Tempo Sync parametar uključen, moguće je menjati brzinu reprodukcije waveforme bez menjanja visine zvuka.

FXM Switch

Određuje da li će se koristiti FXM ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

FXM

FXM (Frequency Cross Modulation) koristi određeni wav da doda modulaciju trenutno izabranom wavu, i kreira kompleksne zvuke. Koristi se za kreiranje dramatičnih zvukova ili zvučnih efekata.

FXM Color

Određuje kako će FXM sprovesti frekventnu modulaciju. Viša vrednost će proizvesti grublji zvuk, niža metalniji zvuk. Vrednosti: 1–4

FXM Depth ★

Određuje dubinu modulacije koju će proizvesti FXM. Vrednosti: 0–16

Menjanje kako se čuje boja (TMT)

Način kako će se boja čuti može se kontrolisati pritiskom na dirke, ili MIDI signalima. To se naziva Tone Mix Tabela (TMT).

Structure Type 1 & 2, 3 & 4

Određuje kako se vezuju boje 1 i 2 ili 3 i 4. Vrednosti: 1–10 Na raspolaganju su sledećih 10 vrsta:



Kod ove vrste su boje 1 i 2 (ili 3 i 4) nezavisne jedna od druge. Koristi se kad se žele sačuvati originalni PCM zvuci ili kad se žele kreirati i kombinovati zvuci za svaku boju.



Ova vrsta postavlja dva filtera jedan na drugi i na taj način pojačava njihovo dejstvo. TVA za boju 1 (ili 3) kontroliše balans jačine zvuka između njih.



Ova vrsta meša zvuk boje 1 (3) sa bojom 2 (4), primenjuje filter, i zatim booster da bi izobličila zvuk.



Ova vrsta pojačava zvuk kako bi došlo do izobličenja i onda kombinuje dva filtera. TVA za boju 1 (ili 3) kontroliše balans jačine zvuka između njih i nivo pojačanja.



Ova vrsta koristi ring modulator kako bi kreirala nove zvuke i kombinuje dva filtera. TVA boje 1 (3) kontroliše balans između dve boje, menjajući i dubinu ring modulatora.



Ova vrsta koristi ring modulator kako bi kreirala nove zvuke, i umiksava zvuk boje 2 (4) i slaže dva filtera. Pošto se ring-modulisan zvuk može miksati sa bojama 2 (4), TVA boje 1 (3) se podešava jačinom ringmodulisanog zvuka.



Ova vrsta primenjuje filter na boju 1 (3) i ringmoduliše sa bojom 2 (4) kako bi kreirala nove zvuke.



Ova vrsta šalje zvuk filtrirane boje 1 (3) i 2 (4) kroz ring modulator, i zatim umiksa zvuk boje 2 (4) i primenjuje filter na rezultat.



Ova vrsta prosleđuje filtrirani zvuk svake boje kroz ring modulator kako bi kreirala nove zvuke. TVA boje 1 (3) kontroliše balans između dve boje, menjajući i dubinu ring modulatora.



Ova vrsta šalje filtrirani zvuk svake boje kroz ring modulator kako bi kreirala novi zvuk, i umiksava zvuk boje 2 (4). Pošto se ring-modulisan zvuk može miksati sa bojama 2 (4), TVA boje 1 (3) se podešava jačinom ring-modulisanog zvuka.

NAPOMENA:

Ako je izabrana vrsta od 2 do 10 i jedna boja iz para je isključena, ona druga će biti postavljena kao TYPE 1 bez obzira na prikazane postavke.

Ako ograničite deo klavijature na kojem se svira neka boja (Raspon dirki, str. 94) ili raspon jačina na kojima će se čuti (Velocity Raspon, str. 95), u delovima gde ste odredili da se boja ne čuje će biti kao i da ste je isključili. To znači da ako ste izabrali vrstu od 2 do 10 i napravite deo klavijature ili jačine gde se jedna od boja iz para ne treba čuti, note koje svirate u tom delu ili tom jačinom će se čuti kao druga boja iz para i to kao vrsta broj 1 bez obzira na prikazane postavke.

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

Ako se za Structure izabere TYPE 3 ili TYPE 4 moguće je podešavati jačinu boostera. Booster pojačava ulazni signal kako bi torzirao zvuk. Na ovaj način se kreira efekat distorzije koji se često koristi kod električnih gitara. Više vrednosti proizvode jaču distorziju.

Vrednosti: 0, +6, +12, +18



Ring Modulator

Ring modulator množi talasne oblike dve boje i generiše harmonije koje se nisu nalazile ni u jednom od njih. (Osim ako je jedan od talasnih oblika sinusoidan, neće se proizvesti frekventne komponente sa jednako raspoređenim talasnim oblicima.) Pošto razlika u visini zvuka između dve talasne forme menja harmonijsku strukturu, rezultat će biti metalni zvuk bez određene visine. Ova je funkcija pogodna za kreiranje metalnih zvukova kao npr zvuk zvona.



Keyboard Fade Width Lower

Ova funkcija određuje šta se događa sa zvukom boje kad se odsvira nota koja je niža od one koja je određena kao najniža za tu boju. Više vrednosti parametra će proizvesti postepenije izmene jačine. Ako pri sviranju note koja je niža od najniže određene za tu boju želite da se ne čuje ništa, postavite vrednost ovog parametra na "0."

Vrednosti: 0–127

Keyboard Range Lower

Određuje najnižu notu pri kojoj će se čuti boja. Vrednosti: C-1–UPPER

Keyboard Range Upper

Određuje najvišu notu pri kojoj će se čuti boja. Vrednosti: LOWER–G9

NAPOMENA:

Ako nižu notu pokušate postaviti više nego najvišu, ili najvišu postaviti niže od najniže, obe vrednosti će se izjednačiti.

Keyboard Fade Width Upper

Ova funkcija određuje šta se događa sa zvukom boje kad se odsvira nota koja je viša od one koja je određena kao najviša za tu boju. Više vrednosti parametra će proizvesti postepenije izmene jačine. Ako pri sviranju note koja je viša od najviše određene za tu boju želite da se ne čuje ništa, postavite vrednost ovog parametra na "0."

Vrednosti: 0–127



TMT Velocity Control (TMT Velocity Control Switch)

TMT Velocity Control određuje da li se neke boje čuju (ON) ili ne (OFF) zavisno od jačine kojom se svira (velocity). Ako se postavi "RANDOM," boje od kojih se sastoji patch će se čuti nasumično, bez obzira na jačinu sviranja. Ako se postavi "CYCLE," boje od kojih se sastoji patch će se čuti jedna za drugom, bez obzira na jačinu sviranja.

Vrednosti: OFF, ON, RANDOM, CYCLE

NAPOMENA:

Pomoću "Velocity Range Lower" (str. 95) i "Velocity Range Upper" (str. 95) određujete raspon dinamike sviranja.

Ako su Velocity Range Lower i Velocity Range Upper postavljeni na istu vrednost, postavljanjem TMT Velocity Control parametra na "RANDOM" ili "CYCLE" nećete dobiti nikakav efekat. Osim korišćenjem Velocity, boje možete zameniti i korišćenjem Matrix Control funkcije (str. 109, str. 95). Međutim, velocity i Matrix Control se ne mogu istovremeno koristiti. Ako se koristi Matrix Control za izmenu boja, postavite Velocity Control parametar na "OFF."

Velocity Fade Width Lower

Određuje šta se događa sa jačinom zvuka boje, kad se svira sa manjom jačinom od određene minimalne. Više vrednosti parametra će proizvesti postepenije izmene jačine. Ako želite da se note koje su van određenih granica velocity uopšte ne čuju, postavite vrednost ovog parametra na "0." **Vrednosti:** 0–127

Velocity Range Lower

Određuje najnižu jačinu pritiska na dirku od koje će se boja čuti. Ovo podesite kad želite da se u zavisnosti od jačine pritiska na dirku čuju različite boje. Vrednosti: 1–UPPER

Velocity Range Upper

Određuje najvišu jačinu pritiska na dirku do koje će se boja čuti. Ovo podesite kad želite da se u zavisnosti od jačine pritiska na dirku čuju različite boje. Vrednosti: LOWER–127

NAPOMENA:

AKo pokušate postaviti Lower vrednost iznad Upper ili obrnuto, obe će se automatski izjednačiti.

Ako koristite Matrix Control (str. 109) za menjanje boja, podesite najnižu (Lower) i najvišu (Upper) vrednost MIDI signala koji ćete koristiti.

Velocity Fade Width Lower

Određuje šta se događa sa jačinom zvuka boje, kad se svira sa većom jačinom od određene maksimalne. Više vrednosti parametra će proizvesti postepenije izmene jačine. Ako želite da se note koje su van određenih granica velocity uopšte ne čuju, postavite vrednost ovog parametra na "0."

Vrednosti: 0–127



TMT Control Switch

Da li će se boja čuti ili ne određujete pomoću Matrix Control funkcije (str. 109). **Vrednosti:** OFF, ON

NAPOMENA:

Moguće je podesiti i da se različite boje čuju zavisno od jačine (velocity) pritiska na dirku (str. 95). Međutim, velocity i Matrix Control se ne mogu istovremeno koristiti. Ako želite da se razne boje čuju, postavite Velocity Control parametar (str. 95) na "OFF."

Izmena visine zvuka (Pitch/Pitch Env)

Visina zvuka (Pitch) Grubo podešavanje (Coarse Tune)★

Određuje visinu zvuka boje u koracima od po jednu polunotu više ili dublje (+/-4 oktave). Vrednosti: -48-+48

Fino podešavanje (Fine Tune)★

Određuje visinu zvuka boje u koracima od po 1-cent (+/50 centa). Vrednosti: -50-+50

Jedan cent je stoti deo polunote.

Nasumična visina zvuka (Random Pitch Depth)

Određuje od i do koje vrednosti će se događati nasumična visina zvuka svaki put kad se pritisne dirka. Ako ne želite da se nasumično menja visina zvuka, postavite ovu vrednost na "0." Ove su vrednosti u centima (stoti deo polunote).

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

Wave Pitch Key Follow

Određuje koliko se menja visina zvuka kad svirate jednu oktavu više (npr., 12 dirki dalje na klavijaturi). Ako želite da se standardno povišava zvuk, postavite vrednost ovog parametra na "+100." Ako želite da se visina pomeri za dve oktave, postavite "+200." I obratno, postavite negativnu vrednost ako želite da se visina zvuka snižava. Ako je vrednost "0," sve dirke će proizvesti note iste visine.

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



Pitch Bend Range Up

Određuje koliko se menja visina zvuka kad je Pitch Bend ručica gurnuta maksimalno u desno. Na primer, ako je ovaj parametar postavljen na "12," visina će se povećati za jednu oktavu ako je ručica u krajnje desnom položaju. **Vrednosti:** 0–+48

Vrednosti: 0–+48

Pitch Bend Range Up

Određuje koliko se menja visina zvuka kad je Pitch Bend ručica gurnuta maksimalno u levo. Na primer ako je postavljena vrednost parametra "-48" i ručica je u krajnje levom položaju, visina zvuka će biti za 4 oktave niža.

Vrednosti: -48-0

Pitch Env Velocity Sens

Dinamika sviranja na klavijaturi se može koristiti da se kontroliše envelope visine zvuka. Ako želite da se pitch envelope jače primenjuje ako se jače pritiskaju dirke, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da se pitch envelope manje primenjuje ako se jače pritiskaju dirke, postavite negativne vrednosti ovog parametra.

Vrednosti: -63–+63

Pitch Env Time 1 Velocity Sens

Ovaj parametar omogućuje da dinamika sviranja utiče na Time 1 parametar kod Pitch envelope. Ako želite da se Time 1 ubrza ako se jače pritiskaju dirke, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da se uspori, postavite negativne vrednosti.

Vrednosti: -63-+63

Pitch Env Time 4 Velocity Sens

Ako želite da brzina release parametra utiče na vrednost Time 4 parametra kod pitch envelope. Ako želite da se Time 4 ubrza ako se jače pritiskaju dirke, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da se uspori, postavite negativne vrednosti. Vrednosti: -63-+63

Pitch Env Time Key Follow

Koristite ove postavke ako želite da na vremena pitch envelope (Time 2–Time 4) utiče lokacija dirke. Vremena pitch envelope su standardno postavljena na C4 dirku, a pozitivne (+) vrednosti će uzrokovati da note više od nje imaju sve kraća vremena, dok će negativne vrednosti uzrokovati duža vremena. Veće vrednosti uzrokuju veće izmene.

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



Hold Bend

Ovaj parametar određuje da li će biti onemogućen pitch bend (ON) ili ne (OFF) dok se drži pedala i tokom release dela zvuka. **Vrednosti:** OFF, ON

Bend Mode

Određuje šta će se dogoditi pri korišćenju pitch bend ručice.

Vrednosti:

NORMAL: Pitch bend ručica se koristi na standardni način.

TOUCH: Pomeranjem pitch bend ručice se fino menja visina zvuka, a ako i najmanje vratite ručicu unazad, visina zvuka se trenutno vraća na normalu, kao da je ručica potpuno puštena.

CATCH: Ako svirate neku notu, a ručica je već pomerena, visina zvuka će biti neizmenjena. Visina zvuka će se promeniti tek kad ručica prođe kroz srednji položaj.

LAST: Pitch bend će se primeniti samo na zadnje odsviranu notu.

CATCH+LAST: Kombinovani rad prethodno opisanih "CATCH" i "LAST" metoda.

Bend Mode Control

Ovim se određuje CC (control change) čija se vrednost koristi za izmenu načina rada pitch bend ručice između moda određenog Bend Mode parametrom (kontrolne vrednosti 64 ili više) i standardnog načina (vrednosti 63 ili manje). Vrednosti: CC01–31, CC32(OFF), CC33–95

Pitch Env (Pitch Envelope)

Pitch Env Depth

Određuje efekat Pitch Envelope. Više vrednosti će proizvesti veću izmenu. Negativne (-) vrednosti će invertovati oblik envelope. Vrednosti: -12-+12

Pitch Env Time 1–4 ★

Određuje vreme pitch envelope (Time 1–Time 4). Više vrednosti rezultiraju u dužem vremenu koje je potrebno da se dosegne sledeća visina zvuka. (Na primer, Time 2 je vreme za koje se visina zvuka menja od Level 1 do Level 2.)





Pitch Env Level 0–4

Određuje jačinu pitch envelope (Level 0–Level 4). Određuje koliko se visina zvuka menja od referentne vrednosti (postavljene pomoću Coarse Tune ili Fine Tune funkcije na Pitch ekranu). Pozitivne (+) vrednosti će postaviti da zvuk bude viši nego standardni, negativne -dublji.

Vrednosti: -63–+63

Menjanje "vedrine" zvuka pomoću filtera (TVF/TVF Env)

TVF

Filter Type

Određuje vrstu filtera. Filter seče ili pojačava određeni region frekvencija kako bi izmenio "vedrinu", punoću ili neke druge karakteristike zvuka. **Vrednosti:**

OFF: Ne koristi se filter.

- **LPF:** Low Pass Filter. Smanjuje jačinu zvuka svih frekvencija iznad frekvencije sasecanja (Cutoff Freq) kako bi zvuk dobio prigušeniji, "tamniji" karakter. Ovaj filter se načešće koristi kod sintesajzera.
- **BPF:** Band Pass Filter. Ovaj filter eliminiše sve osim frekvencija u određenom regionu (Cutoff Freq). Koristi se za kreaciju specijalnih zvukova.
- **HPF:** High Pass Filter. Saseca frekvencije ispod određenog regiona (Cutoff Freq). Koristi se za kreaciju perkusionih boja i naglašava njihove više frekvencije.
- **PKG:** Peaking Filter. Naglašava frekvencije u određenom regionu (Cutoff Freq). Ovim filterom možete kreirati wah-wah efekte primenjujući LFO da bi se cutoff frekvencija menjala ciklično.
- **LPF2:** Low Pass Filter 2. Iako seče frekvencije iznad Cutoff frekvencije, osetljivost ovog filtera je upola manja od LPF. Zbog toga je zvuk koji ovaj filter pravi "topliji" od LPF. Ovaj filter je odličan za zvuke simuliranih instrumenata kao što je zvuk akustičnog klavira.
- **LPF3:** Low Pass Filter 3. Iako seče frekvencije iznad Cutoff frekvencije, osetljivost ovog filtera se menja u zavisnosti od Cutoff frekvencije. Iako je i ovaj filter dobar za upotrebu kod zvukova simuliranih akustičnih instrumenata, nijanse zvuka ga razlikuju od LPF2, čak i uz iste postavke TVF Envelope.

NAPOMENA:

Ako postavite "LPF2" ili "LPF3," postavke Resonance parametra će se ignorisati.

Cutoff Frequency ★

Određuje frekvenciju na kojoj filter počinje da se primejnuje na frekventne komponente talasnog oblika.

Vrednosti: 0–127

Ako je za Filter Type parametar postavljeno "LPF/LPF2/LPF3", niže vrednosti cutoff frekvencije smanjuju gornje harmonike zvuka i kreiraju uobličeniji, topliji zvuk. Više vrednosti parametra čine zvuk jasnijim, "svetlijim".

Ako je izabran "BPF", harmonijske komponente će se menjati u zavisnosti od vrednosti TVF Cutoff Frequency parametra. Koristi se za kreaciju specijalnih zvukova.

Ako je izabran "HPF", više vrednosti Cutoff Frekvencije će smanjiti niže harmonike i naglasiti više komponente zvuka.

Ako je izabran "PKG", harmonici koji će biti naglašeni će se menjati u zavisnosti od vrednosti CutoffFrequency parametra.

Da bi ste editovali ceo patch uz očuvanje razlika između Cutoff Frequency vrednosti svake boje u njemu, postavite Cutoff Offset parametar (str. 90).

Resonance: ★

Naglašava deo zvuka u regionu filtriranja, dodajući zvuku karakter. Previsoke vrednosti ovog parametra mogu proizvesti oscilacije, i izobličenja. **Vrednosti:** 0–127

Da bi ste editovali ceo patch uz očuvanje razlika između Resonance vrednosti svake boje u njemu, postavite Resonance Offset parametar (str. 91).





TVF Cutoff Key follow

Ovaj parametar se koristi ako želite da se cutoff frekvencija menja u zavisnosti od pritisnute dirke. Sve je u odnosu na C4 dirku (srednja C), pozitivne (+) vrednosti će uzrokovati da cutoff frekvencija raste za note koje su više od C4, negativne će uzrokovati da cutoff frekvencija opada za note više od C4. Veće vrednosti uzrokuju veće izmene.

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

Cutoff frekvencija (broj oktava)



Cutoff Velocity Curve

Možete izabrati jednu od sedam krivulja koje definišu kako će dinamika sviranja (velocity) uticati na cutoff frekvenciju. Postavite vrednost ovog parametra na "FIXED" ako ne želite da način sviranja utiče na Cutoff frekvenciju.

Vrednosti: FIXED, 1–7

Cutoff Velocity Sens

Ovaj parametar se koristi za izmenu cutoff frekvencije kao rezultat različite dinamike sviranja. Ako želite da jače odsvirane note povišavaju cutoff frekvenciju, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da jače odsvirane note snižavaju cutoff frekvenciju, koristite negativne vrednosti. **Vrednosti:** -63-+63

NAPOMENA:

Da bi ste editovali ceo patch uz očuvanje razlika između Cutoff Frequency Velocity Sensitivity vrednosti svake boje u njemu, postavite Velocity Sens Offset parametar (str. 91). Ovu vrednost međutim, koristi i Level Velocity Sens parametar (str. 100).

Resonance Velocity Sens

Omogućuje da dinamika sviranja menja količinu rezonancije (Resonance). Ako želite da jače odsvirane note pojašavaju rezonanciju, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da jače odsvirane note snižavaju rezonanciju, koristite negativne vrednosti.

Vrednosti: -63–+63

TVF Env Velocity Curve

Određuje koja će od 7 krivulja određivati kako dinamika sviranja utiče na TVF envelope. Postavite vrednost ovog parametra na "FIXED" ako ne želite da način sviranja utiče na TVF Envelope.

Vrednosti: FIXED, 1–7



TVF Env Velocity Sens

određuje kako dinamika sviranja utiče na dubinu TVF envelope. Pozitivne vrednosti će uzrokovati da TVF envelope ima jači efekat za jače odsvirane note, a negativne (-) slabiji.

Vrednosti: -63-+63

TVF Env Time 1 Velocity Sens

Ovaj parametar omogućuje da dinamika sviranja utiče na Time 1 parametar kod TVF envelope. Ako želite da se Time 1 ubrza ako se jače pritiskaju dirke, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da se uspori, postavite negativne vrednosti. **Vrednosti:** -63-+63

TVF Env Time 4 Velocity Sens

Ako želite da brzina release parametra utiče na vrednost Time 4 parametra kod TVF envelope. Ako želite da se Time 4 ubrza ako se brže otpuštaju note, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da se uspori, postavite negativne vrednosti. Vrednosti: -63-+63

TVF ENV (TVF Envelope)

TVF Env Depth

Određuje dubinu TVF envelope. Više vrednosti će proizvesti veću izmenu. Negativne (-) vrednosti će invertovati oblik envelope. Vrednosti: -63-+63

TVF Env Time Key Follow

Koristite ove postavke ako želite da na vremena TVF envelope (Time 2–Time 4) utiče lokacija dirke. Vremena TVF envelope su standardno postavljena na C4 dirku, a pozitivne (+) vrednosti će uzrokovati da note više od nje imaju sve kraća vremena, dok će negativne vrednosti uzrokovati duža vremena. Veće vrednosti uzrokuju veće izmene.

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



TVF Env Time 1−4 ★

Određuje vremena TVF envelope (Time 1–Time 4). Više vrednosti će produžiti vreme dok se ne dođe do sledećeg nivoa cutoff frekvencije. (Na primer, Time 2 je vreme za koje se zvuk menja od Level 1 do Level 2.) **Vrednosti:** 0–127



TVF Env Level 0-4

Određuje jačinu TVF envelope (Level 0–Level 4). Ove postavke određuju kako će se cutoff frekvencija menjati u svakom trenutku, u odnosu na standardnu cutoff frekvenciju (vrednost cutoff frekvencije se postavlja na TVF ekranu). **Vrednosti:** 0–127

Podešavanje jačine zvuka (TVA/TVA Env)

TVA

Tone Level ★

Određuje jačinu zvuka boje Ovaj parametar se uglavnom koristi za podešavanje balansa jačine zvuka boja.

Vrednosti: 0–127

Level Velocity Curve (TVA Level Velocity Curve)

Moguće je izabrati jednu od 7 krivulja koje određuju kako će dinamika sviranja uticati na jačinu zvuka. Ako ne želite da dinamika sviranja utiče na jačinu zvuka, postavite vrednost parametra na "FIXED." **Vrednosti:** FIXED, 1–7

Vrednosti: FIXED, 1–7



Level Velocity Sens (TVA Level Velocity Sensitivity)

Izaberite ovaj parametar ako želite da se menja jačina boje u zavisnosti od jačine kojom svirate. Postavite pozitivne vrednosti ako želite da se zvuk boje jače menja kad jače svirate, i obrnuto.. **Vrednosti:** -63-+63

NAPOMENA:

Ako želite podesiti ceo patch, pri tome čuvajući relativne razlike TVA Level Velocity Sensitivity parametara između boja u njemu, podesite Velocity Sens Offset parametar (str. 91). Ovu vrednost međutim, koristi i Cutoff Velocity Sens parametar (str. 99).

Bias

Bias omogućuje da se u zavisnosti od pozicije na klavijaturi menja i jačina zvuka. Koristi se za izmenu jačine pomoću lokacije na klavijaturi, pri sviranju zvukova akustičnih instrumenata.



Bias Level

Određuje ugao izmene jačine zvuka koja će se dogoditi u izabranom pravcu (Bias Direction). Veće vrednosti uzrokuju veće izmene. Negativne (-) vrednosti će obrnuti pravac izmene.

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

Bias Position

Određuje dirku u odnosu na koju će se menjati jačina zvuka.

Vrednosti: C-1–G9

Bias Direction

Određuje pravac u kojem će se menjati zvuk počevši od Bias Position.

Vrednosti

LOWER:

Jačina zvuka će se menjati na delu klavijature ispod Bias Point-a.

UPPER:

Jačina zvuka će se menjati na delu klavijature iznad Bias Point-a.

LO&UP:

Jačina zvuka će se menjati simetrično na levo i desno od Bias Point-a.

ALL:

Jačina zvuka se menja linearno sa centrom u Bias Point-u.

Tone Pan ★

Određuje stereo poziciju zvuka boje "L64" je skroz levo, "0" je centar, a "63R" je skroz desno. **Vrednosti:** L64–0–63R

Tone Pan Key Follow

Ovaj parametar se koristi ako želite da pozicija dirke utiče na poziciju zvuka u prostoru. Pozitivne vrednosti će uzrokovati da note više od dirke C4 (srednje C) budu sve više na desno u stereo polju, a negativne obrnuto sve više na levo. Veće vrednosti uzrokuju veće izmene.

Vrednosti: -100-+100



Random Pan Depth

Ovaj parametar omogućuje da se stereo lokacija postavlja nasumično sa svakim pritiskom na dirku. Više vrednosti proizvode veću izmenu. Vrednosti: 0–63

Alternate Pan Depth

Ovaj parametar omogućuje da se sa svakim pritiskom na dirku pozicija zvuka menja s leve na desnu i obrnuto. Više vrednosti proizvode veću izmenu. "L" ili "R" vrednosti parametra će obrnuti redosled menjanja između leve i desne strane. Na primer ako su dve boje postavljene jedna na "L", druga na "R", pozicija svake od njih će se menjati svaki put kada se sviraju.

Vrednosti: L63–0–63R

Ako se za Structure parametar u Pan Key Follow, Rnd Pan Depth, Alter Pan Depth parametrima odredi vrednost od Type "2" do"10", izlaz boja 1 i 2 se objedinjuje u boji broj 2, a izlaz iz boja 3 i 4 u boji 3. Iz tog razloga boja 1 će slediti postavke boje 2, a boja 3 od boje 4 (str. 92).

TVA ENV (TVA Envelope)

TVA Env Time 1 Velocity Sens

Ovaj parametar omogućuje da dinamika sviranja utiče na Time 1 parametar kod TVA envelope. Ako želite da se Time 1 ubrza ako se jače pritiskaju dirke, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da se uspori, postavite negativne vrednosti. **Vrednosti:** -63-+63

TVA Env Time 4 Velocity Sens

Ako želite da brzina release parametra utiče na vrednost Time 4 parametra kod TVA envelope. Ako želite da se Time 4 ubrza ako se brže otpuštaju note, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da se uspori, postavite negativne vrednosti. Vrednosti: -63-+63

TVA Env Time Key Follow

Koristite ove postavke ako želite da na vremena TVA envelope (Time 2–Time 4) utiče lokacija dirke. Vremena TVA envelope su standardno postavljena na C4 dirku, a pozitivne (+) vrednosti će uzrokovati da note više od nje imaju sve kraća vremena, dok će negativne vrednosti uzrokovati duža vremena. Veće vrednosti uzrokuju veće izmene.

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



TVA Env Time 1−4 ★

Određuje vremena TVA envelope (Time 1–Time 4). Više vrednosti će produžiti vreme dok se ne dođe do sledećeg nivoa jačine zvuka. (Na primer, Time 2 je vreme za koje se zvuk menja od Level 1 do Level 2.) **Vrednosti:** 0–127

TVA Env Level 1-3

Određuje jačinu TVA envelope (Level 1–Level 3). Ove postavke određuju kako će se jačina zvuka menjati u svakom trenutku, u odnosu na standardnu (Tone Level vrednost se postavlja na TVA ekranu). **Vrednosti:** 0–127



IZLAZ (Output)

Postavljanje izlaza boje (Tone Output Assign)

Određuje kako će izlaziti direktan zvuk svake boje. Vrednosti: PFX: Izlaz kroz patch multi-efekte.

DRY:

Izlaz bez patch multi-efekata. **Tone Output Level** Određuje jačinu zvuka svake boje. **Vrednosti:** 0–127

Tone Chorus Send Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na chorus svake boje. Vrednosti: 0–127

Tone Reverb Send Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na reverb svake boje.

Vrednosti: 0–127

Modulacija zvuka (LFO1/2/Step LFO)

LFO (Low Frequency Oscillator) kreira ciklične izmene zvuka. Svaka boja ima dva LFO-a (LFO1/LFO2), koji se koriste da ciklično menjaju visinu, cutoff frekvenciju i jačinu zvuka, kako bi kreirali modulacione efekte kao što su vibrato, wah i tremolo. Oba LFO-a imaju iste parametre pa je dovoljno jedno objašnjenje.

LFO1/2

Talasni oblik (LFO1/LFO2 Waveform) Određuje talasni oblik LFO.

Vrednosti:

- SIN: Sinusoidni
- **TRI:** Trouglasti talas
- SAW-U: Testerasti talas
- **SAW-D:** Testerasti talas (obrnutog polariteta)
- SQR: Kvadratasti talas
- **RND:** Nasumični talasni oblik
- **BND-U:** Kada se attack talasnog oblika koji izlazi iz LFO razvije na standardni način, talasni oblik nastavlja bez dalje izmene.
- **BND-D:** Kada se decaz talasnog oblika koji izlazi iz LFO razvije na standardni način, talasni oblik nastavlja bez dalje izmene.
- **TRP:** Trapezoidni talasni oblik
- **S&H:** Sample & Hold talasni oblik (jernom po ciklusu, menja se vrednost LFO)
- CHAOS: Haotični talasni oblik
- VSIN: Modifikovani sinusni oblik talasa. Amplituda sinusnog talasa se menja nasumično jednom u svakom ciklusu.
- **STEP:** Talasni oblik koji generišu podaci iz LFO Step 1–64. Proizvodi stepenaste izmene sa fiksnim patternom slično step modulatoru.

NAPOMENA:

Ako postavite na "BND-U" ili "BND-D," trebate postaviti i Key Trigger parametar na "ON." Ako je isključen ("OFF") neće imati nikakav efekat.

Rate (LFO1/LFO2 Rate)★

Menja stepen modulacije, ili brzinu LFO.

Vrednosti: 0–127, Note

LFO Rate postavlja dužinu ritma za sinhronizovani tempo koji je sinhronizovan sa setom tempa u sekvenceru.

Primer: Za tempo od 120 (120 četvrtina nota se odsviraju u 60 sekundi

Postavljeno	Brzina LFO
d (pola note)	1 sekunda ($60/60=1$ sekunda)
(četvrt note)	0,5 sekundi (60 / 120 = 0.5 sekundi)
 (osmina note)	0,25 sekundi (60/240=0,25 sekundi)

NAPOMENA

Ove postavke će biti ignorisane ako je Waveform parametar postavljen na "CHAOS."

Rate Detune (LFO1/LFO2 Rate Detune)

LFO Rate Detune pravi male izmene u brzini izmene LFO (Rate parametar) svaki put kad se pritisne dirka. Veće vrednosti uzrokuju veće izmene. Ovaj parametar je nevažeći ako je za Rate postavljena vrednost "note." **Vrednosti:** 0–127

Offset (LFO1/LFO2 Offset)

Snižava ili povećava LFO talasni oblik u odnosu na srednju vrednost (visine zvuka ili cutoff frekvencije). Pozitivne vrednosti će pomerati talasni oblik tako da će se modulisati od srednje vrednosti ka višim. Negativne vrednosti će pomerati talasni oblik tako da će se modulisati od srednje vrednosti ka nižim. Vrednosti: 100 50 0 \pm 50 \pm 100

Vrednosti: -100, -50, 0, +50, +100

Delay Time (LFO1/LFO2 Delay Time)

Delay Time (LFO Delay Time) određuje vreme koje će proći pre nego što se primeni LFO efekat (koji se nastavlja) nakon što je dirka pritisnuta (ili otpuštena). **Vrednosti:** 0–127

NAPOMENA:

Prvo pogledajte "Kako primeniti LFO" (str. 104), pa zatim menjajte ove postavke dok ne postignete željeni rezultat. Ako se koriste zvuci violina, duvačkih ili nekih drugih instrumenata, bolji efekt se postiže ako se vibrato doda malo kasnije u toku note, nego odmah po startu. Ako Delay Time postavite u skladu sa Pitch Depth i Rate parametrima, vibrato će se primenjivati automatski posle određenog intervala nakon što se pritisne dirka. Ovaj efekat se naziva Delay Vibrato

LFO1/LFO2 Delay Time Key Follow

Određuje vrednost Delay Time parametra u zavisnosti od pozicije dirke, u odnosu na srednju C dirku (C4). Da bi se smanjilo vreme koje prođe pre primene LFO efekta (koji se i dalje nastavlja) sa svakom dirkom koja se pritisne u gornjim registrima, izaberite pozitivnu vrednost, a da bi se produžilo vreme izaberite negativnu vrednost. Veće vrednosti uzrokuju veće izmene. Ako želite da se LFO efekat ne menja u zavisnosti od pozicije dirke koju pritisnete, postavite vrednost ovog parametra na "0."

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



Fade Mode (LFO1/LFO2 Fade Mode)

Određuje kako će se LFO primenjivati. Vrednosti: ON, OFF NAPOMENA: Prvo pogledajte "Kako primeniti LFO" (str. 104), pa

zatim menjajte ove postavke dok ne postignete željeni rezultat.

Fade Time (LFO1/LFO2 Fade Time)

Određuje za koje vreme će LFO amplituda dostići maksimalnu ili minimalnu vrednost. Vrednosti: 0–127 NAPOMENA:

Prvo pogledajte "Kako primeniti LFO" (str. 104), pa zatim menjajte ove postavke dok ne postignete željeni rezultat.

Key Trigger (LFO1/LFO2 Key Trigger)

Određuje da li će se ciklus LFO sinhronizovati da počinje kad se pritisne dirka (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Pitch Depth (LFO1/LFO2 Pitch Depth) ★

Određuje koliko će LFO uticati na visinu zvuka. Vrednosti: -63–+63

Pitch Depth (LFO1/LFO2 Pitch Depth) ★

Određuje koliko će LFO uticati na cutoff frekvenciju Vrednosti: -63-+63

TVA Depth (LFO1/LFO2 TVA Depth) ★

Određuje koliko će LFO uticati na jačinu zvuka. Vrednosti: -63-+63

Pan Depth (LFO1/LFO2 Pan Depth) ★

Određuje koliko će LFO uticati na poziciju zvuka u stereo polju. Vrednosti: -63-+63

Pozitivne (+) i negativne (-) vrednosti Depth parametra proizvode raličite izmene u visini i jačini zvuka. Na primer, ako postavite Depth parametar na pozitivnu vrednost za jednu boju a za drugu isti iznos u negativnoj vrednosti, faza modulacije za dve boje će biti obrnuta za te dve boje. Ovo vam omogućuje da se prebacujete sa jedne na drugu boju ili se kombinuje sa Pan vrednostima kako bi se ciklično menjala lokacija zvuka u stereo prostoru. Ako se za Structure parametar odredi vrednost od "2" do"10", izlaz boja 1 i 2 se objedinjuje u boji broj 2, a izlaz iz boja 3 i 4 u boji 4. Ovo se odnosi samo na postavke Pan Depth parametra. Zato će boja 1 slediti postavke boje 2 a boja 3 od boje 4 (str. 92).

Step LFO

LFO Step Type

Pri stvaranju LFO talasnog oblika od podataka postavljenih u LFO Step1–64, odredite da li će se nivo menjati naglo sa svakim korakom ili će biti linearno povezan.

Vrednosti: TYPE1 (stepenaste izmene), TYPE2 (linearne izmene)

Step 1-64 (LFO Step 1-64)

Određuje podatke za Step LFO. Ako je LFO Pitch Depth vrednost postavljena na +63, svaka dodatna +1 vrednost odgovara povećanju visine zvuka za +50 centa.

Vrednosti: -36–+36

LFO End Step

Određuje broj LFO koraka. Vrednosti: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 Kako primeniti LFO

• Postepena primena LFO nakon pritiskanja dirke



Fade Mode:ON <

Delay Time: Vreme od pritiskanja dirki do trenutka kada se počinje primenjivati LFO.

Fade Time: Vreme za koje će LFO amplituda dostići maksimum nakon što je prošlo Delay Time vreme

• Primena LFO odmah po pritisku na dirku, i njegovo postepeno smanjivanje



Fade Mode: ON >

Delay Time: Vreme koliko će trajati LFO nakon što je dirka pritisnuta.

Fade Time: Vreme za koje će LFO amplituda dostići minimum nakon što je prošlo Delay Time vreme.

• Postepena primena LFO nakon otpuštanja dirke



Fade Mode: OFF <

Delay Time: Vreme od otpuštanja dirki do trenutka kada se počinje primenjivati LFO.

Fade Time: Vreme za koje će LFO amplituda dostići maksimum nakon što je prošlo Delay Time vreme.

• Primena LFO od kad je dirka pritisnuta, dok se ne otpusti, i njegovo postepeno smanjivanje nakon toga



Fade Mode: OFF >

Delay Time: Vreme koliko će trajati LFO nakon što je dirka pritisnuta.

Fade Time: Vreme za koje će LFO amplituda dostići minimum nakon što je prošlo Delay Time vreme.

Primena Portamenta ili Legato-a (Solo/Porta)

Mono/Poly

Određuje da li će se patch reprodukovati u polifoniji (POLY) ili monofoniji (MONO). "MONO" se koristi pri sviranju solo instrumenata kao što su sax ili flauta. Vrednosti

MONO: Čuje se samo poslednje odsvirana nota. POLY: Istovremeno se mogu svirati dve ili više nota.

Legato Switch

Legato Switch se koristi samo ako je Mono/Poly parametar postavljen na "MONO." Ove postavke određuju da li će se koristiti Legato Switch (LEGATO) ili ne (OFF). Ako je vrednost Legato Switch parametra = "LEGATO," pritiskanjem dirke dok je pritisnuta neka druga dirka će prouzrokovati da se visina zvuka promeni sa prethodne na sledeću, bez pauze. Na taj način se dobija fini prelaz između nota, što je korisno ako se želi simulirati tehnika izvlačenja kod gitarista. Ako izaberete "SUSTAIN," legato efekt se primenjuje dok držite pritisnutu hold pedalu. Vrednosti: OFF, LEGATO, SUSTAIN,

Legato Retrigger (Legato Retrigger Switch)

LEGATO+SUSTAIN

Legato Retrigger se može koristiti samo ako je Mono/Poly parametar "MONO" i Legato Switch parametar nije "OFF". Ova postavka određuje da li se zvuk ponavlja (ON) ili ne (OFF) kad se svira legato. Obično je ovaj parametar postavljen na "ON." Ako se isključi ("OFF") pritiskanje druge dirke dok se drži prethodna će proizvesti samo promenu visine tona, i neće biti attack dela zvuka za drugu pritisnutu dirku. Ako svirate duvačke ili žičane instrumente, ili koristite modulaciju sa mono synth zvukom, postavite vrednost parametra na "OFF". Ako je postavljena vrednost parametra "AUTO," retriggering će se događati samo ako pritisnete dirku koja je za oktavu različita.

Vrednosti: OFF, ON, AUTO

Ako na primer ste za Legato Switch postavili "LEGATO," i Legato Retrigger na "OFF." Ako pokušate svirati legato (pritiskanjem više dirke, dok je pritisnuta niža), visina zvuka ponekad neće moći dostići u potpunosti nameravanu visinu (umesto toga će se zaustaviti na nekoj srednjoj visini). To je zato što je premašena granica porasta visine zvuka, određena za sam talasni oblik. Osim toga, ako se razlike između granica visina zvuka u patchu koriste više boja, može se dogoditi da se ni ne čuje u MONO tehnici. Ako se koriste velike izmene u visini zvuka, preporučujemo da je Legato Retrigger postavljen na "ON."



Portamento Switch

Određuje da li će se primeniti portamento (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Portamento

Portamento je efekat koji linearno menja visinu zvuka od jedne dirke do sledeće pritisnute. Ako se primeni portamento dok je Mono/Poly parametar "MONO," moguće je simulirati tehnike klizanja niz žice violine ili sličnog instrumenta.

Portamento Mode

Određuje uslove kada će se primenjivati portamento. Vrednosti NORMAL: Portamento se uvek koristi. LEGATO:

Portamento se koristi samo ako svirate legato (tj kad pritisnete sledeću dirku bez da ste otpustili prethodnu).

Portamento Type

Određuje vrstu portamento efekta.

Vrednosti

RATE:

Vreme koje je potrebno koje zavisi od razlike u visinama nota.

TIME:

Vreme će biti konstantno, bez obzira na razliku u visini zvuka.

Portamento Start

Ako je pritisnuta dirka tokom izmene visine koju je proizveo portamento, počinje novi portamento. Ovaj parametar određuje visinu na kojoj će promena visine zvuka počinjati.

Vrednosti PITCH:

Startuje novi portamento kad se pritisne sledeća dirka dok se menja visina zvuka.



Napomena:

Portamento če početi ispočetka od visine gde bi se završila već započeta izmena visine zvuka.



Portamento Time

Ako se koristi portamento, ovaj parametar određuje vreme za koje će se dogoditi izmena visine zvuka. Više vrednosti produžavaju vreme za koje će visina zvuka dostići novi nivo.zvuka.

Vrednosti: 0-127

Razne postavke (Misc)

Tone Delay Mode Određuje vrstu delaya boje. Vrednosti: NORM:

Boja počinje da se čuje pošto prođe vreme određeno Delay Time parametrom.



HOLD:

Iako boja počinje da se čuje posle isteka vremena određenog Delay Time parametrom, ako se dirka otpusti pre isteka tog vremena, zvuk se neće čuti.



OFF-N:

Umesto da se čuje čim se pritisne dirka, boja počinje da se čuje kad prođe vreme određeno Delay Time parametrom. To je korisno u situacijama kad se simuliraju šumovi gitara ili nekih drugih instrumenata.





da se čuje kad prođe vreme određeno Delay Time parametrom. U ovom slučaju se, međutim, izmene u TVA Envelope počinju čim je dirka pritisnuta, što uglavnom znači da se čuje samo deo zvuka iz release dela envelope.



Ako je izabran talasni oblik koji je decay tipa (npr zvuk koji se prirodno utišava čak i kad se ne otpusti dirka), i ako je izabran "OFF-N" ili "OFF-D" možda se neće ni čuti nikakav zvuk.

Tone Delay

Ovim se određuje pauza između trenutka kad se pritisne (ili otpusti) dirka, i trenutka kada se boja počinje čuti. Moguće je i postaviti parametre koji pomeraju tajming za koji se čuje svaka boja. Ovo se razlikuje od Delay funkcije u internim efektima, tako što se izmenom osobina zvuka delayonvanih boja i visie zvuka za svaku od njih, možete svirati i arpeggio pasaže pritiskom na samo jednu dirku. Moguća je i sinhronizacija delaya boje sa tempom sekvencera.

NAPOMENA

Ako nećete koristiti Tone Delay, postavite Delay Mode parametar na "NORM" i Delay Time parameter na "0."

Ako se za Structure parametre postavi vrednost između "2" i "10", izlaz boja 1 i 2 će se kombinovati u boju 2, a izlaz boja 3 i 4 u boju 4. Zato će boja 1 slediti postavke boje 2 a boja 3 od boje 4 (str. 92).

Tone Delay Time

Određuje vreme od kad je dirka pritisnuta (ili ako je Delay Mode parametar postavljen na "OFF-N" ili "OFF-D," vreme od kad se dirka otpusti) do trenutka kad se začuje zvuk.

Vrednosti:

0–127, Note

Tone Delay Time određuje vreme za sinhronizaciju Patch Tempa sa tempom sekvencera.

(Primer)

Za tempo od 120 (120 četvrtina nota se odsviraju u 60 sekundi

Postavka	Delay vreme
(pola note)	1 sekunda (60/60 = 1 s)
(četvrt note)	0,5 sekundi (60 / 120=0.5 s)
(osmina note)	0,25 sekundi (60/240=0,25 s)

Tone Env Mod

Ako se izabere lupovan talasni oblik (str. 88), zvuk se normalno čuje dok god je pritisnuta dirka. Ako želite da se zvuk prirodno utišava iako je dirka pritisnuta, postavite ovaj parametar na "NO SUS."

Vrednosti: NO SUS, SUST

Ako izaberete one-shot talasni oblik (str. 88), zvuk se neće držati čak i ako je ovaj parametar postavljen na "SUST".

Tone Receive Bender

(Tone Receive Pitch Bend Switch) Određuje da li će se primati Pitch Bend MIDI signali za svaku boju (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Tone Receive Expression (Tone Receive Expression Switch)

Određuje da li će se primati MIDI Expression signali za svaku boju (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Tone Receive Hold-1 (Tone Receive Hold Switch)

Određuje da li će se primati MIDI Hold 1 signali za svaku boju (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Ako je za Env Mode parametar postavljeno "NO SUS", ovaj parametar neće imati nikakav uticaj.

Tone Receive Pan Mode

Određuje kako će svaka boja primati pan signale. Vrednosti CONT: Kad god se primi Pan signal, menjaće se stereo pozicija boje.

K-ON:

Stereo pozicija boje će se menjati samo kad se odsvira sledeća nota. Ako se primi pan signal dok se još čuje nota, pozicija zvuka se neće promenitit dok se ne pritisne sledeća dirka.

Ako su uključeni "PFX (Patch Multi-Effects)" (str. 157), postavke Tone Rx Pan Mode će biti ignorisane. Kanali se ne mogu postaviti tako da ne primaju Pan signale.

Tone Redamper Switch

Moguće je postaviti za svaku pojedinačnu boju da li će ili neće držati zvuk kada se primi Hold 1 signal nakon otpuštanja dirke, ali pre nego što se zvuk potpuno utišao. Ako želite da se taj zvuk produži u sustain, postavite "ON." Ako koristite ovu funkciju, postavite i vrednost Tone Receive Hold-1 parametra na "ON." Ova se funkcija najviše koristi kod zvukova klavira. Vrednosti:

OFF, ON
Matrix Control parametri (Control 1–4)

Matrix Control

Obično ako želite izmeniti parametre boje pomoću eksternog MIDI uređaja, morate slati System Exclusive signale - MIDI signale koji su namenjeni isključivo za Fantom-G. Međutim, System Exclusive signali znaju biti komplikovani, i količina podataka koji se šalju zna poprilično narasti. Iz tog razloga, nekolicina najtipičnijih parametara boja Fantoma-G su napravljeni tako da primaju Control Change (ili druge) MIDI signale čija je namena da izmene njihove parametre. Ovako dobijate mnoštvo mogućnosti za izmenu načina reprodukcije patcheva. Zvuk nekog patcha je moguće izmeniti na različite načine, na primer korišćenjem ručice pitch bendera da se izmeni brzina LFO, ili dinamikom sviranja na klavijaturi možete otvoriti ili zatvoriti filter. Funkcija koja omogućuje korišćenje MIDI signala za izmene parametara boja u realnom vremenu se naziva Matrix Control. U jednom patchu je moguće postaviti do 4 Matrix Controle. Da bi ste koristili Matrix Control, odredite koji izvorni MIDI signali (Source parametar) če se koristiti za kontrolu kojeg odredišnog parametra (Destination parameter), i koliko jako će uticati (Sns parameter), i boju na koju će se odnositi efekat (Tone parameter).

Control 1–4 Source

Određuje MIDI signale koji će se koristiti za menjanje parametara boja pomoću Matrix Control funkcije. Vrednosti

OFF:	Ne ko funkcij	oristi	se	Matr	ix	control
CC01–31, CC32(O	FF), 33-	-95:	Coi	ntrol (Char	ige
PITCH BEND:	Pitch B	end				•
AFTERTOUCH:	Afterto	uch				
SYS CTRL1-SYS	CTRL4		MI	DI s	sign	ali se
	koriste	kao	sta	indard	lne	matrix
	kontro	le.				
VELOCITY:	Velocit	y				
KEYFOLLOW:	Key fo	ollow	(n	ulta p	oozi	cija na
	klavija	turi je	C4)		U
TEMPO:	Tempo	sek	ven	cera	ili	tempo
	externo	og MI	DIs	ekven	ncera	a
LFO1:	LFO 1	C				
LFO2:	LFO 2					
PITCH ENV:	Pitch en	nvelo	be			
TVF ENV:	TVF er	velor	be			
TVAENV:	TVA en	velop)e			

Velocity i Key follow odgovaraju Note signalima. Iako nema MIDI singala za LFO 1 kroz TVA Envelope, oni se mogu koristiti kao Matrix Control-e. U tom slučaju, moguće je izmeniti prametre boja u realnom vremenu korišćenjem patcheva.

Ako želite koristiti iste kontrolere za ceo Fantom-G, izaberite "SYS CTRL1"–"SYS CTRL4."

MIDI signali koji se koriste kao System Control 1–4 se postavljaju System Ctrl 1–4 Source parametrima (str. 297).

Postoje i parametri koji određuju da li će se primati signali Pitch Bendera, Controller br 11 (Expression) i Controller br 64 (Hold 1) (str. 108).

Kad su postavljeni na "ON,"i omogućeno je primanje MIDI signala, ako se menja bilo šta od postavki željenih parametara, istovremeno će se menjati i postavke Pitch Bendera, Expression, i Hold 1. Ako želite menjati samo neke od njih, postavite vrednost ovih parametara na "OFF."

Vrednost CC#67 (soft) se primenjuje u trenutku kada nota počinje, a bilo kakve izmene koje će se dogoditi tokom trajanja note, neće izmeniti parametre.

Control Destination 1–4 (Matrix Control Destination 1–4)

Matrix Control Destination određuje koji parametar boje će se kontrolisati preko Matrix Controle. Ako ne želite kontrolisati parametre pomoću Matrix Control funkcije, postavite "OFF." Moguće je postaviti i istovremeno koristiti do 4 parametra za svaku Matrix Control.

NAPOMENA

U ovom uputstvu su parametri koji se mogu kontrolisati pomoću Matrix Control funkcije označeni zvezdicom"★"

Moguće je kontrolisati sledeće parametre:

* Otvaranje i zatvaranje filtera

CUTOFF: Menja cutoff frekvenciju. RESONANCE: Naglašava frekvencije u regionu filtriranja, dajući zvuku jasniji karakter.

* Izmena jačine, pozicije i visine zvuka

LEVEL: Menja jačinu zvuka. PAN: Menja pan - poziciju u stereo polju. PITCH: Menja visinu zvuka.

Kreiranje Patcha

* Izmena načina primene efekata OUTPUT LEVEL: Menja jačinu originalnog zvuka. CHORUS SEND: Menja jačinu chorus zvuka. REVERB SEND: Menja jačinu reverb zvuka.	Ako se stavi manja vrednost, može se onemogućiti izmena boja. Osim toga, ako želite obrnuti efekat, postavite vrednost na "-63." Ako želite fino menjati boje pomoću matrix control funkcije, koristite Velocity Fade Width Lower i Velocity Fade Width Upper parametre (str. 95). Što im postavite više vrednosti, finiji će biti prelaz.
 * Primena LFO na modulisane zvuke LFO1/LFO2 PITCH DEPTH: Menja dubinu vibrato efekta. LFO1/LFO2 TVF DEPTH: Menja dubinu wah efekta. LFO1/LFO2 TVA DEPTH: Menja jačinu tremolo efekta. LFO1/LFO2 PAN DEPTH: Menja kako će LFO uticati na poziciju zvuka. LFO1/LFO2 RATE: Menja brzinu LFO ciklusa. Brzina se neće menjati ako je LFO Rate postavljen na "note." * Izmena Pitch Envelope PIT ENVA-TIME: Menja Env Time 1 parametar kod pitch envelope. PIT ENV D-TIME: Menja Env Time 2 i Env Time 3 parametre kod pitch envelope. PIT ENV R-TIME: Menja Env Time 4 parametar kod pitch envelope. 	 * Izmena dubine frekventne modulacije za FXM FXM DEPTH * Menjanje određenih PFX Parametara PFX 1–4: Menja parametar određen u PFX Control (str. 157) parametru. NAPOMENA Ako niste podesili parametre neophodne za korišćenje PFX, PFX se neće primeniti čak i ako ga pokušate kontrolisati preko Matrix Control funkcije. * Ako ne koristite Matrix Control OFF: Ne koristi se Matrix control funkcija.
* Izmena TVF Envelope TVF ENVA-TIME: Menja Env Time 1 parametar kod TVF envelope. TVF ENV D-TIME: Menja Env Time 2 i Env Time 3 parametre kod TVF envelope. TVF ENV R-TIME:	

Menja Env Time 4 parametar kod TVF envelope.

* Izmena TVA Envelope

TVAENVA-TIME: Menja Env Time 1 parametar kod TVA envelope. TVAENV D-TIME: Menja Env Time 2 i Env Time 3 parametre kod TVA envelope. TVAENV R-TIME: Menja Env Time 4 parametar kod TVA envelope.

* Podela boja koje se sviraju

TMT

Ako se za podelu boja koristi Matrix Control, postavite TMT Velocity Control parametar na "OFF," a TMT Control Switch parametar na "ON" (str. 95).

Ako se za podelu boja koristi Matrix Control, preporučujemo da se Control Sens postavi na "+63."

a

Kreiranje Patcha

Control Sens 1–4 (Matrix Control Sens 1–4)

Određuje koliko se Matrix Control efekata primenjuje. Ako želite povećati vrednost nekog parametra u odnosu na trenutnu, postavite pozitivnu vrednost ovog parametra. Ako želite smanjiti vrednost nekog parametra u odnosu na trenutnu, postavite negativnu vrednost ovog parametra. Bilo za povećanje ili smanjenje vrednosti, ako je veća vrednost ovog parametra, veći je korak izmene koju uzrokuje. Ako postavite "0" za vrednost efekti se neće primenjivati. Vrednosti: -63-+63

Control Tone 1–4 (Tone Control Switch 1–4)

Matrix Control Tone određuje boju na koju će se efekat primeniti kad se koristi Matrix Controla. Vrednosti Isključen (OFF) Efekat se neće primeniti. Uključen (ON) Efekat će se primeniti. REVS: Efekat će se primeniti unatrag.

Postavljanje efekata za Patch (PFX)

Pritisnite [F5 (PFX)] taster da prikažete PFX (Patch Multi-effect) ekran (str. 157). Detalji postavki parametara efekata se nalaze na sledećim stranicama.

"Postavljanje parametara efekata" (str. 151)

"Postavljanje parametara za Patch Multi-Efekte (PFX)" (str. 157)

Na Fantomu-G, možete imati potpunu kontrolu postavki parametara. Svaka stavka kojoj se može menjati vrednost se naziva parameter. Izmena vrednosti parametara se naziva Editovanje. U ovom poglavlju objasnićemo procedure koje se koriste u kreiranju ritamskih setova, i funkcije parametara ritmova.

Kako se podešava ritamski set

Uzmite postojeći ritam i editujte ga kako bi kreirali novi. Ritamski setovi se kreiraju iz kolekcije više perkusionih boja. Editovanjem ritamskog seta se mogu izmeniti boje za svaki tonalitet. Ritamska boja za svaki tonalitet se sastoji od maksimalno 4 talasne forme. Ritamske boje i wavovi su istom odnosu kao kod patcheva i boja od kojih se sastoje.

Brzo editovanje ritamskog seta (Patch Zoom Edit)

Patch Zoom Edit ekran omogućuje editovanje najvažnijih parametara patcheva. Ako želite editovati sve parametre, koristite Patch Pro Edit ekran. (str. 114) 1. Izaberite ritamski set čije postavke želite editovati. (str. 52)

2. Pritisnite [PATCH].



Prikazaće se Patch Zoom Edit ekran. Grupe Parametri



Funkcijski tasteri na Patch Zoom Edit ekranu

Funkcijski taster	Objašnjenje		
F1 Group/Up	Pomera tab	Pomera tab editovane grupe na gore.	
F2 Group/DownPomera tab editovane grupe na dole.		-	
	Rhythm Set	Inicijalizuje postavke izabranog ritamskog seta.	str. 115
F4 Util Menu	Rhythm Key	Inicijalizuje postavke izabranog ritamskog tonaliteta.	str. 115
	Rhythm ToneCopy	Kopira postavke željenog ritamskog seta na izabrani set.	str. 115
F5 PFX	Prikazuje ekran za editovanje PFX (Patch Multi-effect).		str. 157
F6 Pro Edit	Prikazuje Patch Pro Edit ekran, gde se mogu editovati svi parametri.		str. 114
F7 Part Select	Određuje koji se part edituje.		-
F8 Wave Sw/Sel	Određuje koje će se boje čuti.		ŀ

3. Parametri su organizovani u nekoliko grupa za editovanje.

Pritiskom na [F1 (Up)] ili [F2 (Down)] birate tab za editovanje grupe koja sadrži parametar koji želite editovati.

Za detalje svakog parametra pogledajte sledeće stranice.

Parametar	Strana
Pitch Envelope	121
TVF	122
TVF Envelope	124
TVA Envelope	125

Da izaberete part koji želite editovati pritisnite [F7 (Part Select)].

4. Pritisnite [CURSOR] taster da pomerite kursor na parametar koji želite izmeniti.

5. Pritisnite [F8 (Tone Sw/Sel)] za izbor talasne forme koju želite editovati.

Prikazaće se Wave Switch/Select prozor.



Pritiskom na bilo koji od tastera [F5 (Select 1)]–[F8 (Select 4)] izabirete talasnu formu koju želite editovati.

Istovremeno editovanje istog parametra za više talasnih formi

Da bi ste izabrali boje koje želite editovati istovremeno, pritisnite dva ili više tastera [F5 (Select 1)]–[F8 (Select 4)] istovremeno.

Uključivanje i isključivanje talasne forme

Pritisnite taster za odgovarajući wav (talasni oblik) [F1 (Sw 1)]–[F4 (Sw 4)] da bi se uključio i isključio. Wavove možete birati i uključivati i isključivati preko numeričkih tastera. (str. 197)

6. Kad završite, pritisnite [EXIT].

7. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

Ako ste odredili nekoliko wavova za editovanje, njihove vrednosti će se menjati ali će se zadržati razlike između njih.

8. Ponovite korake od 3 do 7 da odredite koje parametre želite editovati.

9. Ako želite snimiti izmene koje ste napravili, pritisnite [WRITE] taster. (str. 116) Ako ne želite snimiti izmene, pritisnite [EXIT] taster za povratak na Single Play ekran.

Ako se vratite na Single Play ekran bez da snimite izmene, desno od naziva ritamskog seta će se prikazati " I " simbol, kao indikator da su njegove postavke

izmenjene. Postavke koje editujete su privremene, i izgube se ako

isključite uređaj, izmenite mod sound generatora ili izaberete neku drugu boju.

Editovanje svih parametara (Patch Pro Edit)

Patch Pro Edit ekran omogućuje editovanje svih parametara patcheva.

1. Izaberite ritamski set čije postavke želite editovati. (str. 52)

Ako želite da patch napravite "od nule" (umesto da startujete sa postojećim pa menjate), prvo izvršite Initialize operaciju (str. 115).

2. Dva puta pritisnite [PATCH].



Prikazaće se Patch Pro Edit ekran.

grupe parametri Poto free de la companya de la com

Funkcijski tasteri na Patch Pro Edit ekranu

Funkcijski taster	Objašnjenje S		
F1 Group/Up	Pomera tab editovane grupe na gore.		
F2 Group/Down	Pomera tab e	ditovane grupe na dole.	-
F3 Set stereo	Prikazano samo ako editujete WAVE grupu. Poziva odgovarajući desni wav (R) od levog (L) iz stereo talasne forme.		
	Rhythm Set Initialize	Inicijalizuje postavke izabranog ritamskog seta.	str. 115
F4 Util Menu	Rhythm Key Initialize	Inicijalizuje postavke izabranog tonaliteta ritma	str. 115
	Rhythm Tone Copy	Kopira postavke željenog ritamskog seta na izabrani set.	str. 115
F5 PFX	Prikazuje ekran za editovanje PFX (Patch Multi-effect).		str. 157
F6 Zoom Edit	Prikazuje Patch Zoom Edit ekran, gde se mogu editovati najvažniji parametri.		str. 112
F7 Part Select	Određuje koji se part edituje.		
F8 Wave Sw/Sel	Određuje koj	e će se boje čuti.	113

3. Parametri su organizovani u nekoliko grupa za editovanje.

Pritiskom na [F1 (Up)] ili [F2 (Down)] birate tab za editovanje grupe koja sadrži parametar koji želite editovati.

Za detalje svakog parametra pogledajte poglavlje "Funkcije parametara Patcheva". (str. 117) Da izaberete part koji želite editovati pritisnite [F7 (Part Select)].

4. Pritisnite ▼ i ▲ tastere da pomerite kursor na parametar koji želite izmeniti.

5. Pritisnite [F8 (Tone Sw/Sel)] za izbor talasne forme koju želite editovati.

Prikazaće se Wave Switch/Select prozor.



Pritiskom na bilo koji od tastera [F5 (Select 1)]–[F8 (Select 4)] izabirete talasnu formu koju želite editovati.

Istovremeno editovanje istog parametra za više talasnih formi

Da bi ste izabrali boje koje želite editovati istovremeno, pritisnite dva ili više tastera [F5 (Select 1)]–[F8 (Select 4)] istovremeno.

Uključivanje i isključivanje talasne forme

Pritisnite taster za odgovarajući wav (talasni oblik) [F1 (Sw 1)]–[F4 (Sw 4)] da bi se uključio i isključio. Wavove možete birati i uključivati i isključivati preko numeričkih tastera. (str 197)

6. Kad završite, pritisnite [EXIT].

7. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

8. Ponovite korake od 3 do 7 da odredite koje parametre želite editovati.

9. Ako želite snimiti izmene koje ste napravili, pritisnite [WRITE] taster. (str. 116) Ako ne želite snimiti izmene, pritisnite [EXIT] taster za povratak na Single Play ekran.

Ako se vratite na Single Play ekran, bez da ste snimili izmene koje ste napravili, desno od naziva ritamskog seta će se nalaziti simbol " ¹ koji označava da je izmenjen i da izmene nisu snimljene. Postavke koje editujete su privremene, i izgube se ako isključite uređaj, izmenite mod sound generatora ili izaberete neku drugu boju.

Inicijalizacija ritamskog seta /tonaliteta (Rhythm Set Initialize/Rhythm Key Initialize)

"Inicijalizacija" označava povratak na standardni set vrednosti parametara trenutno izabrane boje. Inicijalizacija se odnosi samo na trenutno izabranu boju. Ako želite povratiti sve postavke parametara Fantoma-G na fabričke vrednosti, uradite Fabrički reset. (str. 280)

1. Izaberite ritamski set koji želite inicijalizovati. (str. 52)

2. Pritisnite [PATCH].



3. Pritisnite [F4 (Util Menu)].

Prikazaće se Rhytm Utility Menu.

4. Pritiskom na ▼ i ▲ birate šta želite inicijalizovati, i pritiskom na [F8 (Select)] potvrđujete izbor.

Rhythm Set Initialize:

Svi tonaliteti ritamskog seta će se inicijalizovati. (Isto kao kod prethodno opisane procedure inicijalizacije ritamskog seta.)

Rhythm Key Initialize:

Samo jedan tonalitet će se inicijalizovati.

5. Pritisnite [F8 (Select)].

Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju. 6. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Kopiranje postavki ritamskih boja (Rhythm Tone Copy)

Ova operacija kopira postavke bilo kojeg ritamskog seta na trenutno izabrani. Ova mogućnost vam uveliko ubrzava i olakšava editovanje.

1. Odaberite odredišni ritamski set (str. 52).

2. Pritisnite [PATCH].

3. Pritisnite [F4 (Util Menu)].

Prikazaće se Rhytm Utility Menu.

4. Pritiskom na ▼ i ▲ birate "Rhythm Tone Copy," i pritisnite [F8 (Select)].

Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. Prikazaće se ekran za kopiranje boja iz seta.

5. Pritiskom na [ČURŠOR] pomerate kursor, birate izvor "Source (copy-source)" banku i broj, kao i boje iz ritma.

6. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

7. Pritiskom na [CURSOR] pomerate kursor, birate odredišni " Destination (copy-destination)" broj boje iz ritma.

8. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

9. Pritisnite [F8 (Execute)].

Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.

10. Pritisnite [F7 (OK)] za povratak na Rhytm Edit ekran.

Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Compare Funkcija za poređenje

Koristi se za operacije kopiranja boja iz ritmova. Ako želite poslušati izvorni patch, pritisnite [F6 (Compare)].

NAPOMENA

Ritamski set koji se preslušava Compare funkcijom može zvučati malčice drugačije od onog koji se reprodukuje normalno..

Obratite pažnju pri izboru talasnog oblika

Kod Fantom-G boje su zasnovane na kompleksnim PCM talasnim oblicima, pa ako postavite parametre na način koji je suprotan originalnom talasnom obliku, možete dobiti neočekivan rezultat. Kod Fantoma-G razlikujemo dve banke talasnih oblika.

One-shot:

Zvuk ovih talasnih oblika ima kratko vreme utišavanja (decay). One-shot talasni oblici poseduje nagli početni rast i opadanje zvuka. Neki od Fantomovih oneshot talasnih oblika su kompletne boje, kao na primer perkusione. Fantom-G ima i mnoštvo one-shot talasnih oblika koji su elementi ostalih boja. Tu su i attack komponente kao zvuci klavirskog čekića i gitarskih pragova.

Looped:

Ovi talasni oblici uključuju boje sa dugim vremenom utišavanja (decay) i produžene (sustain) zvuke. Lupovani talasni oblici ponavljaju u petlji deo talasnog oblika, kada zvuk stigne u relativno mirni deo. Lupovani talasni oblici takođe poseduju komponente drugih zvukova, kao što su rezonantne vibracije žica klavira, i šuplji odjek duvačkih instrumenata.

Obratite pažnju pri korišćenju One-shot Wav forme

Ne može se koristiti envelope za izmenu one-shot talasnog oblika da bi se napravio decay koji je duži od originalnog talasnog oblika, ili da se od njega napravi sustain zvuk. Ako napravite takve envelope, pokušali biste oblikovati nepostojeći deo zvuka, pa envelope ne bi imao nikakvog efekta.

Obratite pažnju pri korišćenju Loop talasnog oblika

Kod mnogih akustičkih intrumenata kao što su klavir i sax, tokom prvih nekoliko momenata svake note se događaju ekstremne tonske izmene. Ovaj početni attack je ono što uveliko definiše karakter zvuka instrumenta. Za takve talasne oblike je najbolje ne menjati kompleksne tonske izmene attack dela, a envelope koristiti samo za izmenu decay dela. Ako modifikujete i attack deo, možda nećete dobiti željeni rezultat zbog karakteristika originalnog talasnog



Snimanje setova koje ste kreirali (Write)

Postavke koje editujete su privremene, i izgube se ako isključite uređaj, izmenite mod sound generatora ili izaberete neku drugu boju. Ako želite zadržati izmenjenu boju, morate je snimiti u USER banku.

Ako editujete parametre ritamskog seta, na Single Play ekranu se prikaže "**P**" simbol. Kada snimite izmenjeni set, simbol nestaje. Pri snimanju ako snimate preko postojećih podataka, prethodni podaci se izgube.

1. Obavezno proverite da je izabran patch koji želite snimiti.

2. Pritisnite [WRITE] taster. Prikazaće se W<u>RITE MENU prozor</u>.



3. Izaberite "Patch/Rhythm/Sample Set."

Pritiskom na ▼ i ▲ birate "Patch / Rhythm / Sample Set," i pritisnite [F8 (Select)]. Prikazaće se ekran za postavku naziva ritamskog seta.



4. Nazivanje ritamskog seta.

Detaljniji opis postavljanja naziva možete naći pod naslovom "Postavljanje naziva" (str 42) 5. Kad završite, pritisnite [F8 (OK)].

Prikazaće se ekran na kojem birate gde ćete ga snimiti.



6. Podesite broj ritma okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

Pritiskom na [F6 (Compare)] možete proveriti odredišni set pre snimanja (Compare funkcija).

7. Pritisnite [F8 (Write)].

Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju. Nikad ne isključujte Fantom dok se podaci pohranjuju.

8. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje.

Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Preslušavanje odredišnog ritamskog seta (Compare)

Pre nego što snimite set, možete proveriti onaj preko kojeg snimate da proverite da li ga želite prebrisati. Na ovaj način sprečavate da slučajno izbrišete neki važniji ritamski set.

1. Za izbor odredišnog seta sledite proceduru pod naslovom "Snimanje ritamskih setova koje ste napravili (Write)" sve do koraka 5.

2. Pritisnite [F6 (Compare)] da uključite funkciju.

Prikazaće se prozor za poređenje ritmova, na kojem možete preslušati izabrani odredišni set.

3. Svirajte na klavijaturi ili na padovima, kako biste preslušali odredišni ritam, i bili sigurni da želite snimiti preko njega.

Ritamski set koji se preslušava Compare funkcijom može zvučati malčice drugačije od onog koji se reprodukuje normalno..

4. Ako želite promeniti odredište, okrećite VALUE regler.

5. Pritisnite [F8 (Write)].

Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.

6. Ponovo pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje.

Funkcije parametara ritamskog seta

U ovoj sekciji ćemo objasniti funkcije koje vrše različiti parametri ritamskog seta, kao i njihovu kompoziciju.

Ako je za naziv parametra prikazan broj, (1, 2, 3, 4), moguće je pomoću potenciometra sa odgovarajućim brojem kontrolisati njihovu vrednost (levi je broj 1, desni 4).



Postavke koje se odnose na ceo ritamski set (General)

Rhythm Set Name i Rhythm Level se odnose na ceo set, a ostali parametri se postavljaju pojedinačno za svaku boju u njemu.

Rhythm Set Name

Određuje naziv celog ritamskog seta Pritiskom na [ENTER] možete dodeliti naziv setovima.

Vrednosti:

space, A–Z, a–z, 0–9, ! "#\$%&'()*+,-./:;<=>? @[\]^``{|}

Detaljniji opis postavljanja naziva možete naći pod naslovom "Postavljanje naziva" (str 42)

Jačina zvuka ritma (Rhythm Set Level)

Određuje jačinu zvuka celog ritamskog seta Vrednosti:0–127

Jačine zvuka boja od kojih se sastoji ritamski set se određuju Tone Level parametrom (str. 124). Jačine zvuka talasnih oblika od kojih se sastoji boja iz ritma se određuju Wave Level parametrom (str. 120).

Rhythm Tone Name

Moguće je postaviti do 12 karaktera dug naziv ritamske boje. Pritiskom na [ENTER] možete dodeliti naziv bojama.

Vrednosti:

space, A-Z, a-z, 0-9, ! "#\$%&'()*+, -./:;<=>?
@[\]^ `{|}

Detaljniji opis postavljanja naziva možete naći pod naslovom "Postavljanje naziva" (str 42)

Assign Type

Assign Type određuje način kako se reprodukuje zvuk kad se ista dirka pritiska nekoliko puta.

Vrednosti **MULTI**:

Layeruju se zvuci istih dirki. Čak i kod kontinualnih boja gde se zvuk čuje duže vreme, kao što su crash činele, zvuk se dodaje, layeruje sa prethodno odsviranim, bez da se prethodni zvuk zaustavi.

SINGLE:

Ako je pritisnuta ista dirka samo se jedan zvuk može čuti. Kod boja koje su duže, prethodni zvuk se zaustavlja kad se pritisne dirka.

Mute Group

Kao kod pravog seta bubnjeva, zvuk otvorene i zatvorene hi-hat činele se ne može čuti istovremeno. Da bi se ova realna situacija omogućila, postavlja se Mute Group. Mute Group funkcija omogućuje da se određe dve ili više ritamskih boja koje se ne mogu čuti istovremeno. Moguće je koristiti do 31 Mute Grupa. Ritamske boje koje ne pripadaju nijednoj takvoj grupi treba postaviti na "OFF."

Vrednosti: OFF, 1–31

Tone Env Mode (Rhythm Tone Envelope Mode)

Ako se izabere lupovan talasni oblik (str. 116), zvuk se normalno čuje dok god je pritisnuta dirka. Ako želite da se zvuk prirodno utišava iako je dirka pritisnuta, postavite ovaj parametar na "NO SUS."

Vrednosti:

NO-SUS, SUSTTAIN

Ako izaberete one-shot talasni oblik (str. 116), zvuk se neće držati čak i ako je ovaj parametar postavljen na "SUST".

Raspon zvuka boje sa Pitch Bend-erom (Rhythm Tone Pitch Bend Range)

Određuje koliko se u polunotama (4 oktave) menja zvuk boje kad se pomera Pitch Bend ručica. Količina izmene je ista za levu i desnu stranu ručice. Vrednosti: 0–48

Prijem Expression MIDI signala (Rhythm Tone Receive Expression Switch)

Određuje da li će se primati MIDI Expression signali za svaku boju (ON) ili ne (OFF). Vrednosti:OFF, ON

Tone Receive Hold-1 (Rhythm Tone Receive Hold-1 Switch)

Određuje da li će se primati MIDI Hold 1 signali za svaku boju (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

NAPOMENA

Ako je za Env Mode parametar (str. 118) postavljeno "NO SUS", ovaj parametar neće imati nikakav uticaj.

Tone Receive Pan Mode (Rhythm Tone Receive Pan Mode)

Određuje kako će svaka boja primati signale za izmenu pozicije zvuka u prostoru.

Vrednosti CONTINUOUS:

Kad god se primi Pan signal, menjaće se stereo pozicija boje.

KEY-ON:

Stereo pozicija boje će se menjati samo kad se odsvira sledeća nota. Ako se primi pan signal dok se još čuje nota, pozicija zvuka se neće promenitit dok se ne pritisne sledeća dirka.

NAPOMENA

Ako su uključeni "PFX (Patch Multi-Effects)" (str. 157), postavke Tone Receive Pan Mode će biti ignorisane.

Kanali se ne mogu postaviti tako da ne primaju Pan signale.

One Shot Mode

Zvuk će se čuti do kraja talasnog oblika (ili envelope, koji od njih se prvi završi). Rezultat će biti isti kao kad je Tone Env Mode parametar (p. 118) postavljen na NO-SUS. Ako ste Wave Group (str. 119) postavili na Sample, lupovanje će biti postavljeno na ONE SHOT. Vrednosti: OFF, ON

Modifikacija talasnih oblika (Wave)

Kod ritamskih boja, zvuk se kreira kombinovanjem do 4 talasne forme (8 za stereo).

Napomene kod kreiranja ritamskeboje

Talasne forme za bass drum, snare, hi-hat, tomove i ostale perkusione instrumente su već dodeljene ritamskog boji. Pri dodavanju 3D efekata zvuku, postavite Pan parametre za svaku ritamsku boju pojedinačno.

Wave Group

Određuje grupe sa wavovima od kojih se sastoji ritamska boja. Vrednosti INT: Wavovi iz interne memorije SAMP: Semplovi

Wave Number L (Mono) Wave Number R

Određuje od kojih se wavova sastoji ritamska boja. Osim broja -Wave number, na donjem delu ekrana će se prikazati i naziv talasnog oblika -Wave name. Ako je u mono modu, određuje se samo levi kanal (L).

U stereo se određuje i desni kanal (R).

Vrednosti:

OFF, 1-(maksimum zavisi od grupe wavova.)

NAPOMENA

Ako želite izabrati wavove kod kojih su odvojeni levi i desni kanali, izaberite levi (L) Wave broj i pritisnite [F3 (Set Stereo)]; desni kanal će se automatski izabrati.

* Ako se koristi stero sempl, morate odrediti isti broj za Li R.

Wave Gain

Određuje gain (pojačanje) waveforme. Vrednosti se menjaju u koracima od po 6 dB (decibela) - pojačanje od 6 dB duplira gain. Vrednosti: -6, 0, +6, +12

Wave Tempo Sync

Ako želite sinhronizovati Phrase Loop sa tempom, postavite "ON". Važi samo kad je izabran sempl za talasni oblik.

Vrednosti: OFF, ON

NAPOMENA

Ako je za boju izabran sempl, morate prvo postaviti BPM (tempo) parametar sempla.

Ako je za boju izabran sempl, Wave Tempo Sync će trošiti dupli broj glasova polifonije.

Phrase Loop

Phrase loop se odnosi na ponovljenu reprodukciju fraze koja je izvučena iz pesme (npr preko semplera). Jedna tehnika korišćenja Phrase Loop-ova je isecanje neke fraze iz postojeće pesme određenog žanra, npr dance muzike, i kreiranje nove pesme sa tom frazom kao osnovom. Ta tehnika se naziva "Break Beats"

Realtime Time Stretch

Ako je wave grupa "SAMP," a Wave Tempo Sync parametar uključen, moguće je menjati brzinu reprodukcije waveforme bez menjanja visine zvuka.

Wave FXM Switch

Određuje da li će se koristiti FXM ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

FXM

FXM (Frequency Cross Modulation) koristi određeni wav da doda modulaciju trenutno izabranom wavu, i kreira kompleksne zvuke. Koristi se za kreiranje dramatičnih zvukova ili zvučnih efekata.

Wave FXM Color

Određuje kako će FXM sprovesti frekventnu modulaciju. Viša vrednost će proizvesti grublji zvuk, niža metalniji zvuk. Vrednosti: 1–4

Wave FXM Depth

Određuje dubinu modulacije koju će proizvesti FXM. Vrednosti: 0–16 Ako je Tempo Sync parametar uključen-"ON," postavke koje su vezane za visinu zvuka -Pitch (str. 121) i FXM (str. 120) su isključene.

Menjanje kako se čuje ritamska boja (WMT)

WMT (Wave Mix Table) koristi brzinu pritiska na dirku da kontroliše 4 talasne forme dodeljene ritamskoj boji.

Wave Coarse Tune

Određuje visinu zvuka boje u koracima od po jednu polunotu gore - dole (+/-4 oktave). Vrednosti: -48–+48 Coarse Tune za celu ritamsku boju se postavlja preko Tone Coarse parametra (str. 121).

Wave Fine Tune

Određuje visinu zvuka celog talasnog oblika u koracima od po 1-cent (+/-50 centa). Vrednosti: -50-+50

Jedan cent je stoti deo polunote. Fine Tune za celu ritamsku boju se postavlja preko Tone Fine Tune parametra (str. 121).

Wave Level

Postavlja jačinu zvuka talasnog oblika. Vrednosti: 0–127

Jačina zvuka svake ritamske boje se postavlja sa Tone Level parametrom; dok se jačine celog ritamskog seta postavlja pomoću Rhythm Level parametra (str. 117).

Wave Pan

Određuje poziciju zvuka talasnog oblika. "L64" je skroz levo, "0" je centar, a "63R" je skroz desno. Vrednosti: L63–0–63R

Wave Random Pan Switch

Ovaj parametar omogućuje da se pozicija zvuka talasne forme menja slučajno svakim pritiskom dirke. Vrednosti: OFF, ON

* Maksimalne vrednosti položaja se postavljaju pomoću Rnd Pan Depth parametra (str. 124).

Wave Alternate Pan Switch

Ovaj parametar omogućuje da se sa svakim pritiskom na dirku pozicija zvuka wav-a menja s leve na desnu i obrnuto. Postavite "ON" da bi se pozicionirao zvuk u skladu sa Alter Pan Depth parametrom (str. 125), a "REV" da bi se pozicioniranje obrnulo u odnosu na njega. Ako ne želite da se menja pozicija zvuka sa svakim pritiskom na dirku, postavite "OFF." Vrednosti: OFF, ON, REV

WMT Velocity Control (WMT Velocity Control Switch)

TMT Velocity Control određuje da li se neke ritamske boje čuju (ON) ili ne (OFF) zavisno od jačine kojom se svira (velocity).

Ako se postavi "RND," boje od kojih se sastoji set će se čuti nasumično, bez obzira na jačinu sviranja. Vrednosti: OFF, ON, RANDOM

Velocity Fade Width Lower

Određuje šta se događa sa jačinom zvuka boje, kad se svira sa manjom jačinom od određene minimalne. Više vrednosti parametra će proizvesti postepenije izmene jačine. Ako želite da se note koje su van određenih granica velocity uopšte ne čuju, postavite vrednost ovog parametra na "0." Vrednosti: 0–127

Velocity Range Lower

Određuje najnižu jačinu pritiska na dirku od koje će se talasni oblik čuti. Ovo podesite kad želite da se u zavisnosti od jačine pritiska na dirku čuju različiti talasni oblici.

Vrednosti: 1–UPPER

Velocity Range Upper

Određuje najvišu jačinu pritiska na dirku do koje će se talasni oblik čuti. Ovo podesite kad želite da se u zavisnosti od jačine pritiska na dirku čuju različiti talasni oblici.

Vrednosti: LOWER-127

Ako pokušate postaviti Lower vrednost iznad Upper ili obrnuto, obe će se automatski izjednačiti.

Velocity Fade Width Upper

Određuje šta se događa sa jačinom zvuka boje, kad se svira sa većom jačinom od određene maksimalne. Više vrednosti parametra će proizvesti postepenije izmene jačine. Ako želite da se note koje su van određenih granica velocity uopšte ne čuju, postavite vrednost ovog parametra na "0."

Vrednosti: 0–127



Izmena visine zvuka (Pitch/Pitch Env)

Visina zvuka (Pitch)

Tone Coarse Tune (Rhythm Tone Coarse Tune)

Određuje visinu zvuka od koje se ritamska boja čuje. Vrednosti: C-1–G9

Grubo uštimava talasne forme od kojih se sastoji ritamska boja pomoću Wave Coarse Tune parametra (str. 120).

Tone Fine Tune (Rhythm Tone Fine Tune)

Određuje visinu zvuka ritamske boje u koracima od po 1-cent (+/-50 centa). Vrednosti: -50-+50

Jedan cent je stoti deo polunote.

Fino uštimava talasne forme od kojih se sastoji ritamska boja pomoću Wave Fine Tune parametra (str. 120).

Tone Random Pitch Depth

Određuje od i do koje vrednosti će se događati nasumična visina zvuka svaki put kad se pritisne dirka. Ako ne želite da se nasumično menja visina zvuka, postavite ovu vrednost na "0." Ove su vrednosti u centima (stoti deo polunote).

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

Pitch Env (Pitch Envelope) Pitch Env Depth

Podešava efekat Pitch Envelope. Više vrednosti će proizvesti veću izmenu. Negativne (-) vrednosti će invertovati oblik envelope. Vrednosti: -12-+12

Pitch Env Velocity Sens

Dinamika sviranja na klavijaturi se može koristiti da se kontroliše envelope visine zvuka. Ako želite da se pitch envelope jače primenjuje ako se jače pritiskaju dirke, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da se pitch envelope manje primenjuje ako se jače pritiskaju dirke, postavite negativne vrednosti ovog parametra.

Vrednosti: -63-+63

Pitch Env Time 1 Velocity Sens

Ovaj parametar omogućuje da dinamika sviranja utiče na Time 1 parametar kod Pitch envelope. Ako želite da se Time 1 ubrza ako se jače pritiskaju dirke, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da se uspori, postavite negativne vrednosti. Vrednosti: -63-+63

Pitch Env Time 4 Velocity Sens

Ako želite da brzina release parametra utiče na vrednost Time 4 parametra kod pitch envelope. Ako želite da se Time 4 ubrza ako se brže otpuštaju note, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da se uspori, postavite negativne vrednosti. Vrednosti:-63-+63

Pitch Env Time 1–4

Određuje vreme pitch envelope (Time 1–Time 4). Više vrednosti rezultiraju u dužem vremenu koje je potrebno da se dosegne sledeća visina zvuka. (Na primer, Time 2 je vreme za koje se visina zvuka menja od Level 1 do Level 2.) Vrednosti: 0–127

Pitch Env Level 0–4

Određuje jačinu pitch envelope (Level 0–Level 4). Određuje koliko se visina zvuka menja od referentne vrednosti (postavljene pomoću Coarse Tune ili Fine Tune funkcije na Pitch ekranu). Pozitivne (+) vrednosti će postaviti da zvuk bude viši nego standardni, negativne -dublji.

Vrednosti: -63–+63



Menjanje "vedrine" zvuka pomoću filtera (TVF/TVF Env)

TVF

Filter Type

Određuje vrstu filtera. Filter seče ili pojačava određeni region frekvencija kako bi izmenio "vedrinu", punoću ili neke druge karakteristike zvuka. Vrednosti

Isključen (OFF)

Ne koristi se filter.

LPF:

Low Pass Filter. Smanjuje jačinu zvuka svih frekvencija iznad frekvencije sasecanja (Cutoff Freq) kako bi zvuk dobio prigušeniji, "tamniji" karakter. Ovaj filter se načešće koristi kod sintesajzera.

BPF:

Band Pass Filter. Ovaj filter eliminiše sve osim frekvencija u određenom regionu (Cutoff Freq). Koristi se za kreaciju specijalnih zvukova.

HPF:

High Pass Filter. Saseca frekvencije ispod određenog regiona (Cutoff Freq). Koristi se za kreaciju perkusionih boja i naglašava njihove više frekvencije. **PKG:**

Peaking Filter. Naglašava frekvencije u određenom regionu (Cutoff Freq). Ovim filterom možete kreirati wah-wah efekte primenjujući LFO da bi se cutoff frekvencija menjala ciklično.

LPF2:

Iako seče frekvencije iznad Cutoff frekvencije, osetljivost ovog filtera je upola manja od LPF. Zbog toga je zvuk koji ovaj filter pravi "topliji" od LPF. Ovaj filter je odličan za zvuke simuliranih instrumenata kao što je zvuk akustičnog klavira. LPF3:

Low Pass Filter 3. Iako seče frekvencije iznad Cutoff frekvencije, osetljivost ovog filtera se menja u zavisnosti od Cutoff frekvencije. Iako je i ovaj filter dobar za upotrebu kod zvukova simuliranih akustičnih instrumenata, nijanse zvuka ga razlikuju od LPF2, čak i uz iste postavke TVF Envelope.

NAPOMENA

Ako postavite "LPF2" ili "LPF3," postavke Resonance parametra će se ignorisati.

Cutoff Frequency

Određuje frekvenciju na kojoj filter počinje da se primejnuje na frekventne komponente talasnog oblika.

Vrednosti: 0–127

Ako je za Filter Type parametar postavljeno "LPF/LPF2/LPF3", niže vrednosti cutoff frekvencije smanjuju gornje harmonike zvuka i kreiraju uobličeniji, topliji zvuk. Više vrednosti parametra čine zvuk jasnijim, "svetlijim".

Ako je izabran "BPF", harmonijske komponente će se menjati u zavisnosti od vrednosti TVF Cutoff Frequency parametra. Koristi se za kreaciju specijalnih zvukova.

Ako je izabran "HPF", više vrednosti Cutoff Frekvencije će smanjiti niže harmonike i naglasiti više komponente zvuka.

Ako je izabran "PKG", harmonici koji će biti naglašeni će se menjati u zavisnosti od vrednosti CutoffFrequency parametra.

Resonance

Naglašava deo zvuka u regionu filtriranja, dodajući rezonanciju. Previsoke vrednosti ovog parametra mogu proizvesti oscilacije, i izobličenja. Vrednosti: 0–127



Cutoff Velocity Curve

Možete izabrati jednu od sedam krivulja koje definišu kako će dinamika sviranja (velocity) uticati na cutoff frekvenciju.

Postavite vrednost ovog parametra na "FIXED" ako ne želite da način sviranja utiče na Cutoff frekvenciju. Vrednosti: FIXED, 1–7

$$\bigsqcup_{1}\ \bigsqcup_{2}\ \bigsqcup_{3}\ \bigsqcup_{4}\ \bigsqcup_{5}\ \bigsqcup_{6}\ \bigsqcup_{7}$$

Cutoff Velocity Sens

Ovaj parametar se koristi za izmenu cutoff frekvencije kao rezultat različite dinamike sviranja. Ako želite da jače odsvirane note povišavaju cutoff frekvanciju, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da jače odsvirane note snižavaju cutoff frekvanciju, koristite negativne vrednosti. Vrednosti: -63-+63

Resonance Velocity Sens

Omogućuje da dinamika sviranja menja količinu rezonancije (Resonance). Ako želite da jače odsvirane note pojašavaju rezonanciju, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da jače odsvirane note snižavaju rezonanciju, koristite negativne vrednosti. Vrednosti: -63-+63

TVF Env Velocity Curve

Određuje koja će od 7 krivulja određivati kako dinamika sviranja utiče na TVF envelope. Postavite vrednost ovog parametra na "FIXED" ako ne želite da način sviranja utiče na TVF Envelope.





TVF Env Velocity Sens

određuje kako dinamika sviranja utiče na dubinu TVF envelope. Pozitivne vrednosti će uzrokovati da TVF envelope ima jači efekat za jače odsvirane note, a negativne (-) slabiji. Vrednosti: -63-+63

TVF Env Time 1 Velocity Sens

Ovaj parametar omogućuje da dinamika sviranja utiče na Time 1 parametar kod TVF envelope. Ako želite da se Time 1 ubrza ako se jače pritiskaju dirke, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da se uspori, postavite negativne vrednosti. Vrednosti: -63-+63

TVF Env Time 4 Velocity Sens

Ako želite da brzina release parametra utiče na vrednost Time 4 parametra kod TVF envelope. Ako želite da se Time 4 ubrza ako se brže otpuštaju note, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da se uspori, postavite negativne vrednosti. Vrednosti: -63-+63

TVF Env TVF Env Depth

Određuje dubinu TVF envelope. Više vrednosti će proizvesti veću izmenu. Negativne (-) vrednosti će invertovati oblik envelope. Vrednosti: -63-+63

TVF Env Time 1–4 (TVF Envelope Time 1–4)

Određuje vremena TVF envelope (Time 1–Time 4). Više vrednosti će produžiti vreme dok se ne dođe do sledećeg nivoa cutoff frekvencije. (Na primer, Time 2 je vreme za koje se zvuk menja od Level 1 do Level 2.) Vrednosti: 0–127

TVF Env Time 0–4 (TVF Envelope Time 0–4)

Određuje jačinu TVF envelope (Level 0–Level 4). Ove postavke određuju kako će se cutoff frekvencija menjati u svakom trenutku, u odnosu na standardnu cutoff frekvenciju (vrednost cutoff frekvencije se postavlja na TVF ekranu).

Vrednosti: 0–127



Podešavanje jačine zvuka (TVA/TVA Env)

TVA

Jačina zvuka ritamske boje (Rhythm Tone level) Određuje jačinu zvuka ritamske boje Ovim parametrom se podešava balans jačine zvuka između ritamskih boja. Vrednosti: 0–127

Jačine zvuka talasnih oblika od kojih se sastoji boja iz ritma se određuju WMT1–4 Wave Level parametrima (str. 120).

Level Velocity Curve

Moguće je izabrati jednu od 7 krivulja koje određuju kako će dinamika sviranja uticati na jačinu zvuka. Ako ne želite da dinamika sviranja utiče na jačinu zvuka, postavite vrednost parametra na "FIXED." Vrednosti: FIXED, 1–7



Level Velocity Sens

Izaberite ovaj parametar ako želite da se menja jačina ritamske boje u zavisnosti od jačine kojom svirate. Postavite pozitivne vrednosti ako želite da se zvuk ritamske boje jače menja kad jače svirate, i obrnuto.. Vrednosti: -63-+63

Pozicija zvuka boje (Rhythm Tone Pan)

Određuje stereo poziciju zvuka ritamske boje "L64" je skroz levo, "0" je centar, a "63R" je skroz desno. Vrednosti: L64–0–63R

Određuje stereo poziciju talasne forme od kojih se sastoji ritamska boja pomoću Wave Pan parametra (str. 120).

Random Pan Depth

Ovaj parametar omogućuje da se stereo lokacija postavlja nasumično sa svakim pritiskom na dirku. Više vrednosti proizvode veću izmenu. Vrednosti: 0–63

Ovo se odnosi samo na wavove čiji je Wave Rnd Pan Sw parametar (str. 120) postavljen na ON.

Alternate Pan Depth

Ovaj parametar omogućuje da se sa svakim pritiskom na dirku pozicija zvuka menja s leve na desnu i obrnuto. Više vrednosti proizvode veću izmenu. "L" ili "R" vrednosti parametra će obrnuti redosled menjanja između leve i desne strane. Na primer ako su dve boje postavljene jedna na "L", druga na "R", pozicija svake od njih će se menjati svaki put kada se sviraju.

Vrednosti: L63–0–63R

Ovo se odnosi samo na wavove čiji je Wave Alter Pan Sw parametar (str. 120) postavljen na ON ili REV.

Relative Level

Ispravlja jačinu zvuka ritamske boje Ovaj parametar postavlja sistemski signal sa dirke midi kontrolera. Standardno treba ostaviti postavljenu nultu vrednost. Vrednosti: -64-+63

Ako je jačina ritamske boje postavljena na 127, jačina zvuka neće porasti iznad tog iznosa.

TVF Env TVA Env Time 1 Velocity Sens

Ovaj parametar omogućuje da dinamika sviranja utiče na Time 1 parametar kod TVA envelope. Ako želite da se Time 1 ubrza ako se jače pritiskaju dirke, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da se uspori, postavite negativne vrednosti. Vrednosti: -63-+63

TVA Env Time 4 Velocity Sens

Ako želite da brzina release parametra utiče na vrednost Time 4 parametra kod TVA envelope. Ako želite da se Time 4 ubrza ako se brže otpuštaju note, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da se uspori, postavite negativne vrednosti. Vrednosti: -63-+63

TVA Env Time 1–4

Određuje vremena TVA envelope (Time 1–Time 4). Više vrednosti će produžiti vreme dok se ne dođe do sledećeg nivoa jačine zvuka. (Na primer, Time 2 je vreme za koje se zvuk menja od Level 1 do Level 2.) Vrednosti: 0–127

TVA Env Level 1-3

Određuje jačinu TVA envelope (Level 1–Level 3). Ove postavke određuju kako će se jačina zvuka menjati u svakom trenutku, u odnosu na standardnu (Rhytm Tone Level vrednost se postavlja na TVA ekranu).

Vrednosti: 0-127



Izlazni parametri (Output)

Postavljanje izlaza boje (Tone Output Assign)

Određuje kako će izlaziti direktan zvuk svake boje. Vrednosti: **PFX:**

Izlaz kroz patch multi-efekte.

DRY: Izlaz bez patch multi-efekata.

Tone Output Level

Određuje jačinu zvuka svake boje. Vrednosti: 0–127

Tone Chorus Send Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na chorus svake boje. Vrednosti: 0–127

Tone Reverb Send Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na reverb svake boje. Vrednosti: 0–127

Podešavanje efekata za ritamski set (PFX)

Pritisnite [F5 (PFX)] taster da prikažete PFX (Patch Multi-effect) ekran (str. 157). Detalji postavki parametara efekata se nalaze na sledećim stranicama.

"Podešavanje efekata" str. 151

"Postavljanje parametara za Patch Multi-Efekte (PFX)" (str. 157)

Na Fantomu-G, možete imati potpunu kontrolu postavki parametara. Svaka stavka kojoj se može menjati vrednost se naziva parameter. Izmena vrednosti parametara se naziva Editovanje. U ovom poglavlju objasnićemo procedure koje se koriste u kreiranju sempl setova, i funkcije njihovih parametara.

Kako se podešava sempl set

Talasni oblik (wave) dobijen snimanjem audia, tj semplovanjem se skraćeno naziva "sempl". Sempl set je grupa koja se sastoji od 16 semplova. Moguće je odrediti kako će se reprodukovati sempl pri pritisku na dirku ili na numerički taster.

Objasnićemo vam kako se kreiraju novi sempl setovi, na primeru jednog od sempl setova koji dolaze sa Fantomom.

Brzo editovanje sempl seta (Patch Zoom Edit)

Preko Patch Zoom Edit ekrana se edituju najvažniji parametri. Ako želite editovati sve parametre, koristite Patch Pro Edit ekran. (str 127)

1. Izaberite sempl set čije postavke želite editovati. (str. 53)

2. Pritisnite [PATCH] taster.



Prikazaće se raten Zoom Eun ekran.



Funkcijski tasteri na Patch Zoom Edit ekranu

F taster	Objašnjenje	
F4	SampleSetInicijalizuje postavke	str.
Util Menu	Initialize izabranog sempl seta	127
F5	Prikazuje ekran za editovanje PFX	str.
PFX	(Patch Multi-effect).	157
F6	Prikazuje Patch Pro Edit ekran, gde se	
Pro Edit	mogu editovati svi parametri.	
F7 Part Select	Određuje koji se part edituje.	-

3. Pritisnite [CURSOR] taster da pomerite kursor na parametar koji želite izmeniti.

Za detalje svakog parametra pogledajte sledeće stranice.

Parametar	Strana
Wave	str. 130
Pitch	str. 130
Amp	str. 131

Da izaberete part koji želite editovati, Pritisnite [F7 (Part Select)].

4. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

5. Ponovite korake od 3 do 4 da podesite parametre koje želite editovati.

6. Ako želite snimiti izmene koje ste napravili, pritisnite [WRITE] taster. (str. 128) Ako ne želite snimiti izmene, pritisnite [EXIT] taster za povratak na Single Play ekran.

Ako se vratite na Single Play ekran, bez da ste snimili izmene koje ste napravili, desno od naziva sempl seta će se nalaziti simbol " 🖸 " koji označava da je izmenjen i da izmene nisu snimljene.

NAPOMENA

Postavke koje editujete su privremene, i izgube se ako isključite uređaj, izmenite mod sound generatora ili izaberete neku drugu boju.

Editovanje svih parametara (Patch Pro Edit)

Patch Pro Edit ekran omogućuje editovanje svih parametara.

1. Izaberite sempl set čije postavke želite editovati. (str. 53)

Ako želite da patch napravite "od nule" (umesto da startujete sa postojećim pa menjate), prvo izvršite Initialize operaciju (str. 127).

2. Dva puta pritisnite [PATCH].



Prikazaće se Patch Pro Edit ekran.

Grupe Parametri atah Front Hund Pitch Autor Fisch Output Sample Set Name Capital Set Name Capi

Funkcijski tasteri na Patch Pro Edit ekranu

	i		
Funkcijski taster	Objašnjenje		
F1 Group/Up	Pomera tab editovane grupe na gore.		
F2 Group/Down	Pomera tab editovane grupe na dole.		
F3 Set stereo	Prikazano samo ako editujete WAVE grupu st Poziva odgovarajući desni wav (R) od levogl. (L) iz stereo talasne forme.		
F4 Util Menu	Sample Set Initialize	Inicijalizuje postavke izabranog sempl seta.	str. 127
F5 PFX	Prikazuje ekran za editovanje PFX (Patch Multi-effect).		str. 157
F6 Zoom Edit	Prikazuje Patch Zoom Edit ekran, gde se mogu editovati najvažniji parametri.		str. 126
F7 Part Select	Određuje koj	ji se part edituje.	-

3. Parametri su organizovani u nekoliko grupa za editovanje.

Pritiskom na [F1 (Up)] ili [F2 (Down)] birate tab za editovanje grupe koja sadrži parametar koji želite editovati.

Detalji grupisanja parametara se nalaze na strani 129 pod naslovom "Funkcije parametara sempl seta" (p. 129).

Da izaberete part koji želite editovati pritisnite [F7 (Part Select)].

4. Pomoću ▼ i ▲ pomerite kursor na parametar koji želite izmeniti.

5. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

6. Ponovite korake od 3 do 5 da podesite parametre koje želite editovati.

7. Ako želite snimiti izmene koje ste napravili, pritisnite [WRITE] taster. (str. 128) Ako ne želite snimiti izmene, pritisnite [EXIT] taster za povratak na Single Play ekran.

Ako se vratite na Single Play ekran, bez da ste snimili izmene koje ste napravili, desno od naziva sempl seta će se nalaziti simbol " a " koji označava da je izmenjen i da izmene nisu snimljene. Postavke koje editujete su privremene, i izgube se ako isključite uređaj, izmenite mod generatora zvuka ili izaberete neku drugu boju.

Inicijalizacija postavki sempl seta (Sample Set Initialize)

"Inicijalizacija" označava povratak na standardni set vrednosti parametara trenutno izabrane boje. Inicijalizacija se odnosi samo na trenutno izabranu boju, a boje koje se nalaze u user memoriji se ne menjaju. Ako želite povratiti sve postavke parametara Fantoma-G na fabričke vrednosti, uradite Fabrički reset. (str. 280)

1. Izaberite sempl set koji želite inicijalizovati. (str. 53)

2. Pritisnite [PATCH].



3. Pritisnite [F4 (Util Menu)].

Prikazaće se Utility Menu prozor.

4. Pritiskom na ▼ i ▲ izaberite " Sample Set Initialize," i pritisnite [F8 (Select)].

Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)].

Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.

5. Pritisnite [F7 (OK)].

Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Snimanje sempl setova koje ste kreirali (Write)

Postavke koje editujete su privremene, i izgube se ako isključite uređaj ili izaberete neku drugu boju. Ako želite zadržati izmenjenu boju, morate je snimiti u USER banku. Ako editujete parametre sempl seta, na

Single Play ekranu se prikaže " **P** " simbol. Kada snimite izmenjeni set, simbol nestaje. Pri snimanju ako snimate preko postojećih podataka, prethodni podaci se izgube.

1. Obavezno proverite da je izabran sempl set koji želite snimiti.

2. Pritisnite [WRITE] taster.

Prikazaće se WRITE MENU prozor.



3. Izaberite "Patch / Rhythm / Sample Set." Pritiskom na ▲ ili ▼ izaberite "Patch / Rhythm / Sample Set," i pritisnite [F8 (Select)]. Prikazaće se ekran za postavku naziva sempl seta.



4. Nazivanje sempl seta.

Detaljniji opis postavljanja naziva možete naći pod naslovom "Postavljanje naziva" (str 42)

5. Kad završite, pritisnite [F8 (OK)].

Prikazaće se ekran na kojem birate gde ćete ga snimiti. 6. Podesite broj ritma okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

7. Pritisnite [F8 (Write)].

Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.

Nikad ne isključujte Fantom dok se podaci pohranjuju.

8. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Funkcije parametara sempl seta

U ovoj sekciji ćemo objasniti funkcije koje vrše različiti parametri sempl seta, kao i njihovu kompoziciju. Ako je za naziv parametra prikazan broj, (1,2,3,4), moguće je pomoću potenciometra sa odgovarajućim brojem kontrolisati njihovu vrednost (levi je broj 1, desni 4).



Postavke koje se odnose na ceo sempl set (General)

Sample Set Level, Sample Set MFX Switch, Sample Set Chorus Switch i Sample Set Reverb Switch se odnose na ceo set semplova, dok se ostali parametri postavljaju individualno za svaku semplovanu boju.

Sample Set Name

Određuje naziv celog sempl seta Pritiskom na [ENTER] možete dodeliti naziv setovima. Vrednosti: space, A–Z, a–z, 0–9, ! "#\$%&'()*+,-./:;<=>? @[\]^_`{|}

Detaljniji opis postavljanja naziva možete naći pod naslovom "Postavljanje naziva" (str 42)

Sample Set Level

Određuje jačinu zvuka celog sempl seta Vrednosti: 0–127 Jačine zvuka boja od kojih se sastoji sempl set se određuju Tone Level parametrom (str. 131).

Direction

Određuje u kom pravcu će se reprodukovati sempl. Vrednosti: FWD: Normalno prema napred. REV: Unatrag.

Trigger Mode

Određuje kako će se reprodukovati sempl kad se pritisne dirka ili numerički taster. Vrednosti: GATE: Sempl će se zaustaviti kad se otpusti dirka ili numerički taster.

DRUM:

Sempl će se nastaviti i kad se otpusti dirka ili numerički taster.

Sempl će početi sa reprodukcijom kad se pritisne numerički taster, i zaustaviti kad dođe do kraja sempla. Ako postavite DRUM za vrednost parametra, postavke lupovanja će biti ignorisane, i sempl će se reprodukovati samo jednom. Imajte na umu da ako postavite DRUM, nećete moći prekinuti zvuk, pa pazite ako je sempl veoma dugačak.

Mute Group

Kao kod pravog seta bubnjeva, zvuk otvorene i zatvorene hi-hat činele se ne može čuti istovremeno. Da bi se ova realna situacija omogućila, postavlja se Mute Group. Mute Group funkcija omogućuje da se odrede dve ili više sempl boja koje se ne mogu čuti istovremeno. Moguće je koristiti do 16 Mute Grupa. Semplovane boje koje ne pripadaju nijednoj takvoj grupi treba postaviti na "OFF."

Vrednosti: OFF, 1-16

Modifikacija talasnih oblika (Wave)

Sample Number L (Mono) Sample Number R

Određuje od kojih će se semplova sastojati boja. Osim broja -Sample number, na donjem delu ekrana će se prikazati i naziv sempla -Sample name.

Ako je u mono modu, određuje se samo levi kanal (L). U stereo se određuje i desni kanal (R). Vrednosti: OFF, 0001–2000

Ako želite izabrati semplove kod kojih su odvojeni levi i desni kanali, izaberite levi (L) Sample broj i pritisnite [F3 (Set Stereo)]; desni kanal će se automatski izabrati.

* Ako se koristi stero sempl, morate odrediti isti broj za Li R.

Wave Gain

Određuje gain (pojačanje) talasnog oblika. Vrednosti se menjaju u koracima od po 6 dB (decibela) pojačanje od 6 dB duplira gain. Vrednosti: -6, 0, +6, +12

Tempo Sync (Wave Tempo Sync)

Ako želite sinhronizovati Phrase Loop sa tempom, postavite "ON".

Vrednosti: OFF, ON

Ako je za boju izabran sempl, morate prvo postaviti BPM (tempo) parametar sempla.

Ako je za boju izabran sempl, Wave Tempo Sync će koristiti dupli broj glasova polifonije.

Phrase Loop

Phrase loop se odnosi na ponovljenu reprodukciju fraze koja je izvučena iz pesme (npr preko semplera). Jedna tehnika korišćenja Phrase Loop-ova je isecanje neke fraze iz postojeće pesme određenog žanra, npr dance muzike, i kreiranje nove pesme sa tom frazom kao osnovom. Ta tehnika se naziva "Break Beats"

Realtime Time Stretch

Ako je Wave Tempo Sync parametar uključen, moguće je menjati brzinu reprodukcije talasnog oblika bez menjanja visine zvuka.

Izmena visine zvuka (Pitch)

Tone Coarse Tune (Sample Tone Coarse Tune)

Određuje visinu zvuka od koje se sempl boja čuje. Vrednosti: -48–+48

Tone Fine Tune (Sample Tone Fine Tune)

Određuje visinu zvuka sempl boje u koracima od po 1cent (+/-50 centa). Vrednosti: -50-+50 Jedan cent je stoti deo polunote.

Podešavanje jačine zvuka (Amp)	Izlazni parametri (Output)
Jačina zvuka boje (Sample Tone level) Određuje jačinu zvuka boje Ovim parametrom se podešava balans jačine zvuka između sempl boja. Vrednosti: 0–127	Tone Output Level Određuje jačinu zvuka svake boje. Vrednosti: 0–127
Pozicija zvuka boje (Rhythm Tone Pan) Određuje stereo poziciju zvuka sempl boje "L64" je skroz levo, "0" je centar, a "63R" je skroz desno. Vrednosti: L64–0–63R	Tone Chorus Send Level Određuje jačinu signala koji se šalje na chorus svake boje. Vrednosti: 0–127
Level Velocity Sens Izaberite ovaj parametar ako želite da se menja jačina boje u zavisnosti od jačine kojom svirate. Postavite pozitivne vrednosti ako želite da je zvuk jači kad jače svirate, a negativne (-) ako želite da što jače svirate, zvuk bude slabiji. Vrednosti: -63-+63	Tone Reverb Send Level Određuje jačinu signala koji se šalje na reverb svake boje. Vrednosti: 0–127 Postavljanje izlaza boje (Tone Output Assign) Određuje kako će izlaziti direktan zvuk svake boje. Vrednosti: PFX: OIzlaz sa patch multi-efektima. DRY:
	Postavljanje efekata za sempl set (PFX)
	Pritisnite [F5 (PFX)] taster da prikažete PFX (Patch Multi-effect) ekran (str. 157). Detalji postavki parametara efekata se nalaze na sledećim stranicama.
	Pritisnite [F5 (PFX)] taster da prikažete PFX (Patch Multi-effect) ekran (str. 157). Detalji postavki parametara efekata se nalaze na sledećim stranicama. "Postavljanje parametara efekata" (str. 151)
	 Pritisnite [F5 (PFX)] taster da prikažete PFX (Patch Multi-effect) ekran (str. 157). Detalji postavki parametara efekata se nalaze na sledećim stranicama. "Postavljanje parametara efekata" (str. 151) "Postavljanje parametara za Patch Multi-Efekte (PFX)" (str. 157)

Na Fantomu-G, možete imati potpunu kontrolu postavki parametara Svaka stavka kojoj se može	NAZIV
menjati vrednost se naziva parameter. Izmena vrednosti parametara se naziva Editovanje. U ovom poglavlju objasnićemo procedure koje se koriste u kreiranju Live/Studio setova, i funkcije njihovih parametara.	Naziv Live Seta (Live Set Name) Naziv Studio Seta (Studio Set Name) Određuje naziv celog live/studio seta Pritiskom na [ENTER] možete dodeliti naziv setovima.
Zajedničke postavke (Utility)	space, A–Z, a–z, 0–9, !"# % & '()*+,/:;<=>?
Postavke koje su zajedničke za ceo live ili studio set se postavljaju na sledeći način. 1.Pritisnite [LIVE] (ili [STUDIO]).	@[\]^_`{ } Detaljniji opis postavljanja naziva možete naći pod naslovom "Postavljanje naziva" (str 42)
2.Pritisnite [F2 (Utility)]. Prikazaće se Utility ekran. 3.Parametri su organizovani u nekoliko grupa za	Live Set Memo Studio Set Memo Svakom setu je moguće postaviti napomenu sa do 32
Pritiskom na [F1 (Up)] ili [F2 (Down)] birate tab za editovanje grupe koja sadrži parametar koji želite editovati.	karaktera. Pritiskom na [ENTER] možete dodeliti i napomenu setovima. Vrednosti: space A-Z, a-z, 0-9 !"#\$%&'()*+ - /··<=>?
4. Pomoću ▲ 111 ♥ pomerite kursor na parametar koji želite izmeniti.	@[\]^_`{ }
pritiskom na [INC] [DEC] tastere.	Part Info
pritiskom na [INC] [DEC] tastere. 6.Ako želite snimiti izmene koje ste napravili, pritisnite [WRITE] taster. (str. 148) Ako ne želite snimiti izmene, pritisnite [EXIT]. Ako se vratite na Single Play ekran, bez da ste snimili izmene koje ste napravili, desno od naziva live/studio seta će se nalaziti simbol"	Na ovom ekranu možete proveriti status raznih MIDI signala koji se primaju preko svakog MIDI kanala. Veoma je korisno ako se želi proveriti da li generator zvuka ispravno reaguje na signale sa klavijature ili spoljnjeg MIDI kontrolera.
izmenjen i da izmene nisu snimljene. Postavke koje editujete su privremene, i izgube se ako isključite uređaj, izmenite mod sound generatora ili izaberete neku drugu boju.	Modulation:Signali ModulacijeBreath:Dah signaliFoot Type:Signali sa pedalaJačina zvuka:Signali za jačinu zvukaPanpot:Panpot signaliExpression:Expresioni signaliHold 1:Hold 1 signaliPitch Bend:Pitch Bend signaliAftertouch:Aftertouch signali

Postavke Partova (Part View)

Moguće je pogledati postavke partova kao jednu listu. Ovaj prikaz se naziva "Part View" ekran. Na njemu se vidi lista koja prikazuje postavke za sve partove odjednom, kao npr koji je patch postavljen na koji part i njegovu jačinu zvuka i položaj u prostoru. Prikazane parametre je moguće i editovati.

- 1. Pritisnite [LIVE] (ili [STUDIO]).
- 2. Pritisnite [F3 (Part View)].

Prikazaće se Part View ekran.

Part View (Live Set)		East Carl Carl Carl Do	•	1000 mm 11 1 1 1
	Internal	EXP 1 EXP	Z External	_
Level/Pan Keyboard Batput/EX Pitch Soale Tune Vibrato Urbrato Urbrato Valce Reserve MUD Ry Lesato	United Participants of the Priority of the Pri	1246-6070000000000000000000000000000000000		Image Image <th< th=""></th<>
	Part Leval	(CCH 7)	18	
Group/Up Group/Dov	en Internal E	XP 1 EXP 2	External	Exit

3. Parametri su organizovani u nekoliko grupa za editovanje.

Pritiskom na [F1 (Up)] ili [F2 (Down)] birate tab za editovanje grupe koja sadrži parametar koji želite editovati.

Funkcijskim tasterima menjate grupu partova koja se prikazuje.

F-key	Explanation
F3	Internal Internal (internal sound generator)
F4	EXP 1 Expansion board 1
F5	EXP2 Expansion board 2
F6	External External MIDI output

Na Part View ekranu će prikazane grupe za editovanje zavisiti od toga koja je grupa partova izabrana.

Edit Group	F3	F4/F5	F6
	Internal	EXP 1/2	External
Level/Pan	\checkmark	\checkmark	\checkmark
Keyboard	\checkmark	\checkmark	\checkmark
Output/EFX	\checkmark	\checkmark	
Pitch	\checkmark	\checkmark	
Scale Tune	\checkmark	\checkmark	
Vibrato	\checkmark		
Offset	\checkmark		
Mono/Poly/Legato	\checkmark		
Voice Reserve	\checkmark		
MIDI Rx Filter	\checkmark	\checkmark	\checkmark

Kreiranje Live/Studio seta

4. CURSOR tasterima pomerite kursor na parametar koji želite editovati.

Na ovom ekranu je aprametar koji je ispod kursora

prikazan sa "?? područjem u donjem levom delu ekrana. Ovde je prikazana i trenutna vrednost parametra.

5. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

6. Ako želite snimiti izmene koje ste napravili, pritisnite [WRITE] taster. (str. 148) Ako ne želite snimiti izmene, pritisnite [EXIT].

Ako se vratite na Single Play ekran, bez da ste snimili izmene koje ste napravili, desno od naziva live/studio

seta će se nalaziti simbol " 🔽 " koji označava da je izmenjen i da izmene nisu snimljene. Postavke koje editujete su privremene, i izgube se ako isključite uređaj, izmenite mod sound generatora ili izaberete neku drugu boju.

Level/Pan (Ako je Part Group Internal/EXP1/EXP2)

Patch Type

Dodeljuje partovima neki patch (Patch), ritamski set (Rhythm) ili sempl set (Sample).

Vrednosti: PATCH, RHYTHM, SAMPLE

* EXP 1 i EXP 2 partovi zavise od instaliranih proširenja.

Patch Bank

Određuje kojoj grupi pripada željeni patch ili ritamski set.

Vrednosti

USER: Korisnički PRST: Preset USAM: User Sempl GM: GM (GM2) * EXP 1 i EXP 2 partovi zavise od instaliranih

proširenja.

Patch Number

Izabire željeni patch, ritamski set ili sempl set po njihovom broju. Vrednosti:

001-

* EXP 1 i EXP 2 partovi zavise od instaliranih proširenja.

Mute Switch

Isključuje (MUTE) ili ukjlučuje (OFF) svaki part. Ovaj parametar koristite na primer ako želite da koristite instrument za karaoke, tako što isključite part koji svira melodiju ili ako želite nešto svirati preko zasebnog modula. Vrednosti: OFF, MUTE

NAPOMENA

Mute Switch parametar ne isključuje part, nego postavlja jačinu zvuka na minimum, tako da se njegov zvuk ne čuje. Prema tome, MIDI signali se i dalje primaju.

Part Level

Podešavanje jačine zvuka parta Glavna namena ovog parametra je da podesi balans između partova. Vrednosti: 0–127

Part Pan

Podešavanje jačine zvuka parta "L64" je skroz levo, "0" je centar, a "63R" je skroz desno. Vrednosti: L64–0–63R

Receive Switch

Određuje da li će se primati MIDI Expression signali za svaki part (ON) ili ne (OFF). Ako je isključen ("OFF") neće imati nikakav efekat. Standardno ovo se ostavlja ukjlučeno, "ON," ali ga je moguće isključiti "OFF" ako ne želite da se neki part čuje tokom reprodukcije songa. Vrednosti: OFF, ON

Receive Channel

Određuje MIDI kanal koji prima signale za svaki part pojedinačno Vrednosti: 1–16

Level/Pan (kad je Part Group - External)

External Bank Select MSB

Ako želite da se pri prelasku na Live/Studio set šalju i Bank Select brojevi MSB (kontroler broj 0) signali, odredite vrednost koju želite za svaki part (0–127). Ako ne želite da se šalju ovi signali, postavite "---." Vrednosti: 0–127, —

Podaci za part za koji je Keyboard Switch isključen se neće slati.

External Bank Select LSB

Ako želite da se pri prelasku na Live/Studio set šalju i Bank Select brojevi LSB (kontroler broj 32) signali, odredite vrednost koju želite za svaki part (0–127). Vrednosti: 0–127,---

Podaci za part za koji je Keyboard Switch isključen se neće slati.

External Program Number (External Program Change Number)

Ako želite da se pri prelasku na Live/Studio set šalju i Program Change brojevi, odredite vrednost koju želite za svaki part (0-128). Ako ne želite da se šalju ovi signali, postavite "---."

Vrednosti: 1-128, ---

Podaci za part za koji je Keyboard Switch isključen se neće slati.

External Level

Ako želite da se šalju i Volume signali kad izaberete Live/Studio Set, odredite željenu vrednost za svaki part (0-127). Ako ne želite da se šalju ovi signali, postavite "---."

Vrednosti: 0–127, —

Podaci za part za koji je Keyboard Switch isključen se neće slati.

External Pan

Ako želite da se šalju i Pan signali kad izaberete Live/Studio Set, odredite željenu vrednost za svaki part (L64–0–63R). Ako ne želite da se šalju ovi signali, postavite"---."

Vrednosti: L64–0–63R

Ovi signali se neće slati za partove kod kojih je iskjučen Keyboard Switch.

Key Range

Keyboard Switch

Za svaki part posebno određuje da li će sekcija klavijature biti povezana sa ugrađenim generatorom zvuka. Standardno je ovo na off, tj isključeno, ali ako želite layerovati zvuk na zvuk, možete uključiti. Vrednosti: On, OFF

Keyboard Range Lower (Part Keyboard Range Lower)

Određuje najnižu notu pri kojoj će se čuti boja za svaki part.

Vrednosti: C-1–UPPER

Keyboard Range Upper (Part Keyboard Range Upper)

Određuje najnižu notu pri kojoj će se čuti boja za svaki part.

Vrednosti: LOWER–G9

Ako je za svaku pojedinačnu boju u patchu postavljen Key Range (str. 94), zvuk se čuje samo u rasponu gde se preklapaju Key Range svake boje i parta.

Dirke određene za performans



Dirke sa kojih će se čuti note Dirke određene za Patch

* Keyboard Range je moguć samo za partove kod kojih je "Keyboard Switch" (str. 135) uključen.

Velocity Range Lower

Određuje najnižu brzinu pritiska dirki za svaki part. Vrednosti: 1–127

Velocity Range Upper

Određuje najvišu brzinu pritiska dirki za svaki part. Vrednosti: 1–127

* Velocity Range je moguć samo za partove kod kojih je "Keyboard Switch" (str. 135) uključen.

Ako je za svaku pojedinačnu boju u patchu postavljen Key Range (str. 94), zvuk se čuje samo u rasponu gde se preklapaju Key Range svake boje i parta.

Part Velocity Sens Offset

Menja jačinu zvuka i frekvenciju filtriranja (cutoff frequency) svakog parta u zavisnosti od jačine kojom je dirka pritisnuta. Ako želite da jače odsvirane note povišavaju jačinu/cutoff frekvenciju, postavite pozitivne vrednosti ovog parametra. Ako želite da jače odsvirane note snižavaju jačinu/cutoff frekvenciju, koristite negativne vrednosti. Postavite Velocity Sensitivity na "0" ako želite da se boje sviraju sa fixnom jačinom i frekvencijom filtriranja, bez obzira na jačinu pritiska na dirke. Vrednosti: -63–+63

NAPOMENA

Patchevi imaju i Velocity Sensitivity Offset parametar (str. 91). Ukupna vrednost Velocity Sensitivity Offset-a je suma vrednosti istoimenog parametra za part i za patch. Prema tome, ako je za patch Velocity Sensitivity Offset parametar postavljen na "127" (maximum), neće biti izmene u Velocity Sensitivity Offsetu za part čak i ako je postavljena pozitivna vrednost ovog parametra.

* EXP 1, EXP 2, i External partovi nemaju ovaj parametar.

Arpeggio Part Switch

Određuje part koji će koristiti Arpeggio funkciju. Vrednosti: OFF, ON

Sample Pad Part Switch

Određuje part za Rhythm Pad. Vrednosti: OFF, ON

Sample Pad Part Switch

Određuje part za Sample Pad. Vrednosti: OFF, ON

Output/EFX

Part Output Assign

Određuje kako će se čuti direktan zvuk za svaki part. Vrednosti A, B:

Izlaz na OUTPUT A (MIX) ili OUTPUT B u stereo tehnici, bez multi efekata. 1–4:

Izlaz na INDIVIDUAL 1–4 izlaze u mono tehnici, bez prolaska kroz multi-efekte.

MFX1, MFX2:

Izlaz u stereo tehnici kroz multi-efekte. *Samo Studio set

Za partove EXP1, EXP2: DRY: Izlaz bez MFX efekata sa proširenja. EXP: U skladu sa postavkama proširenja.

NAPOMENA

Ako ste postavili tako da se zvuk zasebno rutira na INDIVIDUAL 1 i INDIVIDUAL 2 izlaze, ali u INDIVIDUAL 2 nije postavljen nikakav priključak, zvuk koji je trebao ići na oba izlaza će biti miksan i poslat na INDIVIDUAL 1. To je tako zbog načina rada INDIVIDUAL 1 i 2 izlaza. Ako je Mix/Parallel parametar postavljen na "MIX," svi zvuci izlaze na OUTPUT A (MIX) izlaz u stereo tehnici (str. 294). Chorus je uvek u mono tehnici. Izlaz signala sa chorusa se postavlja Chorus Output Select (str. 153) i Chorus Output Assign (str. 153) parametrima.

Izlaz signala sa reverba se postavlja Reverb Output Assign (str. 153) parametrom.

* EXP 1 i EXP 2 partovi zavise od instaliranih proširenja.

* Externi partovi nemaju ovaj parametar.

Part Output Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na izlaz koji je postavljen u Part Output Assign.

Vrednosti: 0-127

* EXP 1 i EXP 2 partovi zavise od instaliranih proširenja.

* Externi partovi nemaju ovaj parametar.

Part Chorus Send Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na chorus svake boje.

Vrednosti: 0–127

* Externi partovi nemaju ovaj parametar.

Part Reverb Send Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na reverb svake boje. Vrednosti: 0–127

* Externi partovi nemaju ovaj parametar.

Part EFX1 Send Level (Expansion part effect 1: Send Level)

Postavlja jačinu zvuka koji se šalje na "EFX 1 (Effect) 1" za svaki part sa proširenja. Vrednosti: 0–127 * "EFX1 (Effect 1)" je efekat sa proširenja. Koji je i

kakav efekat zavisi od instaliranog proširenja.

* Interni i externi partovi nemaju ovaj parametar.

Part EFX2 Send Level (Expansion part effect 2: Send Level)

Postavlja jačinu zvuka koji se šalje na "EFX 1 (Effect) 1" za svaki part sa proširenja. Vrednosti: 0–127

* "EFX2 (Effect 2)" je efekat sa proširenja. Koji je i kakav efekat zavisi od instaliranog proširenja.
* Interni i externi partovi nemaju ovaj parametar.

Pitch

Part Octave Shift

Određuje visinu zvuka celog parta u koracima od po jednu oktavu više ili niže (+/-3 oktave). Vrednosti: -3-+3

Part Transpose

Određuje visinu zvuka celog parta u koracima od po jednu polunotu više ili niže (+/-4 oktave). Vrednosti: -5-+6

Part Coarse Tune

Određuje visinu zvuka celog parta u koracima od po jednu polunotu više ili niže (+/-4 oktave). Vrednosti: -48–+48

* EXP 1 i EXP 2 partovi zavise od instaliranih proširenja.

* Externi partovi nemaju ovaj parametar.

Coarse Tune i Octave Shift

Može se učiniti da Coarse Tune i Fine Tune parametri uz Octave Shift parametar svi čine istu stvar tj menjaju visinu zvuka. Na primer ako je C4 (srednji C) sviran dok je Coarse Tune parametar "+12," nota koja će se čuti je C5 (oktava iznad C4). Na primer ako je C4 (srednji C) sviran dok je Coarse Tune parametar "+1," nota koja će se čuti je isto C5 (oktava iznad C4).

Interno funkcionisanje ovih funkcija je međutim veoma različito. Ako je Coarse Tune parametar "+12," visina zvuka je povišena za oktavu. S druge strane, ako je Octave Shift parametar "+1," isto je kao da ste pritisnuli dirku koja je za oktavu viša. Drugim rečima, Coarse Tune parametar koristite za menjanje visine zvuka, a Octave Shift parametar kad želite pomeriti celu klavijaturu na primer kad je broj dirki premali za konkretnu potrebu.

Part Fine Tune

Određuje visinu zvuka parta u koracima od po 1-cent (+/50 centa). Vrednosti: -50-+50 Jedan cent je stoti deo polunote. * EXP 1 i EXP 2 partovi zavise od instaliranih proširenja. * Externi partovi nemaju ovaj parametar.

Raspon zvuka parta sa Pitch Bend-erom

Određuje koliko se u polunotama (2 oktave) menja zvuk boje kad se pomera Pitch Bend ručica. Količina izmene je ista za levu i desnu stranu ručice. Ako želite da koristite Pitch Bend Range sa patcha (str. 96), postavite vrednost ovog parametra na "PATCH." Vrednosti: 0-24, PATCH

* EXP 1 i EXP 2 partovi zavise od instaliranih proširenja.

* Externi partovi nemaju ovaj parametar.

Part Portamento Switch

Određuje da li će se koristiti portamento. Uključite ovaj parametar ako želite primeniti portamento, a ako ne želite, postavite ga na "OFF".

Ako želite da koristite Portamento Switch postavke sa patcha (str. 106), postavite vrednost ovog parametra na "PATCH."

Vrednosti: OFF, ON, PATCH

* EXP 1, EXP 2, i External partovi nemaju ovaj parametar.

Part Portamento Time

Ako se koristi portamento, ovaj parametar određuje vreme za koje će se dogoditi izmena visine zvuka. Više vrednosti produžavaju vreme za koje će visina zvuka dostići novi nivo.zvuka. Ako želite da koristite Portamento Time postavke sa patcha (str. 106), postavite vrednost ovog parametra na "PATCH." Vrednosti: 0-127, PATCH

Ova se postavka ignoriše ako je partu dodeljen ritamski set.

* EXP 1, EXP 2, i External partovi nemaju ovaj parametar.

Scale Tune

Part Scale Tune C–B

Određuje štim za svaki part. Vrednosti: -64–+63 Scale Tune se uključuje i isključuje pomoću Scale Tune Switch parametra (str. 296). * EXP 1 i EXP 2 partovi zavise od instaliranih

* EXP 1 i EXP 2 partovi zavise od instaliranih proširenja.

* Externi partovi nemaju ovaj parametar.

Equal Temperament

Ovaj štim deli oktavu na 12 jednakih delova, i najčešće je korišćeni štim u Zapadnjačkoj muzici. Kod Fantom-G equal temperament se koristi kad je Scale Tune Switch postavljen na "OFF."

Just Temperament (Tonic od C)

U odnosu na equal temperament, osnovne triole zvuče čistije kod ovog štima. Ovaj efekat se međutim postiže samo u jednom tonalitetu i triole će se promeniti ako se transponuju.

Arapski štim

U ovoj skali E i B su za četvrt nove niže, a C#, F# i G# su četvrt note više u odnosu na equal temperament. Intervali između G i B, C i E, F i G#, Bb i C#, i Eb i F# svi imaju prirodnu trećinu – interval između dur i mol trećine. Kod Fantom-G, moguće je koristiti arapski štim u tri tonaliteta G, C i F. (Primer)

Nota	Equal temperament	Just Temperament	Arapski štim
С	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
Е	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
А	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
В	0	-12	-49

Vibrato

Part Vibrato Rate

Podešava brzinu vibrato za svaki part (brzinu kojom se moduliše pitch). Više vrednosti će uzrokovati brže izmene visine zvuke, i obrnuto.

Vrednosti: -64–+63

* EXP 1, EXP 2, i External partovi nemaju ovaj parametar.

Part Vibrato Depth

Podešava dubinu vibratoa za svaki part (dubinu do koje se moduliše visina zvuka). Visina zvuka će se jače modulisati sa većim vrednostima i obrunto. Vrednosti: -64-+63

* EXP 1, EXP 2, i External partovi nemaju ovaj parametar.

Part Vibrato Delay

Određuje za koje vreme će startovati efekat modulacije u svakom partu. Više vrednosti će dovesti do kasnijeg starta vibrato efekta i obrnuto.

Vrednosti: -64–+63

* EXP 1, EXP 2, i External partovi nemaju ovaj parametar.

Offset

Part Cutoff Offset

Određuje frekvenciju filtriranja za patch, ritamski ili sempl set koji je postavljen za part. Vrednosti: -64-+63

Patchevi imaju svoje postavke filtriranja (Cutoff Offset (str. 90). Ukupna vrednost frekvencije filtriranja je suma Cutoff Frequency boje, patcha i parta. Ako je cutoff frekvencija boje već postavljena na maksimum ("127"), pri postavljanju Cutoff Offseta na pozitivnu vrednost neće se proizvesti nikakva izmena.

* EXP 1, EXP 2, i External partovi nemaju ovaj parametar.

Part Resonance Offset

Određuje rezonanciju za patch, ritamski ili sempl set koji je postavljen za part. Vrednosti: -64-+63

Patchevi imaju svoje Resonance Offset postavke (str. 91). Ukupna vrednost Resonance je suma Resonance vrednosti boje, patcha i parta. Ako je resonance boje već postavljena na maksimum ("127"), pri postavljanju resonance na pozitivnu vrednost neće se proizvesti nikakva izmena.

* EXP 1, EXP 2, i External partovi nemaju ovaj parametar.

Attack Time Offset

Određuje TVA/TVF Envelope Attack Time za patch, ritamski ili sempl set koji je postavljen za part. Vrednosti: -64–+63

Patchevi imaju i Attack Time Offset parametar (str. 91). Ukupna TVA Envelope attack time vrednost je suma TVA Envelope Time 1 vrednosti boje, Attack Time Offset vrednosti patcha i parta. Ako je Time 1 za boju već postavljen na maksimum ("127"), pri postavljanju Attack Time Offseta na pozitivnu vrednost neće se proizvesti nikakva izmena. Isto važi i za TVF envelope.

* EXP 1, EXP 2, i External partovi nemaju ovaj parametar.

Attack Time Offset

Određuje TVA/TVF Envelope Decay Time za patch, ritamski ili sempl set koji je postavljen za part.

Vrednosti: -64–+63

Ova se postavka ignoriše za part kojem je dodeljen sempl set.

* EXP 1, EXP 2, i External partovi nemaju ovaj parametar.

Part Release Time Offset

Određuje TVA/TVF Envelope Release Time za patch, ritamski ili sempl set koji je postavljen za part. Vrednosti: -64–+63

Patchevi imaju i Release Time Offset parametar (str. 91). Ukupna TVA Envelope release time vrednost je suma TVA Envelope Time 4 vrednosti boje i Release Time Offset vrednosti patcha i parta. Ako je Time 4 za boju već postavljen na maksimum ("127"), pri postavljanju Release Time Offseta na pozitivnu vrednost neće se proizvesti nikakva izmena. Isto važi i za TVF envelope.

* EXP 1, EXP 2, i External partovi nemaju ovaj parametar.

Mono/Poly/Legato

Part Mono/Poly

Vrednost parametra postavite na "MONO" ako želite da patch koji je postavljen na part bude monofoni, ili "POLY" ako želite da bude polifoni. Ako želite da koristite Mono/Poly postavke sa patcha (str. 105), postavite vrednost ovog parametra na "PATCH." Vrednosti: MONO, POLY, PATCH

Ova se postavka ignoriše ako je partu dodeljen ritamski set.

* EXP 1, EXP 2, i External partovi nemaju ovaj parametar.

Part Legato Switch

Pri monofonijskom sviranju moguće je dodati legato. Izraz "legato" se odnosi na stil sviranja u kojem se note postepeno spajaju stvarajući tečniji osećaj zvuka. Na taj način se dobija fini prelaz između nota, što je korisno ako se želi simulirati tehnika izvlačenja kod gitarista. Uključite ovaj parametar ako želite primeniti Legato, a postavite ga na "OFF" ako ne želite.

Ako želite da koristite Legato Switch postavke sa patcha (str. 105), postavite vrednost ovog parametra na "PATCH."

Vrednosti: OFF, ON, PATCH

Ova se postavka ignoriše ako je partu dodeljen ritamski set.

* EXP 1, EXP 2, i External partovi nemaju ovaj parametar.

Voice Reserve Part Voice Reserve

Ovo je parametar koji određuje broj glasova polifonije koji će biti rezervisani za svaki part kad se za sviranje potroši istovremeno više od 128. Vrednosti: 0–63, FULL

Nije moguće postaviti za sve partove ukupno više od 64.

Broj preostalih glasova polifonije će biti prikazan kao (rest=). Pazite na ovu vrednost dok podešavate Voice Reserve. Dok se reprodukuju audio trekovi u songu, audio trek ima prioritet u odnosu na voice reserve. To znači da ako se reprodukuje audio kanal, nije moguće garantovati da će se moći ispoštovati broj glasova određen u ovom parametru.

Izračunavanje broja glasova polifonije koji se koriste

Fantom-G istovremeno može svirati do 128 nota. Polifonija, ili broj glasova (zvukova) se ne odnosi samo na broj zvukova koji se zapravo sviraju, nego se menja zavisno od broja boja koji se koriste u patchevima, i broja talasnih formi koji se koriste u tim bojama. Za izračunavanje broja glasova polifonije koji se koriste u jednom patchu se koristi sledeći metod.

(Broj zvukova koji se svira) x (broj boja koje koristi patch koji se svira) x (broj talasnih formi (Wavova) koji se koriste u bojama)

Realtime Stretch troši duplu polifoniju.

Voice Monitor

Ovde se prikazuje broj glasova polifonije koje koristi generator zvuka.

MIDI Rx Filter

Receive Program Change (Receive Program Change Switch)

Određuje da li će se primati MIDI Program Change signali za svaki MIDI kanal (ON) ili ne (OFF).

Receive Bank Select (Receive Bank Select Switch)

Određuje da li će se primati MIDI Bank Select signali za svaki MIDI kanal (ON) ili ne (OFF).

Receive Bender (Receive Pitch Bend Switch)

Određuje da li će se primati MIDI Pitch Bend signali za svaki MIDI kanal (ON) ili ne (OFF).

Receive Polyphonic Key Pressure (Receive Polyphonic Key Pressure Switch)

Određuje da li će se primati MIDI polifoni signali pritiska na dirke za svaki MIDI kanal (ON) ili ne (OFF).

Receive Channel Pressure (Receive Channel Pressure Switch)

Određuje da li će se primati MIDI Channel Pressure signali za svaki MIDI kanal (ON) ili ne (OFF).

Receive Modulation (Receive Modulation Switch)

Određuje da li će se primati MIDI Modulation signali za svaki MIDI kanal (ON) ili ne (OFF).

Receive Volume (Receive Volume Switch)

Određuje da li će se primati MIDI Volume signali za svaki MIDI kanal (ON) ili ne (OFF).

Receive Pan

(Receive Pan Switch) Određuje da li će se primati MIDI Pan signali za svaki MIDI kanal (ON) ili ne (OFF).

Receive Expression (Receive Expression Switch)

Određuje da li će se primati MIDI Expression signali za svaki MIDI kanal (ON) ili ne (OFF).

Receive Hold-1 (**Receive Hold 1 Switch**) Određuje da li će se primati MIDI Hold 1 signali za svaki MIDI kanal (ON) ili ne (OFF).

Phase Lock (Phase Lock Switch)

Ako želite poništiti nepravilnosti tajminga partova koji se sviraju na istom MIDI kanalu postavite vrednsot Phase Lock parametra na "ON". Ako je Phase Lock parametar - "ON," partovi na istom MIDI kanalu su u istom tajmingu, pa se mogu svirati istovremeno. Shodno tome, može se dogoditi da prođe neko vreme pre prijema notnig signala i startovanja zvuka. Ovaj parametar uključujte samo po potrebi.

* Ne utiče na proširenja.

Velocity Curve Type

Velocity Curve postavlja za svaki MIDI kanal jednu od sledećih vrsta krivulja koje najbolje odgovaraju osetljivosti na brzinu sviranja na priključenoj MIDI klavijaturi. Postavite na "OFF" ako koristite krivulje osetljivosti sa priključene MIDI klavijature. Vrednosti: OFF, 1–4

vrednosti: OFF, 1–4



* Ne utiče na proširenja.

Određivanje koji parametar će menjati kontroleri u realnom vremenu ili D Beam (Control Setting)

Kod Fantoma-G je moguće postaviti koje parametre će menjati kontrolni potenciometri, prekidači, D Beam, pitch bend ručica, ili modulaciona ručica. Na taj način je moguće menjati zvuk na mnogo načina preko kontrolera.

Pritisnite [LIVE] (ili [STUDIO]).
 Pritisnite [F4 (Control)].
 Prikazaće se Control Setting ekran.

Control Setting (Live Se	8D	(120) C.200 C.200 C.200	839 1259 1257 1	<u>1:0 1:000 === 1</u>	
D Bean Knob Sidae Switch S1/S2 Arreegib Ehred Mesery Bynanic Pad Centrel Switch	L BOAT STIL Type Range Min Range Max	SEAN View		ASSIDT	127
	m a para san		A SALEWELE		
Group/Up Group/Up	-				F B Exit

3.Parametri su organizovani u nekoliko grupa za editovanje. Pritiskom na [F1 (Up)] ili [F2 (Down)] birate tab za editovanje grupe koja sadrži parametar koji želite editovati.

4. CURSOR tasterima pomerite kursor na parametar koji želite editovati.

5.Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

6. Ponovite korake od 3 do 5 da podesite parametre koje želite editovati.

7. Postavke za Solo Synth se snimaju u sistemske parametre. Pritisnite [F7 (Sys Write)] za snimanje.

8. Postavke sa Control Setting ekrana se snimaju nezavisno za svaki live/studio set. Ako želite snimiti izmene koje ste napravili, pritisnite [WRITE] taster. (str. 148) Ako ne želite snimiti izmene, pritisnite [EXIT].

Ako se vratite na Single Play ekran, bez da ste snimili izmene koje ste napravili, desno od naziva live/studio seta će se nalaziti simbol " 2" koji označava da je izmenjen i da izmene nisu snimljene. Postavke koje editujete su privremene, i izgube se ako isključite uređaj, izmenite mod sound generatora ili izaberete neku drugu boju.

D Beam

D Beam Switch

Određuje modus rada D Beam kontrolera. Vrednosti: OFF: Neće se koristiti D Beam. PAD TRIGGER:

Omogućuje korišćenje D Beam kontrolera umesto pritiskanja numeričkih tastera za aktiviranje zvukova. SOLO SYNTH:

Omogućuje kotrišćenje D Beam kontrolera kao monofonijskog sintesajzera. **ASSIGNABLE:**

Fantom-G će kontrolisati funkciju koju mu dodelite.

Parametri koji će se prikazati na ekranu zavise od onoga što izaberete.

D Beam: PAD TRIGGER

Umesto pritiska na numeričke tastere, može se koristiti D Beam kontroler.

Beam Trigger Pad

Određuje na koji se numerički taster odnosi D Beam. Vrednosti: Pad 1–Pad 16

Beam Trigger Velo (Beam Trigger Velocity)

Određuje jačinu zvuka sa numeričkog tastera koji će se čuti kad se aktivira sa D Beam-om. Vrednosti: 1-127

Beam Trigger Mode

Određuje kako će se ponašati D Beam kad se nešto pojavi iznad njega. Ako se postavi MOMENTARY, parametar koji se kontroliše će biti uključen samo dok je ruka iznad D Beam-a, i isključiće se čim je sklonite. Ako se postavi LATCH, parametar koji se kontroliše će se naizmenično uključivati i isključivati svaki put kad se mahne iznad D Beam-a. Vrednosti: MOMENTARY, LATCH

D Beam: SOLO SYNTH

D Beam kontroler se može koristiti i na način sličan mono sintesajzeru. Postavke za Solo Synth se snimaju među sistemske. Pritisnite [F7 (Sys Write)] za snimanje. Na ovom ekranu je parametar koji je ispod kursora prikazan sa " 🛛 🖉 " područjem u donjem levom delu ekrana. Ovde je prikazana i trenutna vrednost parametra.

OSC 1/2 Waveform

Određuje talasni oblik. SAW Testerast SOR kvadratni oblik. Vrednosti: SAW, SQR

OSC 1/2 Pulse Width

Određuje talasnu dužinu talasnog oblika. Kružnim menjanjem talsne dužine moguće je kreirati fine izmene u tonu. * Pulse Width je aktiviran samo ako je za OSC 1 / 2 postavljeno "SQR". Vrednosti: 0–127

LFO Osc 1 Pulse Width Depth

Određuje dubinu do koje će LFO modulisati talasnu dužinu OSC1 talasnog oblika. * Pulse Width je aktiviran samo ako je za OSC 1 / 2 postavljeno "SQR". Vrednosti:-63-+63

LFO Osc 2 Pulse Width Depth

Određuje dubinu do koje će LFO modulisati talasnu dužinu OSC2 talasnog oblika. * Pulse Width je aktiviran samo ako je za OSC 1 / 2 postavljeno "SQR". Vrednosti: -63–+63

LFO Osc 1 Pitch Depth

Određuje dubinu do koje će LFO modulisati visinu zvuka OSC1. Vrednosti: -63–+63

LFO Osc 2 Pitch Depth

Određuje dubinu do koje će LFO modulisati visinu zvuka OSC2. Vrednosti: -63-+63

OSC 1/2 Coarse Tune

Određuje visinu zvuka boje u koracima od po jednu polunotu više ili niže (+/-4 oktave). Vrednosti: -48–+48

OSC 1/2 Fine Tune

Određuje visinu zvuka boje u koracima od po 1-cent (+/50 centi). Vrednosti: -50-+50

OSC Sync Switch

Uključivanjem ovog parametra se dobijaju kompleksni zvuci sa mnogo harmonika. Primenjuje se kada je visina zvuka OSC1 viša od OSC2. Vrednosti: OFF, ON

OSC2 Level

Određuje jačinu zvuka. Vrednosti: 0–127

Filter Type

Određuje vrstu filtera. OFF: Ne koristi se filter.

LPF: Low Pass Filter. Smanjuje jačinu zvuka svih frekvencija iznad frekvencije sasecanja (Cutoff Freq) kako bi zvuk dobio prigušeniji, "tamniji" karakter. BPF:

Band Pass Filter. Ovaj filter eliminiše sve osim frekvencija u određenom regionu (Cutoff Freq). HPF:

High Pass Filter. Saseca frekvencije ispod određenog regiona (Cutoff Freq).

PKG:

Peaking Filter. Naglašava frekvencije u određenom regionu (Cutoff Freq).

Cutoff

Određuje frekvenciju na kojoj filter počinje da se primejnuje na frekventne komponente talasnog oblika. Vrednosti: 0–127

Resonance

Naglašava deo zvuka u regionu filtriranja, dodajući rezonanciju. Vrednosti: 0–127

LFO Rate

Menja stepen modulacije, ili brzinu LFO. Vrednosti: 0–127

Range (Solo synth range)

Određuje od i do koje visine će varirati zvuk solo sintesajzera. Vrednosti: 2 OCTAVES, 4 OCTAVES, 8 OCTAVES

Chorus Send Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na chorus. Vrednosti: 0–127

Reverb Send Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na reverb. Vrednosti: 0–127

Level

Određuje jačinu zvuka. Vrednosti: 0–127
Kreiranje Live/Studio seta

D Beam: ASSIGNABLE

Postavljanjem raznih funkcija na D Beam kontroler moguće je primenjivati razne zvučne efekte u realnom vremenu. ASSIGNABLE postavke parametara se snimaju nezavisno za svaki live/studio set kao deo njihovih postavki. Na taj način kreirate live setove koji koriste kontrolere.

Type (Assignable Type)

Određuje funkciju koju kontroliše D Beam kontroler. Vrednosti OFF: Isključen CC01–31, CC32(OFF), 33–95: Control Change singali **AFTERTOUCH:** Aftertouch **BENDUP:** Kontroliše visinu zvuka kako je postavljeno u "Pitch Bend Range Up" postavkama (str. 96). **BEND DOWN:** Kontroliše visinu zvuka kako je postavljeno u "Pitch Bend Range Down" postavkama (str. 96). **ARPEGGIOACCENT:** Brzina naglašavanja Arpeggia **ARPEGGIO SHUFFLE:** Brzina menjanja Arpeggia ARPEGGIO OCT UP: Raspon u kojem će se arpeggio čuti će rasti u koracima od po jednu oktavu. ARPEGGIO OCT DOWN: Raspon u kojem će se arpeggio čuti će opadati u koracima od po jednu oktavu.

Range Min (D Beam Range Lower)

Donja granica dometa D Beam kontrolera. Vrednosti: 0–127 Range Max (D Beam Range Upper) Gornja granica dometa D Beam kontrolera. Ako postavite vrednost Range Max manju od vrednosti Range Min preokrenućete raspon izmene. Vrednosti: 0–127

Potenciometri Knob Assign 1–4 Moguće je odrediti koje će funkcije kontrolisati potenciometri. Vrednosti OFF: Isključen CC01–31, CC32(OFF), 33–95: Control Change AFTERTOUCH: Aftertouch PITCH BEND: Pitch Bend ARPEGGIOACCENT: Brzina naglašavanja Arpeggia **ARPEGGIO SHUFFLE:** Brzina menjanja Arpeggia ARPEGGIO OCT UP: Raspon u kojem će se arpeggio čuti će rasti u koracima od po jednu oktavu. ARPEGGIO OCT DOWN: Raspon u kojem će se arpeggio čuti će opadati u koracima od po jednu oktavu. MASTER LEVEL: Ukupna jačina zvuka (str. 293) DIGITAL/USB INPUT LEVEL: Jačina sa Digitalnog/USB ulaza (str. 258) * Ako je "Knob Assign Source" (str. 289)parametar postavljen na "System,"koristiće se sistemske postavke, a ako je vrednost parametra "TEMP" koristiće se postavke iz live ili studio seta Klizači Slider 1–8 Assign Moguće je odrediti koje će funkcije kontrolisati klizači. Vrednosti OFF: Iskliučen CC01-31, CC32(OFF), 33-95: Control Change AFTERTOUCH: Aftertouch PITCH BEND: Pitch Bend ARPEGGIOACCENT: Brzina naglašavanja Arpeggia **ARPEGGIO SHUFFLE:** Brzina menjanja Arpeggia ARPEGGIO OCT UP: Raspon u kojem će se arpeggio čuti će rasti u koracima od po jednu oktavu. ARPEGGIO OCT DOWN: Raspon u kojem će se arpeggio čuti će opadati u koracima od po jednu oktavu. * Ako je "Slider Assign Source" (str. 289)parametar postavljen na "System,"koristiće se sistemske postavke, a ako je vrednost parametra "TEMP" koristiće se postavke iz live ili studio seta

Kreiranje Live/Studio seta

Dodela funkcija S1/S2 tasterima	Chord Memory	
Switch S1/S2 Assign Moguće je odrediti koje će funkcije kontrolisati [S1] [S2] tasteri. Vrednosti Live Set:	Chord Switch Ukjučuje i isključuje Chord Memory funkciju (str. 80). Vrednosti: ON, OFF	
OFF, CC01 - CC31, CC32 (OFF), CC33 - CC95, AFTERTOUCH, MONO/POLY, PFX SWITCH, MFX SWITCH, RESERVE, CHORUS SWITCH, REVERB SWITCH, MASTERING SWITCH, MASTER KEY UP, MASTER KEY DOWN, SCALE TUNE SWITCH Studio Set: OFF, CC01 - CC31, CC32 (OFF), CC33 - CC95, AFTERTOUCH, MONO/POLY, PFX SWITCH, MFX1 SWITCH, MFX2 SWITCH, CHOPUS SWITCH, DEVERDED SWITCH	Chord Form Određuje Chord Form (str. 80). Vrednosti: 001–128 Rolled Chord Ukjučuje i isključuje Rolled Chord funkciju (str. 81). Vrednosti: ON, OFF Rolled Chord Type Određuje vrstu Rolled Chord-a (str. 81).	
CHORUS SWITCH, REVERB SWITCH, MASTERING SWITCH, MASTER KEY UP, MASTER KEY DOWN, SCALE TUNE SWITCH Switch S1/S2 Assign Mode Moguće je odrediti koje će funkcije kontrolisati [S1] [S2] tasteri. Vrednosti LATCH: Svakim pritiskom na taster [S1] [S2] se menja sa uklj na isklj i obrnuto. MOMENTARY: Uključeno samo dok se drži pritisnut taster [S1] [S2].	Vrednosti UP: Note će se čuti od najniže do najviše. DOWN: Note će se čuti od najviše do najniže. ALTERNATE: Redosled nota će se menjati svaki put kad pritisnete dirku. L-DOWN: Prvo će se čuti najdublja nota, a zatim od najviše do najniže. * Ako pritisnete C E G B,note će se čuti kao C B G E. U-UP: Prvo će se čuti najviša nota, a zatim ostale od najniže	
Arpeggio		
Arpeggio Switch Ukjučuje i isključuje Arpeggio funkciju (str. 78). Vrednosti: ON, OFF	do najviše. * Ako pritisnete C E G B, note će se čuti kao B C E G. Dvnamic Pad	
 Arpeggio Hold Ukjučuje i isključuje Arpeggio Hold funkciju (str. 78). Vrednosti: ON, OFF Arpeggio Number Određuje broj arpeggia. Vrednosti: 001–128 Arpeggio Part Group Određuje grupu partova koji će koristiti Arpeggio funkciju. internal (INT), expansion board 1 (EXP1), expansion board 2 (EXP2), ili external MIDI output (EXT). 	Rhythm Pad Part Group Određuje rhythm pad part grupu: internal (INT), expansion board 1 (EXP1), expansion board 2 (EXP2), ili external MIDI output (EXT). Vrednosti : INT, EXP1, EXP2, EXT Rhythm Pad Part Number Određuje part za Rhythm Pad. Vrednosti : Part1–16 Sample Pad Part Number Određuje part za Sample Pad. Vrednosti : Part1–16	
Vrednosti : INT, EXPI, EXP2, EXT Arpeggio Part Number Određuje part koji će koristiti Arpeggio funkciju. Vrednosti: Part1–16		

Kreiranje Live/Studio seta

Ctrl Switch

Za svaki part je moguće uključiti i isključiti kontroler. Funkcijskim tasterima menjate grupu partova koja se prikazuje.

Funk. taster	Objašnjenje
F3 Internal	Internal (interni generator zvuka)
F4 EXP 1	Proširenje 1
F5EXP2	Proširenje 2
F6 External	Externi MIDI izlaz

Na ovom ekranu je parametar koji je ispod kursora prikazan sa " područjem u donjem levom delu ekrana. Ovde je prikazana i trenutna vrednost parametra.

Control Bender (Control Pitch Bend Switch)

Određuje za svaki part da li će se slati Pitch Bend MIDI signali (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Control Aftertouch (Control Aftertouch Switch)

Određuje za svaki part da li će se slati MIDI Aftertouch signali (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Control Modulation (Control Modulation Switch)

Određuje za svaki part da li će se slati MIDI Modulation signali (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Control Hold Pedal (Control Hold Pedal Switch)

Moguće je odrediti za svaki part da li će se slati (ON), ili ne (OFF) kontrolni signali sa pedale priključene na HOLD PEDAL ulaze. Vrednosti: OFF, ON

Control Pedal 1, 2 (Control Pedal 1, 2 Switch)

Moguće je odrediti za svaki part da li će se slati (ON), ili ne (OFF) kontrolni signali sa pedale priključene na the CONTROL PEDAL 1, 2 ulaze. Vrednosti: OFF, ON

Izmena postavki patcha dodeljenog Partu

Pri korišćenju patcheva u Live/Studio Modu, neke postavke iz Live/Studio setova će uticati na neke druge postavke kao na primer kod efektata. Ako želite editovati patch dok se preslušava kako će zvučati u Live/Studio Setu, koristite sledeću proceduru:

* Ovde ćemo objasniti kako se menjaju postavke patcha dodeljenog partu. Procedure menjanja postavki ritamskih setova i sempl setova su potpuno iste. Kad u rečenici spominje "patch" i "ritamski set", možete računati da se isto odnosi i na sempl set.

Proverite da je izabran Live Mod (ili Studio Mod).
 Dva puta pritisnite [PATCH].



Patch koji je dodeljen partu je prikazan na Patch Pro Edit ekranu.

Patch Pro Edit	(1922) G333 -	and a second second second	1000	1:01:000 ====	
(tanara) Wave	ALTERI Ant ALTERI Part 1 PRE	universitions BEELEM Grand Pr	Timo Zacat BND	Ciprach Com	
Pitch Pitch	Patch Name Patch Pategory	Targa Sinithia		EM Grand Plan (PND) AC.	n 1 Piano
TVF TVF Env TVA	 Patch Level Patch Pan Patch Priority 			LD	127 0 JUEST
Output LF01	Octave Shift Patch Goarse Tune				
Step LFD Solo/Porta	Stretch Tune Depth « Analog Feel Dutoff Offerst				
Control 1 Control 2 Control 3 Control 4	Resonance Offset Attack Time Offset Release Time Offset Values Time Offset				
F1 A F2 V	Fee Util Menu	PEX	F6 Zoon Edit	FZ Part Selec	t Tope Sw/St

3. Ostatak procedure je isti kao i kad se edituje u Single modu (str. 84).

Inicijalizacija postavki Live/Studio Seta (Init)

"Inicijalizacija" označava povratak na standardni set vrednosti parametara trenutno izabrane boje. Inicijalizacija se odnosi samo na trenutno izabranu boju, a boje koje se nalaze u user memoriji se ne menjaju. Ako želite povratiti sve postavke parametara Fantoma-G na fabričke vrednosti, uradite Fabrički reset. (str 280)

1. Izaberite koji Live/Studio Set želite inicijalizovati.

2. Pritisnite [F2 (Utility)].

3. Pritisnite [F6 (Initialize)].

Prikazaće prozor sa menijem za inicijalizaciju Live/Studio Seta.

4. Pritisnite ▲ ili ▼ za izbor vrste inicijalizacije. Default:

Resetuje trenutno izabrani Live/Studio set u privremenoj memoriji na standardni set vrednosti. Ovo se koristi ako se želi kreirati zvuk "od nule".

Sound Control:

Inicijalizuje vrednosti sledećih parametara partova. Cutoff Offset, Resonance Offset, Attack Time Offset, Release Time Offset, Decay Time Offset, Vibrato Rate, Vibrato, Depth, Vibrato Delay

5. Pritisnite [F8 (Select)].

Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.

6. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje.

Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Snimanje Live/Studio setova koje ste kreirali (Write)

Postavke koje editujete su privremene, i izgube se ako isključite uređaj, izmenite mod sound generatora ili izaberete neku drugu boju. Ako želite zadržati izmenjenu boju, morate je snimiti u USER banku. Ako izmenite postavke Live/Studio Seta, na Live/Studio Play ekranu će biti prikazan " " indikator. Kad snimite Live/Studio Set u user memoriju, indikator nestaje.

Pri snimanju ako snimate preko postojećih podataka, prethodni podaci se izgube.

1. Obavezno proverite da je izabran live/studio set koji želite snimiti.

2. Pritisnite [WRITE] taster. Prikazaće se WRITE MENU prozor.



3. Izaberite "Live Set/Studio Set."

Ili možete CURSOR ili tasterima izabrati "Live Set / Studio Set" i zatim pritisnite [F8 (Select)]. Prikazaće se prozor sa nazivom Live Set/Studio Seta.

filling and the second s	6 -	8.3	
LIVE SET NAME			STEP 1/16
<u></u> 0''			
nuunuu P			
R			
System G			
WX			
ES F6 Delete Insert	=7 Canci	el	F8 OK

4. Postavite naziv live/studio seta.

Detaljniji opis postavljanja naziva možete naći pod naslovom "Postavljanje naziva" (str 42) 5. Kad završite, pritisnite [F8 (OK)].

Prikazaće se ekran na kojem birate gde ćete ga snimiti. 6. Podesite broj the live/ studio seta okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere. 7. Pritisnite [F8 (Write)].

Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.

Nikad ne isključujte Fantom dok se podaci pohranjuju.

8. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje.

Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Menjanje postavki patcha, ritamskog ili sempl seta dodeljenog partu u Live/Studio Setu

Ako ste editovali patch, ritamski ili sempl set koji je dodeljen nekom partu u live/studio setu, i zatim pokušali snimiti live/studio set bez da ste prethodno snimili editovani patch, ritamski ili sempl set, prikazaće vam se sledeća poruka.

Edited patch, rhythm set or sample set will be discard, Are you sure? (Izmenjeni patch, ritamski set ili sempl set će biti izgubljen, jeste li sigurni)?

U tom slučaju, prvo snimite izmenjene patcheve i ritamske setove, a tek potom live/studio set.

Primena Efekata

U ovoj sekciji opisujemo procedure i postavke potrebne za primenu efekata u svakom modu rada. Detalje fabričkih efekata Fantoma možete videti na strani 36 pod naslovom "Fabrički Efekti".

Lokacije za snimanje efekata

Postavke efekata se snimaju na prikazane lokacije. Ako želite snimiti postavke efekata, pritisnite [WRITE] taster i snimite ih u patch, live set, studio set, ili system.

Single mod



Live mod



Studio mod



Uključivanje i isključivanje efekata

Efekti se mogu uključiti i isključiti. Isključuju se ako se želi čuti originalni zvuk bilo da vam to treba dok kreirate boju ili ako želite koristiti externe efekte umesto fantomovih.

1. Pritiskom na [EFFECTS (ROUTING)] prikazuje se ekran sa efektima.



2. Pomoću [CURSOR] tastera pomerite cursor na prekidač za svaki efekt, pa okretanjem VALUE reglera ili [INC] [DEC] tasterima uključite ili isključite efekat.



Određivanje efekta za zvuk sa eksternog audio ulaza ili za audio kanal

Rutiranje zvuka se radi okretanjem VALUE reglera ili pomoću [INC] [DEC] tastera u Part Group polju.

Errorenting	1:0 1:000 MAG
Audio Tr Parts Parter PRST 886	ack Internal EXP 1 EXP 2 Input
Part Group	objašnjenje
Internal	Internal(interni generator zvuka)
EXP 1	Proširenje 1
EXP2	Proširenje 2
Audio Trk	Audio kanali
Input	Audioulaz

Uključivanje i isključivanje efekata numeričkim tasterima

Efekte je moguće uključiti i isključiti direktno preko numeričkih tastera. Za opis procedure pogledajte sledeće stranice uputstva.

"11 EFFECT SW (uključivanje i isključivanje efekata preko numeričkih tastera)" (str. 199) i

"12 PATCH MFX SW (uključivanje i isključivanje multi efekata preko numeričkih tastera)" str. 199

Podešavanje efekata

1. U odgovarajućem modu izaberite zvuk na koji želite primeniti efekat.

2. Pritiskom na [EFFECTS (ROUTING)] prikazuje se ekran sa efektima.

3. Pritiskom na jedan od tabova [F1 (Routing)]–[F7 (Mastering)] birate koji efekat ćete editovati.



4. Pomoću kursorskih tastera pomerite kursor na parametar koji želite izmeniti.

5. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

6. Pritisnite EXIT taster za povratak na prethodni ekran.

Funkcijski tasteri na efekt ekranu

F-taster	Objašnjenje	Strana
F1 Routing	Routing edit ekran	151 154
F2 PFX	Patch multi-effect edit ekran	157
F3 MFX 1	MFX 1 edit ekran	158
F4 MFX 2	MFX 2 edit ekran	158
F5 Chorus	Chorus edit ekran	159
F6 Reverb	Reverb edit ekran	159
F7 Mastering	Mastering edit ekran	160
F8 Exit	Povratak na prethodni ekran	-

Primena efekata u Single Modu

Single mod omogućuje korišćenje patch FX (PFX), chorusa, i reverba. Ovi efekti funkcionišu u skladu sa postavkama efekata za patch, ritamski ili sempl set, koje su dodeljene partu za klavijaturu.

"Određivanje kako će izlaziti zvuk (Routing)" (str. 151)

Osim toga, moguće je primeniti multi-efekt (MFX1) na zvuk sa externog ulaza ili na audio kanale.

Određivanje efekta za zvuk sa externog audio ulaza ili za audio kanal (str 150)

Primena efekata u Live Modu

Live mod omogućuje korišćenje patch FX (PFX), chorusa, i reverba. Ovi efekti funkcionišu u skladu sa postavkama efekata za live set.

"Određivanje kako će izlaziti zvuk (Routing)" (str. 151)

Osim toga, moguće je primeniti multi-efekt (MFX1) na zvuk sa externog ulaza ili na audio kanale.

Određivanje efekta za zvuk sa externog audio ulaza ili za audio kanal (str 150)

Određivanje kako će izlaziti zvuk (Routing)

Ovde se podešavaju opšte postavke efekata i određuje izlaz i nivo zvuka na izlazu.



Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Podešavanje efekata" (str 151)

Na ovom ekranu je parametar koji je ispod kursora prikazan sa " područjem u donjem levom delu ekrana. Ovde je prikazana i trenutna vrednost parametra.

Primena efekata

Dijagram toka signala i parametri

I u Single i Live modu, MFX 1 (multi-effect) se primenjuju samo na zvuk sa ulaza ili na audio kanale, pa se prema tome prikazuju na internom dijagramu toka signala.



1 Tone Select

Određuje boju koja se podešava. Vrednosti: ALL, 1–4 Ako je izabran ritamski set, ovaj parametar se zove Rhythm Key Select. Moguće je izabrati ton ritma (A0–C8) za koji se postavljaju efekti.

2 Tone Output Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na izlaz koji je određen u Output Assign-u. Vrednosti: 0–127

3 Tone Chorus Send Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na chorus svake boje. Vrednosti: 0–127

4 Tone Reverb Send Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na reverb svake boje. Vrednosti: 0–127

5 Tone Output Assign

Određuje kako će izlaziti direktan zvuk svake boje. Vrednosti: PFX: Izlaz sa patch multi-efektima (PFX). DRY: Izlaz bez patch multi-efekata (PFX).

6 PFX Sw

Uključuje i isključuje patch multi-efekte. Vrednosti: ON, OFF

7 PFX Type (Patch Multi-Effects Type)

Ovim parametrom se bira izme u 76 raspoloživih patch multi-efekata. Detalji parametara patch multiefekata se nalaze na strani 161 pod naslovom "MFX/PFX Parametri". Vrednosti: 0 do 76

8 PFX Output Level (Patch Multi-Effects Output Level)

Određuje jačinu zvuka koji prolazi kroz patch multiefekte.

Vrednosti: 0–127

9 PFX Chorus Send Level (Patch Multi-Effects Chorus Send Level)

Određuje jačinu chorus efekta primenjenu na zvuk koji je prošao kroz patch multi-efekte. Ako ne želite chorus, postavite vrednost parametra na nulu-"0." Vrednosti: 0–127

10 PFX Reverb Send Level (Patch Multi-Effects Reverb Send Level)

Određuje jačinu reverb efekta primenjenu na zvuk koji je prošao kroz patch multi-efekte. Ako ne želite Reverb, postavite vrednost parametra na nulu -"0." Vrednosti: 0–127

11 Patch Level

Određuje jačinu zvuka celog patcha Vrednosti: 0–127

12 Part Level

Podešavanje jačine zvuka parta Vrednosti: 0–127

13 Part Output Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na izlaz koji je postavljen u Part Output Assign. Vrednosti: 0–127

14 Part Chorus Send Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na chorus svakog parta. Ako ne želite chorus, postavite vrednost parametra na nulu - "0." Vrednosti: 0–127

15 Part Reverb Send Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na reverb svakog parta. Ako ne želite Reverb, postavite vrednost parametra na nulu - "0." Vrednosti: 0–127

16 Part Output Assign

Određuje kako će se čuti direktan zvuk za svaki part. Vrednosti:

A, B:

Izlaz na OUTPUT A (MIX) ili OUTPUT B u stereo tehnici, bez multi efekata.

1–4:

Izlaz na INDIVIDUAL 1–4 izlaze u mono tehnici, bez prolaska kroz multi-efekte.

NAPOMENA

Ako ste postavili tako da se zvuk zasebno rutira na INDIVIDUAL 1 i INDIVIDUAL 2 izlaze, ali u INDIVIDUAL 2 nije uključen nikakav priključak, zvuk koji je trebao ići na oba izlaza će biti miksan i poslat na INDIVIDUAL 1.

Ako je Mix/Parallel parametar postavljen na "MIX," svi zvuci izlaze na OUTPUT A (MIX) izlaz u stereo tehnici (str. 294).

17 Chorus Sw

Uključuje i isključuje chorus. Vrednosti: ON, OFF

18 Chorus Type

Određuje chorus ili delay. Detaljni opis parametara chorusa možete naći pod naslovom " Chorus parametri" (str 184) Vrednosti: 0 (Off)–3 (GM2 Chorus)

19 Chorus Level

Određuje jačinu zvuka koji je prošao kroz chorus. Vrednosti: 0–127

20 Chorus Output Select

Određuje kako će izlaziti zvuk koji je prošao kroz chorus.

Vrednosti

MAIN: Izlaz na OUTPUT izlaze u stereo tehnici.

REV: Izlaz na reverb u mono tehnici.

M+R: Izlaz na OUTPUT izlaze u stereo, i na reverb u mono tehnici. Ako je postavljeno na "MAIN" ili "M+R," izlaz sa kojeg će izlaziti zvuk se postavlja preko Chorus Output Assign-a.

21 Chorus Output Assign

Određuje par izlaznih priključaka na koji će se preusmeravati chorus zvuk, ako je za Chorus Output Select postavljena vrednost "MAIN" ili "M+R." Vrednosti

A: Izlaz na OUTPUTA (MIX) izlaze u stereo tehnici. B: Izlaz na OUTPUT B izlaze u stereo tehnici.

NAPOMENA

Ako je za Chorus Output Select postavljeno "REV," ova postavka neće imati učinka.

Ako je Mix/Parallel parametar postavljen na "MIX," svi zvuci izlaze na OUTPUT A (MIX) izlaz u stereo tehnici (str. 294).

22 Reverb Sw

Uključuje i isključuje reverb. Vrednosti: ON, OFF

23 Reverb Type

Određuje vrstu reverba. Detaljni opis parametara reverba možete naći pod naslovom " Reverb parametri" (str 185) Vrednosti: 0 (Off)–10 (CHURCH)

24 Reverb Level

Određuje jačinu zvuka koji je prošao kroz reverb. Vrednosti: 0–127

25 Reverb Output Assign

Određuje kako će izlaziti zvuk koji je prošao kroz reverb. Vrednosti A: Izlaz na OUTPUTA (MIX) izlaze u stereo tehnici.

B: Izlaz na OUTPUT B izlaze u stereo tehnici.

NAPOMENA

Ako je Mix/Parallel parametar postavljen na "MIX," svi zvuci izlaze na OUTPUT A (MIX) izlaz u stereo tehnici (str. 294).

Primena efekata u Studio Modu

Studio mod omogućuje korišćenje dva multi efekta (MFX1, MFX2), i po jednog chorus, i reverb efekta. Ovi efekti funkcionišu u skladu sa postavkama efekata za studio set.

Određivanje kako će izlaziti zvuk (Routing)

Ovde se podešavaju opšte postavke efekata i određuje izlaz i nivo zvuka na izlazu.



Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Podešavanje efekata" (str 151)

Na ovom ekranu je parametar koji je ispod kursora prikazan sa " područjem u donjem levom delu ekrana. Ovde je prikazana i trenutna vrednost parametra.

Dijagram toka signala i parametri



1 Tone Select

Određuje boju koja se podešava. Vrednosti: ALL, 1–4

Ako je izabran ritamski set, ovaj parametar se zove Rhythm Key Select. Moguće je izabrati ton ritma (A0–C8) za koji se postavljaju efekti.

2 Tone Output Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na izlaz koji je određen u Output Assign-u. Vrednosti: 0–127

3 Tone Chorus Send Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na chorus svake boje. Vrednosti: 0–127

4 Tone Reverb Send Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na reverb svake boje.

Vrednosti: 0–127

5 Tone Output Assign

Određuje kako će izlaziti direktan zvuk svake boje. Vrednosti: PFX: Izlaz sa patch multi-efektima (PFX). DRY: Izlaz bez patch multi-efekata (PFX).

6 PFX Sw (Patch Multi-Effects Switch)

Uključuje i isključuje patch multi-efekte. Vrednosti: ON, OFF

7 PFX Type (Patch Multi-Effects Type)

Ovim parametrom se bira između 76 raspoloživih patch multi-efekata. Detalji parametara patch multiefekata se nalaze na strani 161 pod naslovom "MFX/PFX Parametri". Vrednosti: 0 do 76

8 PFX Output Level (Patch Multi-Effects Output Level)

Određuje jačinu zvuka koji prolazi kroz patch multiefekte. Vrednosti: 0–127

9 PFX Chorus Send Level (Patch Multi-Effects Chorus Send Level)

Određuje jačinu chorus efekta primenjenu na zvuk koji je prošao kroz patch multi-efekte. Ako ne želite chorus, postavite vrednost parametra na nulu -"0." Vrednosti: 0–127

10 PFX Reverb Send Level (Patch Multi-Effects Reverb Send Level)

Određuje jačinu reverb efekta primenjenu na zvuk koji je prošao kroz patch multi-efekte. Ako ne želite Reverb, postavite vrednost parametra na nulu -"0." Vrednosti: 0–127

11 Patch Level

Određuje jačinu zvuka celog patcha Vrednosti: 0–127

12 Part Level

Podešavanje jačine zvuka parta Vrednosti: 0–127

13 Part Output Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na izlaz koji je postavljen u Part Output Assign. Vrednosti: 0–127

14 Part Chorus Send Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na chorus svakog parta. Ako ne želite chorus, postavite vrednost parametra na nulu -"0." Vrednosti: 0–127

15 Part Reverb Send Level

Određuje jačinu signala koji se šalje na reverb svakog parta. Ako ne želite Reverb, postavite vrednost parametra na nulu -"0." Vrednosti: 0–127

16 Part MFX Select

Određuje da li će se i koji MFX koristiti. Vrednosti: DRY, MFX-1–MFX-2

17 Part Output Assign

Određuje kako će se čuti direktan zvuk za svaki part. Ovaj parametar je na raspolaganju samo ako je za Part MFX Select postavljeno DRY.

Vrednosti: A, B:

Izlaz na OUTPUT A (MIX) ili OUTPUT B u stereo tehnici, bez multi efekata.

1–4:

Izlaz na INDIVIDUAL 1–4 izlaze u mono tehnici, bez prolaska kroz multi-efekte.

Ako ste postavili tako da se zvuk zasebno rutira na INDIVIDUAL 1 i INDIVIDUAL 2 izlaze, ali u INDIVIDUAL 2 nije uključen nikakav priključak, zvuk koji je trebao ići na oba izlaza će biti miksan i poslat na INDIVIDUAL 1. Ako je Mix/Parallel parametar postavljen na "MIX," svi zvuci izlaze na OUTPUTA (MIX) izlaz u stereo tehnici (str. 294).

18 MFX Sw (Multi-Effects Switch)

Uključuje i isključuje multi-efekte. Vrednosti: ON, OFF

19 MFX Type (Multi-Effects Type)

Ovim parametrom se bira između 78 raspoloživih multi-efekata. Detalji parametara multi-efekata se nalaze na strani 161 pod naslovom "MFX/PFX Parametri". Vrednosti: 0 do 78

Vrednosti: 0 do 78

20 MFX Output Level (Multi-Effects Output Level)

Određuje jačinu zvuka koji prolazi kroz patch multiefekte. Vrednosti: 0–127

21 MFX Chorus Send Level (Multi-Effects Chorus Send Level)

Određuje jačinu chorus efekta primenjenu na zvuk koji je prošao kroz multi-efekte. Ako ne želite chorus, postavite vrednost parametra na nulu -"0." Vrednosti: 0–127

22 MFX Reverb Send Level (Multi-Effects Reverb Send Level)

Određuje jačinu chorus efekta primenjenu na zvuk koji je prošao kroz multi-efekte. Ako ne želite Reverb, postavite vrednost parametra na nulu -"0." Vrednosti: 0–127

Primena efekata

23 MFX Output Assign (Multi-Effects Output Assign)

Postavlja gde ide zvuk koji je propušten kroz multiefekte. Vrednosti

A: Izlaz na OUTPUTA (MIX) izlaze u stereo tehnici. B: Izlaz na OUTPUT B izlaze u stereo tehnici.

NAPOMENA

Ako je Mix/Parallel parametar postavljen na "MIX," svi zvuci izlaze na OUTPUT A (MIX) izlaz u stereo tehnici (str. 294).

24 Chorus Sw

Uključuje i isključuje chorus. Vrednosti: ON, OFF

25 Chorus Type

Određuje chorus ili delay. Detaljni opis parametara chorusa možete naći pod naslovom " Chorus parametri" (str 184) Vrednosti: 0 (Off)–3 (GM2 Chorus)

26 Chorus Level

Određuje jačinu zvuka koji je prošao kroz chorus. Vrednosti: 0–127

27 Chorus Output Select

Određuje kako će izlaziti zvuk koji je prošao kroz chorus.

Vrednosti

MAIN: Izlaz na OUTPUT izlaze u stereo tehnici. REV: Izlaz na reverb u mono tehnici.

M+R: Izlaz na OUTPUT izlaze u stereo, i na reverb u mono tehnici. Ako je postavljeno na "MAIN" ili "M+R," izlaz sa kojeg će izlaziti zvuk se postavlja preko Chorus Output Assign-a.

28 Chorus Output Assign

Određuje par izlaznih priključaka na koji će se preusmeravati chorus zvuk, ako je za Chorus Output Select postavljena vrednost "MAIN" ili "M+R." Vrednosti

A: Izlaz na OUTPUTA (MIX) izlaze u stereo tehnici. B: Izlaz na OUTPUTB izlaze u stereo tehnici.

NAPOMENA

Ako je za Chorus Output Select postavljeno "REV," ova postavka neće imati učinka. Ako je Mix/Parallel parametar postavljen na "MIX," svi zvuci izlaze na OUTPUTA (MIX) izlaz u stereo tehnici (str. 294).

29 Reverb Sw

Uključuje i isključuje reverb. Vrednosti: ON, OFF

30 Reverb Type

Određuje vrstu reverba. Detaljni opis parametara reverba možete naći pod naslovom " Reverb parametri" (str 185) Vrednosti: 0 (Off)–10 (CHURCH)

31 Reverb Level

Određuje jačinu zvuka koji je prošao kroz reverb. Vrednosti: 0–127

32 Reverb Output Assign

Određuje kako će izlaziti zvuk koji je prošao kroz reverb. Vrednosti A: Izlaz na OUTPUTA (MIX) izlaze u stereo tehnici. B: Izlaz na OUTPUT B izlaze u stereo tehnici.

NAPOMENA

Ako je Mix/Parallel parametar postavljen na "MIX," svi zvuci izlaze na OUTPUT A (MIX) izlaz u stereo tehnici (str. 294).

Postavljanje parametara za Patch Multi-Efekte (PFX)



Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Podešavanje efekata" (str 151)

PFX (Patch Multi-Effects) Vrste (Patch Multi-Effects Type)

Ovim parametrom se bira između 76 raspoloživih patch multi-efekata. Detalji parametara patch multiefekata se nalaze na strani 161 pod naslovom "MFX/PFX Parametri". Vrednosti:0 do76

Na ovom ekranu se edituju parametri patch multiefekata koji su određeni Patch Multi-effects Type parametrom. Detalji parametara patch multiefekata se nalaze na strani 161 pod naslovom "MFX/PFX Parametri".

Postavke Patch multi-efekata omogućuju da se potenciometrima u realnom vremenu menja do 4 unapred određena parametra za svaku vrstu patch multi-efekta.

Parametri označeni sa **B** se mogu postaviti na potenciometre (str. 157).

PFX Control

Source 1–4 (Multi-Effects Control Source 1–4)

Određuje MIDI signal koji će se koristiti za kontrolu parametra multi-efekata. Vrednosti OFF: Ne koristi se kontrola multi efekata. CC01–31, CC32(OFF), 33–95: Control Change PITCH BEND: Pitch Bend AFTERTOUCH: Aftertouch SYS CTRL1–SYS CTRL4: MIDI signali se koriste kao standardne multi efekt kontrole.

Ako želite koristiti iste kontrolere za ceo Fantom-G, izaberite "SYS CTRL1"–"SYS CTRL4." MIDI signali koji se koriste kao System Control 1–4 se postavljaju Sys Ctrl 1–4 Source parametrima (str. 297).

Kod patcheva, ritamskih i sempl setova postoje i parametri koji određuju za svaku boju da li će se primati signali Pitch Bendera, kontrolera br 11 (Expression) i kontrolera br 64 (Hold 1) (str. 108). Kad su postavljeni na "ON,"i omogućeno je primanje MIDI signala, ako se menja bilo šta od postavki željenih parametara, istovremeno će se menjati i postavke Pitch Bendera, Expression, i Hold 1. Ako želite menjati samo neke od njih, postavite vrednost ovih parametara na "OFF."

Live i Studio mod poseduju parametre koji omogućuju da se odredi da li će se određeni MIDI signali primati na svakom MIDI kanalu. Ako se koristi multi-efekt kontrola, obavezno treba biti omogućen prijem MIDI signala koji se žele koristiti. Ako je onemogućen prijem MIDI signala, multi-efekt kontrola neće raditi.

Destination 1–4 (Multi-Effects Control Destination 1–4)

Određuje parametre multi efekata koje će kontrolisati potenciometri. Parametri multi efekata koji se mogu kontrolisati zavise od vrste multi efekata. Detalji parametara multi-efekata se nalaze na strani 161 pod naslovom "MFX/PFX Parametri".

Sens 1–4 (Multi-Effects Control Sensitivity 1–4)

Određuje koliko se jako multi efekat primenjuje. Da se poveća trenutno izabrana vrednost (da se poveća maksimalna itd), postavite pozitivnu vrednost; da se smanji trenutno izabrana vrednost (smanji minimalna vrednost), postavite negativnu vrednost. Bilo za povećanje ili smanjenje vrednosti, ako je veća vrednost ovog parametra, veći je korak izmene koju uzrokuje. Ako postavite "0" za vrednost efekti se neće primenjivati.

Vrednosti: -63–+63

Kontrola Multi-Efekata

Obično ako želite izmeniti parametre boje pomoću eksternog MIDI uređaja, morate slati System Exclusive signale - MIDI signale koji su namenjeni isključivo za Fantom-G. Međutim, System Exclusive signali znaju biti komplikovani, i količina podataka koji se šalju zna poprilično narasti . Iz tog razloga, nekolicina najtipičnijih parametara boja Fantoma-G su napravljeni tako da primaju Control Change (ili druge) MIDI signale čija je namena da izmene njihove parametre. Na primer, moguće je preko Pitch Bend ručice menjati distorziju, ili pomoću jačine sviranja na klavijaturi menjati vreme delay efekta. Parametri koji se mogu unapred odrediti i menjati za svaki multi efekat; među parametrima opisanim pod naslovom "MFX/ PFX Parametri" (str. 161), su označeni sa "#."

Na ekranu sa parametrima multi-efekata, levo od parametra će biti prikazano slovo "c".

Funkcija koja omogućuje korišćenje MIDI signala za izmene multi efekt parametara u realnom vremenu se naziva Multi-effects Control. U jednom patchu/ritamsko ili sempl setu se može koristiti do 4 multiefekt kontrole.

Ako se koristi multi-efekt kontrola moguće je odrediti osetljivost (Sens parametar), koji parametar se kontroliše (Destination parametar), i koji MIDI signal se koristi za to (Source parametar). Ako se koristi Matrix Control umesto Multi-effects Controle, moguće je i menjati parametre nekih popularnih multi-efekata u realnom vremenu (str. 109).

Podešavanje Multi-Efekata (MFX1–2)



Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Podešavanje efekata" (str 151)

Type (Multi-Effects Type)

Ovim parametrom se bira između 78 raspoloživih multi-efekata. Detalji parametara multi-efekata se nalaze na strani 161 pod naslovom "MFX/PFX Parametri".

Vrednosti: 00 do 78

NAPOMENA

Na ovom ekranu se edituju parametri patch multi efekata koji su određeni Multi-effects Type parametrom. Detalji parametara patch multi-efekata se nalaze na strani 161 pod naslovom "MFX/PFX Parametri".

Postavke multi-efekata omogućuju da se potenciometrima u realnom vremenu menja do 4 unapred određena parametra za svaku vrstu multiefekta.

Parametri označeni sa **s**e mogu postaviti na potenciometre (str. 157).

Primena efekata

Podešavanje Chorusa (Chorus)



Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Podešavanje efekata" (str 151)

Type (Chorus Type)

Određuje chorus ili delay. Detaljni opis parametara chorusa možete naći pod naslovom " Chorus parametri" (str 184) Vrednosti: 00: OFF–03: GM2 Chorus

Na ovom ekranu se edituju parametri chorus/delay efekata koji su određeni Chorus Type parametrom. Detalji parametara se nalaze na strani 184 pod naslovom "Chorus Parametri".

Ako je za neki od parametara na ekranu prikazan broj (1–4), moguće je koristiti odgovarajući potenciometar za kontrolu tog parametra.

Podešavanje Reverba (Reverb)



Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Podešavanje efekata" (str 151)

Type (Reverb Type)

Određuje vrstu reverba. Detaljni opis parametara reverba možete naći pod naslovom " Reverb parametri" (str 185) Vrednosti: 00: OFF–10: Church

Na ovom ekranu se edituju parametri reverba koji su određeni Reverb Type parametrom. Detalji parametara se nalaze na strani 185 pod naslovom "Reverb Parametri".

Ako je za neki od parametara na ekranu prikazan broj (1-4), moguće je koristiti odgovarajući potenciometar za kontrolu tog parametra.

Primena efekata

Mastering Efekat

Je stereo kompresor (limiter) koji se primenjuje na izlazni zvuk Fantoma-G. Ima nezavisne visoke, srednje i duboke frekventne opsege. Bez obzira na visoke, srednje i duboke frekventne opsege, ovaj efekat kompresuje sve zvuke koji prelaze određeni nivo, pa je jačina zvuka ujednačenija. Pri miksanju na DAT ili MD, ili pri masteringu CD ova funkcija omogućuje vam da ih masterujete na optimalnom nivou.

* Mastering effect se primenjuje na ceo Fantom-G.

Ove postavke nisu za individualne patcheve ili performanse.

*Mastering efekt se primenjuje na zvuk koji izlazi n a OUTPUT A (MIX) izlaze. Ne primenjuje se na zvuk koji izlazi na OUTPUT B izlaze.



Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Podešavanje efekata" (str 151)

Setting

Poziva postavke masterin efekta.

Vrednosti:

System (osim u Studio Modu), Studio (samo u Studio Modu), User, Hard Comp, Soft Comp. Low Boost, Mid Boost, High Boost

Za snimanje postavki masterin efekta, pritisnite WRITE taster na panelu. Postavke se snimaju u "System" parametre ("Studio" ako ste u Studio modu). Postavke mastering efekta koje snimite se snimaju u okviru sistemskih parametara ako ste u Single ili Live modu. U Studio modu, snimaju se u studio set.

Attack

Vreme za koje jačina zvuka raste do praga posle kojeg se primenjuje kompresor efekat Vrednosti: 0–100 ms

Release

Vreme za koje jačina zvuka opada do praga ispod kojeg se kompresor efekat više ne primenjuje Vrednosti: 50–5000 ms

Threshold

Jačina zvuka na koju se odnosi kompresija Vrednosti: -36–0 dB

Ratio

Stepen kompresije Vrednosti: 1.00:1–INF:1 (INF: beskonačno)

Level

Izlazna jačina Vrednosti: 0–24 dB

Split Frequency High

Frekvencija koja deli visoke (HI) i srednje (MID) frekventne opsege Vrednosti: 2000–8000 Hz

Split Frequency Low

Frekvencija koja deli niske (LO) i srednje (MID) frekventne opsege Vrednosti: 200–800 Hz

Threshold i Ratio

Na dijagramu je prikazano kako ovi parametri utiču na kompresiju zvuka.



MFX/PFX Parametri

MFX (multi-effects) omogućuju korišćenje 78 različitih efekata (PFX: 76 vrsta). Neki se sastoje od dva ili više vezanih efekata.

Parametri označeni sa "#" se mogu kontrolisati sa navedenom kontrolerom (ako su dva efekta menjaju se istovremeno i za "#1" i "#2").

FILTI	ER (10 vrsta)	
1	EQUALIZER	str. 162
2	SPECTRUM	str. 162
3	ISOLATOR	str. 162
4	LOWBOOST	str. 162
5	SUPER FILTER	str. 163
6	STEPFILTER	str. 163
7	ENHANCER	str. 163
8	AUTO WAH	str. 164
9	HUMANIZER	str. 164
10	SPEAKER SIMULATOR	str. 164
MOD	ULATION (12 vrsta)	
11	PHASER	str. 165
12	STEPPHASER	str 165
13	MULTISTAGE PHASER	str. 165
14	INFINITE PHASER	str 165
15	RINGMODULATOR	str. 166
16	STEPRING MODULATOR	str. 166
17	TREMOLO	str. 166
18	AUTOPAN	str. 166
19	STEPPAN	str. 166
20	SLICER	str. 167
21	ROTARY	str. 167
22	VKROTARY	str. 167
CHO	RUS (12 vrsta)	
23	CHORUS	str. 168
24	FLANGER	str. 168
25	STEPFLANGER	str. 168
26	HEXA-CHORUS	str. 169
27	TREMOLO CHORUS	str. 169
28	SPACE-D	str. 169
29	3D CHORUS	str. 169
30	3D FLANGER	str. 170
31	3D STEP FLANGER	str. 170
32	2BAND CHORUS	str. 170
33	2BAND FLANGER	str. 171
34	2BAND STEP FLANGER	str. 171
DYN.	AMICS (8 vrsta)	
35	OVERDRIVE	str. 172
36	DISTORTION	str. 172
37	VSOVERDRIVE	str. 172
38	VSDISTORTION	str. 172
39	GUITAR AMP SIMULATOR	str. 172
40	COMPRESSOR	str. 173
41	LIMITER	str. 173
42	GATE	str. 173
DELA	AY (13 vrsta)	
43	DELAY	str. 173
44	LONG DELAY	str. 174
45	SERIAL DELAY	str. 174
46	MODULATION DELAY	str. 174
47	3TAP PAN DELAY	str. 175
48	4TAP PAN DELAY	str. 175
49	MULTITAPDELAY	str. 175
50	REVERSEDELAY	str. 175

51	SHUFFLE DELAY	str. 176
52	3D DELAY	str. 176
53	TIME CTRL DELAY	str. 176
54	LONG TIME CTRL DELAY	str. 177
55	TAPEECHO	str. 177
LO-	FI (5 vrsta)	-
56	LOFINOISE	str. 177
57	LOFICOMPRESS	str. 178
58	LOFIRADIO	str. 178
59	TELEPHONE	str. 178
60	PHONOGRAPH	str. 178
PITO	CH (3 vrste)	-
61	PITCH SHIFTER	str. 179
62	2VOICE PITCH SHIFTER	str. 179
63	STEP PITCH SHIFTER	str. 179
CON	ABINATION (12 vrsta)	
64	OVERDRIVE → CHORUS	str. 179
65	OVERDRIVE → FLANGER	str. 180
66	OVERDRIVE → DELAY	str. 180
67	DISTORTION → CHORUS	str. 180
68	DISTORTION → FLANGER	str. 180
69	DISTORTION → DELAY	str. 180
70	ENHANCER → CHORUS	str. 181
71	ENHANCER → FLANGER	str. 181
72	ENHANCER → DELAY	str. 181
73	CHORUS → DELAY	str. 181
74	FLANGER → DELAY	str. 182
75	CHORUS → FLANGER	str. 182
PIA	NO(1 vrsta)	-
76	SYMPATHETIC RESONANCE	str. 182
REV	/ERB(2 vrste) *Samo MFX	
77	REVERB	str. 183
78	GATED REVERB	str. 183

Vrednosti nekih parametara efekata (kao npr Rate ili Delay Time) se mogu postavljati u notama. Ti parametri imaju prekidač koji određuje da li ćete njihove vrednosti određivati kao note ili numeričke. Ako želite postaviti Rate (Delay Time) kao brojnu vrednost, postavite num/ note prekidač na "Hz" ("msec"). Ako ga želite postavljati u notnoj vrednosti, prekidač podesite na "NOTE."

* Ako je Rate određen kao notna vrednost, modulacija će se sinhronizovati sa tempom kad reprodukujete SMF.

1. EQUALIZER

Ovo je četvorokanalni stereo equalizer (niski, 2 x srednji, visoki).



LowGain	-15 +15dB	Gain niske frekvencije
Mid1Freq	200–8000Hz	Srednja frekvencija 1
Mid1Gain	-15 +15dB	Gain srednje frekvencije1
Mid1Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Širina srednjih frekvencija1 Ako je veća vrednost Q uži je frekventni opseg.
Mid2Freq	200 8000Hz	Srednja frekvencija2
Mid2Gain	-15 +15dB	Gain srednje frekvencije 2
Mid2Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Širina srednjih frekvencija2 Ako je veća vrednost Q uži je frekventni opseg.
HighFreq	2000, 4000, 8000Hz	Visoka frekvencija
HighGain	-15 +15dB	Gain visokih frekvencija
Level	0-127	Izlazni nivo

2. SPECTRUM

Ovo je stereo spectrum. Spectrum je filter koji modifikuje boju zvuka pojačavajući ili snižavajući jačinu određenih frekvencija.



Parametar	Vrednost	Opis
Band1(250Hz)	-15 +15dB	Gain za svaki frekventni opseg
Band2(500Hz)		
Band3(1000Hz)		
Band4(1250Hz)		
Band5(2000Hz)		
Band6(3150Hz)		
Band7(4000Hz)		
Band8(8000Hz)		
Q	0.5,1.0,2.0,4.0,8.0	Podešava širinu svih frekventnih opsega
Level	0 127	Izlazni nivo

3. ISOLATOR

Ovo je vrsta ekvilajzera koja jako snižava jačinu zvuka, čime se omogućuje dodavanje specijalnih efekata sasecanjem zvuka u raznim frekvencijama.



4. LOW BOOST

Pojačava niske frekvencije..



Parametar	Vrednost	Opis
Boost Frequency	50 – 125Hz	Centar frekvencije oko koje će basovi biti pojačani
BoostGain	0 +12dB	Koliko će basovi biti pojačani
Boost Width	WIDE,MID, NARROW	širina basova koji će biti pojačani
LowGain	-15 +15dB	Gain niskih frekvencija
HighGain	-15 +15dB	Gain visokih frekvencija
Level	0 – 127	Izlazni nivo

5. SUPER FILTER

Ovo je veoma oštar filter kod kojeg se frekvencija sasecanja (cutoff) može ciklično menjati.

L in ——	Super	Filter L out
R in	Super	Filter → R out
Parametar	Vrednost	Opis
Filter Type	LPF, BPF, HPF NOTCH	frekventni opseg koji prolazi kroz svaki filter LPF: frekvencije ispod sasecanja BPF: frekvencije u regionu sasecanja HPR: frekvencije iznad sasecanja NOTCHd: frekvenvije izvan regiona sasecanja
Filter Slope	-12, 24, -36dB	Stepen atenuacije po oktavi –36dB
Filter Cutoff	0-127	Frekvencija sasecanja filtera
Filter	0-127	Povećanje vrednosti ovog parametra
Resonance	0–127	nalgašava region u blizini frekvencije
Filter gain	0 +12dB	Pojačanje izlaza filtera
ModulationSw	OFF. ON	ukliučuje / iskliučuje ciklične izmene
		Način modulacije frekvencije sasecanja
	TRI, SQR, SIN SAW1, SAW2	TRI: trouglasti talas; SQR: kvadratni; SIN:sinusoidni; SAW1: testerasti na gore SAW2: testerasti na dole
Modulation Wave	TRI, SQR, SIN SAW1, SAW2	TRI: trouglasti talas; SQR: kvadratni; SIN:sinusoidni; SAW1: testerasti na gore SAW2: testerasti na dole W1 SAW2 A SAW2
Modulation Wave Rate	TRI, SQR, SIN SAW1, SAW2	TRI: trouglasti talas; SQR: kvadratni; SIN:sinusoidni; SAW1: testerasti na gore SAW2: testerasti na dole W1 SAW2 Stepen modulacije
Modulation Wave Rate Depth	TRI, SQR, SIN SAW1, SAW2 SA 0.05 – 10.00 Hz note 0–127	TRI: trouglasti talas; SQR: kvadratni; SIN:sinusoidni; SAW1: testerasti na gore SAW2: testerasti na dole W1 SAW2 W1 SAW2 Stepen modulacije Dubina modulacije
Modulation Wave Rate Depth Attack	TRI, SQR, SIN SAW1, SAW2 SA 0.05 - 10.00 Hz note 0-127 0-127	TRI: trouglasti talas; SQR: kvadratni; SIN:sinusoidni; SAW1: testerasti na gore SAW2: testerasti na dole W1 SAW2 Stepen modulacije Dubina modulacije Brzina kojom če se menjati frekvencija sasecanja. Efektivno samo ako je za modulation Wave postavljen SQR SAW1, ili SAW2

6. STEP FILTER

Ovo je filter čija se frekvencija sasecanja može modulisati u koracima i kojem se može odrediti načIn na koji će se ta frekvencija menjati.



Parametar	Vrednost	Opis	
Step01	160 127	Frekvencija sasecanja za svaki korak	
Rate#	0.05 –10.00 Hz, note	Stepen modulacije	
Attack#	0–127	Brzina kojom se sasecanje frekvencija menja između koraka	
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Frekventni opseg koji prolazi kroz svaki filter LPF:frekvencije ispod sasecanja BPF:frekvencije u regionu sasecanja HPF:frekvencije iznad sasecanja NOTCH:frekvencije izvan regiona sasecanja	
Filter Slope	-12,-24,- 36dB	Iznos atenuacije po oktavi –12dB:blaga–24dB:jaka– 36dB:extremna	
Filter Resonance#	0 127	Povećanje vrednosti ovog parametra naglašava region u blizini frekvencije sasecanja	
FilterGain	0 +12dB	Pojačanje izlaza filtera	
Level	0–127	Izlazni nivo	

7. ENHANCER

Kontroliše strukturu visokih frekvencija čime dodatno izoštrava zvuk.



Parametar	Vrednost	Opis
Sens	0 127	Osetljivost enhancera
Mix	0 127	Jačina ostalih zvukova koje generiše enhancer
LowGain	-15 +15dB	Gain niskih frekvencija
HighGain	-15 +15dB	Gain visokih frekvencija
Level	0 127	Izlazni nivo

8. AUTO WAH

Ciklično kontroliše filter i izmene u boji zvuka.

Lin	L in Auto Wah 2-Band EQ \rightarrow L out				
R in Auto Wah 2-Band EQ \rightarrow R out					
Parametar	Vrednost	Opis			
FilterType	LPF,BPF	Vrstafiltera:LPF:wah će biti primenjen na široki frekventni opseg. BPF: wah će biti na uskom frekventnom opsegu			
Manual#	0–127	Određuje centralnu frekvenciju na koju će se efekat primeniti			
Peak	0–127	Jačina wah efekta koja će biti u centru frekvencija. Povećanjem vrednosti Q parametra se sužava opseg.			
Sens#	0–127	Osetljivost filtera			
Polarity	UP, DOWN	Pravac u kojem će se frekvencija menjati kad je auto– wah filter modulisan.UP:prema višim; DOWN:prema nižim frekvencijama			
Rate#	0.05–10.00 Hz,note	Frekvencija modulacije			
Depth#	0–127	Dubinamodulacije			
Phase#	0–180 deg	Stepen faznog pomeranja levog i desnog zvuka pri uključenom wah efektu			
LowGain	-15 +15dB	Gain niskih frekvencija			
HighGain	-15 +15dB	Gain visokih frekvencija			
Level	0–127	Izlazni nivo signala			

9. HUMANIZER

Proizvodi zvuk samoglasnika čineći zvuk sličan ljudskom glasu.



Parametar	Vrednost	Opis	
DriveSw	OFF,ON	Uklj/iskljdrajv	
Drive	0 127	Stepen izobličenja. Menja i jačinu zvuka	
Vowel1	a,e,i,o,u	određuje samoglasnik.	
Vowel2	a,e,i,o,u	određuje samoglasnik.	
Rate	0.05 10.00 Hz, note	Frekvencija na kojoj se samoglasnici menjaju	
Depth	0 127	Dubina efekta	
Input SyncSw	OFF,ON	Određuje da li će se LFO koji se koristi za menjanje samoglasnika resetovati ulaznim signalom(ON) ili ne(OFF).	
InputSync Threshold	0 127	Jačina zvuka na kojoj se resetuje	
Manual	0 100	Odnos trajanja samoglasnika1/2:49 ili manje– samoglasnik1 će biti duži.50:1 i 2 će jednako trajati. 51 ili više–samoglasnik 2 će duže trajati	
LowGain	-15 +15dB	Gain niskih frekvencija	
HighGain	-15 +15dB	Gain visokih frekvencija	
Pan	L64–63R	Stereo lokacija ulaza	
Level	0–127	Izlazni nivo	

10. SPEAKER SIMULATOR

Simulira vrstu zvučnika i mikrofona koji se koriste za snimanje zvuka s njih.



Specifikacije svake vrste zvučnika

Kolona sa oznakama zvučnika prikazuje prečnik svakog zvučnika u inchima i broj zvučnika.

Vrsta	Kućište	Zvučnik	Mikrofon
SMALL 1	malo otvoreno kućište	10	dinami:ki
SMALL 2	malo otvoreno kućište	10	dinami:ki
MIDDLE	otvoreno kućište	12 x 1	dinamički
JC-120	otvoreno kućište	12 x 2	dinamički
BUILT-IN 1	otvoreno kućište	12 x 2	dinamički
BUILT-IN 2	otvoreno kućište	12 x 2	kondenzatorski
BUILT-IN 3	otvoreno kućište	12 x 2	kondenzatorski
BUILT-IN 4	otvoreno kućište	12 x 2	kondenzatorski
BUILT-IN 5	otvoreno kućište	12 x 2	kondenzatorski
BG STACK 1	zatvoreno kućište	12 x 2	kondenzatorski
BG STACK 2	veliko zatvoreno kućište	12 x 2	kondenzatorski
MS STACK 1	veliko zatvoreno kućište	12 x 4	kondenzatorski
MS STACK 2	veliko zatvoreno kućište	12 x 4	kondenzatorski
METAL	veliko duplo kućište	12 x 4	kondenzatorski
STACK			
2-STACK	velika dupla kućišta	12 x 4	kondenzatorski
3-STACK	velika tripla kućišta	12 x 4	kondenzatorski

11. PHASER

Originalnom zvuku se dodaje fazno pomereni zvuk i modulacija.



Parametar	Vrednost	Opis
Mode	4–STAGE, 8–STAGE, 12–STAGE	Broj stepeni phasera
Manual	0 127	Osnovna frekvencija od koje će se zvuk modulisati
Rate	0.05 10.00 Hz, note	Frekvencija modulacije
Depth	0 127	Dubina modulacije
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Da li će leva i desna strana modulacije biti iste ili suprotne. INVERSE:suprotne. Ako je zvuk mono, zvuk se raširuje. SYNCHRO:faze će biti iste. Preporučljivo ako je izvor zvuka stereo
Resonance	0 127	Količina feedbacka
Cross Feedback	-98 +98%	Određuje koliko će se zvuka fazera vraćati u efekat. Negativne(–) vrednosti će obrnuti fazu feedbacka.
Mix	0 127	Nivo fazno pomerenog zvuka
LowGain	–15 +15dB	Gain niskih frekvencija
HighGain	-15 +15dB	Gain visokih frekvencija
Level	0 127	Izlazni nivo

12. STEP PHASER

Postepeno varira phaser efekat

Parametar	Vrednost	Opis
Mode	4–STAGE,	
	8-STAGE,	Broj koraka phasera
	12-STAGE	
Manual	0-127	Osnovna frekvencija od koje će
		se zvuk modulisati
Rate	0.05 10.00	
	Hz, note	Frekvencija modulacije
Depth	0 1 2 7	Dubina modulacije
		Da li će leva i desna strana
		modulacije biti iste ili
		suprotne.INVERSE:suprotne.
Polarity	INVERSE,	Ako je zvuk mono, zvuk se
	SYNCHRO	širi. SYNCHRO: faze će biti
		iste. Preporučljivo ako je izvor
	[zvuka stereo
Resonance	0127	Jačina feedbacka
		Određuje koliko će se zvuka
Cross		fazera vraćati u efekat.
Feedback	-98+98%	Negativne (-) vrednosti će
		obrnuti fazu feedbacka.
Step Rate	0.10-20.00	Brzina promene koraka u phaser
	Hz, note	efektu
Mix	0-127	Nivo fazno pomerenog zvuka
Low Gain	-15+15 dB	Gain niskih frekvencija
High Gain	-15+15dB	Gain visokih frekvencija
Level	0-127	Izlazni nivo



13. MULTI STAGE PHASER

Extremno visoki parametri razlike u fazi daju duboki phaser efekat.



Parametar	Vrednost	Opis
	4–STAGE,	
	8-STAGE,	
Mode	12-STAGE,	Broj koraka phasera
	16-STAGE,	
	20-STAGE,	
	24–STAGE	
Manual	0127	Osnovna frekvencija od koje će
		se zvuk modulisati
Rate	0.05 10.00	
	Hz, note	Frekvencija modulacije
Depth	0127	Dubina modulacije
Resonance	0127	Količina feedbacka
Mix	0127	Nivo fazno pomerenog zvuka
Pan	L6463R	Stereo pozicija izlaznog zvuka
Low Gain	-15+15 dB	Gain niskih frekvencija
High Gain	-15+15 dB	Gain visokih frekvencija
Level	0127	Izlazni nivo

14. INFINITE PHASER

Phaser koji stalno povišava i snižava frekvenciju na kojoj je zvuk modulisan.





15. RING MODULATOR

Ovaj efekat primenjuje modulaciju amplitude (AM) na ulazni signal, i daje mu karakteristike zvonjave. Moguće je promeniti frekvenciju modulacije u zavisnosti od promene jačine zvuke koji se šalje u efekat.

L in —	Ring Mo	and $equal 2$ -Band EQ \rightarrow L out		
R in Ring Mod 2-Band EQ \rightarrow R out				
Parametar	Vrednost	Opis		
Frequency	0 127	Frekvencija od koje se modulacija primenjuje		
Sens	0 127	Količina frekventne modulacije		
Polarity	UP,DOWN	Da li se frekventna modulacija kreće prema višim (UP) ili nižim frekvencijama(DOWN)		
LowGain	–15 +15dB	Gain niskih frekvencija		
HighGain	–15 +15dB	Gain visokih frekvencija		
Balance	D100:0W D0:100W	Balans jačine originalnog(D) i zvuka efekta(W)		
Level	0 127	Izlazni nivo		

16. STEP RING MODULATOR

Ovo je prstenasti modulator koji koristi 16–stepenu sekvencu da varira frekvenciju na kojoj se primenjuje modulacija

	Step Ring Mod 2-Band EQ > L out			
R in [Stop Ding I			
	Step hilly i	2-Band EQ		
Parametar	Vrednost	Opis		
Step 01-16	L64 - 63R	Nivo svakog koraka		
Rate	0.05 10.00	Brzina kojom će se vrteti sekvenca sa		
	Hz, note	svih 16 koraka		
Attack	0127	Brzina kojom se menja jačina između		
		koraka		
Input Sync	Ì	Određuje da li će nota koja se pritisne,		
Sw	OFF, ON	startovati sekvencu isponova (ON)		
		ili ne (OFF)		
Input Sync	Ì	Jačina na kojoj će se detektovati nota		
Threshold	0127	kad se pritisne dirka		
	Ì	Način na koji promene jačine zvuka		
		između koraka. LEGATO: jačina ostaje ista		
		između koraka ako oba koraka imaju iste		
Mode	LEGATO,	jačine. SLASH: Jačina zvuka trenutno pada		
	SLASH	na nulu, pre prelaska na sledeći korak. U		
		ovom slučaju je tako čak i ako su oba		
		koraka iste jačine		
Shuffle	0127	Timing promene jačine za parne korake (2,		
		step 4, step 6). Veća vrednost znači		
		kasniji beat.		
Level	0127	Izlazni nivo		

17. TREMOLO

Ciklično moduliše jačinu zvuka da bi dodao tremolo efekat.





18. AUTO PAN

Ciklično moduliše stereo lokaciju zvuka



19. STEP PAN

Koristi 16-stepenu sekvencu da menja stereo poziciju zvuka



20. SLICER

Sukcesivno saseca zvuk dajući utisak da je sviran samo kao pratnja. Posebno je efektno kad se primenjuje na zvuk sa sustainom, koji produženo traje

L in ———		Slicer	→ L out
R in	[Slicer	→ R out
Parametar	Vrednost	Opis	
Step01-16	L64 63R	Nivo svakog koraka	î
Rate	0.05 10.00	Brzina kojom će se vrteti sekver	nca sa svih
	Hz, note	16 koraka	
Attack	0 127	Brzina kojom se menja jačina iz	među
		koraka	
Input Sync		Određuje da li će nota koja se pr	ritisne,
Sw	OFF, ON	startovati sekvencu isponova (ON) ili ne	
		(OFF)	
Input Sync		Jačina na kojoj će se detektovati nota kad	
Threshold	0 127	se pritisne dirka	
		Način na koji promene jačine zv	/uka
		između koraka. LEGATO:jačina	i ostaje ista
		između koraka ako oba koraka i	maju iste
Mode	LEGATO,	jačine. SLASH:Jačina zvuka tre	nutno pada
	SLASH	na nulu, pre prelaska na sledeći	korak. U
		ovom slučaju je tako čak i ako su oba	
		koraka iste jačine	
Shuffle	0 127	Timing promene jačine za parne korake (2,	
		step 4, step 6). Veća vrednost z	mači
		kasniji beat	
Level	0 127	Izlazni nivo	

21. ROTARY

Rotary efekat simulira zvuk rotirajućih zvučnika koji se često koristio sa zvukom električnih orgulja. Pošto se može zasebno podesiti zvuk visokih i niskih frekvencija rotora, prilično dobro se može simulirati jedinstvena karakteristika tih zvučnika. Ovaj je efekat najbolji sa bojama električnih orgulja.

R in R out				
Parametar	Vrednost	Opis		
Speed	SLOW, FAST	Istovremeno menja brzinu rotacije niskih i visokih frekvencija SLOW:usporava na SLOW brzinu		
		FAST:Ubrzava na FAST		
Woofer Slow		Spora brzina (SLOW)		
Speed	0.05–10.00 Hz	niskofrekventnog rotora		
Woofer Fast		Brza brzina (FAST)		
Speed	0.05–10.00 Hz	niskofrekventnog rotora		
Woofer		Određuje vreme za koje niskofrekventni rotor postiže novo izabranu brzinu.		
Acceleration	0-15	Ako je niža vrednost parametra, duže će mu trebati		
Woofer Level	0-127	Jačina niskofrekventnog rotora		
Tweeter Slow				
Speed	0.05– 10.00 Hz			
Tweeter		Parametri visokofrekventnog		
FastSpeed	0.05– 10.00 Hz	rotora, a namene su iste kao kod		
Tweeter		niskofrekventnog		
Acceleration	0-15			
Tweeter Level	0-127			
Separation	0 127	Prostorno rasipanje zvuka		
Level	0 127	Izlazni nivo		

22. VK ROTARY

Ovaj efekat modifikuje dinamiku rotirajućih zvučnika, sa pojačanim basovima i zbog toga ima iste specifikacije kao ugrađeni zvučnici kod VK-7.



Parametar	Vrednost	Opis
Speed	SLOW, FAST	Brzina rotacije zvučnika
Brake	OFF, ON	Kočnica za rotaciju zvuka. Ako je ON,
		rotacija postepeno staje. Kad je na
		OFF, postepeno se nastavlja
Woofer	1	1
SlowSpeed	0.05 - 10.00 Hz	Niža brzina rotacije woofera
Woofer	1	1
FastSpeed	0.05 - 10.00 Hz	Viša brzina rotacije woofera
Woofer Trans	1	Određuje ubrzanje woofera kad se sa
Up	0-127	Slow prelazi na Fast.
Woofer	1	Određuje brzinu usporavanja woofera
TransDown	0-127	kad se sa Fast ide na Slow.
Woofer Level	0-127	Jačina zvuka woofera
Tweeter	1	
SlowSpeed	0.05-10.00 Hz	
Tweeter]
FastSpeed	0.05-10.00 Hz	
Tweeter Trans	1	Parametri visokotonca.
Up	0-127	Namene su kao kod woofera.
Tweeter	ſ]
TransDown	0-127	
Tweeter Level	0-127	_
Spread	0-10	Stereo slika rotirajućih zvučnika. Veća
		vrednost daje širi zvuk.
Low Gain	-15+15 dB	Gain niskih frekvencija
High Gain	-15+15 dB	Gain visokih frekvencija
Level	0-127	Izlazni nivo

23: CHORUS

Stereo chorus koji poseduje i filter za podešavanje boje chorus zvuka



Parametar	Vrednost	Opis
		Vrste filtera OFF: bez filtera
		LPF: saseca frekvenciju iznad
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Cutoff vrednosti HPF: saseca
		frekvencije ispod vrednosti
		Cutoff parametra
Cutoff Freq	200 8000 Hz	Osnovna frekvencija filtera
		Određuje vreme delay od kad
Pre Delay	0.0–100.0 ms	počne direktni zvuk dok se ne
		začuje chorus
Rate	0.05 10.00 Hz,	Frekvencija modulacije
	note	
Depth	0 127	Dubina modulacije
Phase	0 180 deg	Prostornost zvuka
Low Gain	-15 +15 dB	Gain niskih frekvencija
High Gain	-15 +15 dB	Gain visokih frekvencija
Balance	D100:0W	Odnos jačine direktnog (D) i
	D0:100W	chorus zvuka (W)
Level	0-127	Izlazni nivo

24: FLANGER

Stereo flanger. (LFO ima istu fazu za levi desni kanal) Proizvodi metalnu rezonanciju koja raste i pada, kao kad mlaznjak slece ili polece. Poseduje i filter kako bi se mogla podesiti boja flanger zvuka.



Parametar	Vrednost	Opis
	1	Vrste filtera OFF: bez filtera
		LPF: saseca frekvenciju iznad
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Cutoff vrednosti HPF: saseca
		frekvencije ispod vrednosti
	<u> </u>	Cutoff parametra
Cutoff Freq	200 8000 Hz	Osnovna frekvencija filtera
		Određuje vreme delay od kad
Pre Delay	0.0-100.0 ms	počne direktni zvuk dok se ne
		začuje flanger
Rate	0.05 10.00 Hz,	Frekvencija modulacije
	note	
Depth	0 127	Dubina modulacije
Phase	0 180 deg	Prostornost zvuka
		Proporcija flanger zvuka koja se
Feedback	-98 +98%	vraća u efekat. Negativne (-)
		vrednosti će obrnuti fazu.
Low Gain	-15 +15 dB	Gain niskih frekvencija
High Gain	-15 +15 dB	Gain visokih frekvencija
Balance	D100:0W	Odnos jačine direktnog (D) i
	D0:100W	flanger zvuka (W)
Level	0-127	Izlazni nivo

25: STEP FLANGER

Flanger kod kojeg se visina zvuka menja u koracima. Brzina promene visine zvuka se može odrediti u notama ili tempu.



Parametar	Vrednost	Opis
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Vrste filtera OFF: bez filtera LPF: saseca frekvenciju iznad Cutoff vrednosti HPF: saseca frekvencije ispod vrednosti Cutoff parametra
CutoffFreq	200 8000 Hz	Osnovna frekvencija filtera
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Određuje vreme delay od kad počne direktni zvuk dok se ne začuje flanger
Rate	0.05 10.00 Hz, note	Frekvencija modulacije
Depth	0-127	Dubina modulacije
Phase	0-180 deg	Prostornost zvuka
Feedback	-98 do +98%	Proporcija flanger zvuka koja se vraća u efekat. Negativne (–) vrednosti će obrnuti fazu.
Step Rate	0.10 20.00 Hz, note	Brzina promene visine zvuka
Low Gain	-15+15 dB	Gain niskih frekvencija
High Gain	-15+15 dB	Gain visokih frekvencija
Balance	D100:0W	Odnos jačine direktnog (D)
	D0:100W	i flanger zvuka (W)
Level	0-127	Izlazni nivo



26: HEXA-CHORUS

Šestostepeni chorus (sa6 layera chorus zvuka) se koristi za dodatnu punoću i prostornost zvuka.

L in Balance D Hexa Chorus Balance W Balance W Balance W Balance W			
Parametar	Vrednost	Opis	
PreDelay	0.0– 100.0ms	Određuje vreme delay od kad počne direktni zvuk dok se ne začuje chorus	
Rate	0.05– 10.00 Hz, note	Frekvencija modulacije	
Depth	0-127	Dubina modulacije	
PreDelay Deviation	0-20	Određuje razlike u PreDelay između svakog chorus zvuka.	
Depth Deviation	-20 +20	Razlika u dubini modulacije svakog chorus zvuka	
Pan Deviation	0-20	Razlika u stereo lokaciji svakog chorus zvuka. 0:svi chorus zvuci će biti u sredini. 20:Svaki chorus zvuk će biti pomeren za 60 stepeni u odnosu na centar.	
Balance	D100:0W D0:100W	Odnos jačine direktnog (D) i chorus zvuka (W)	
Level	0 127	Izlazni nivo	

27: TREMOLO CHORUS

Chorus efekat sa dodatim Tremolo (kružna modulacija jačine zvuka).



Parametar	Vrednost	Opis
PreDelay	0.0 100.0ms	Određuje vreme delay od kad počne direktni zvuk dok se ne začuje chorus
Chorus Rate	0.05 10.00Hz, note	Frekvencija modulacije chorusa
Chorus Depth	0 127	Dubina modulacije chorus efekta
Tremolo Rate	0.05 10.00Hz, note	Frekvencija modulacije tremolo efekta
Tremolo Separation	0 127	Prostornost tremolo efekta
TremoloPhase	0 180deg	faza tremolo efekta
Balance	D100:0W D0:100W	Odnos jačine direktnog (D) I tremolo chorus zvuka (W)
Level	0 127	Izlazni nivo

28: SPACE-D

Višestruki chorus koji primenjuje dvofaznu modulaciju u stereo tehnici. Ne daje očigledan utisak modulacije, ali proizvodi lak chorus efekat.



Parametar	Vrednost	Opis
PreDelay	0.0 100.0ms	Određuje vreme delay od kad počne direktni zvuk dok se ne začuje chorus
Rate	0.05 10.00Hz, note	Frekvencija modulacije
Depth	0 127	Dubina modulacije
Phase	0 180deg	Faza zvuka
LowGain	-15 +15dB	Gain niskih frekvencija
HighGain	-15 +15dB	Gain visokih frekvencija
Balance	D100:0W D0:100W	Odnos jačine direktnog (D) i chorus zvuka(W)
Level	0 127	Izlazni nivo

29: 3D CHORUS

Dodaje 3D efekat na chorus zvuk. Chorus će biti pozicioniran 90 stepeni levo i desno.



30: 3D FLANGER

Primejnuje 3D efekat na flanger zvuk tako da ga postavlja 90 stepeni levo i desno.



Parametar	Vrednost	Opis
FilterType	OFF LPF HPF	Vrste filtera OFF:bez filtera LPF:saseca frekvenciju iznad Cutoff HPF:saseca frekvencije ispod vrednosti Cutoff parametra
Cutoff Freq	200 - 8000Hz	Osnovna frekvencija filtera
PreDelay	0.0 - 100.0ms	Određuje vreme delay od kad počne direktni zvuk dok se ne začuje flanger
Rate	0.05 - 10.00Hz note	Frekvencija modulacije
Depth	0-127	Dubinamodulacije
Phase	0-180deg	Fazazvuka
Feedback	-98 - +98%	Određuje koliko se flanger zvuka vraća u efekat. Negativne (–) vrednosti obrću fazu.
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Određuje kako će se čuti zvuk sa OUTPUT izlaza. Najbolji 3D efekat se postiže ako izaberete SPEAKER kad koristite zvučnike, a PHONES kad koristite slušalice.
LowGain	-15 +15dB	Gain niskih frekvencija
HighGain	-15 +15dB	Gain visokih frekvencija
Balance	D100:0W - D0:100W	Odnos jačine direktnog (D) i flanger zvuka (W)
Level	0-127	Jačina izlaznog zvuka

31: 3D STEP FLANGER

Primenjuje 3D efekat na step flanger zvuk koji će biti na 90 stepeni levo i desno.



Parametar	Vrednost	Opis
FilterType	OFF LPF HPF	Vrste filtera OFF:bez filtera LPF:saseca frekvenciju iznad Cutoff HPF:saseca frekvencije ispod vrednosti Cutoff parametra
Cutoff Freq	200-8000Hz	Osnovna frekvencija filtera
PreDelay	0.0 - 100.0ms	Određuje vreme delay od kad počne direktni zvuk dok se ne začuje flanger
Rate	0.05 – 10.00Hz, note	Frekvencija modulacije
Depth	0-127	Dubinamodulacije
Phase	0-180deg	Fazazvuka
Feedback	-98 - +98%	Određuje koliko se flanger zvuka vraća u efekat. Negativne (–) vrednosti obrću fazu.
Step Rate	0.10–20.00 Hz, note	Brzina (koraka) promene visine zvuka
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Određuje kako će se čuti zvuk sa OUTPUT izlaza. Najbolji 3D efekat se postiže ako izaberete SPEAKER kad koristite zvučnike, a PHONES kad koristite slušalice.
LowGain	-15 +15dB	Gain niskih frekvencija
HighGain	-15 +15dB	Gain visokih frekvencija
Balance	D100:0W - D0:100W	Odnos jačine direktnog (D) i flanger zvuka (W)
Level	0-127	Jačina izlaznog zvuka

32: 2BAND CHORUS

Chorus koji omogućuje primenu efekta nezavisno od raspona visokih i niskih frekvencija.



Parametar	Raspon	Objašnjenje
Split Freq	200 - 8000	Frekvencija podele na
	Hz	nisko i visokofrekventni zvuk
Low	0.0 - 100.0	Određuje vreme od kad počne
Pre Delay	ms	direktni zvuk dok se ne začuje
		niski chorus zvuk
Low Rate	0.05 - 10.00	Brzina modulacije
	Hz, note	niskofrekventnog chorus zvuka
LowDepth	0 127	Dubina modulacije niskofrekventnog chorusa
LowPhase	0 - 180 deg	Prostornost niskofrekventnog chorusa
HighPre Delay	0.0 100.0ms	Određuje vreme delay od kad počne direktni zvuk dok se ne začuje visoki chorus zvuk
HighRate	0.05-10.00	Stepen modulacije niskofrekventnog
-	Hz, note	chorus zvuka
HighDepth	0 127	Dubina modulacije visokih chorus
		zvukova
HighPhase	0 180deg	Prostornost visokih chorus zvukova
Balance	D100:0W - D0:100W	Odnos jačine direktnog (D) i flanger zvuka (W)
Level	0-127	Jačina izlaznog zvuka

33: 2BAND FLANGER

Flanger koji omogućuje primenu efekta nezavisno od raspona niskih i visokih frekvencija – dvopojasni flanger.



Parametar	Raspon	Objašnjenje
Split Freq	200 – 8000Hz	Frekvencija podele na nisko i visokofrekventni zvuk
Low	0.0 – 100.0ms	Određuje vreme od kad počne direktni zvuk dok se ne začuje niski flanger zvuk
Low Rate	0.05 – 10.00 Hz, note	Stepen modulacije niskofrekventnog flanger zvuka
LowDepth	0 127	Dubina modulacije niskofrekventnog flangera
LowPhase	0 180deg	faza niskofrekventnog flanger zvuka
Low Feedback	-98 +98%	Procenat niskofrekventnog flanger zvuka koji se vraća na ulaz (negativne vrednosti obrću fazu)
HighPre Delay	0.0 100.0ms	Određuje vreme delay od kad počne direktni zvuk dok se ne začuje visoki flanger zvuk
HighRate	0.05 10.00Hz, note	Stepen modulacije visokofrekventnog flanger zvuka
High Depth	0 127	Dubina modulacije visokofrekventnog flanger zvuka
High Phase	0 180deg	Prostornost visokofrekventnog flanger zvuka
High Feedback	-98 +98%	Procenat visokofrekventnog flanger zvuka koji se vraća na ulaz (negativne vrednosti obrću fazu)
Balance	D100:0W D0:100W	Odnos jačine direktnog(D) I flanger zvuka(W)
Level	0 - 127	Jačina izlaznog zvuka

34: 2BAND STEP FLANGER

Step flanger koji omogućuje da se efekat primeni posebno na niske i visoke frekvencije.



Parametar	Opseg	Objašnjenje
SplitFreq	200- 8000Hz	Frekvencija podele na nisko I visokofrekventni zvuk
LowPreDelay	0.0 100.0ms	Određuje vreme delay od kad počne direktni zvuk dok se ne začuje niski flanger zvuk
LowRate	0.05 - 10.00Hz, note	Stepen modulacije niskofrekventnog flanger zvuka
LowDepth	0 127	Dubina modulacije niskofrekventnog flangera
LowPhase	0 180deg	faza niskofrekventnog flanger zvuka
LowFeedback	-98 +98%	Procenat niskofrekventnog flanger zvuka koji se vraća na ulaz (negativne vrednosti obrću fazu)
LowStepRate	0.10 20.00Hz, note	Brzina kruženja koraka niskofrekventnog flanger zvuka
HighPreDela y	0.0 100.0ms	Određuje vreme delay od kad počne direktni zvuk dok se ne začuje visoki flanger zvuk
HighRate	0.05 10.00Hz, note	Stepen modulacije visokofrekventnog flanger zvuka
HighDepth	0 127	Dubina modulacije visokofrekventnog flanger zvuka
HighPhase	0 180deg	Prostornost visokofrekventnog flanger zvuka
HighFeedbac k	-98 +98%	Procenat visokofrekventnog flanger zvuka koji se vraća na ulaz (negativne vrednosti obrću fazu)
HighStepRate	0.10 20.00Hz,note	Brzina kruženja koraka visokofrekventnog flanger zvuka
Balance	D100:0W D0:100W	Odnos jačine direktnog(D) I flanger zvuka(W)
Level	0 127	Izlazna jačina zvuka

35: OVERDRIVE

Kreira meku distorziju sličnu onoj koju kreiraju cevna pojačala.

L in L out Over Amp 2-Band Pan L drive Simulator EQ Pan R R in R out			
Parametar	Vrednost	Objašnjenje	
Drive	0 127	Stepen izobličenja. Menja i jačinu zvuka.	
Атр Туре	SMALL, BUILT–IN, 2–STACK, 3–STACK	Vrste gitarskog pojačala SMALL:malo BUILT–IN:jednostruko 2–STACK:veliko duplo 3–STACK:Veliko trostruko	
LowGain	-15 +15dB	Gain niskih frekvencija	
HighGain	-15 +15dB	Gain visokih frekvencija	
Pan	L64 63R	Pozicija zvuka u stereo polju	
Level	0 127	Jačina zvuka	

36: DISTORTION

Jača distorzija nego kod Overdrive efekta. Parametri su isti kao kod prethodnog 35: OVERDRIVE efekta.



37: VS OVERDRIVE

Overdrive efekat sa veoma jakim izobličenjem.



Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Drive	0-127	Stepen izobličenja. Menja i jačinu zvuka.
Tone	0-127	Kvalitet Overdrive efekta
AmpSw	OFF,ON	uklj/isklj Amp Simulator
АтрТуре	SMALL, BUILT–IN, 2–STACK, 3–STACK	Vrste gitarskog pojačala SMALL:malo BUILT–IN:jednostruko 2–STACK: veliko duplo 3–STACK:Veliko trostruko
LowGain	-15 +15dB	Gain niskih frekvencija
HighGain	-15 +15dB	Gain visokih frekvencija
Pan	L64 63R	Pozicija zvuka u stereo polju
Level	0 127	Jačina zvuka

38: VS DISTORTION

Veoma jako izobličenje. Parametri su isti kao kod prethodnog efekta "37: VS OVERDRIVE."



39: GUITAR AMP SIMULATOR

Ovaj efekat simulira zvuk gitarskog pojačala.

L in		Pan L
> <u></u> —	Pre Amp Spea	aker Pan B
R in		R out
Parametar	Vrednost	Objašnjenje
PreAmpSw	OFF,ON	Uklj/isklj pojačalo
PreAmpType	IC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BGLEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDNLEAD, METAL5150, METALLEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Vrsta gitarskog pojačala
PreAmp Volume	0 127	Jačina i izobličenje pojačala
PreAmp Master	0 127	Jačina kompletnog pretpojačala
PreAmp Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Stepen izobličenja pretpojačala
PreAmp Bass PreAmp Middle PreAmp Treble	0 - 127	Zvuk bass/mid/treble frekvencija *Middle se ne može postaviti ako je za PreAmp Type postavljeno Match Drive
PreAmp Presence	0 - 127	Zvuk najviših frekvencija
PreAmp Bright	OFF,ON	Akoje ovaj parametar na On zvuk je oštriji. *Parametar važi samo za JC-120, CleanTwin, i BGLead
PreAmpSpeake rSw	OFF,ON	Da li će signal prolaziti kroz zvučnike(ON),ili ne(OFF).
SpeakerType	pogledajte tabelu ispod	Vrsta zvučnika
MicSetting	1,2,3	Određuje lokaciju mikrofona koji snima zvuk sa zvučnika u 3 koraka, gde je svaki sve dalje
MicLevel	0 127	Jačina zvuka s mikrofona
DirectLevel	0 127	Jačina direktnog zvuka
Pan	L64 63R	Stereo lokacija zvuka
Level	0 127	Ja~inazvuka

LISTA EFEKATA

Specifikacije svih vrsta zvučnika

Kolona sa oznakom Zvučnik prikazuje prečnik (u inchima) i broj zvučnika.

Vrsta	Kućište	Zvučnik	Mikrofon
SMALL1	Malo otvoreno	10	dinamički
SMALL2	Malo otvoreno	10	dinamički
MIDDLE	Otvoreno	12x1	dinamički
JC-120	Otvoreno	12x2	dinamički
BUILT-IN1	Otvoreno	12x2	dinamički
BUILT-IN2	Otvoreno	12x2	kondenzatorski
BUILT-IN3	Otvoreno	12x2	kondenzatorski
BUILT-IN4	Otvoreno	12x2	kondenzatorski
BUILT-IN5	Otvoreno	12x2	kondenzatorski
BGSTACK1	Zatvoreno	12x2	kondenzatorski
BGSTACK2	Veliko zatvoreno	12x2	kondenzatorski
MSSTACK1	Veliko zatvoreno	12x4	kondenzatorski
MSSTACK2	Veliko zatvoreno	12x4	kondenzatorski
METAL STACK	Dva velika	12x4	kondenzatorski
2–STACK	Dva velika	12x4	kondenzatorski
3-STACK	Tri velika	12x4	kondenzatorski

40: COMPRESSOR

Slabi prejake signale i pojačava preniske, ujednačavajući fluktuacije u jačini zvuka.

L in —	Compresso	r –	2-Band EQ	→ L out
_		_		_
R in—	Compresso	r	2-Band EQ	R out
Parametar	Vrednost		Objašn	jenje
Attack	0 127	Brzin	ustartakompres	ije
Threshold	0 127	Prags	tartakompresor	a
PostGain	0 +18dB	Određ	łujeizlaznigain	
LowGain	-15 +15dB	Gainn	iskihfrekvencij	a
HighGain	-15 +15dB	Gainv	risokihfrekvenc	ija
Level	0 127	Jačina	izvuka	

41: LIMITER

Kompresuje signale koji prelaze određenu jačinu, i tako sprečava distorziju.

L in L	imiter	2-Band EQ \longrightarrow L out	
R inL	imiter	2-Band EQ → R out	
Parametar	Vrednost	Objašnjenje	
Release	0- 127	Vreme od pada signala ispod praga do	
		prestanka kompresije	
Threshold	0-127	Prag starta kompresora	
Ratio	1.5:1, 2:1,	Stepen kompresije	
	4:1, 100:1		
PostGain	0 +18dB	Izlazni gain	
LowGain	-15+15dB	Gain niskih frekvencija	
HighGain	-15+15dB	Gain visokih frekvencija	
Level	0-127	Jačina zvuka	

42: GATE

Seče delay reverba u nivou zvuka koji se šalje u efekat. Koristi se kad se želi neprirodni zvuk odjeka reverba.

L in ———		Gate L out	
R in-		Gate R out	
Parametar	Vrednost	Objašnjenje	
Threshold	0- 127	Jačina zvuka na kojoj se gate počinje zatvarati	
Mode	GATE, DUCK	GATE:kapija će se zatvarati kad se smanjuje zvuk originalnog zvuka,sasecajući ga; DUCK (izbegavanje): gate će se zatvarati kad se jačina originalnog zvuka pojača sasecajući ga	
Attack	0 127	Vreme za koje se gate potpuno otvori od kad se pokrene	
Hold	0 127	Vreme za koje će se gate početi zatvarati pošto izvorni zvuk padne ispod Thresholda	
Release	0 127	Vreme za koje će se gate potpuno zatvoriti nakon isteka hold vremena	
Balance	D100:0W D0:100W	Balans između direktnog zvuka(D) i efekta(W)	
Level	0 127	Jačinazvuka	

43: DELAY



Kada je Feedback Mod CROSS:



Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Delay Left	0-1300 ms,	Vreme od originalnog zvuka dok
Delay Right	note	se ne začuje zvuk efekta
Phase Left	NORMAL	Faza Delay zvuka
Phase Right	INVERSE	
Feedback	NORMALL	Određuje način na koji se delay
mode	CROSS	zvuk vraća u efekat
Feedback	-98 + 98%	Procenat delay zvuka koji se vraća
		u efekt. Negativne vrednosti obrću fazu
	200-8000	Frekvencija iznad koje se filtrira
HF Damp	Hz	zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne
	Bypass	želite filtriranje, izaberite BYPASS
Low Gain	-15+15dB	Gain niskih frekvencija
High Gain	-15+15dB	Gain visokih frekvencija
Balance	D100:0W	Balans između originalnog (D)
	D0:100W	i zvuka efekta (W)
Level	0-127	Jačina zvuka

44: LONG DELAY

Duži delay efekat.

Lin 2-Band Lout
Delay
Feedback
R in - PR out

Parametar	Vrednost	Objašnjenje	
Delay Time	0–2600 ms,	Vreme od originalnog zvuka dok	
	note	se ne začuje zvuk efekta	
	NORMAL	Faza Delay zvuka	
Phase	INVERSE	Normal-normalna	
		INVERSE-obrnuta	
		Procenat delay zvuka koji se vraća	
Feedback	-98 + 98%	u efekt. Negativne vrednosti obrću	
	ļ	fazu	
	200-8000	Frekvencija iznad koje se filtrira	
HF Damp	Hz	zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne	
	Bypass	želite filtriranje, izaberite BYPASS	
Pan	L64 63R	Stereo položaj zvuka efekta	
Low Gain	-15+15 dB	Gain niskih frekvencija	
High Gain	-15 + 15 dB	Gain visokih frekvencija	
Balance	D100:0W	Balans između originalnog (D)	
	D0:100W	i zvuka efekta (W)	
Level	0-127	Jačina zvuka	

45: SERIAL DELAY

Ovaj efekat serijski spaja dva delay efekta. Moguće je dodati Feedback na svaki delay nezavisno od drugog, čime se postižu kompleksni delay zvuci.



Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Delay1	0–1300 ms,	Vreme od kad zvuk ulazi u Delay1
Time	note	dok se ne začuje zvuk efekta
Delay1	-98 +98%	Procenat delay zvuka koji se vraća
Feedback		na ulaz Delay1 (Negativne vrednosti
		obrću fazu
Delay1	200-8000 Hz	Frekvencija na kojoj će se sasecati
HFDamp	BYPASS	zvuk sa delay1 efekta.izaberite
		BYPASS da ne bude filtriranja
Delay2	0-1300 ms,	Vreme od kad zvuk ulazi u Delay2
Time	note	dok se ne začuje zvuk efekta
Delay2	-98 + 98%	Procenat delay zvuka koji se vraća
Feedback		na ulaz Delay2 (Negativne vrednosti
		obrću fazu
Delay2	200-8000 Hz	Frekvencija na kojoj će se sasecati
HFDamp	BYPASS	zvuk sa delay2 efekta.izaberite
		BYPASS da ne bude filtriranja
Pan	L64 63R	Stereo pozicija delay zvuka
Low Gain	-15+15 dB	Gain niskih frekvencija
High Gain	-15 + 15 dB	Gain visokih frekvencija
Balance	D100:0W	Balans između originalnog (D)
	D0:100W	i zvuka efekta (W)
Level	0-127	Izlazna jačina zvuka

46: MODULATION DELAY

Dodaje modulaciju delay zvuku. Kada je Feedback Mod NORMAL:



Kada je Feedback Mod CROSS:



Parametar	Vrednost	Objašnjenje
DelayLeft	0-1300ms	Vremedoksenezačujedelayzvuk
DelayRight	Note	
Feedback	NORMAL,	Određuje način na koji se delay zvuk
Mode	CROSS	vraća u efekat.
Feedback	-98+98%	Procenat delay zvuka koji se vraća u
		efekat (negativna vrednost obrće fazu)
HFDamp	200-8000Hz,	Frekvencija iznad koje se filtrira zvuk
-	BYPASS	koji se vraća u efekat. Ako ne želite
		filtriranje, postavite BYPASS.
Rate	0.05-10.00Hz	Frekvencija modulacije
	note	
Depth	0-127	Dubina modulacije
Phase	0-180 deg	Faza zvuka
LowGain	-15 +15dB	Gain niskih frekvencija
HighGain	-15 +15dB	Gain visokih frekvencija
Balance	D100:0W	Balans između originalnog (D)
	D0:100W	i delay zvuka (W)
Level	0 127	Jačinazvuka

47: 3TAP PAN DELAY

Proizvodi 3 delay zvuka; centar, levi i desni.

L in Left Tap Center Tap Balance W Feedback Right Tap Center Tap Balance W R in Balance D 2-Band EQ Balance W R in Balance D 2-Band EQ Balance W R in Balance D 2-Band EQ Balance W			
Parametar	Vrednost	Objašnjenje	
Delay Left/	0–2600ms,	Vreme dok se ne začuje delay zvuk	
Right/Center	Note		
Center	-98 do +98%	Procenat delay zvuka koji se vraća	
Feedback		u efekat (negativna vrednost obrće fazu)	
HFDamp	200–8000Hz,	Frekvencija iznad koje se filtrira zvuk	
	BYPASS	koji se vraća u efekat. Ako ne želite	
		filtriranje, postavite BYPASS.	
Left/Right/	0 127	Jačinazvukasvakogdelaya	
Center Level			
LowGain	-15 +15dB	Gainniskihfrekvencija	
HighGain	-15 +15dB	Gainvisokihfrekvencija	
Balance	D100:0W	Odnosjačinedirektnog(D)	
	D0:100W	i delay zvuka (W)	
Level	0-127	Jačinazvuka	

48: 4TAP PAN DELAY

Ovo je efekat sa 4 delay zvuka.



Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Delay1-4	0–2600ms,	Vreme dok se ne začuje delay 1-4 zvuk
Time	note	
Delay1	-98do+98%	Procenat delay zvuka koji se vraća u
Feedback		efekat (negativna vrednost obrće fazu)
HFDamp	200-8000Hz,	Frekvencija iznad koje se filtrira zvuk
	BYPASS	koji se vraća u efekat. Ako ne želite
		filtriranje, postavite BYPASS.
Delay1-4	0-127	Jačina svakog delaya
Level		
LowGain	-15 +15dB	Gain niskih frekvencija
HighGain	-15 +15dB	Gainvisokihfrekvencija
Balance	D100:0W	Balans između originalnog (D)
	D0:100W	i delay zvuka(W)
Level	0 127	Jačina zvuka

49: MULTI TAP DELAY

Svaki od 4 delaya ima parametre koji se mogu postaviti po dužini nota ili tempu, pa i poziciju i jačinu svakog od niih.



Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Delay1-4	0–2600ms,	Vreme dok se ne začuje delay 1-4 zvuk
Time	note	
Delay1	-98do+98%	Procenat delay zvuka koji se vraća u
Feedback		efekat (negativna vrednost obrće fazu)
HFDamp	200-8000Hz,	Frekvencija iznad koje se filtrira zvuk
	BYPASS	koji se vraća u efekat. Ako ne želite
		filtriranje, postavite BYPASS.
Delay1-4	L64 do 63R	Stereo lokacija Delay 1-4
Pan		
Delay1-4	0-127	Jačina svakog delaya
Level		
LowGain	-15 +15dB	Gain niskih frekvencija
HighGain	-15 +15dB	Gainvisokihfrekvencija
Balance	D100:0W	Balans između originalnog (D)
	D0:100W	i delay zvuka(W)
Level	0 127	Jačina zvuka

50: REVERSE DELAY

Dodaje obrnuti delay zvuk ulaznom zvuku. Odmah nakon njega dolazi i tap delay.



Parametar	Vrednosti	Objašnjenje
Threshold	0-127	Jačina obrnutog delaya
Rev Delay	0–1300ms,	Vreme dok se ne začuje obrnuti
Time	Note	delay zvuk
Rev Delay		Procenat delay zvuka koji se
Feedback	-98 +98%	vraća u efekat (negativna
		vrednost obrće fazu)
Rev Delay	200-8000	Frekvencija iznad koje se filtrira
HF Damp	Hz,	zvuk koji se vraća u efekat. Ako
	BYPASS	ne želite filtriranje, postavite
		BYPASS za vrednost parametra.
Rev Delay		Stereo lokacija reverse Delaya
Pan	L64 63R	
RevDelay	1	Jačina zvuka reverse Delaya
Level	0-127	
Delay1-3	0–1300ms,	Vreme dok se ne začuje tap
Time	Note	delay zvuk
Delay3		Procenat delay zvuka koji se
Feedback	-98 do+98%	vraća u efekat (negativna
		vrednost obrće fazu)
DelayHF	200-8000	Frekvencija iznad koje se filtrira
Damp	Hz,	zvuk koji se vraća u efekat. Ako
	BYPASS	ne želite filtriranje, postavite
		BYPASS.
Delay 1	L64 do 63R	Pozicija tap delay zvukova u
Pan,		stereo prostoru
Delay2 Pan	ļ	
Delay 1		
Level	0-127	Jačina tap delay zvukova
Delay 2		
Level	[
LowGain	-15 +15dB	Gain niskih frekvencija
HighGain	-15 +15dB	Gain visokih frekvencija
Balance	D100:0W	Balans između originalnog (D) i
	D0:100W	delay zvuka (W)
Level	0-127	Izlaznajačinazvuka

51: SHUFFLE DELAY

Promeša delay zvuk, čime se dobija skačući delay efekat sa osećajem ljuljanja.

L in Feedback Delay A Cout EQ Delay B Cout C-Band EQ L out EQ C-Band EQ C-Band EQ		
Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Delay Time	0-2600 ms,	Vreme dok se ne začuje delay
	note	zvuk
	1	Procentualni odnos vremena koje prođe pre
Shuffle Rate	0-100%	Delay B zvukova u odnosu na vreme pre
		Delay A. Ako je vrednost 100% vremena
		su ista.
Acceleration	0-15	Brzina promene vremena Delaya
		Procenat delay zvuka koji se vraća u
Feedback	-98 +98%	efekt. Negativne vrednosti obrću fazu
	200-8000	Frekvencija iznad koje se filtrira zvuk
HF Damp	Hz	koji se vraća u efekat. Ako ne želite
	Bypass	filtriranje, izaberite BYPASS
Pan A/B	0-127	Stereo lokacija Delaya A/B
Level A/B	0-127	Jačina zvuka A/B delaya
Low Gain	-15+15 dB	Gain niskih frekvencija
High Gain	-15+15 dB	Gain visokih frekvencija
Balance	D100:0W	Balans između originalnog (D)
	D0:100W	i zvuka efekta (W)
Level	0-127	Jačina zvuka

52: 3D DELAY

Dodaje 3D efekat delay zvuku. Delay će biti pozicioniran na 90 stepeni levo i desno.

R C C C C C C C C C C C C C		
Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Delay Time	0-2600 ms,	Vreme dok se ne začuje delay
Delay Right	note	zvuk
Delay Center		
Center		Procenat delay zvuka koji se vraća u
Feedback	-98 +98%	efekt. Negativne vrednosti obrću fazu
	200-8000	Frekvencija iznad koje se filtrira zvuk
HF Damp	Hz	koji se vraća u efekat. Ako ne želite
	Bypass	filtriranje, izaberite BYPASS
Left Level	ļ	
Right Level	0-127	Jačina zvuka delaya
Center Level		
		Način na koji će se zvuk čuti na
		OUTPUT izlazu. Najbolji 3D efekat
Output mode	SPEAKER	se dobija ako se izabere SPEAKER kad
	FROMES	se siusa pieko zvučnika, PHONES preko slušalica
Low Gain	 	Gain niskih frekvencija
High Gain	-15+15 dB	Gain visokih frekvencija
Balance	D100.0W	Balans između originalnog (D)
	D0:100W	i zvuka efekta (W)
Level	0-127	Jačina zvuka

53: TIME CTRL DELAY

Stereo delay kod kojeg se vreme delaya može fino i polagano menjati.



Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Delay Time	0–1300 ms,	Vreme dok se ne začuje delay
	note	zvuk
		Brzina promene vremena
Acceleration	0-15	Delaya.Ovabrzina direktno utiče
		Na brzinu promene visine zvuka
		Procenat delay zvuka koji se
Feedback	-98 +98%	vraća u efekat. Negativne
		vrednosti obrću fazu
	200-8000	Frekvencija iznad koje se filtrira
	Hz	zvuk koji se vraća u efekat. Ako
HF Damp	Bypass	ne želite filtriranje, postavite
_		BYPASS za vrednost parametra
Low Gain	-15+15 dB	Gain niskih frekvencija
High Gain	-15+15 dB	Gain visokih frekvencija
Balance	D100:0W	Balans između originalnog (D)
	D0:100W	i zvuka efekta (W)
Level 0–127		Jačina zvuka

54: LONG TIME CTRL DLY

Delay kod kojeg se vreme delaya može menjati glatko i gde može trajati duže.

L in Balance D Balance W Feedback Control Delay Balance W R in Feedback Control Delay R out			
Parametar	Vrednost	Objašnjenje	
Delay Time	0–2600 ms,	Vreme dok se ne začuje delay	
	note	zvuk	
Acceleration	0-15	Brzina promene vremena Delaya.Ova brzina direktno utiče na brzinu promene visine zvuka	
		Procenat delay zvuka koji se vraća u efekt	
Feedback	-98 +98%	Negativne vrednosti obrću fazu	
HF Damp	200–8000 Hz Bypass	Frekvencija iznad koje se filtrira zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne želite filtriranje, postavite BYPASS za vrednost parametra	
Pan	L64 63R	Stereo lokacija delay zvuka	
Low Gain	-15+15 dB	Gain niskih frekvencija	
High Gain	-15+15 dB	Gain visokih frekvencija	
Balance	D100:0W	Balans između originalnog (D)	
	D0:100W	i zvuka efekta (W)	
Level	0-127	Jačina zvuka	

55: TAPE ECHO

Virtualni tape echo koji daje realistični zvuk kao sa kasete. Simulira tape echo kao kod Roland RE–201 Space Echo–a.



Parametar	Vrednost	Objašnjenje
	S,M,L,S+M	Kombinacija glava koje se koriste. Na
Mode	S+L, M+L	raspolaganju su 3 sa raznim delay
	S+M+L	vremenima S-kratko, M-srednje i
	ļ	L–dugo
		Brzina trake. Veća vrednost ovog
Repeat Rate	0-127	parametra skraćuje razmak delay
	ļ	zvukova
Intensity	0-127	Broj ponavljanja delay zvukova
Bass	-15+15 dB	Gain basova echo zvuka
Treble	-15+15 dB	Gain visokih frekvencija echo zvuka
Head S Pan		Nezavisno pozicioniranje
Head M Pan	L64 63R	reprodukcionih glava
Head L Pan	1	
Tape	0-5	Izobličenje zvuka kao sa trake. S većom
Distortion		vrednosti parametra, veće je izobličenje
Wow/	0-127	Brzina wow/Flutter (kompleksne
Flutter		varijacije u visini zvuka nastale
Rate		istezanjem trake i nejednakom brzinom
		okretanja)
Wow/Flutter	0-127	Jačina treperenja zvuka
Depth		
Echo level	0-127	Jačina echo zvuka
Direct level	0-127	Jačina originalnog zvuka
Level	0-127	Jačina zvuka

56: LOFI NOISE

Osim lo-fi efekta, može dodati razne vrste šumova kao što su beli i disk šum.



Parametar	Vrednost	Objašnjenje
LoFiType	1-9	Degradira kvalitet zvuka. Veća vrednost znači lošiji zvuk
FilterType	OFF,LPF,HPF	OFF:bez filtera LPF:filtriranje frekvencija iznad Cutoff vrednosti HPF:filtriranje frekvencija ispod Cutoff
FilterCutoff	200 – 8000 Hz	Centralna frekvencija filtera
W/PNoiseType	WHITE,PINK	Izbor između belog i pink šuma
W/PNoiseLPF	200–8000Hz, BYPASS	Centralna frekvencija Low Pass filtera koji se primenjuje na beli/pink šum (BYPASS:bezfiltera)
W/P Noise Level	0–127	Jačina belog/pink šuma
Disc Noise Type	LP,EP,SP,RND	Vrsta i frekvencija šuma.
Disc Noise LPF	200–8000Hz, BYPASS	Frekvencija low pass filtera koji se primenjuje na record šum. Ako ga ne želite koristiti, izaberite BYPASS.
Disc Noise Level	0-127	Jačina šuma snimanja
HumNoise Type	50Hz, 60Hz	Frekvencija huma
HumNoiseLPF	200–8000Hz, BYPASS	Centar frekvencije low pass filtera koji se primenjuje na hum (BYPASS:bez filtera)
HumNoise Level	0-127	Jačina zvuka hum–a
LowGain	-15 +15 dB	Gain niskih frekvencija
HighGain	-15 +15 dB	Gain visokih frekvencija
Balance	D 100:0W D 0:100W	Balans između originalnog (D) i zvuka efekta (W)
Level	0-127	Jačina zvuka

57: LOFI COMPRESS

Ovaj efekat namerno degradira kvalitet zvuka radi kreativnog efekta.



Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Pre Filter	1-6	Određuje koji filter će se primeniti pre
Туре		prolaska kroz Lo-Fi efekat. 1-kompresor
		isključen. 2–6-kompresor uključen
Lo-Fi Type	1-9	Degradira kvalitet zvuka. Veća vrednost
		znači lošiji zvuk
Post	OFF,	OFF-Bez filtera, LPF sasecanje frekvencija
Filter	LPF,	iznad Cutoff, HPF-saseca frekvencije ispod
Туре	HPF	Cutoffvrednosti
Post Filter	200-8000	Osnovna frekvencija Post Filtera
Cutoff	Hz	
Low Gain	-15+15 dB	Gain niskih frekvencija
High Gain	-15+15 dB	Gain visokih frekvencija
Balance	D100:0W	Balans između direktnog (D)
	D0:100W	i zvuka efekta (W)
Level	0-127	Jačina zvuka

58: LOFI RADIO

Osim običnog Lo–Fi efekta, ovaj efekat kreira i radio šum.



Parametar	Vrednost	Objašnjenje
LoFi Type	1-9	Degradira kvalitet zvuka. veća vrednost
		znači lošiji zvuk
Filter	OFF,	OFF-bez filtriranja, LPF-filtrira
Туре	LPF	frekvencije iznad CutOff, HPS filtrira
	HPF	frekvencije ispod CutOff vrednosti
Filter Cutoff	200-8000	Osnovna frekvencija Post filtera
	Hz	
Radio	1	Simulira zvuk traženja stanice na radio
Detune	0-127	prijemniku. Veća vrednost parametra-duže
		se traži stanica.
Radio	0-127	Jačina radio šuma
Noise Level		
Balance	D100:0W	Balans između direktnog (D)
	D0:100W	i zvuka efekta (W)
Level	0-127	Jačina zvuka

59: TELEPHONE

L in	Telephone	L out
R in	Telephone	R out

Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Voice Quality	0–15	Kvalitet telefonskog glasa
Treble	-15 +15 dB	Frekventni opseg telefonskog glasa
Balance	D100:0W	Balans između direktnog (D)
	D0:100W	i zvuka efekta (W)
Level	0-127	Jačina zvuka

60: PHONOGRAPH

Simulira zvuk snimljen na analognom rekorderu i reprodukovan na gramofonu. Ovaj efekat takođe simulira razne šumove koji su tipični za ploče, čak i nepravilnosti u brzini i centriranju starog gramofona.

Balance D		
L in O [#] →⊕→→ L out		
	\	
	Phono	graph
	Phono	graph Balance W
		graph 7
R in —		−−−−−→ R out
		Balance D
Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Signal	0-127	Dubina distorizije
Distortion		
Frequency		Frekventni opseg celog sistema.
Range	0-127	Smanjenjem vrednosti ovog parametra
		dobija se efekat kao da je loš stari
		sistem za reprodukciju
Disc Type	LP, EP, SP	Broj obrtaja gramofona. Utiče na visinu
		zvuka grebanja ploča
Scratch	0-127	Količina šuma od ogrebotina na ploči
Noise Level		
Dust	0-127	Količina šuma od prašine na ploči
Noise level		
Hiss	0-127	Jačina stalnog šuštanja
Noise level		
Total	0-127	Jačina ukupnog šuma
Noise level		
Wow	0-127	Jačina zavijanja (nepravilnosti) u zvuku
Flutter	0-127	Jačina treperenja zvuka
Random	0-127	Količina nasumične nepravilnosti zvuka
Total Wow/	0-127	Jačina ukupne nepravilnosti u brzini
Flutter		rotacije ploče
Balance	D100:0W	Balans između direktnog (D)
	D0:100W	i zvuka efekta (W)
Level	0-127	Jačina zvuka

61:PITCH SHIFTER (Feedback Pitch Shifter)

Stereo pitch s	tereo pitch shifter. L in 2 -Band EQ \rightarrow L out Pitch Shifter R in 2 -Band EQ \rightarrow R out			
Parametar	Vrednost	Objašnjenje		
Coarse:	-24 +12	izno pitch Shift zvuka u		
	Semi	koracima od pola note		
Fine	-100 + 100	Podešavanje Pitch shift zvuka		
	cent	u koracima od 2-cena		
Delay	0–1300 ms,	Vreme od starta direktnog zvuka		
	note	do pitch shift zvuka		
Feedback		Procenat pitch shift zvuka koji se		
	-98 +98%	vraća u efekat. Negativne		
		vrednosti obrću fazu		
Low Gain	-15+15 dB	Gain niskih frekvencija		
High Gain	-15+15 dB	Gain visokih frekvencija		
Balance	D100:0W	Balans između direktnog (D)		
	D0:100W	i zvuka shift efekta (W)		
Level	0-127	Jačina zvuka		

62: 2VOI PITCH SHIFTER (2VOICE PITCH SHIFTER)

Menja visinu originalnog zvuka. Ovaj svoglasni pitch shifter ima zasebne efekte i dodaje dva zvuka izmenjene visine na originalni zvuk.

Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Pitch 1:	-24 +12	izno pitch Shift1 zvuka u
Coarse	Semi	koracima od pola note
Pitch 1 :	-100 + 100	Podešavanje Pitch shift 1 zvuka
Fine	cent	u koracima od 2–cena
Pitch 1:	0–1300 ms,	Vreme od starta direktnog zvuka
Delay	note	do pitch shift 1 zvuka
Pitch 1 :		Procenat pitch shift zvuka koji se
Feedback	-98 +98%	vraća u efekat. Negativne
	ļ	vrednosti obrću fazu
Pitch 1 : Pan	L64-63R	Stereo lokacija Pitch Shift 1
Pitch 1:	0-127	Jačina Pitch Shift 1 zvuka
Level	ļ	
Pitch 2:	-24 +12	
Coarse	Semi	
Pitch 2 :	-100 + 100	
Fine	cent	
Pitch 2:	0–1300 ms,	Parametri za Pitch Shift 2 su isti
Delay	note	kao i kod prethodno opisanih za
Pitch 2 :		Pitch Shift 1
Feedback	-98 +98%	
Pitch 2 : Pan	L64-63R	ļ
Pitch 2:	0-127	
Level		
Low Gain	-15+15 dB	Gain niskih frekvencija
High Gain	-15+15 dB	Gain visokih frekvencija
Level	A100:0B-	Balans između Pitch Shift1
Balance	A0:100B	i Pitch Shift 2 zvuka
Balance	D100:0W	Balans između direktnog (D)
	D0:100W	i zvuka shift efekta (W)
Level	0-127	Jačina zvuka



63: STEP PITCH SHIFTER

Pitch shifter koji menja visinu zvuka u 16 koraka.



Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Step 01-16	-21 +12 Semi	iznos pitch Shifta u svakom
		koraku u polunotama
Rate	0.05-10.00	Brzina kruženja 16-stepenog
	Hz, Note	ciklusa
Attack	0-127	Brzina izmene visine zvuka
		između koraka
Gate Time	0-127	Trajanje pitch shift zvuka u
		svakom koraku
Fine	-100 + 100	Podešavanje Pitch shift za sve
	cent	korake u 2-centima
Delay Time	0–1300 ms,	Vreme od starta direktnog zvuka
	note	do pitch shift zvuka
		Procenat pitch shift zvuka koji se
Feedback	-98 +98%	vraća u efekat. Negativne
	ļ	vrednosti obrću fazu
Low Gain	-15+15 dB	Gain niskih frekvencija
High Gain	-15+15 dB	Gain visokih frekvencija
Balance	D100:0W	Balans između direktnog (D)
	D0:100W	i zvuka shift efekta (W)
Level	0-127	Jačina zvuka

64: OVERDRIVE->CHORUS



Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Overdrive	0-127	Stepen izobličenja. Ujedno menja
Drive		i jačinu zvuka
Overdrive	L64-63R	Stereo pozicija overdrive zvuka
Pan		
Chorus	0.0-100.0	Vreme od starta direktnog zvuka
PreDelay	ms	do chorus zvuka
Chorus	0.05-10.0	Frekvencija modulacije
Rate	Hz, Note	
Chorus	0-127	Dubina modulacije
Depth		
Chorus	D100:0W	Balans između zvuka koji prolazi
Balance	D0:100W	kroz chorus (W) i onog koji ne
		prolazi kroz chorus (D).
Level	0–127	Jačina zvuka

65: OVERDRIVE->FLANGER

L in	- Overdrive -	Balance D Feedback Flanger Balance W Balance W Balance D R out
Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Overdrive	0-127	Stepen izobličenja. Menja ujedno i
Drive	l	jačinu zvuka
Overdrive	L64-63R	Stereo lokacija overdrive zvuka
Pan		
Flanger	0.0 - 100.0	Vreme od starta direktnog zvuka
PreDelay	ms	do flanger zvuka
Flanger	0.05 - 10.00	Frekvencija modulacije
Rate	Hz, Note	<u> </u>
Flanger	0-127	Dubina modulacije
Depth	l	
Flanger	<u> </u>	Proceat flanger zvuka koji se
Feedback	-98 +98%	vraća u efekat. Negativne vrednosti
		obrću fazu
Flanger	D100:0W	Balans između zvuka koji prolazi
Balance	D0:100W	kroz flanger (W) i onog koji ne
		prolazi kroz flanger (D).
Level	0-127	Jačina zvuka

66 OVERDRIVE->DELAY



Overdrive	L64–63R	Stereo lokacija overdrive zvuka
Pan		
Delay	0 - 2600	Vreme od starta direktnog zvuka
Time	ms, note	do delay zvuka
Delay		Proceat delay zvuka koji se
Feedback	-98 + 98%	vraća u efekat. Negativne
		vrednosti obrću fazu
	200-8000	Određuje frekvenciju iznad koje
Delay HF	Hz,	će se efekat sasecati. Ako ne
Damp	Bypass	želite filtrirati, izaberite
		Bypass
Delay	D100:0W	Balans između zvuka koji prolazi
Balance	D0:100W	kroz delay (W) i onog koji ne
		prolazi kroz delay (D).
Level	0_{-127}	Jačina zvuka

67: DISTORTION->CHORUS

Parametri su u osnovi isti kao kod "66: OVERDRIVE->CHORUS," osim sledeća dva: Overdrive Drive->Distortion Drive, Overdrive Pan->Distortion Pan



68: DISTORTION->FLANGER

Parametri su u osnovi isti kao kod "67: OVERDRIVE->FLANGER" osim sledeća dva : Overdrive Drive->Distortion Drive, Overdrive Pan->Distortion Pan



69: DISTORTION->DELAY

Parametri su u osnovi isti kao kod "68: OVERDRIVE->DELAY" osim sledeća dva: Overdrive Drive->Distortion Drive, Overdrive Pan->Distortion Pan


70: ENHAN	: ENHANCER->CHORUS			
L in <u>L Enhar</u> R in <u>L Enhar</u>	L in Enhancer Mix Balance D Balance W Chorus Balance W R in Enhancer A Balance W Mix Balance W Balance W Balance W Balance W Balance W Balance W			
Parametar	Vrednost	Objašnjenje		
Enhancer Sens	0–127	Osetljivost enhancera		
Enhancer Mix	0–127	Jačina miksa koju generiše enhancer		
Chorus PreDelay	0.0–100.0 ms	Vreme od starta direktnog zvuka do chorus zvuka		
Chorus Rate	0.05–10.0 Hz, Note	Frekvencija modulacije		
Chorus Depth	0–127	Dubina modulacije		
Chorus	D100:0W	Balans između zvuka koji prolazi		
Balance	D0:100W	kroz chorus (W) i onog koji ne prolazi kroz chorus (D).		
Level	0-127	Jačina zvuka		

71: ENHANCER->FLANGER



Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Enhancer	0-127	Osetljivost enhancera
Sens		
Enhancer	0-127	Jačina miksa koju generiše
Mix		enhancer
Flanger	0.0-100.0	Vreme od starta direktnog zvuka
PreDelay	ms	do flanger zvuka
Flanger	0.05 - 10.00	Frekvencija modulacije
Rate	Hz, Note	
Flanger	0-127	Dubina modulacije
Depth		
Flanger		Proceat flanger zvuka koji se
Feedback	-98 + 98%	vraća u efekat. Negativne
		vrednosti obrću fazu
Flanger	D100:0W	Balans između zvuka koji prolazi
Balance	D0:100W	kroz flanger (W) i onog koji ne
		prolazi kroz flanger (D).
Level	0-127	Jačina zvuka

Lista efekata

72: ENHANCER->DELAY



Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Enhancer	0-127	Osetljivost enhancera
Sens		
Enhancer	0-127	Jačina miksa koju generiše
Mix		enhancer
DelayTime	0–2600 ms,	Vreme od starta direktnog zvuka
	note	do delay zvuka
Delay		Procenat zvuka koji se
Feedback	-98+98%	vraća u efekat. Negativne
		vrednosti obrću fazu.
	200-8000	Određuje frekvenciju iznad koje
Delay HF	Hz, BYPASS	će se efekat sasecati. Ako ne
Damp		želite filtrirati, izaberite
		BYPASS
Delay	D100:0W	Balans između zvuka koji prolazi
Balance	D0:100W	kroz delay (W) i onog koji ne
		prolazi kroz delay (D).
Level	0-127	Jačina zvuka

73: CHORUS->DELAY



Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Chorus	0.0-100.0	Vreme od starta direktnog
PreDelay	ms	zvuka do chorus zvuka.
Chorus	0.05-10.00	Frekvencija modulacije
Rate	Hz, note	
Chorus	0-127	Dubina modulacije
Depth		
Chorus	D100:0W-	Balans između direktnog
Balance	D0:100W	zvuka (D) i chorus zvuka(W)
Delay	0–2600 ms	Vreme od starta direktnog
Time	note	zvuka do delay zvuka.
Delay	-98	Procenat delay zvuka koji se
Feedback	+98%	vraća u efekat. negativne
		vrednosti obrću fazu.
Delay HF	200-8000	Određuje frekvenciju iznad koje
Damp	Hz,	će se efekat sasecati. Ako ne
	BYPASS	želite filtrirati, izaberite BYPASS
Delay	D100:0W-	Balans između zvuka koji prolazi
Balance	D0:100W	kroz delay (W) i onog koji ne
		prolazi kroz delay (D)
Level	0-127	Jačina zvuka

74: FLANGER→ DELAY

Samo MF2	K Delener D			
L in 🔫	Lin _q0[#]→©q0[#]→⊙→ Lout			
	Feedback Balance D Balance D Balance W			
	Flanger			
Din	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	alance W Feedback		
R In-	Balance D	Balance D		
Parametar	Vrednost	Objašnjenje		
Flanger Pre	0.0-100.0	Vreme od starta direktnog		
Delay	ms	zvuka do flanger zvuka		
Flanger	0.05 - 10.00	frekvencija modulacije		
Rate	Hz, note	flanger efekta		
Flanger	0-127	Dubina modulacije flanger		
Depth		efekta		
Flanger	-98 - +98%	Procenat flanger zvuka koji se		
Feedback		vraća u efekat. Negativne		
		vrednosti obrću fazu		
Flanger	D100:0W-	Balans između direktnog (D) i		
Balance	D0:100W	flanger zvuka (W)		
DelayTime	0–2600 ms,	Vreme od starta direktnog zvuka		
	note	do delay zvuka.		
Delay	-98+98%	Procenat delay zvuka koji se vraća		
Feedback		u efekat. Negativne vrednosti		
		obrću fazu.		
Delay HFD	200-8000 Hz	Određuje frekvenciju iznad koje		
amp	BYPASS	će se efekat sasecati.		
		Ako ne želite filtrirati,		
		izaberite BYPASS.		
Delay	D100:0W	Balans između zvuka koji prolazi		
Balance	D0:100W	kroz delay (W) i onog koji ne		
		prolazi kroz delay (D).		
Level	0-127	Jačina zvuka		

75: CHORUS → FLANGER

*Samo MFX



76: SYMPATHETIC RESO (SYMPATHETIC RESONANCE)

Na akustičnom klaviru pritisak na damper pedalu omogućuje da žice rezonantno vibriraju sa notama koje svirate čime se dobija bogat i prostorniji zvuk. Ovaj efekat simulira te rezonancije.



Parametar	Vrednosti	Objašnjenje	
Depth	0 - 127	Dubina efekta	
Damper	0-127	Dubina do koje se pritiska damper pedala koja kontroliše rezonantni zvuk	
Pre LPF	16–15000 Hz, BYPASS	Frekvencija filtera koji saseca niske frekvencije ulaznog zvuka (BYPASS : ne filtrira)	
Pre HPF	BYPASS, 16–15000 Hz	Frekvencija filtera koji saseca visoke frekvencije ulaznog zvuka (BYPASS : ne filtrira)	
Peaking Freq	200–8000 Hz	frekvencija filtera koji pojačava/smanjuje određene frekvencije ulaznog zvuka	
Peaking Gain	-15 - +15 dB	Jačina primene filtera na određenim frekvencijama ulaznog zvuka	
Peaking Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Širina frekventnog regiona koji se filtrira Peaking Gain Parametrom (Više vrednosti sužavaju region)	
HF Damp	16–15000 Hz, BYPASS	Frekvencija na kojoj će se filtrirati visoke frekvencije rezonantnog zvuka (BYPASS: ne filtrira)	
LFDamp	BYPASS, 16–15000 Hz	Frekvencija na kojoj će se filtrirati niske frekvencije rezonantnog zvuka (BYPASS: ne filtrira)	
Lid	1-6	Simulira izmene u zvuku kad se poklopac klavira postavi na različitu visinu	
EQ Low Freq	200,400Hz	Frekvencija niskih frekvencija EQ	
EQ Low Gain	-15-+15 dB	Jačina filtriranja niskih frekvencija	
EQ Mid Freq	200–8000 Hz	Frekvencija srednjih frekvencija EQ	
EQ Mid Gain	-15-+15 dB	Jačina filtriranja srednjih frekvencija	
EQ Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Širina srednjih frekvencija (viša vrednost sužava region)	
EQ High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Frekvencija visokih frekvencija EQ	
EQ High Gain	-15-+15 dB	Jačina filtriranja visokih frekvencija	
Level	0-127	Jačina zvuka na izlazu	



77: REVERB

Reverberacija zvuka koja simulira akustični prostor.

L in2-Band L out
Balance D EQ
Beverb Balance W
Balance W
B in 2-Band B out
Balance D EQ

Parametar	Vrednost	Objašnjenje
Туре	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	vrste Reverba ROOM1:gust reverb sa kratkim decayom; ROOM2: retki reverb sa kratkim decayom; STAGE1:reverb sa jačim kasnijim odjekom; STAGE2: reverb s jačim ranijim odjekom; HALL1:reverb s čistim odjekom; HALL2:reverb s bogatim odjekom
PreDelay	0.0- 100.0ms	Vreme od starta direktnog zvuka do reverb zvuka.
Time	0-127	Trajanje reverberacije
HFDamp	200- 8000Hz,	Određuje frekvenciju iznad koje će se reverb sasecati. Ako ne želite filtrirati, izaberite BYPASS.
LowGain	–15 +15dB	Gain niskih frekvencija
HighGain	–15 +15dB	Gain visokih frekvencija
Balance	D100:0W D0:100W	Balans između direktnog (D) i zvuka reverba (W)
Level	0-127	Jačina zvuka

78: GATED REVERB

Specijalni reverb kod kojeg se trajanje odjekujućeg zvuka završava pre nego što bi se prirodno završio.

L in $\begin{array}{c} \hline \\ Balance D \\ \hline \\ \hline \\ Gated Reverb \\ \hline \\ Balance W \\ \hline \\ Balance W \\ \hline \\ \hline \\ Balance D \\ \hline \\$			
Parametar	Vrednost	Objašnjenje	
Type PreDelay Gate Time	NORMAL, REVERSE SWEEP1 SWEEP2 0.0–100.0 ms 5–500 ms	Vrsta reverba. =standardni; =obrnuti =reverb koji ide desno–levo =reverb koji ide levo–desno Vreme od starta direktnog zvuka do reverb zvuka vreme dok ne nestane reverb	
		zvuk	
Low Gain	-15+15 dB	Gain niskih frekvencija	
High Gain	-15+15 dB	Gain visokih frekvencija	
Balance	D100:0W	Balans između direktnog (D)	
	D0:100W	i zvuka reverba (W)	
Level	0-127	Jačina zvuka	



Ako su levi i desni zvučnik predaleko, ili ako ima previše reverberacije, možda se neće osetiti pun 3D efekat. Svaki od ovih efekata ima i "Output Mode" parametar. Ako se zvuk sa OUTPUT izlaza treba slušati preko zvučnika, postavite ovaj parametar na "SPEAKER." Ako ćete slušati preko slušalica, postavite ga na "PHONES." Ovim ćete obezbediti optimalni 3D efekat. Ako ovaj parametar nije ispravno postavljen, neće se moći oseteti puni 3D efekat.

Lista efekata

STEP RESET funkcija

06: STEP FILTER 16: STEP RING MODULATOR 19: STEP PAN 20: SLICER 63: STEP PITCH SHIFTER

Ovih pet vrsta poseduju šesnaestostepeni sekvencer.

Za njih je moguće pomoću multi efekt kontrole resetovati sekvencu i startovati ponovo od prvog koraka. Da bi se to postiglo, potrebno je postaviti multi-effect control Destination na "Step Reset."

Na primer ako koristite modulation ručicu za kontrolu efekta, trebate postaviti sledeće

Source: CC01: MODULATION Destination: Step Reset Sens: +63

Ako postavite na ovaj način te parametre, sekvenca će početi ispočetka svaki put kad koristite modulation ručicu.

🚑 1/64–inska triola	🚽 1/64–inska nota	1/32–inska triola
1/32–inski deo note	🚛 1/16–inska triola	Produžena 1/32 note
1/16 note	📭 1/8–inska triola	Produžena 1/16 nota
	📕 1/4–inska triola	produžena 1/8 note
J 1/4 note	🚽 1/2 notna triola	produžena1/4 note
Polunota	triola	produžena polunota
- Celanota	Dupla triola	produžena nota
Dupla nota		

Parametri Chorus efekta

Chorus se kod Fantoma–G može koristiti i kao stereo delay. Ovi parametri omogućuju da izaberete chorus ili delay, kao i njihove karakteristike.

ParametarVred	InostKategorija		
ChorusType	0(OFF), 1CHORUS, 2DELAY, 3GM2 CHORUS	Vrsta Chorusa 0(OFF):bez efekta. 1(CHORUS):Chorus. 2(DELAY):Delay. 3(GM2CHORUS):GM2Chorus	
01:CHORUS	÷		
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frekvencija modulacije	
Depth	0-127	Dubina modulacije	
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Vreme od kad se začuje direktan zvuk do pojave chorus zvuka	
Feedback	0–127	Količina chorus zvuka koja se vraća u efekat	
Filter Type	OFF, LPF, HPF	OFF:bezfiltera; LPF:filtrira frekvencije iznad Cutoff; HPF:fitrira frekvencije ispod Cutoff	
Cutoff Freq	200-8000Hz	Osnovna frekvencija filtera	
Phase	0-180	Prostorni raspored zvuka	
02:DELAY	•	·	
DelayLeft			
DelayRight	0_1000ms	Vreme od kad se začuje direktan	
Delay Center	note	zvuk do pojave delay zvuka	
Center Feedback	-98-+98%	Procenat delay zvuka koji se vraća u efekat. Negativne vrednosti obrću fazu	
HF Damp	200–8000Hz, BYPASS	Frekvencija iznad koje će se filtrirati zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne želite filtrirati, postavite BYPASS	
Left Level Right Level Center Level	0-127	Jačina svakog delay zvuka	
03: GM2 CHC	ORUS		
Pre-LPF	0-127	Filtrira visoke frekvencije koje ulaze u chorus.Viša vrednost će sasecati više	
Level	0-127	Jačina chorus zvuka	
Feedback	0-127	Količina chorus zvuka koji se vraća u efekat	
Delay	0-127	Vreme od kad se začuje direktan zvuk do pojave chorus zvuka	
Rate	0-127	Frekvencija modulacije	
Depth	0-127	Dubina modulacije	
Send Level To Reverb	0–127 Količina chorus zvuka koja će se slati u reverb		

Ako za delay time odredite vrednost u notama, usporavanje tempa posle određene granice neće menjati delay time. To je zbog toga što postoji gornja granica vremena delaya; Ako je određen u notama i usporavate tempo, kad stigne do te vrednosti, delay se neće moći više povećati. Ta granica je ujedno i maksimalna vrednost koja se može odrediti kad se delay time postavlja kao numerička vrednost.

≱a 1/64–inska triola	🚽 1/64–inska nota	1/32–inska triola
1/32-inski deo note	💵 1/16–inska triola	Produžena 1/32 note
1/16 note	🚬 1/8–inska triola	Produžena 1/16 nota
> 1/8 note	📜 1/4–inska triola	produžena 1/8 note
J 1/4 note	🚽 1/2 notna triola	produžena1/4 note
Polunota	🛶 triola	produžena polunota
- Celanota	🔜 Dupla triola	produžena nota
🔜 Dupla nota		



Lista efekata

Parametri Reverba

Omogućuju izbor vrste reverba i njegovih karakteristika.

Parametar	Vrednosti	Opis
Reverb	00 (OFF),	Vrste reverba
Туре	01 (REVERB),	
	02 (SRV ROOM),	
	04 (SRV PLATE)	
	05 (GM2	
	REVERB	
	06 (ROOM),	
	07 (HALL), 08 (PLATE)	
	09 (STUDIO),	
	10 (CHURCH)	
Type: 01 (F	REVERB)	
Туре	ROOM1, ROOM2,	Tip reverba/delaya ROOM1: kratki,gusti reverb
	STAGE1,	ROOM2:kratki ređi reverb; STAGE1:reverb sa
	HALL2 DELAY	adiekom: HALL1:veoma čist reverb HALL2:hogat
	PAN-DELAY	reverb zvuk; DELAY:standardni delay; PAN-
		DELAY:delay efekat sa ehoima koji idu levo i
		desno
l'ime	0–127	Irajanje reverberacije(za:ROOM1 HALL2) ili Delaya (za:DELAY,PAN-DELAY)
HF Damp	200–8000 Hz,	Frekvencija iznad koje će se filtrirati visoke
	BYPASS	BYPASS za vrednost parametra
Delay	0-127	Količina delav zvuka koja se vraća na ulaz kad je za
Feedback	0 127	vrstu postavljen DELAY ili PAN-DELAY.
Type: 02 (SRV ROOM)/03 (SRV HALL)/04 (SRV PLATE)		RV HALL)/04 (SRV PLATE)
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Vreme od kad se začuje direktan zvuk do pojave
-		reverb zvuka
l'ime	0–127	Irajanje reverberacije
Size	1-8	Veličina simulirane prostorije
High Cut	160 Hz–12.5 kHz,	Frekvencija iznad koje će se filtrirati visoke
	BYPASS	frekvencije. Ako ne želite filtrirati, postavite BVPASS za vrednost parametra
Density	0–127	Gustina reverba
Diffusion	0_127	Određuje izmene u gustini reverberacije tokom
Diffusion	0 127	vremena.Viša vrednost znači brži rast
		gustine.(Ovaj parametar ima najviše uticaja sa
		dužim reverbom.)
LF Damp	50–4000 Hz	Frekvencija ispod koje će niske frekvencije reverba
Freq		biti filtrirane, tj zvuk će biti prigušen, dampovan
LF Damp	-36–0 dB	Koliko će se niskofrekventni zvuk prigušiti sa LF
Gain		Dampom. Ako je ovaj parametar 0 nece se menjati zvuk
HE Damn	4000 Hz_12 5 kHz	Frekvencija jspod koje će visoke frekvencija
Freq	12.5 KIIZ	reverba biti filtrirane, tj zvuk će biti "dampovan"
HF Damp	-36–0 dB	Koliko će se visokofrekventni zvuk dampovati sa
Gain		LF Dampom. Ako je ovaj parametar 0 neće se menjati zvuk.
Type: 05 (0	GM2 REVERB)	ž
Character	0–7	Vrste reverba 0–5: reverb 6, 7: delay
Pre-LPF	0–7	Filtrira visoke frekvencije koje ulaze u reverb. Viša vrednost filtrira više.
Level	0–127	Jačina reverberacije na izlazu
Time	0–127	Trajanje reverberacije
Delay	0–127	Količina delay zvuka koja se vraća u efekat kad je
Feedback		Reverb Character parametar 6 ili 7

Darametar	Wrednost	Onic	
	Vicunos.	Opis	
Туре: 06 (к	(OOM)/05	(STUDIO)	
Pre Delay	0–127	Odre?uje vreme za koje će se posle pojave direktnog začuti i reverb zvuk.	
Time	0.1–3.0 s	Trajanje reveberacije	
Low Damp	20-1000	Određuje frekvenciju ispod koje će nisko	
Freq	Hz	frekventni deo reverb zvuka biti prigušen - "dempovan."	
Low Damp	1-100 %	Određuje koliko će se dempovati frekventni opseg postavljen LF Damp parametrom. Vrednost "100%," znači da se neće prigušivati niske frekvencije reverba.	
Hi Damp	1000 -	Određuje frekvenciju iznad koje će	
Freq	10000 Hz	visokofrekventni deo reverb zvuka biti prigušen - ''dempovan.''	
High	1-100 %	Određuje koliko će se dampovati frekventni opseg	
Damp		postavljen HF Damp parametrom. Vrednost "100%," znači da se neće prigušivati visoke frekvencije reverba.	
High Cut	1000 – 10000 Hz	Određuje frekvenciju iznad koje će visokofrekventni deoreverb zvuka biti filtriran.	
Type: 07 (H	IALL)/08	(PLATE)/10 (CHURCH)	
Pre Delay	0–127	Određuje vreme za koje će se posle pojave direktnog začuti i reverb zvuk.	
Time	0.1–6.0 s	Trajanje reveberacije	
Low Damp Freq	20–1000 Hz	Određuje frekvenciju ispod koje će niskofrekventni deo reverb zvuka biti prigušen - ''dempovan.''	
Low Damp	1-100 %	Određuje koliko će se dampovati frekventni opseg postavljen LF Damp parametrom. Vrednost "100%," znači da se neće prigušivati niske frekvencije reverba."	
Hi Damp	1000-10	Odre?uje frekvenciju iznad koje će visoko-	
Freq	000 Hz	frekventni deo reverb zvuka biti prigušen "dempovan."	
High	1-100 %	Određuje koliko će se dampovati frekventni opseg	
Damp		postavljen HF Damp parametrom. Vrednost "100%," znači da se neće prigušivati visoke frekvencije reverba."	
High Cut	1000 -	Određuje frekvenciju iznad koje će	
	10000 Hz	visokofrekventni deo reverb zvuka biti filtriran.	

Parametri ulaznih efekata

Određuju vrstu efekta koji će se primenjivati na ulazni signal.

01: EQUALIZER

Određuje nivoe niskih i visokih frekventnih opsega.

-			
Parametar	Vrednosti:	Objašnjenje	
Low Freq	200, 400 Hz	Srednja od niskih frekvencija	
Low Gain	-15-+15 dB	Pojačanje i filtriranje niskih frekvencija	
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Srednja od visokih frekvencija	
High Gain	-15-+15 dB	Pojačanje i filtriranje visokih frekvencija	

02: ENHANCER

Menja harmoniju visokih frekvencija kako bi "izbistrio" zvuk.

Parametar	Vrednosti:	Objašnjenje	
Sens	0–127	Jačina enhancer efekta	
Mix	0–127	Jačina zvuka generisanih harmonijskih frekvencija	

03: COMPRESSOR

Ograničava maksimalni nivo zvuka i pojačava najslabije zvuke kako bi bio ujednačeniji.

Parametar	Vrednosti:	Objašnjenje	
Attack	0–127	Vreme za koje će reagovati kompresor o renutka kad signal pređe određeni nivo	
Threshold	0–127	Jačina zvuka na kojoj će početi kompresija	
Post Gain	0-+18 dB	Jačina izlaznog zvuka	

04: LIMITER

Kompresuje zvuk koji prelazi određenu jačinu kako bi sprečio distorziju.

Parametar	Vrednosti:	Objašnjenje
Release	0–127	Vreme od kada ulazni signal padne ispod praga (Threshold) do prestanka kompresije
Threshold	0–127	Jačina zvuka na kojoj će početi kompresija
Post Gain	0-+18 dB	Jačina izlaznog zvuka

05: NOISE SUPPRESSOR

Suzbija šum dok nema zvuka.

Parametar	Vrednosti:	Objašnjenje
Threshold	0–127	Jačina zvuka na kojoj počinje suzbijanje
		šuma
Release	0-127	Vreme za koje od početka suzbijanja šuma jačina zvuka dostigne nulu.

06: CENTER CANCELER

Uklanja zvuk koji je lociran u centru stereo polja. Najčešće su to vokali koji se na ovaj način uklanjaju

Parametar	Vrednosti:	Objašnjenje
Ch Balance	-50-+50	Balans levog (L) i desnog (R) kanala za uklanjanje zvuka
Range Low	16–15000 Hz	Najniža od frekvencija koje se uklanjaju
Range High	16–15000 Hz1	Najviša od frekvencija koje se uklanjaju

05: Padovi (Numerički tasteri)

U ovom poglavlju se opisuje korišćenje numeričkih tastera.

Korišćenje numeričkih tastera

Standardne funkcije numeričkih tastera

Izmena modusa rada numeričkih tastera (PAD MODE)

Numeričke tastere kod Fantoma-G je moguće koristiti za pokretanje semplova, ritmova ili fraza, ali i za uključivanje i isključivanje određenih parametara. Tasteri se mogu koristiti u nekom od 16 modusa. Pritiskom na [PAD MODE] menjate modus rada.

1. Pritisnite [PAD MODE] taster. Prikazaće se pad mode prozor.

[PAD MODE] taster će treperiti, kao i trenutno izabrani modus (taster [1]–[16]).



Ako se predomislite i odlučite da ne menjate modus

rada, ponovo pritisnite [PAD MODE] taster. [PAD MODE] taster će se ugasiti i neće doći do izmene modusa.

2. Pritisnite jedan od tastera [1]–[16].

Izmeniće se modus rada numeričkih tastera. U sledećoj tabeli možete naći na kojoj strani se nalaze detalji funkcionisanja u svakom od modusa.

Taster	Modus rada	Funkcija	Str.
1	SAMPLE PAD	Puštanje sempl seta	191
2	RHYTHM	Puštanje ritamskog seta	192
3	CHORD MEMORY	Menjanje forme akorda za Chord Memory funkciju (str.80)	193
4	ARPEGGIO	Izmena stilova za Arpeggio funkciju (str. 78)	193
5	RPS	Puštanje fraza	194
6	RHYTHM PTN	Puštanje ritamskih patterna	196
7	TONE SEL/SW	Izbor i uključivanje i isključivanje boja	197
8	TRACK MUTE	Mute prekidači za kanale sekvencera	197
9	BOOKMARK	Pozivanje često korišćenih ekrana koje postavite	198
10	MIDI TX SW	Uklj/isklj externih MIDI kanala za slanje signala (1–16)	198
11	EFFECT SW	Ukjl/isklj efekata (ne patch multi- efekata)	199
12	PATCH MFX SW	Uklj/isklj patch multi- efekata za svaki part	199
13	PART SELECT	Izbor partova (1-16) i banki(INT/EXP1/EXP2/EXT)	200
14	PARTMUTE	Mute/unmute partova (1–16) i banki (INT/EXP1/EXP2/EXT)	200
15	USER GROUP	Programirani tasteri za patcheve, live ili studio setove iz user grupe	201
16	FAVORITE	Programirani Favorite tasteri	202

Korišćenje numeričkih tastera (NUMERIC)

Ako pritisnete [NUMERIC] taster, numerički tasteri će se koristiti baš tako – kao numerički tasteri.



Upotreba Hold Funkcije za produženje zvuka (HOLD)

Korišćenjem Hold funkcije je moguće produžiti trajanje zvuka i nakon skidanja prsta sa tastera. Koristi se kad se želi da se fraza stalno ponavlja.

Hold funkcija se može koristiti samo ako je mod postavljen na 1 SAMPLE PAD ili 2 RHYTHM.

Produžavanje trajanja zvuka dok svirate neke druge

1. Držite pritisnut numerički taster i pritisnite [HOLD]. I [HOLD] i taster

koji ste pritisnuli će treperiti.

Zvuk sa tog tastera će trajati i kad otpustite prst sa njega. Ako u ovom stanju pritisnete drugi numerički taster, on će se čuti samo dok ga držite pritisnutog.



2. Taster koji se čuo će prestati kad ga ponovo pritisnete ili [HOLD].

Produžavanje trajanja više zvukova

1. Pritisnite [HOLD] tako da se taster osvetli

2. Pritisnite numerički taster.

Numerički taster će treperiti i nastaviće se čuti. Ako u ovom stanju pritisnete druge numeričke tastere, i oni će se čuti sve vreme.

3. Zvuk će prestati kad ponovo pritisnete taster koji treperi. Ako pritisnete [HOLD], svi će tasteri prestati sa zvukom.



Hold funkcija ne funkcioniše u sledećim situacijama.

Ako je u ritamskom setu vrednost "Tone Env Mode" (str. 108) parametra postavljena na "NO-SUS"

Ako je u sample setu uključen "One Shot Mode" (str. 118)

Ako je u sempl setu za "Trigger Mode" (str. 129) parametar postavljena vrednost - "DRUM"



Korišćenje Roll Funkcije (ROLL)

Roll funkcija omogućuje ponavljano sviranje zvuka (kao kad se svira tuš, virbla) dok je god pritisnut numerički taster.

NAPOMENA

Roll funkcija se može koristiti samo ako je mod postavljen na 1 SAMPLE PAD ili 2 RHYTHM.

1. Držite pritisnut [ROLL] i pritisnite numerički taster (1–16).

* Ako pritisnete samo [ROLL], ta funkcija će biti omogućena na svih 16 tastera.



U ovom stanju će se zvuk ponavljati dok god držite pritisnut numerički taster.

2. Kad otpustite taster, zvuk će prestati.

* Na ovaj način moguće je i menjati slike pomoću V-Link funkcije (str. 301).

Podešavanje Roll funkcije

Pritisnite [PAD SETTING]– [F1 (System)] da biste prikazali System Setup ekran, i u Pad Roll Resolution polju možete odrediti brzinu udaraca u Roll funkciji

* Editovanje sistema zajedničkih za sve numerički tastere (System settings) (str.190)

* Pad Roll Rezolucija (str. 288)

Menjanje banke (BANK)

Pomoću [ROLL] (BANK) tastera se menjaju banke u sledećim modusim rada numeričkih tastera.

Numerič ki taster	Modus rada	Broj banki
9	BOOKMARK	8
13	PART SELECT	4 (INT/EXP1/EXP2/EXT)
14	PART MUTE	3 (INT/EXP1/EXP2)
15	USER GROUP	4
16	FAVORITE	16

1. Pritisnite [ROLL] (BANK) taster i on će treperiti kao i tasteri koji se mogu odabrati. Taster na kojem je trenutno izabrana banka će biti konstantno upaljen..



2. Pritisnite taster za željenu banku. Izabrani taster će se osvetliti.

3. Ponovo pritisnite [ROLL] (BANK).

[ROLL] (BANK) će se ugasiti i numerički tasteri će se vratiti u normalno stanje.

Editovanje postavki numeričkih tastera (PAD SETTING)

Pritisnite [PAD SETTING] da biste prikazali ekran sa parametrima i informacijama.

1. Pritisnite [PAD SETTING]taster. Prikazaće se Pad Setting ekran. Sadržaj konkretnog ekrana zavisi od modusa numeričkih tastera.



2.[CURSOR] tasterima pomerite kursor na parametar.

3. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

4. Da snimite podatke, pritisnite [F7 (Write)].

Lokacija na koju se snimaju postavke zavisi od moda u kojem je generator zvuka, padovi i postavkama "Pad Assign Source" parametra (str. 288).

5. Pritisnite [F8 Exit] taster za povratak na prethodni ekran.

Funkcijski tasteri na Pad Setting ekranu

Taster	Objašnjenje	Mod prikaza
F1 System	Sistemske postavke numeričkih tastera (str. 190)	Svi modusi osim 15 USER GROUP i 16 FAVORITE
F2 Pad Exchg	Funkcija razmene tastera(str. 190)	Samo : 2 RHYTHM, 3 CHORD MEMORY, 4 ARPEGGIO, 5 RPS, 6 RHYTHM PTN, 9 BOOKMARK
F3Quic k Setup	Quick Setup funkcija str 192	Samo 2 RHYTHM
F7 Write	Snima postavke sa Pad Setting ekrana	Samo: 1 SAMPLE PAD, 2 RHYTHM, 3 CHORD MEMORY, 4 ARPEGGIO, 5 RPS, 6 RHYTHM PTN
F8 Exit	Izlaz sa Pad Setting ekrana	Svi modusi osim 15 USER GROUP i 16 FAVORITE

Editovanje sistema za sve numeričke tastere (System settings)

Na Pad Setting ekranu pritisnite [F1 System] da bi prikazali ekran sa sistemskim parametrima, gde se edituju postavke zajedničke za sve numeričke tastere. Na njemu su izlistani sledeći parametri.

"Pad Assign Source" (str. 288)

"Pad Velocity" (str. 288)

"Pad Sens (Pad Sensitivity)" (str. 288)

"Pad Aftertouch Sens (Pad Aftertouch Sensitivity)" (str. 288)

"Pad Roll Resolution" (str. 288)

"Pad Mode" (str. 288)

1. Pritisnite [PAD SETTING] taster. Prikazaće se Pad Setting ekran.

2. Pritisnite [F1 System]. Prikazaće se samo parametri vezani za numeričke tastere

Detaljni opis parametara možete naći pod naslovom " Dinamički numerički tasteri" (str 288)

3. Da snimite postavke, pritisnite [F7 Sys Write].

4. Pritisnite [F8 Exit] taster za povratak na Pad Setting ekran.

Razmena numeričkih tastera (Pad Exchange)

Funkcije dva izabrana numerička tastera se mogu razmeniti i to na sledeći način.

NAPOMENA

Razmena je moguća samo ako su numerički tasteri u jednom od modusa : 2 RHYTHM, 3 CHORUS MEMORY, 4 ARPEGGIO, 5 RPS, 6 RHYTHM PTN, ili 9 BOOKMARK.

1. Pritisnite [PAD SETTING]taster.

2. Pritisnite [F2 (Pad Exchg)].



DYNAMIC PAD

3. Izaberite dva tastera za razmenu.

Izbor možete izvršiti okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere ili direktnim pritiskom na numeričke tastere.

4. Pritisnite [F8 (Execute)] za razmenu

Korišćenje numeričkih tastera

1 SAMPLE PAD (Sviranje semplova numeričkim tasterima)	Jačina zvuka sempla (Sample Tone level) Određuje jačinu zvuka sempla Uglavnom se koristi za	
U ovom modu je moguće svirati semplove pritiskom na numeričke tastere. Na svaki od 16 tastera se može postaviti sempl. (16 semplova postavljenih na numeričke tastere se zajednički nazivaju "sempl set.")	Vrednosti: 0–127 Pan (Sample tone pan) Određuje poziciju zvuka sempla. "L64" je skroz levo, "0" je centar, a "63R" je skroz desno.	
1. Pritisnite [PAD MODE], i zatim [1] (SAMPLE PAD) taster.	Vrednosti: L64–0–63R	
2. Pritiskom na numeričke tastere [1]–[16] reprodukuje se odgovarajući sempl.	Određuje pravac reprodukcije sempla. Vrednosti FWD: Normalno prema napred.	
Tasteri sa kojima se može svirati sempl će biti osvetljeni. Taster koji se trenutno reprodukuje će treperiti.	REV: Reprodukcija unatrag.	
Pritiskom na [HOLD] može se produžiti zvuk (sustain, str. 188)	Trigger Mod Određuje kako će se reprodukovati sempl kad se pritisne dirka ili numerički taster.	
Pritiskom na [ROLL] može se svirati tuš (str. 189)	GATE: Sempl će se zaustaviti kad se otpusti dirka ili numerički taster.	
O semplovima	DRUM: Sempl će se postoviti i kod se otpusti dirka ili	
Semplovi se mogu dodati na neki od sledećih načina.	numerički taster.	
Semplovanjem (str. 258) Semplovanjem se može snimiti audio signal. Snimljeni semplovi se mogu dodati u listu.	Sempl će početi sa reprodukcijom kad se pritisne numerički taster, i zaustaviti kad dođe do kraja sempla. Ako postavite DRUM za vrednost parametra, postavke lupovanja će biti ignorisane, i sempl će se	
Prebacivanjem sa kompjutera (str. 283) Moguće je importovati WAV ili AIFF fajlove sa kompjutera. I oni se dodaju na listu semplova.	reprodukovati samo jednom. Imajte na umu da ako postavite DRUM, nećete moći prekinuti zvuk, pa pazite ako je sempl veoma dugačak.	
Editovanje postavki numeričkih tastera	Mute Group Kod akustičnih bubnjeva nije moguće da istovremeno	
Pritiskom na [PAD SETTING] moguće je editovati sledeće postavke.	Mute Group je funkcija koja sprečava semplove iz iste	
Number/Name (Broj sempl seta) Određuje sempl set koji će se svirati numeričkim tasterima. Vrednosti: 001–128	grupe da se čuju istovremeno. Postoji 16 mute grupa. Za sempl boje koje ne želite ostaviti u mute grupi postavite "OFF" za vrednost parametra. Vrednosti: OFF, 1-16	
Ako želite kreirati novi sempl set ili detaljnije editovati, pogledajte na strani 126 pod naslovom "Kreiranje sempl seta".	Pad Velocity Određuje jačinu zvuka koja će se čuti kad se pritisne taster. Ako se postavi "SYSTEM," koristiće se sistemske postavke od "Pad Velocity" (str. 288). Ako	
Sample Number Bira sempl. Na ekranu će se prikazati broj sempla skupa sa nazivom. Vrednosti: OFF, 0001–2000	postavite vrednosti od 1 do 127, koristiće se ta vrednost velocity pri reprodukciji. Vrednosti: SYSTEM, 1–127 Postavke možete snimiti pritiskom na [F7 (Write)].	

2 RHYTHM (Sviranje ritamskih setova numeričkim tasterima)

U ovom modu je moguće koristiti ritamske setove pritiskom na numeričke tastere. Pomoću numeričkih tastera moguće je svirati i ritamske boje. (Set ritamskih boja se naziva "ritamski set.")

1. Pritisnite [PAD MODE], i zatim [2] (RHYTHM) taster.

2. Pritiskom na numeričke tastere [1]–[16] reprodukuje se odgovarajuća boja. Padovi koji mogu svirati će se osvetliti.

Pritiskom na [HOLD] može se produžiti zvuk (sustain) str. 188

Pritiskom na [ROLL] može se svirati tuš (str. 189)

Editovanje postavki numeričkih tastera

Pritiskom na [PAD SETTING] moguće je editovati sledeće postavke.



Detalji editovanja i snimanja se mogu naći na strani 190 pod naslovom "Editovanje postavki numeričkih tastera (PAD SETTING)".

Na Pad Setting ekranu pritiskom na [F2 (Pad Exchg)] razmenjujete dva numerička tastera (Razmena numeričkih tastera, str. 190).

Bank (Rhythm set bank)

Odabire banku ritamskog seta koja će se svirati preko numeričkih tastera. Vrednosti: USER, PRST, GM

Number / Name

Odabire ritamski set koja će se svirati preko numeričkih tastera. Vrednosti: 001–128

Ako želite kreirati novi sempl set ili detaljnije editovati, pogledajte na strani 112 pod naslovom "Kreiranje sempl seta".

Pad Note Number

Određuje broj note koje će se slati pritiskom na numerički taster (1–16). Naziv ritamske boje će se prikazati skupa sa brojem note. Vrednosti: 0 (C-1)–127 (G9)

Pad Velocity

Određuje jačinu zvuka koja će se čuti kad se pritisne taster. Ako se postavi "SYSTEM," koristiće se sistemske postavke od "Pad Velocity" (str. 288). Ako postavite vrednosti od 1 do 127, koristiće se ta vrednost velocity pri reprodukciji. Vrednosti: SYSTEM, 1–127

Brza postavka

Ako je modus numeričkih tastera "2 RHYTHM," pomoću ove funkcije možete postavljati osnovne parametre. Radi efikasnosti izaberite brze postavke koje su najbliže vašim potrebama, a detalje podešavajte kako želite za svaki numerički taster.

1. Na Pad Setting ekranu pritisnite [F3 (Quick Setup)]. Prikazaće se Quick Setup prozor.

* Ova operacija je moguća samo ako je mod "2 RHYTHM."

2. Pomerajte kursor i podesite šta želite.

Template Set Vrednosti

NAPOMENA

Šesnaest uzastopnih nota počevši od one koju sami odredite će se koristiti kao osnova da se automatski dodele na numeričke tastere.

- Rhythm:

Note će se postaviti optimalno za sviranje ritamskog seta.

- Multi Velo:

Multi Velocity je specijalna postavka koja na svih 16 tastera postavlja isti zvuk, samo sa različitim brzinama. Ovo je postavka koja se koristi kad je potrebna precizna kontrola jačine pritiska.

- Base Note

Ovim parametrom postavljate osnovnu notu, ako ste izabrali Note ili Multi Velo kao Template Set.

Ako ste izabrali Note, Base Note je startna (najniža) nota.

Ako ste izabrali Multi Vel, Base Note određuje notu koja će biti na svim numeričkim tasterima. Vrednosti: 0(C-1)-127(G9)

3. Pritisnite [F8 (Execute)].

Postavke možete snimiti pritiskom na [F7 (Write)].

3 CHORD MEMORY (Izbor formi akorda numeričkim tasterima)

U ovom modu se numeričkim tasterima menjaju akordi za Chord Memory funkciju (str. 80).

1. Pritisnite [PAD MODE], i zatim [3] (CHORD MEMORY) taster.

2. Pritiskom na tastere [1]–[16] menjate forme akorda za Chord Memory funkciju (str. 80).

Tasteri koji se mogu koristiti će se osvetliti.

Editovanje postavki numeričkih tastera

Pritiskom na [PAD SETTING] moguće je editovati sledeće postavke.

Detalji editovanja i snimanja se mogu naći na strani 190 pod naslovom "Editovanje postavki numeričkih tastera (PAD SETTING)".



Na Pad Setting ekranu pritiskom na [F2 (Pad Exchg)] razmenjujete dva numerička tastera (Razmena numeričkih tastera, str 190).

Number / Name (Chord memory set number)

Odabire Chord memory set koji će se svirati preko numeričkih tastera. Vrednosti: 001–128

Detalje o Chord Memory funkciji možete pogledati pod naslovom "Korišćenje Chord Memory Funkcije (Chord Memory)" (str. 80).

Chord Form

Određuje broj akorda koji će reprodukovati svaki taster (1–16). Vrednosti: 001–128 Postavke možete snimiti pritiskom na [F7 (Write)].

4ARPEGGIO

(Izbor arpeggia numeričkim tasterima)

U ovom modu se numeričkim tasterima menjaju stilovi za Arpeggio funkciju (str. 78).

1. Pritisnite [PAD MODE], i zatim [4] (ARPEGGIO) taster.

2. Koristite Arpeggio funkciju kao što je opisano na strani 78 pod naslovom "Sviranje arpeggia".

3. Pritiskom na tastere [1]–[16] menjate stilove Arpeggio funkcije.

Tasteri koji se mogu koristiti će se osvetliti.

Editovanje postavki numeričkih tastera

Pritiskom na [PAD SETTING] moguće je editovati sledeće postavke.

Detalji editovanja i snimanja se mogu naći na strani 190 pod naslovom "Editovanje postavki numeričkih tastera (PAD SETTING)".



Na Pad Setting ekranu pritiskom na [F2 (Pad Exchg)] razmenjujete dva numerička tastera (Razmena numeričkih tastera, str. 190).

Number / Name (Arpeggio set number)

Određuje arpeggio set. Vrednosti: 001–128

Detaljni opis možete naći pod naslovom "Sviranje Arpeggia" (str 78).

Arpeggio Number

Određuje broj arpeggia za svaki numerički taster (1–16). Vrednosti: 001–128

Postavke možete snimiti pritiskom na [F7 (Write)].

5 RPS (Sviranje fraza numeričkim tasterima)

U ovom modu moguće je pokretati fraze napravljene pomoću RPS (Realtime Phrase Sequence) funkcije. Na primer kompleksne fraze koje bi bilo veoma teško odsvirati uživo se mogu postaviti na numeričke tastere, i zatim odsvirati pritiskom u odgovarajućem trenutku. Moguće je i kreirati fraze pojedinih instrumenata kao bubnjeva, basova ili klavijatura i kombinovati ih i tako kreirati novu pesmu. Osim toga, moguće je i snimiti ovu izvedbu, i tako iskoristiti ovu funkciju na način sličan semplovanju fraza.

1. Pritisnite [PAD MODE], i zatim [5] (RPS) taster.

2. Pritiskom na numeričke tastere [1]–[16] reprodukuje se odgovarajući sempl.

Padovi koji mogu svirati će se osvetliti. Taster koji se trenutno reprodukuje će treperiti.

Ako želite fraze reprodukovati u sinhronizaciji sa pesmom, morate reprodukovati i pesmu.

Ako se ne reprodukuje song, fraza će početi čim pritisnete taster, bez obzira kako je postavljen Trigger Quantize parametar.

Fraze će se reprodukovati u sinhronu sa ritmom pesme (beat track). To znači da ako nije snimljen nijedan performans, song se neće reprodukovati i prema tome ni fraze se ne mogu sinhronizovati s njim. U tom slučaju moraćete ubaciti nekoliko praznih taktova u kanal fraze, i zatim je lupovati

Snimanje fraze

Pre korišćenja RPS funkcije, morate snimiti neke fraze.

Detalji procedure snimanja se nalaze pod naslovom "Snimanje u frazu" (str. 220).

Ako je u frazu snimljena velika količina MIDI signala, pri reprodukciji sa RPS funkcijom, može doći do kašnjenja nota.

Određivanje tempa za reprodukciju fraze

Tempo za reprodukciju fraze je isti kao tempo od songa.

1. Pritisnite [TEMPO].

2. Prikazaće se Tempo prozor i na njemu trenutni tempo.

3. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere (5.00–300.00)..

Ako želite podesiti vrednost u decimalama, držite pritisnut [SHIFT] i okrećite VALUE regler. Tempo je moguće postaviti i tapkanjem [F6 (Tap Tempo)] u željenom ritmu (Tap Tempo funkcija).

Ako pritisnete [F7 (Click)] uključićete i zvuk metronoma.

4. Kad završite s podešavanjem, pritisnite [F8 (Close)].

Editovanje postavki numeričkih tastera

Pritiskom na [PAD SETTING] moguće je editovati sledeće postavke.

Detalji editovanja i snimanja se mogu naći na strani 190 pod naslovom "Editovanje postavki numeričkih tastera (PAD SETTING)".



Na Pad Setting ekranu pritiskom na [F2 (Pad Exchg)] razmenjujete dva numerička tastera (Razmena numeričkih tastera, str. 190).

RPS Set Number

Određuje RPS set. Vrednosti: 01–32

Phrase Number

Određuje koja fraza će biti na kojem tasteru 1-16.

Naziv izabrane fraze je prikazan pored broja fraze. Za dirke ili tastere kojima ne želite dodeliti frazu, postavite "OFF". Ako na taster postavite "STOP", on će služiti za zaustavljanje fraza koje se trenutno reprodukuju.

Vrednosti: STOP, OFF, 0001–2000

Korišćenje numeričkih tastera

Play Mode

Određuje kako će se reprodukovati fraza. Vrednosti

LOOP1: Fraza će se ponavljati dok držite taster.

LOOP2: Fraza će se ponavljati. Da zaustavite trebate ponovo pritisnuti isti taster kojim ste i pokrenuli, ili stop trigger taster.

ONCE: Fraza će se odsvirati samo jednom.

Mute Group

Ova funkcije sprečava da se istovremeno reprodukuju fraze iz iste mute grupe. Na primer u toku sviranja, nikad se neće istovremeno svirati popuna i prelaz. Da bi simulirali takvu situaciju, postavite popunu i prelaz u istu mute grupu. Moguće je postaviti do 31 mute grupa. Ako ne želite postaviti mute grupu, izaberite "OFF" za vrednost parametra. Vrednosti: OFF, 1-31

Trigger Quantize

Određuje kako će fraza započeti kad pritisnete dirku da je pokrenete, dok se reprodukuje ili snima song. Vrednosti

REAL: Fraza će se odsvirati čim pritisnete taster.

BEAT: Ako pritisnete taster dok svira ili se snima song, fraza će početi od prvog sledećeg ritma.

MEASURE: Ako pritisnete taster dok svira ili se snima song, fraza će početi od prvog sledećeg takta.

Trigger Quantize parametar se pamti u okviru svakog songa.

Velocity Sens (Velocity sensitivity)

Ako želite da se fraza reprodukuje samo sa originalno snimljenom brzinom, postavite "OFF".

Ako želite da brzina fraze varira u zavisnosti od jačine pritiska na dirke, izaberite "LOW," "MID," ili "HIGH."

Vrednosti: OFF, LOW, MID, HIGH

Postavke možete snimiti pritiskom na [F7 (Write)].

6 RHYTHM PTN (Sviranje ritamskih patterna numeričkim tasterima)

Ovaj mod omogućuje da se numerički tasteri koriste za reprodukciju fraza (Phrase0001–Phrase2000) generisanih Rhythm Pattern funkcijom. Fabrički je na tastere postavljeno 16 fraza (ritamskih patterna). Možete kreirati sopstvene ritamske patterne i postaviti ih na tastere, i koristiti ih kao ritam mašinu. Set od 16 fraza se naziva"ritamski pattern set.")

1. Pritisnite [PAD MODE], i zatim [6] (RHYTHM PTN) taster.

2. Pritiskom na taster [1]–[16] startujete ritamski pattern postavljen na njega.

Tasteri koji mogu svirati ritamske patterne će se osvetliti. Taster koji se trenutno reprodukuje će treperiti.

Da zaustavite reprodukciju, pritisnite taster koji treperi.

Snimanje fraze

Pre koriščenja Rhythm Pattern funkcije, morate snimiti neke fraze. Detalji procedure snimanja se nalaze pod naslovom "Snimanje u frazu" (str. 220). NAPOMENA Ako ja u frazu snimljana valika količina

Ako je u frazu snimljena velika količina MIDI signala, pri reprodukciji, može doći do kašnjenja nota.

Određivanje Tempa za reprodukciju Rhythm Patterna

Tempo za reprodukciju ritamskih patterna je isti kao od songa.

1. Pritisnite [TEMPO].

2. Prikazaće se Tempo prozor i na njemu trenutni tempo.

3. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere (5.00–300.00).. Ako želite podesiti vrednost u decimalama, držite pritisnut [SHIFT] i okrećite VALUE regler. Tempo je moguće postaviti i tapkanjem [F6 (Tap Tempo)] u željenom ritmu (Tap Tempo funkcija).

Ako pritisnete [F7 (Click)] uključićete i zvuk metronoma.

4. Kad završite s podešavanjem, pritisnite [F8 (Close)].

Editovanje postavki numeričkih tastera

Pritiskom na [PAD SETTING] moguće je editovati sledeće postavke.

Detalji editovanja i snimanja se mogu naći na strani 190 pod naslovom "Editovanje postavki numeričkih tastera (PAD SETTING)".



Na Pad Setting ekranu pritiskom na [F2 (Pad Exchg)] razmenjujete dva numerička tastera (Razmena numeričkih tastera, str. 190).

Rhythm Pattern Set Number

Određuje koji će se rhythm pattern set koristiti. Vrednosti: 01–32

Rhytm Pattern

Određuje koja fraza će biti na kojem tasteru 1–16. Vrednosti: OFF, 0001–2000

Trigger Quantize

Određuje kako će fraza započeti kad pritisnete dirku da je pokrenete, dok se reprodukuje ili snima song. Vrednosti REAL: Fraza će se odsvirati čim pritisnete taster. BEAT: Ako pritisnete taster dok svira ili se snima song, fraza će početi od prvog sledećeg ritma. MEASURE: Ako pritisnete taster dok svira ili se snima song, fraza će početi od prvog sledećeg takta.

Trigger Quantize parametar se pamti u okviru svakog songa.

Velocity Sens (Velocity sensitivity)

Ako želite da se fraza reprodukuje samo sa originalno snimljenom brzinom, postavite "OFF".

Ako želite da brzina fraze varira u zavisnosti od jačine pritiska na dirke, izaberite "LOW," "MID," ili "HIGH."

Vrednosti: OFF, LOW, MID, HIGH Postavke možete snimiti pritiskom na [F7 (Write)].

7 TONE SEL/SW (Izbor i uklj./isklj. boja numeričkim tasterima)

Ovaj mod omogućuje da se numerički tasteri koriste da se uključuju i isključuju 4 boje, ili da se izabere trenutna.

1. Pritisnite [PAD MODE], i zatim [7] (TONE SEL/SW) taster.

2. Pritiskom na tastere [1]–[4] uključujete i isključujete boje 1–4.

3. Pritiskom na tastere [5]–[8] birate boje 1–4.

Pad [5] se odnosi na boju 1, pad [6] na boju 2, pad [7] na 3, i taster [8] na boju 4.

Ova funkcija je korisna pri kreiranju patcha (str. 84). Patch se sastoji od maksimum 4 boje. Ovu funkciju možete iskoristiti da isključite boje koje se ne koriste ili ne želite čuti kako bi se čula samo ona koju želite.

Provera statusa numeričkog tastera

Pritiskom na [PAD SETTING] taster moguće je proveriti trenutni status tastera.

PAD				
	PART SELECT	PART MUTE	. USER GROUP	13 BS/TAVORITE
PAD MODE		10	11	
ROLL	8	•	7	•
HOLD	1		3	

8 TRACK MUTE (Isključivanje kanala numeričkim tasterima)

Ovaj mod omogućuje da se pomoću numeričkih tastera isključuje (mute) do 16 kanala na song ekranu.

1. Pritisnite [PAD MODE], i zatim [8] (TRACK MUTE) taster.

Tasteri [1]–[16] se odnose na prvih 16 kanala na vrhu song ekrana.

Pritiskom na tastere [1]–[16] menja se status odgovarajućeg kanala.

Taster koji je stalno upaljen označava da je kanal uključen, a onaj koji treperi da je isključen.

Kanali od 17 pa nadalje se ne mogu uklju;ivati i isklju;ivati direktno numeričkim tasterima. Oni se uklj/isključuju pomoću [CURSOR]-skih tastera ili pomoću USB miša.

Provera statusa numeričkog tastera

Pritiskom na [PAD SETTING] taster moguće je proveriti trenutni status tastera.



Korišćenje numeričkih tastera

9 BOOKMARK

(Pozivanje često korišćenih ekrana pomoću numeričkih tastera)

U ovom modu moguće je programirati da se često korišćeni ekrani prikažu pritiskom na neki od numeričkih tastera. Na primer ako često koristite patch edit i ekran sa efektima, pomoću ove funkcije možete ih lakše i brže prikazati.

1. Pritisnite [PAD MODE], i zatim [9] (BOOKMARK) taster.

Programiranje ekrana

1. Prikažite ekran koji želite zapamtiti

2. Držite pritisnut [PAD SETTING] taster, i zatim pritisnite numerički taster na koji želite isprogramirati trenutno prikazani ekran.

Na primer ako želite postaviti trenutni ekran na taster [3], na ekranu će se ispisati "Bookmarked to #3."

3. Pritisnite [EXIT].

Postavka će biti snimljena.

* Ako ne pritisnete [EXIT], postavka će se izgubiti kada se isključi instrument.

Pozivanje ekrana

1. Pritisnite [PAD

SETTING] taster. Prikazaće se Bookmark ekran.

Tasteri na kojima je registrovan neki ekran će

biti osvetljeni.



2. Pritisnite osvetljeni taster i prikazače se ekran koji je registrovan na njemu.

* Ako želite izbrisati registrovani ekran držite pritisnut [PAD SETTING]na ekranu iz prvog koraka i pritisnite taster koji želite izbrisati.

Pritiskom na [ROLL] (BANK) menjate banku (1–8). str. 189

Na Pad Setting ekranu pritiskom na [F2 (Pad Exchg)] razmenjujete dva numerička tastera (Razmena numeričkih tastera, str. 190).

10 MIDI TX SW

(Uključivanje i isključivanje Externih MIDI Transmit kanala (1–16))

U ovom modu se numeričkim tasterima uključuju i isključuju externi MIDI transmit kanali (1–16).

1. Pritisnite [PAD MODE], i zatim [10] (MIDI TX SW) taster.

Pritiskom na taster [1]–[16] uključuju se i isključuju externi MIDI transmit kanali 1–16.

Taster je osvetljen ako je slanje signala omogućeno, ugašen ako nije.

Provera statusa numeričkog tastera

Pritiskom na [PAD SETTING] taster moguće je proveriti trenutni status tastera.



NAPOMENA

Ako je uključeno mnogo MIDI kanala, slaće se velika količina signala pa postoji mogućnost da će doći do kašnjenja nota

11 EFFECT SW (Primena efekata preko numeričkih tastera)

U ovom modu moguće je uključivati i isključivati efekte numeričkim tasterima (osim patch multi-efekata).

1. Pritisnite [PAD MODE], i zatim [11] (EFFECT SW) taster.

Pritiskom na taster [1]-[6] se aktiviraju sledeći efekti.

Taster	Efekat
1	Input Effect
2	Chorus
3	Reverb
4	Mastering
5	MFX 1
6	MFX 2 (Samo u Studio modu)

.* Ako želite uključiti i isključiti PFX koristite mod "12 PATCH MFX SW."

Taster je osvetljen ako je efekat uključen, treperi ako nije. Tasteri koji se ne koriste u ovom modu su ugašeni.

Provera statusa numeričkog tastera

Pritiskom na [PAD SETTING] taster moguće je proveriti trenutni status tastera.



12 PATCH MFX SW (Primena Patch multi-efekata preko numeričkih tastera)

U ovom modu je moguće uključiti i isključiti patch multi efekte za svaki part (1-16).

1. Pritisnite [PAD MODE], i zatim [12] (PATCH MFX SW) taster.

Kad pritisnete taster, odgovarajući patch multi-efekat će se uključiti ili isključiti. Broj partova zavisi od modusa u kojem je generator zvuka.

Mod	Broj partova
Single	1
Live	8
Studio	16

Taster je osvetljen ako je efekat uključen, treperi ako nije. Tasteri koji se ne koriste u ovom modu su ugašeni.

Provera statusa numeričkog tastera

Pritiskom na [PAD SETTING] taster moguće je proveriti trenutni status tastera

)		DY	NAMIC PA	D	
е	PAD SETTING				
-					
S	MERIC		للسا		
		PART SELECT	PART MUTE	./USER GROUP	BS/FAVORITE
	MODE	•	10	"	12
		9/ВООКМАЛК	0/MDI TX SW	+/EFFECT SW	-/PATCH MEX SW
	ROLL	•	·	7	
	DANK	E/RPS	6/FHYTHM PTN	7/TONE SEL/SW	B/TRACK MUTE
	HOLD	١	2	₽	•
		/SAMPLE PAD	S/BHYTHM :	3/CHORD MEMORY	4/ARPEGGIO

13 PART SELECT (Izbor partova numeričkim tasterima)

U ovom modu je moguće numeričkim tasterima izabrati part (1–16) i banke (INT/EXP1/EXP2/EXT).

1. Pritisnite [PAD MODE], i zatim [13] (PART SELECT) taster.

Pritiskom na taster birate trenutni part. Broj partova zavisi od modusa u kojem je generator zvuka.

Mod	Broj partova
Single	1
Live	8
Studio	16

Taster koji odgovara trenutnom partu će treperiti. Tasteri za ostale partove će biti osvetljeni. Tasteri koji se ne koriste će biti zatamnjeni.

Pritiskom na [ROLL] (BANK) menjate banku (1-4). * str. 189

Taster	Banka
1	INT (internal sound generator)
2	EXP1 (expansion board 1)
3	EXP2 (expansion board 2)
4	EXT (external MIDI output)

Broj partova na proširenju zavisi od proširenja.

Provera statusa numeričkog tastera

Pritiskom na [PAD SETTING] taster moguće je proveriti trenutni status tastera.

	13 PART SELECT	14 PART MUTE	-user group	18 BS/FAVORITE
PAD MODE	S-BOCKMARK		+/EFFECT SM	-/PATCH MFX SW
ROLL	5/RPS	6/RHYTHM PT	7/TONE SEL/SW	B/TRACK MUTE
HOLD		2/RHYTHM	SUCHORD MEMOR	4/ARPESCIO

14 PART MUTE

1 2 3

(Isključivanje zvuka partova numeričkim tasterima)

U ovom modu je moguće numeričkim tasterima isključiti (mute) partove (1–16) i banke (INT/EXP1/EXP2).

1. Pritisnite [PAD MODE], i zatim [14] (PART MUTE) taster.

Pritiskom na [ROLL] (BANK) menjate banku (1-3). str. 189

aster	Banka
	INT (internal sound generator)
	EXP1 (expansion board 1)
	EXP2 (expansion board 2)

Pritiskom na taster uključujete i isključujete zvuk odgovarajućeg parta.

* Broj partova zavisi od modusa u kojem je generator zvuka.

Mod	Broj partova
Single	3
Live	8
Studio	16

* Broj partova na proširenju zavisi od proširenja.

Tasteri čiji part je isključen (mute) će treperiti. Tasteri za ostale partove će biti osvetljeni. Tasteri koji se ne koriste će biti zatamnjeni.

Provera statusa numeričkog tastera

Pritiskom na [PAD SETTING] taster moguće je proveriti trenutni status tastera.

J			YNAMIC PA	AD	
e	PAD				
S		13	14	18	18
		PART SELECT	PART MUTE	JUSER GROUP	BS/FAVORITE
	MCOL		10	n	18
		8/BOOKMARK	0/MIDI TX SW	+/EFFECT SW	-/PATCH MEX SW
	ROLL				
	HOLD				
		1/SAMPLE PAD	E/RHYTHM	3/CHORD MEMORY	4/ARPEGGIO

15 USER GROUP (Pozivanje User grupa pomoću numeričkih tastera)

Često korištene boje je moguće registrovati u korisničke (user) grupe. U ovom modu se mogu izabrati te boje jednostavnim pritiskom na taster. Moguće je registrovati 16 boja (i postaviti ih na tastere) u svakoj od 4 banke, što je ukupno 64 boje na raspolaganju za brzo pozivanje. U zavisnosti od generatora zvuka, moguće je registrovati i pozvati sledeće user grupe.

Mode	User group
Single	Patch
Live	Live set
Studio	Studio set

Kako se User Grupe razlikuju od Favorite (str. 202) User Grupe omogućuju da se boja registruje u okviru moda (single, live, ili studio), dok vam Favorite omogućuje da ih registrujete bez obzira na mod.

Pozivanje boje iz User Grupe

1. Pritisnite [PAD MODE], i zatim [15] (USER GROUP) taster.

Pritiskom na taster [1]–[16] pozivate boju koja je registrovana u njega.

Pritiskom na [ROLL] (BANK) menjate banku (1-4). str. 189

Ako želite numeričkim tasterima redom birati live setove (ili studio setove), postavite sistemski parametar "Pad Assign Source" (str. 288) na vrednost "SYS." Ako mu je vrednost "TEMP," modus tastera će se prebaciti na postavku novoizabranog live seta (ili studio seta) kad god menjate set.

Registrovanje boje u User Grupu

1. Pritisnite [PAD SETTING] taster.

2. Prikazaće se User Group ekran. Pređite na dole opisani korak broj 4 od "Registrovanje boje na User Group ekranu".



Registrovanje boje na User Group ekranu

Patch se na patch list ekranu registruje na sledeći način. Koristeći istu proceduru (od koraka 3 na dalje), moguće je koristiti live set list ekran (str. 60) da se u user grupu registruje live set, ili ekran sa studio set listom (str. 68) da se registruje studio set.

1. Pritisnite [SINGLE] taster za prikaz Single Play ekrana i izaberite patch koji želite registrovati (str. 46).

2. Pritisnite [F1 (Patch List)].

3. Pritisnite [F6 (User Group)]. Prikazaće se User Group ekran.



4. Pritisnite [F1 (Up)] ili [F2 (Down)] da izaberete odredišnu banku

5. [CURSOR] tasterima odredite broj.

6. Pritiskom na [F5 (Regist)] registrujete patch.

7. kad završite, pritisnite [F6 (Exit)] da zatvorite User Group List ekran.

Možete pritisnuti [F8 (Select)] da izaberete patch i zatvorite User Group ekran.

Uklanjanje registrovanog patcha

Pritiskom na [F4 (Remove)] uklanjate patch koji je izabran na User Group List ekranu

16 FAVORITE (Pozivanje i registrovanje Favorite postavki numeričkim tasterima)

Moguće je kreirati listu boja (i postavki) koji se često koriste u sviranju uživo, i pozvati ih pritiskom na taster. Moguće je registrovati patcheve, ritamske setove, sempl setove, live ili studio setove i pozvati postavke koje su vam potrebne bez obzira na mod u kojem ste trenutno.

U jednoj listi (banci) je moguće registrovati 16 postavki, a moguće je kreirati 16 takvih banki.

Na primer možete koristiti banku 1 za boje koje koristite u prvoj pesmi koju ćete svirati uživo, i tako postaviti do 16 boja u redosledu kako ćete ih koristiti u svojoj pesmi

Kako se User Grupe razlikuju od Favorite (str. 201) User Grupe omogućuju da se boja registruje u okviru moda (single, live, ili studio), dok vam Favorite omogućuje da ih registrujete bez obzira na mod.

Detalji o operacijama na Favorite ekranu mogu se naći pod naslovom "Kreiranje liste najčešće korišćenih boja (Favorite)" (str. 54).

Pozivanje Favorite boje (Setting)

1. Pritisnite [PAD MODE], i zatim [16] (FAVORITE) taster. Pritiskom na taster [1]–[16] pozivate boju koja je registrovana u njega. Pritiskom na [ROLL] (BANK) menjate banku (1-16). str. 189



Ako želite numeričkim tasterima redom birati live setove (ili studio setove), postavite sistemski parametar "Pad Assign Source" (str. 288) na vrednost "SYS." Ako mu je vrednost "TEMP," modus tastera će se prebaciti na postavku novoizabranog live seta (ili studio seta) kad god menjate set.

Registrovanje Favorite boje (Setting)

1. Pritisnite [PAD SETTING] taster. Prikazaće se Favorite ekran (str. 54).



Detalji o operacijama na Favorite ekranu mogu se naći pod naslovom "Kreiranje liste najčešće korišćenih boja (Favorite)" (str. 54).

06: Sekvencer (Kreiranje Songa) U ovom poglavlju objašnjavamo kako se koristi sekvencer za reprodukciju, snimanje i editovanje songova.

Reprodukcija Songa	str. 204
MIDI Snimanje	str. 217
Snimanje Audio signala	str. 228
Editovanje Songova	str. 232
Snimanje Songa	str. 254

U ovoj sekciji objasnićemo kako se koristi Fantomov sekvencer za reprodukciju songa.

Preporučujemo da generator zvuka prebacite u Studio mod za kreiranje ili reprodukciju songa.



U Studio modu je moguće koristiti do 16 boja za sviranje različitih instrumenata za svaki part, pa je ovo idealan mod za sviranje songa koji koristi ansambl od raznih instrumenata kao što su bubnjevi, basovi I klavir.

Tri načina reprodukcije

Postoje tri načina reprodukcije – moguće je reprodukovati Fantom-G songove, Standardne MIDI fajlove (SMF), ili MIDI fraze (MIDI Phrases).

Reprodukcijom songa (str. 204)

Moguće je reprodukovati Fantom-G songove.

Reprodukcijom Standardnih MIDI fajlova (SMF) (str. 212)

Moguće je i kopirati Standard MIDI Fajlove (SMF) sa kompjutera na Fantom-G, i zatim ih ubaciti u song ili frazu.

Reprodukcijom fraza (MIDI Phrase) (str. 214)

Moguće je preslušati fraze iz projekta.

Reprodukcija Song-a (Song Play)

Song se reprodukuje na sledeći način.

Učitavanje Songa (Song List)

Učitavanje songa iz projekta i pristupanje listi songova se radi na sledeći način.

Pri učitavanju songa će privremena memorija (str. 35) generatora zvuka biti u stanju kao kad je kreiran taj song. Pre učitavanja songa, snimite patch ili live ili studio set koji ste prethodno editovali.

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

2. Pritisnite [F1 (Song List)].

SENG	LIST.				
801 Fant	iom G			9	*
Therber	Song Neme	P	•		
			FantomG		
500	INIT SONG				
003	INIT SONG				
	INIT SONG				
005	INIT SONG				
005	INIT SONG				
	INIT SONG				
008	INIT SONG				
809	INIT SONG				
	INIT SONG				
	INIT SONG				
	INIT SONG				

Prikazaće se Song List ekran

Funkcijski tasteri na Song List ekranu

F-taster	Objašnjenje	Strana
F4 Delete Song	Briše song fajl iz projekta.	str. 210
F7 Exit	Povratak na prethodni ekran.	-
F8 Load	Učitava song.	str. 204

3. Izaberite song okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere ili pomoću ▼ / ▲

4. Pritisnite [F8 (Load)].

Prikazaće se poruka koja traži da potvrdite.

5. Pritisnite [F7 (OK)].

Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Reprodukcija Song-a (Song Play)

Song koji ste učitali se reprodukuje preko Song Play ekrana na sledeći način (str. 204).

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran

Song Play	and the second second second			
BO1-Fantom G	Neat.29	01:000 00:00:0	0.00	
4/4 1120.00	ODII OFF	The Handlessen		
	TODARIA BUT NORT NUCH			
I MOD Track	THERE 1 PHRASE PEAKS	21040.05 - Bills	Coll Designation of the owner of the	
2 M000 Track	PHRASE CORD		and the second s	
3 M000 Track	BEAGE 3 PHRASE CORES		Collaboration in succession	
4 M000 Track	ITERS 4 PHIASE CORD		the lat	MARTON -
5 M000 Track	TITLE S PHIASE COM		2462.001	te la
6 M000 Track	ILSON & PHRASE COCO			(CENSE)
7 MOU TPACK	7 PHRASE COURS			
8 Milli Track	THE PHILASE CARD	Contraction of the local division of the loc	No. of Concession, Name	COMPLEX.
3 6 5 10001		1212121203. 2012120 Control Control	Contraction in the local division of	
10 6 Smp10002	2 MP12 CHA			
12 0 Card 2004	10000 J 10000 C-000		A CONTRACTOR OF THE OWNER	and the state of t
12 6 3001004	DECOMO SA MENTE SATUR			
	CICCUD & MEY'S ELECTR			
	COCCER 7 MEY2 62608			
	(0.30) g MP12 G303			
Carrent Track	Track 80104001 Track81 >			
Sona List SMF List	Phrase List	Loop L	G F7 Jacker Sond	Itil Sone Edit

Funkcijski tasteri na Song Play ekranu

F-taster	0	bjašnjenje	Strana		
F1 Song	Prikazuje listı	ı odakle možete učitati	str. 204		
List	song.				
F2 SMF	Prikazuje Sl	MF listu odakle se	str. 212		
List	učitava ili reprodukuje Standard MIDI Fajl.				
F3 Phrase	Prikazuje lis	tu MIDI fraza, gde	str. 214		
List	možete preslu	šati ili editovati fraze.			
F5 Loop	Otvara Loop određuje regio	str. 208			
F6 Marker	Otvara Mar postavljaju ma	str. 208			
	Zoom/ Track	Zoomira u kanalu, i	str. 209		
	Order	menja redosled prikaza kanala			
	Song Clear	Briše song.	str. 211		
F7 Song	Track Clear	Briše kanal.	str. 235		
Util	Track Name	Dodeljuje naziv kanalu	str. 235		
	Tempo Track	Menja tempo.	str. 236		
	Beat Track	Menja takt.	str. 237		
F8 Song Edit	Prikazuje Son editujete song	g Edit ekran na kojem	str. 232		

2. Pritiskom na [PLAY] startujete reprodukciju.



Reprodukcija se automatski zaustavlja kad se song završi. Ako želite zaustaviti reprodukciju pre kraja, pritisnite [STOP].

Operacije na Song Play ekranu



Broj	Objašnjenje						
1	Pokazuje stanje efekta (uklj/isklj).						
	PFX Patch multi-effect 1						
	MFX1 Multi-effect 1						
	MFX2 Multi-effect 2						
	IF X Input effect						
	DEV Deverb						
	MAS Mastering affect						
2	Prikazuje trenutnu lokaciju songa i status						
	sekvencera.						
3	Prikazuje broj i naziv trenutnog songa, lokaciju i						
	status sekvencera.						
4	Track zoom taster (za USB miša).						
5	Indikator nivoa na izlazu.						
6	Prikazuje takt, tempo i da li se song ponavlja ili ne.						
7	Prikazuje markere i taktove.						
8	Prikazuje naziv kanala i informacije o njemu.						
9	Taster za menjanje redosleda kanala (za USB miša).						

Brzo premotavanje napred/natrag tokom reprodukcije

Moguće je brzo premotavati ili direktno se prebaciti na bilo koju lokaciju u okviru songa, ne samo dok je zaustavljena, nego i tokom reprodukcije. Uradite sledeće.

Brzo premotavanje: Pritisnite [

Nastavak brzog premotavanja: Držite pritisnut [Brže premotavanje: Pritisnite [▶▶] i zatim [◀◀] Vraćanje: Pritisnite [Nastavak vraćanja: Držite pritisnut [Pritisnite [◀◀] i zatim [▶▶] Brzo vraćanje: Skok na prethodni Držite [SHIFT] i pritisnite [marker: Skok na sledeći marker: Držite [SHIFT] i pritisnite [Skok na start songa: Pritisnite [Skok na JUMP marker: Pritisnit e [JUMP]

Reprodukcija se pauzira ako skočite na početak ili kraj songa u toku reprodukcije.

Isključivanje zvuka kanala tokom reprodukcije (MUTE)

Moguće je isključiti kanal, tako da se ne čuje tokom reprodukcije.

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

2. Izbor kanala koji želite isključiti vršite okretanjem VALUE reglera ili ▼ i ▲ tasterima.

3. Pomoću ◀ i ▶ pomerite kursor na "PLAY."

Traci	Name	Type/Num	Out Assn. Hate	1 2
1 MID	I Track	MIDI 1	PHRAS E PLAY	0186801
2 MID	I Track	2	PHRASE	02R6802
3 MID	I Track	3101 3	PHRASE CORNER	
4 MID	I Track	<u> 2000</u> 4	PHRASE CAREAN	
5 MID	I Track	MIDI 5	PHRASE CERT	
6 MID	Track	SHOT 6	PHRASE CENT	

4. Pritisnite [DEC] da izaberete "MUTE".

Kanale možete isključiti i direktno preko numeričkih tastera.

pogledajte- "8 TRACK MUTE (Isključivanje kanala numeričkim tasterima)" (str. 197)

Prikaz Mixer ekrana

Za song koji ste napravili u Studio modu, možete koristiti Studio Play ekran za podešavanje jačine svakog audio kanala i internog kanala generatora zvuka.



Detaljni opis možete naći pod naslovom "Prikaz Studio Play ekrana" (str 66).

Izmena tempa za reprodukciju songa

Pri reprodukciji songa se tempo određuje na osnovu podataka u njegovom tempo kanalu, ali možete ga podesiti za celu pesmu i tokom reprodukcije. Ovo podešavanje se naziva "playback tempo."

NAPOMENA

Playback tempo je privremeno podešavanje. Izgubi se čim se izabere drugi song ili se isključi napajanje. Ako želite da se song uvek reprodukuje na tom tempu, morate ga ponovo snimiti (str. 254).

1. Pritisnite [TEMPO].

Prikazaće se Tempo prozor.



2. Podesite tempo okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere. Ako želite podesiti vrednost u decimalama, držite pritisnut [SHIFT] i okrećite VALUE regler.

Ako pritisnete [F7 (Click)] uključićete i zvuk metronoma. Svakim pritiskom tastera se zvuk uključuje i isključuje.

Tempo je moguće postaviti i tapkanjem [F6 (Tap Tempo)] u željenom ritmu (Tap Tempo funkcija). Pritisnite taster najmanje tri puta u četvrtinskim intervalima u željenom tempu.

3. Kad završite s podešavanjem, pritisnite [F8 (Close)]

Ponovljena reprodukcija songa (Loop)

Song se može stalno iznova ponavljati u zavisnosti od tačaka za lupovanje koje postavite. NAPOMENA Točko lupovanje se no mogu podositi za frazo

Tačke lupovanja se ne mogu podesiti za fraze.

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

2. Pritisnite [F5 (Loop)]. Prikazaće se Loop prozor.



3. Pomerite kursor na željeni parametar i okretanjem VALUE reglera ili [INC] [DEC] tasterima postavite željenu vrednost.

* Pre ovih podešavanja zaustavite sekvencer. Možete postaviti i ako sekvencer radi.

Repeat Times

Određuje koliko puta (1–99) će se ponavljati određeni region. Ako želite da se ponavlja isponova sve dok ne pritisnete [STOP], postavite "INF"

Start Point

Određuje početnu lokaciju regiona lupovanja.

Ako pritisnete [F5 (Set Start)], kao početnu poziciju lupovanja ćete postaviti trenutnu lokaciju.

End Point

Određuje završnu lokaciju regiona lupovanja. Lokacija koju postavite se ne uključuje u region za lupovanje.

Ako pritisnete [F6 (Set End)], kao završnu poziciju lupovanja ćete postaviti trenutnu lokaciju.

4. Da postavite parametre lupovanja, pritisnite [F7 (Loop)] kako bi uključili tu funkciju.

Možete je uključiti i pomoću [LOOP] tastera na panelu.

Ovaj ekran možete prikazati držeći pritisnut [SHIFT] i pritiskom na [LOOP].

5. Pritisnite [F8 (Close)] da zatvorite prozor

Postavljanje markera u Song (Marker)

Moguće je postaviti do 16 markera u jednoj pesmi, na razmaku od bar jedan takt. Na ovaj način se olakšava editovanje pesme, pošto će se lakše pregledati struktura songa i brže se može preskakati na lokaciju markera.

Editovanje i pregled liste markera u songu se radi na sledeći način.

1. Pritisnite [SONG] taster. Prikazaće se Song Play ekran.

2. Pritisnite [F6 (Marker)].

Prikazaće se Marker prozor.

Tasteri se koriste za sledeće operacije.

VALUE regler, [INC] [DEC], ▼ i ▲

Biraju marker iz liste. Trenutna lokacija je takođe uključena.

[F4 (Name)]

Dodeljuje naziv trenutno izabranom markeru. Izaberite naziv iz prikazane liste i pritisnite [F8 (Select)] da završite svoj izbor.

[F5 (Set)]

Dodaje marker na početku trenutnog takta.

[F6 (Clear)]

Briše izabrani marker.

[F7 (Jump)]

Određuje na koji marker će se skočiti ako se pritisne [JUMP] taster.

3. Pritisnite [F8 (Close)] da zatvorite prozor.

Ako je otvoren Marker prozor, moguće je pritisnuti numerički taster kako bi se skočilo na marker sa odgovarajućim brojem.

Ovaj ekran možete prikazati držeći pritisnut [SHIFT] i pritiskom na [LOOP].

Skok na marker

Na markere u pesmi možete direktno preći na sledeći način.

Prelaz na prethodni marker: Držite pritisnut [SHIFT] i pritisnite [◀◀]. Prelaz na sledeći marker: Držite pritisnut [SHIFT] i pritisnite [▶▶]. Prelaz na početak songa: Pritisnite [|◀]]. Prelaz na JUMP marker:

Pritisnite [JUMP]

Izmena zuma prikaza i redosleda kanala (Zoom/Track Order)

Stepen zumiranja prikaza kanala i njihov redosled se menjaju na sledeći način.

1. Pritisnite [SONG] taster. Prikazaće se Song Play ekran.

2. Pritisnite [F7 (Song Util)]. Prikazaće se Song Utility Menu.

3. Pomoću ▼ / ▲ izaberite "Zoom/Track Order," i pritisnite [F8 (Select)]. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. Prikazaće se Zoom/Track Order prozor.

Izmena zuma prikazanih kanala

4. [CURSOR]skim tasterima menjate zoom. Horizontalna osa (vremenska osa)
Pritisnite da smanjite prikaz.
Pritisnite da povećate prikaz.
Vertikalna osa
Pritisnite da povećate prikaz.
Pritisnite da smanjite prikaz.

NAPOMENA

Čak i bez pristupanja zoom prozoru, možete zumirati horizontalnu osu ako na Song Play ekranu držite pritisnut [SHIFT] i pritisnete i , a vertikalnu pritiskom na [INC] i [DEC] tastere.

Ako koristite USB miš, možete menjati zoom na Song Play ekranu kliktanjem na ikonice prikazane na ilustraciji.



Izmena redosleda prikazanih kanala

5. Okretanjem VALUE reglera ili [INC] [DEC] tasterima menjajte vrednosti u "Track Order" polju, i na taj način menjate gde je prikazan trenutni kanal.

Ako koristite USB miš, možete menjati redosled na Song Play ekranu kliktanjem na ikonice prikazane na ilustraciji.



Nazivanje kanala (Track Name)

Kanalima se nazivi dodeljuju na sledeći način.

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

2. Izbor kanala koji želite vršite okretanjem VALUE reglera ili ▼ / ▲ tasterima.

3. Pomoću ◀ / ► pomerite kursor na polje sa nazivom kanala.

Taran I tam	Type/Num	Out Asan Mute	1 2
1 MIDI Track	MIDI 1	PHRASE PLAY	01R6501
2 PIEL Track	EHOT 2	PHRASE CERTIN	02R6802
3 MIDI Track	SHOP 3	PHRASE CERTS	
4 MIDI Track	EH04 4	PHRASE CERTAIN	
5 MIDI Track	5101 5	PHRASE CERTS	
6 MIDI Track	SHOT 6	PHRASE CONT	

- 4. Pritisnite [ENTER].
- 5. Postavite željeni naziv.

Detaljniji opis postavljanja naziva možete naći pod naslovom "Postavljanje naziva" (str. 42)

6. Pritisnite [F8 (Write)] da završite postavku naziva.

6. Pritisnite [F8 (Close)] da zatvorite prozor

Postavljanje izlaza za kanal (Output Assign)

Postavka izlaza za svaki kanal se radi na sledeći način.

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

2. Izbor kanala kojima želite postaviti izlaz vršite okretanjem VALUE reglera ili ▼ / ▲ tasterima.

3. Pomoću ◀ / ► pomerite kursor na lokaciju prikazanu na slici.

	Track M	Name	Type/Nu	m	AL HES	Mute		
▶ 1	MIDI 1	Track	MIDI	1	PHRASE	PLAY)	01RSB01	. <u>.</u>
2	MIDI 1	Track	MIDI	2	THINKSE	PLAY	02R6B02	
3	MIDI 1	Track		3	PHRASE	PLAY		
4	MIDI 1	Track		4	PHRASE	PLAY		
5	MIDI 1	Track		5	PHRASE	PLAY		
6	MIDT 1	Track	MICOT	0	DUDACE	PLAY		

4. Pomoću [INC] [DEC] postavite odredište.

Za MIDI kanal

PHRASE: Izlaz koji je snimljen u frazi. Ovo je standardno.

- INT: Svira Fantomov ugrađeni generator zvuka.
- EXT: Externi modul priključen na MIDI OUT izlaz.
- BOTH: Izlaz i na Fantomov generator zvuka i na eksterni modul priključen na MIDI OUT konektor.
- EXP1: Izlaz na proširenje ARX1.
- EXP2: Izlaz na proširenje ARX2.
- OFF: Ništa se neće svirati.

Za audio kanal

OUTA, OUT B:

Izlaz z stereo tehnici sa OUTPUT A (MIX) ili OUTPUT B konektora bez propuštanja kroz multiefekte.

MFX1–2: Zvuk prolazi kroz multi-efekte, i izlazi stereo. Na ovaj način je moguće primeniti i chorus ili reverb na zvuk koji je već prošao kroz multi-efekte.

Brisanje Song fajla (Song Delete)

Evo kako se briše song fajl iz projekta.

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

2. Pritisnite [F1 (Song List)]. Prikazaće se Song List ekran



3. Okretanjem VALUE reglera ili [INC] [DEC] tasterima ili ▼ / ▲ izaberite koji song želite izbrisati.

- 4. Pritisnite [F4 (Delete Song)]. Prikazaće se poruka koja traži da potvrdite.
- 5. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Song koji se automatski učitava pri uključivanju (kad se učita projekat).

Kad se uključi Fantom-G i želi se učitati projekt, automatski se učitava prva pesma u Song Listi.

Ako ne želite da se pri uključenju automatski učitava song (kad se učitava projekt), izbrišite song 001 na način opisan pod naslovom "Brisanje song fajla (Song Delete)" (str. 210).

Kad se uređaj resetuje na fabričke postavke (str. 280), demo song se automatski postavlja kao song 001

Brisanje trenutno otvorenog Songa (Song Clear)

Brisanje pesme koja je otvorena na Song Play ekranu se radi na sledeći način. Ova funkcija se koristi kad se želi snimiti novi song. Na ovaj način se ne briše song fajl koji je snimljen u projektu.

Ako editujete song koji je otvoren, prvo ga snimite ako želite zadržati izmene (str. 254).

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

2. Pritisnite [F7 (Song Util)]. Prikazaće se Song Utility Menu.

3. Pomoću ▼ / ▲ izaberite "Song Clear," i pritisnite [F8 (Select)]. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. Prikazaće se poruka koja traži da potvrdite.

4. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)]

Reprodukcija Standard MIDI fajla (SMF)

Standard MIDI File (SMF) su fajlovi koje možete prekopirati sa kompjutera na Fantom-G radi slušanja ili učitavanja u song ili frazu.

Kopiranje Standard MIDI Fajla (SMF) sa kompjutera na Fantom-G

Kopiranje standard MIDI fajla sa kompjutera se vrši na sledeći način.

1. Pripremite standardni MIDI fajl (.MID) na kompjuteru.

2. Pomoću USB Storage funkcije (str. 281) kopirajte standardni MIDI fajl (.MID) u sledeći folder Fantomove interne memorije ili USB memorijskog sticka.

"FantomG.Prj/SEQ/SMF" folder

NAPOMENA

"FantomG.Prj" je naziv foldera za projekt u internoj memoriji. U USB memoriji je moguće snimiti više projekata. Standardno se nazivi foldera za projekte biti redom, kao na primer "FantomG001.Prj", "FantomG002.Prj", dok će deo naziva pre ekstenzije fajla biti naziv projekta koji ste postavili pri snimanju fajla.

Reprodukcija Standard MIDI Fajla (SMF) (SMF List)

Moguće je prikazati SMF Listu i preslušavati standardne MIDI fajlove (SMF) koje ste kopirali na način kako je opisano pod naslovom "Kopiranje Standard MIDI Fajla (SMF) sa kompjutera na Fantom-G" (str. 212).

Pri reprodukciji SMF fajlova, preporučujemo da generator zvuka postavite u Studio mod. Fantom-G je GM/GM2 kompatibilan, pa ako su muzički podaci kompatibilni sa GM/GM2, automatski će se odsvirati odgovarajuće boje.

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

2. Pritisnite [F2 (SMF List)]. Prikazaće se SMF List ekran.

CONTRACT OF	0.1000		-	
1	5 1:000		٩	
		File Filename		
	P_RHY	P_RHY		-
E3332	New Sona	🖺 SMF	MID	
	New Sons	SMF		
	New Sons	SMF		
	New Song	ShF		
	New Song	ShF		
	New Sons	🖺 34F		
	New Song	SMF		
	New Song	SMF		
	New Song	1 SMF		

Funkcijski tasteri na SMF List ekranu

F taster	Objašnjenje	Strana
F5->Phrase	Učitava SMF fajl u frazu.	213
F6->Song	Učitava SMF fajl u song.	213
F7 Play	Reprodukuje SMF fajl iz liste.	212
F8 EXIT	Povratak na prethodni ekran.	_

3. Izaberite SMF fajl okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere ili pomoću ▼/▲.

4. Pritisnite [PLAY] ili [F7 (Play)].



Začuće se izabrani SMF fajl

Učitavanje SMF fajla u frazu (Import Phrase)

Moguće je prikazati SMF Listu i učitati standardni MIDI fajl (SMF) iz projekta u frazu. Zatim je moguće koristiti taj učitani SMF kao frazu.

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

2. Pritisnite [F2 (SMF List)]. Prikazaće se SMF List ekran



3. Izaberite SMF fajl okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere ili pomoću ∇/Δ .

4. Pritisnite [F5 (->Phrase)]. Prikazaće se poruka koja traži da potvrdite.

5. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Kad izvršite operaciju, izabrani SMF fajl će automatski biti učitan u prazan broj u listi fraza, i prikazaće se Phrase Edit ekran (str. 238).

NAPOMENA

Učitana fraza je privremena, i gubi se kad se isključi uređaj. Ako je želite zadržati, pritisnite [WRITE] kako bi je snimili (str. 216).

Učitavanje SMF fajla u song (Import Song)

Moguće je prikazati SMF Listu i učitati standardni MIDI fajl (SMF) iz projekta u song. Zatim je moguće koristiti taj učitani SMF kao Fantomov song.

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

2. Pritisnite [F2 (SMF List)]. Prikazaće se SMF List ekran

SMF List				
	01:000		٩.	
Number	Rana	File Filevane	Extension	
		P_RHY		
	New Song			
	New Song	SMF		
	New Song	SWE		
	New Song	SMF		
	New Song	B ΩnF		
	New Song	SMF		
	New Song	SMF		
	New Song	3//F		
	New Song	SMF		
		ES IS	5 57	
		-> Phrase ->	Song Play	Exit

3. Izaberite SMF fajl okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere ili pomoću ▼/▲.

4. Pritisnite [F6 (->Song)]. Prikazaće se poruka koja traži da potvrdite.

5. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Kad izvršite operaciju, izabrani SMF fajl će automatski biti učitan u prazan broj u song listi, i prikazaće se Song Play ekran (str. 205).

NAPOMENA

Učitani song je privremen, i gubi se kad se isključi uređaj. Ako ga želite zadržati, pritisnite [WRITE] kako bi ga snimili (str. 254).

Reprodukcija fraza (MIDI Phrase)

Fraze koje su u Fantom-G projektu se mogu preslušavati iz liste.

Preslušavanje fraze (MIDI Phrase List)

Prikaz liste fraza i njihovo preslušavanje se radi na sledeći način.

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

- 2. Pritisnite [F3 (Phrase List)].
- Prikazaće se MIDI Phrase List ekran.



Funkcijski tasteri na MIDI Phrase List ekranu

F taster		Objašnjenje					
F1 Load	Učitava	frazu iz projekta u	str. 214				
	memoriju.						
F2 Save	Snima izał	oranu frazu u projekat.	str. 216				
F3 Util	Save All	Snima sve fraze	str. 216				
	Delete	Briše fajl fraze iz projekta	str. 215				
	Phrase						
	Duplicate	Duplira frazu	str. 215				
F6 Edit	Povratak n	a prethodni ekran.	-				
F7 Preview	Preslušava	izabranu frazu.	str. 214				
F8 Phrase	Prikazuje	ekran za editovanje	str. 238				
Edit	izabrane fr	aze.					

3. Izaberite frazu okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere ili pomoću ▼/▲

4. Pritisnite i držite [F7 (Preview)]. Čućete izabranu frazu.

Učitavanje fraze (Load)

Učitavanje iz projekta u memoriju se radi na sledeći način.

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

2. Pritisnite [F3 (Phrase List)].

Prikazaće se MIDI Phrase List ekran.

MIDI Phrase	List			-		
				1:000 K) 1:000 @	*
and the second se		Fivate Natio	File			
		06R&805				
	8887	07R&807	E 1			
	6658	CORRECT	📔 e			
	0009	09R&809	- E C			
		10HipHp1	E 6			
	0011	11HipHp2	E 6			
		12R&B10	1 2			
	0013	13Pop1	E 6			
	0014	14HipHp3	E 1			
	0015	15Pop2	E 0			
	0016	16R&B11	E 6			
	8817	Ø1HieHe1	E 2			
F1 F Load S	-2 lave	F3 Util Menu		B	6 F7 dit Pren	iew Phrase Edit

3. Izaberite frazu okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere ili pomoću ▼/▲.

4. Pritisnite [F1 (Load)].

Prikazaće se poruka koja traži da potvrdite.

5. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje.

Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Lista fraza prikazuje trenutni status fraze

Phrase
namePrikazuje naziv fraze. Ako u ovom polju
piše "EMPTY," fraza nije učitana u
memoriju. Učitajte je ako želite.Image: Description of the section of the s

Brisanje fraze iz Projekta (Delete Phrase)

Ovom operacijom se kompletno briše fraza - i iz projekta i njen fajl.

Ako je ta fraza korištena u songu u okviru nekog projekta, deo koji je ona zauzimala se neće više čuti.

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

- 2. Pritisnite [F3 (Phrase List)].
- Prikazaće se MIDI Phrase List ekran.

MIDI Phrase	List				
and an				1:0 1:000	(a 8)
		Fivan Nave	File		
		06R&805	1 CE 23		i i i i i i i i i i i i i i i i i i i
	6687	07R&807	000		
	6608	CORRECT	B666		
	0009	09R&809	ි මහිනි		
	0010	10HipHp1	📑 DE 16		
	0011	11HipHp2	E 2011		
		12R&B10	E 121		
		13Pop1	📑 BB 13		
	0014	14HipHp3	E DE 14		
	0015	15Pop2	E 1912 1 1 1		
		16R&B11	🖺 0816		
	8817	Ø1HipHp1	E 081		
F1	F2 Save	F3 Util Menu		F6 Exit	-7 F8 Preview Phrase Edit

3. Izaberite frazu okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere ili pomoću ▼/▲ .

4. Pritisnite [F3 (Util Menu)]. Prikazaće se Phrase Utility Menu.

5. Pomoću V/▲ izaberite "Delete Phrase," i pritisnite [F8 (Select)].
Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)].
Prikazaće se poruka koja traži da potvrdite.

6. Pritisnite [F7 (OK)]. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)]

Dupliranje fraze (Duplicate)

Ovom operacijom se duplira fraza na prazno mesto u listi. Na ovaj način se mogu kreirati varijacije menjanjem postojeće fraze.

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

2. Pritisnite [F3 (Phrase List)]. Prikazaće se MIDI Phrase List ekran.

III Phrase	List				
	PERIODS			1:0 1:000 a	
		Fivaza Naza	File		
		06R&805	0005		
	8887	07R&807	0007		
	0008	08R&808	0003		
	0009	09R&809	BEG3		
	0010	10HipHp1	📔 0010		
		11HipHp2	0011		
	0012	12R&B10	0012		
	0013	13Pop1	0013		
	0014	14HipHp3	E 0214		
		15Pop2	0015		
	0016	16R&B11	0016		
	8817	Ø1HipHp1	0017		
_	22	FB.		E5 E7 .	FB
ad	Save	Util Menu		Exit Preview	Phrase

3. Izaberite frazu okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere ili pomoću ▼/▲.

4. Pritisnite [F3 (Util Menu)]. Prikazaće se Phrase Utility Menu.

5. Pomoću V/▲ izaberite "Duplicate," i pritisnite [F8 (Select)].
Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)].
Prikazaće se poruka koja traži da potvrdite.
6. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje.
Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Po izvršenju izabrana fraza će biti prekopirana na prazno mesto u listi.

Snimanje fraze (Save)

Ova operacija snima izabranu frazu u projekat. Fraza koju snimite ili editujete je privremenog karaktera i izgubi se pri isključivanju uređaja. Ako je želite zadržati, morate je snimiti.

1. Pritisnite [SONG] taster.



2. Pritisnite [F3 (Phrase List)].
Prikazaće se MIDI Phrase List ekran.
Fraze bez ■ simbola i one sa ■ simbolom nisu još snimljene.

3. Okretanjem VALUE reglera ili [INC] [DEC] tasterima ili ♥/▲ izaberite koju frazu želite snimiti.

- 4. Pritisnite [F2 (Save)].
- 5. Postavite naziv patcha.

Detaljniji opis postavljanja naziva možete naći pod naslovom "Postavljanje naziva" str. 42

6. Kad završite, pritisnite [F8 (OK)].

Pojaviće se poruka koja traži da potvrdite operaciju snimanja. Nikad ne isključujte uređaj dok se snima fajl.

7. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje.

Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

* Frazu ne možete snimiti preko već postojeće

Snimanje svih fraza (Save All)

Ovom operacijom se snimaju sve fraze iz liste u projekt.

1. Pritisnite [SONG] taster.



2. Pritisnite [F3 (Phrase List)].
Prikazaće se MIDI Phrase List ekran.
Fraze bez ■ simbola i one sa ■ simbolom nisu još snimljene.

3. Pritisnite [F3 (Util Menu)]. Prikazaće se Phrase Utility Menu.

4. Pritiskom na ▼/▲ izaberite "Save All," i pritisnite [F8 (Select)].

Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. Prikazaće se poruka koja traži da potvrdite.

5. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Kad se izvrši Save All, fraze će biti snimljene na brojeve koje su zauzimale u listi. Nazivi će im biti postavljeni automatski.
U ovoj sekciji objasnićemo kako se koristi Fantomov sekvencer za snimanie MIDI podataka	Dva načina snimanja
Fraze i songovi	Imamo dva načina snimanja MIDI podataka: realtime recording i step recording. Koristite metod koji vam bolje odgovara.
Fraza je deo snimljenih MIDI podataka. Song je moguće kreirati jednostavnim postavljanjem fraza u MIDI kanale.	Realtime recording (str. 222)
MIDI je moguće snimiti direktno u MIDI kanal songa ili snimanjem u frazu.	Kod ovog metoda se u realnom vremenu snima sviranje sa klavijature, numeričkih tastera, kontrolera baš onako kako svirate.
Snimanje u song (str. 218) Na Song Play ekranu izaberite kanal i početnu	Step recording (str. 226)
lokaciju za snimanje i počnite snimati. Posle snimanja, fraza će biti postavljena na mesto gde je snimanje počelo.	Step recording omogućuje da ubacujete note i pauze jedan po jedan. Ovaj metod je pogodan ako se žele ukucati note s preciznim tajmingom, kao npr pri
Snimanje u frazu (str. 220)	snimanju bubnjeva ili basova. Nije moguć step-recording direktno u song. Step
Na MIDI Phrase List ekranu izaberite broj fraze i počnite snimanje. Nakon snimanja, fraza će biti dodata u listu.	recording snima u fraze.

Snimanje u Song	Izbor boje za snimanje
Postupak snimanja	Pre nego što počnete snimati song, izaberite Studio mod i boju koju ćete koristiti za snimanje.
Za snimanje novog songa, postupak je sledeći.	Sekvencer Fantoma-G može snimiti vaše muziciranje bez obzira na mod generatora zvuka (Single, Live, ili
1. Izaberite boju koju želite koristiti za snimanje.	Studio), ali preporučujemo da kad god želite snimati song koristite Studio mod.
2. Izbrišite song koji je u privremenoj memoriji.	U Studio modu, kad koristite klavijaturu ili numeričke tastere za snimanje, čućete samo zvuk određenog
3. Odredite takt songa (str. 219).	MIDI kanala i možete koristiti različite boje za svaki part (maskimalno 16 njih) za reprodukciju izabranog
4. Odredite tempo (str. 219).	songa. To znači da je Studio mod ispravan izbor kad se snima ili reprodukuje pesma u kojoj se koristi više
5. Izaberite MIDI kanal i takt od kojeg će početi snimanje (str. 219)	instrumenata kao što su bubnjevi, bas i klavir.
6. Počnite snimanje u realnom vremenu (str. 222)	vremenu (str. 222) Preporučujemo da isključite Keyboard Switch (str. 69) za sve partove. Ako je uključen, više partova će biti snimljeno u jednu frazu, što vam obično ne koristi pri kreiranju songa.
7. Editujte song (str. 232).	
8. Editujte frazu (str. 238) ili koristite microscope editing (str. 250) za editovanje fraze.	Izbor Studio moda str. 66 Biranje Studio Seta str. 67 Izbor boje za part str. 68
9. Snimite song (str. 254)	Brisanje Songa/fraze iz privremene memorije (Song Clear)
	Kad snimate song, podaci se snimaju u privremenu memoriju. Ako želite snimiti novi song, morate prvo izbrisati postojeće podatke iz privremene memorije.
	Ako editujete song koji je otvoren, prvo ga snimite ako želite zadržati izmene (str. 254).
	1. Pritisnite [SONG] taster
	Prikazaće se Song Play ekran.
	2. Pritisnite [F7 (Song Util)]. Prikazaće se Song Utility Menu.
	 3. Pomoću V/▲ izaberite "Song Clear," i pritisnite [F8 (Select)]. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. Prikazaće se poruka koja traži da potvrdite.
	4. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)]

Određivanje takta (Beat Track)

Pri snimanju novog songa, počinjete određivanjem takta. Međutim, ako ste upravo izvršili Song Clear operaciju ili uključili uređaj, takt će uvek biti postavljen na 4/4, pa ćete ovo morati menjati samo ako želite neki drugi.

1. Pritisnite [SONG] taster.

2. Pritisnite [F8 (Song Edit)]. Prikazaće se Song Edit ekran.

3. Pritisnite [F7 (Song Util)]. Prikazaće se Song Edit Utility Menu.

4. Pomoću ▼ /▲ izaberite "Beat Track," i pritisnite [F8 (Select)]. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. Prikazaće se Microscope ekran za kanal takta.

5. Pomerite kursor na "Beat Change," i odredite takt. Ako želite da se takt promeni usred pesme, pogledajte "Izmena takta u toku songa (Beat Track)" (str. 237).

6. Pritisnite EXIT taster za povratak na Song Edit ekran.

Postavljanje tempa

Tempo u kojem ćete snimati song se određuje na sledeći način.

1. Pritisnite [TEMPO]. Prikazaće se Tempo prozor.



2. Podesite tempo okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere. Ako želite podesiti vrednost u decimalama, držite pritisnut [SHIFT] i okrećite VALUE regler.

Ako pritisnete [F7 (Click)] uključićete i zvuk metronoma. Svakim pritiskom tastera se zvuk uključuje i isključuje.

Tempo je moguće postaviti i tapkanjem [F6 (Tap Tempo)] u željenom ritmu (Tap Tempo funkcija). Pritisnite taster najmanje tri puta u četvrtinskim intervalima u željenom tempu.

3. Kad završite podešavanje, pritisnite [F8 (Close)].

Izbor MIDI kanala i startnog takta

Izbor MIDI kanala na koji se želi snimati i početni takt se biraju na sledeći način. Moguće je snimati na bilo koji od 128 kanala koji imaju oznaku"MIDI."

Možete istovremeno snimiti MIDI podatke za više partova generatora zvuka na isti MIDI kanal, kao da koristite više MIDI kanala za snimanje MIDI podataka za jedan part feneratora zvuka. U početku ćete verovatno želeti jednostavnost korišćenja MIDI kanala sa istim brojem kao i generator zvuka koji ga reprodukuje.

1. Pritisnite [SONG] taster



Prikazaće se Song Play ekran.

2. Izbor kanala kojima želite snimati MIDI podakte vršite okretanjem VALUE reglera ili / tasterima. Birajte samo kanale koji imaju "MIDI" oznaku

		Track	Name	Турель		Out Asen
•	1	MIDI	Track	MIDI	1)	PHRASE
	2	MIDI	Track	NAME OF	2	PHRASE
	3	MIDI	Track	MIDI	3	PHRASE
	4	MIDI	Track	MIDI	4	PHRASE
	5	MIDI	Track	MIDI	5	PHRASE

Možete izmeniti redosled prikaza kanala. Izmena zuma prikaza i redosleda kanala (Zoom/Track Order) (str. 209)

3. Pomoću [◀◀] i [▶▶] odredite takt na kojem želite početi snimanje.

Startni takt je ispisan u "Measure" polju na vrhu svakog PLAY ekrana.

Ako na startnoj lokaciji za snimanje već postoji fraza

Preko postojeće fraze će se snimati novi podaci.

Ako posle startne lokacije za snimanje već postoji fraza

Nova fraza će biti snimljena. Moći ćete snimati do lokacije sledeće fraze.

Prosledite na "Snimanje u realnom vremenu" str. 222

Snimanje u frazu	Izbor boje za snimanje
Postupak snimanja	Pre nego što počnete snimati frazu, izaberite Studio mod i boju koju ćete koristiti za snimanje.
Za snimanje nove fraze, postupak je sledeći.	Sekvencer Fantoma-G može snimiti vaše muziciranie
1. Izaberite boju koju želite koristiti za snimanje.	bez obzira na mod generatora zvuka (Single, Live, ili Studio), ali preporučujemo da kad god želite snimati
2. Odredite tempo	koristite Studio mod. U Studio modu, kad koristite klavijaturu ili numeričke
3. U MIDI Phrase Listi izaberite frazu koju želite snimiti (str. 221).	tastere za snimanje, čućete samo zvuk određenog MIDI kanala i možete koristiti različite boje za svaki part (maskimalno 16 njih) za reprodukciju izabranog
4. Počnite snimanje u realnom vremenu (str. 222) ili step snimanje (str. 226) 226	songa. To znači da je Studio mod ispravan izbor kad se snima ili reprodukuje pesma u kojoj se koristi više instrumenata kao što su bubnjevi, bas i klavir.
5. Editujte frazu (str. 238) ili koristite microscope editing (str. 250) za editovanje fraze.	Preporučujemo da isključite Keyboard Switch (str. 69) za sve partove. Ako je uključen, više partova će
6. Snimite frazu (str. 216)	biti snimljeno u jednu frazu, što vam obično ne koristi pri kreiranju songa. Izbor Studio moda str. 66 Biranje Studio Seta str. 67 Izbor boje za part str. 68
	Postavljanje tempa
	Tempo u kojem ćete snimati frazu se određuje na sledeći način.
	Tempo ili takt se ne mogu postaviti u okviru fraze. Fraze se uvek reprodukuju u tempu songa. tempo koji ovde postavite je privermenog karaktera, samo za snimanje.
	1. Pritisnite [TEMPO]. Prikazaće se Tempo prozor
	12 Podesite tempo okretaniem VALUE regione ili

2. Podesite tempo okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere. Ako želite podesiti vrednost u decimalama, držite pritisnut [SHIFT] i okrećite VALUE regler.

Ako pritisnete [F7 (Click)] uključićete i zvuk metronoma. Svakim pritiskom tastera se zvuk uključuje i isključuje.

Tempo je moguće postaviti i tapkanjem [F6 (Tap Tempo)] u željenom ritmu (Tap Tempo funkcija). Pritisnite taster najmanje tri puta u četvrtinskim intervalima u željenom tempu.

3. Kad završite s podešavanjem, pritisnite [F8 (Close)]

lzbor fraze za snimanje

Prikažite MIDI Phrase Listu, i izaberite frazu koju želite snimiti.

Operacije za snimanje se mogu izvesti i sa Phrase Edit ekrana (str. 238).

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

2.	Pritisnite [F3 (Phrase List)].
Pri	kazaće se MIDI Phrase List ekran



3. Okretanjem VALUE reglera ili [INC] [DEC] tasterima ili ▼ / ▲ izaberite koju frazu želite snimiti.

Ako na izabranom broju već postoji fraza Preko postojeće fraze će se snimati novi podaci.

Ako na izabranom broju ne postoji fraza Nova fraza će biti snimljena.

Prosledite na snimanje u realnom vremenu str. 222

Prosledite na Step Recording snimanje str. 226

Snimanje u realnom vremenu (Realtime Recording)

Realtime recording je metod u kojem se kompletno sviranje sa dirki i kontrolera snimaju dok ih svirate. Ovaj metod je najbolji kad želite uhvatiti sve nijanse svojeg muziciranja.

Osnovna procedura snimanja u realnom vremenu

1. Proverite da li ste se pripremili za snimanje kako je opisano pod naslovom "Snimanje u Song" (str. 218) ili "snimanje u frazu" (str. 220).

2. Pritisnite [REC] taster.



[REC] indikator će treperiti i prikazaće se Realtime Rec Standby prozor.



Na ovom prozoru je moguće podesiti razne parametre vezane za snimanje u realnom vremenu.

3. Pomerite kursor na željeni parametar i okretanjem VALUE reglera ili [INC] [DEC] tasterima postavite željenu vrednost.

Detalji svakog parametra se mogu naći na strani 222, pod naslovom "Parametri za pripremu snimanja u realnom vremenu".

4. Kad završite podešavanje u Realtime Rec Standby prozoru, pritisnite [PLAY] ili [F8 (Start)].

Prozor će se zatvoriti, [REC] indikator će biti stalno upaljen i snimanje će početi.

Kad počne snimanje, pojaviće se Realtime Recording prozor



Da zatvorite ovaj prozor pritisnite [F8 (Close)] ili [PLAY]. Da ga opet otvorite, pritisnite [PLAY]. U ovom prozoru možete izvršiti sledeće operacije. Brisanje u realnom vremenu (Erase str. 224) Proba (Rehearsal str. 225)

Za detalje svakog parametra pogledajte odgovarajuće stranice.

5. Kad završite snimanje, pritisnite [STOP]. [REC] indikator će se ugasiti.

Parametri za pripremu snimanja u realnom vremenu

U ovom odeljku objasnićemo Realtime Rec Standby parametre.

Rec Mode

Određuje kako će se odvijati snimanje.

Vrednosti

MIX: Snimanje kao umiksavanje. Standardno se koristi ovaj metod. Ako je na odredišnu frazu već snimljeno nešto, nov snimak će se dodavati na postojeći snimak, bez da se prethodni briše. Ako ovo koristite skupa sa Loop-recordingom, možete iznova snimati preko određenog područja bez brisanja prethodno snimljenog materijala. Na primer, ovo je odličan način da se snimi perkusija, jedan po jedan instrument; bass bubanj, doboš, hi-hat, itd.

REPLACE: Snimanje sa zamenom prethodnog sadržaja. Ako je na odredišnu frazu već snimljeno nešto, biće zamenjeno dok snimate nov materijal. Koristi se kad želite snimiti isponova.

Count In

Određuje kako će početi snimanje.

Vrednosti

Isključen (OFF) Snimanje počinje čim pritisnete [PLAY].

1 MEAS: Kad pritisnete [PLAY], odsviraće se jedan takt ubrojavanja pre početka samog snimanja. 2 MEAS: Kad pritisnete [PLAY], odsviraće se

dva takta ubrojavanja pre početka samog snimanja. WAIT NOTE: Umesto da pritisnete [PLAY], možete pritisnuti dirku, numerički taster ili Hold pedalu kako bi snimanje počelo.

Tempo Rec Switch

određuje da li će se izmene tempa snimiti (ON) ili ne (OFF).

Ako želite da se tempo menja u toku pesme, možete snimiti izmene u tempo kanalu. Ako su već snimljene izmene tempa, one će biti prebrisane novim podacima. Vrednosti: OFF, ON

Loop Switch

Određuje da li će biti snimanje u krug (ON) ili ne (OFF). Region lupovanja je od Rec Start Point do Rec End Point. Vrednosti: OFF, ON

Rec Start Point

Označava takt, beat, i tick na kojem će početi snimanje.

Rec End Switch

Određuje da li će se postaviti krajnja tačka snimanja (ON) ili ne (OFF).

Rec End Point

Označava takt, beat, i tick na kojem će se završiti snimanje.

Ovaj parametar se ignoriše ako je Rec End Switch postavljen na "OFF."

Rec Length

Određuje dužinu regiona snimanja u taktovima, beatovima i tick-ovima. Rec Length i Rec End Point su povezani.

Input Quantize

Quantize funkcija automatski ispravlja netačnosti u tajmingu sviranja na klavijaturi ili numeričkim tasterima, postavljajući note na ispravan tajming. Quantizacija je moguća i tokom snimanja u realnom vremenu.

Trebate odrediti da li želite quantizaciju tokom snimanja.

Vrednosti

Isključeno (OFF) - Neće se primenjivati Quantizacija pri snimanju.

GRID: Primenjivaće se Grid Quantizacija pri snimanju. Koristi se kad se želi precizan tajming, na primer pri snimanju perkusije ili basova.



SHUFFLE: Primenjivaće se Shuffle Quantizacija pri snimanju.

Koristi se kad želite ritmu dodati malo "mešanja" ili "swing" karakteristika.



Grid Resolution

Ovaj parametar se podešava ako se koristi Grid Quantizacija. Određuje interval quantizacije u notama. Postavite najkraću notu na koju će se primenjivati Grid Quantizacija.

Vrednosti: \mathbf{J} , \mathbf{J}_3 , \mathbf{J} , \mathbf{J}_3 , \mathbf{J} , \mathbf{J}_3 , \mathbf{J}

Grid Quantize Strength

Ovaj parametar se podešava ako se koristi Grid Quantizacija. On određuje toleranciju prilagođavanja nota prema tajmingu određenom Grid Resolution parametrom. Ako je vrednost "100%," note će biti ispravljene tačno na tajming određen Grid Resolution parametrom. Kako se snižava vrednost ovog parametra, tajming nota će se ispravljati sve manje, pa se na vrednosti od "0%" neće uopšte ispravljati. Vrednosti: 0–100%

Shuffle Resolution

Ako koristite Shuffle Quantizaciju, podesite notne vrednosti koje će se koristiti za nju.

Vrednosti: 🕹 🔎 🎜

Shuffle Rate

Ovaj parametar je potreban pri korišćenju Shuffle Quantizacije. On određuje stepen do kojeg će sporiji ritam biti odvojen od bržeg koji je postavljen u Shuffle Resolution parametru. Ako je vrednost parametra "50%," brži ritam će biti tačno između dva sporija. Ako je vrednost "0%," brži ritam će biti pomeren na isti tajming kao i prethodni sporiji. Ako je vrednost "100%," brži ritam će biti pomeren na isti tajming kao i sledeći sporiji.

Vrednosti: 0–100%

Izbor podataka sa sekvencera koji će biti snimani (Recording Select)

Kad se koristi snimanje u realnom vremenu, svi sekvencer podaci će biti snimani. Ako želite da se neke vrste podataka ne snimaju, možete postaviti Recording Select parametar na "OFF."

- 1. Pritisnite [REC] taster.
- 2. Pritisnite [F7 (Rec Select)].

Prikazaće se Recording Select prozor.



3. Pomoću ▼ / ▲ izaberite podatke (MIDI signale) koji će se snimati.

Note: Ovi MIDI signali predstavljaju note.

Poly Aftertouch: Polifoni aftertouch. Ovi MIDI signali primenjuju aftertouch na pojedinačne dirke. Control Change: Signali promene kontrole. Ovi MIDI

signali primejuju razne efekte, kao što su modulacija ili expresioni signali.

Program Change: Signali promene kontrole. Ovi MIDI signali postavljaju boje.

Channel Aftertouch: Channel aftertouch signali. Ovi MIDI signali primenjuju aftertouch na celokupan MIDI kanal.

Pitch Bend: Pitch Bend signali - menjaju visinu zvuka. System Exclusive: System exclusive signali. Ovi MIDI signali se koriste za postavke jedinstvene za Fantom-G, kao što su npr parametri zvuka.

4. Štiklirajte okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

Signal će biti sniman samo ako je štikliran (\checkmark), a ako nije neće biti snimljen.

Ako pritisnete [F6 (All Off)], neće se snimati sekvencer podaci. Ako pritisnete [F7 (All On)], snimaće se svi sekvencer podaci.

5. Pritisnite [F8 (Close)] da zatvorite Recording Select prozor.

Brisanje neželjenih podataka u toku snimanja (Realtime Erase)

Realtime Erase je funkcija koja briše nepotrebne podatke tokom snimanja u realnom vremenu. Ovo je veoma korisno za snimanje u krug, pošto vam omogućuje brisanje podataka bez zaustavljanja snimanja.

Realtime Erase se može vršiti samo ako je Recording Mod-"MIX."

1. Počnite snimanje u realnom vremenu (str. 222) Prikazaće se Realtime Recording prozor



2. Pritisnite [F6 (Erase)]. Prikazaće se Realtime Erase prozor.

Realtime Erase	
Lowest Note() Highest Note()	3:02:321
Press keys.	F7 Erase All Close

3. Izbrišite neželjene podatke.

Da izbrišete sve podatke, pritisnite [F7 (Erase All)]. Podaci će se brisati dok god držite pritisnut taster.

Da se izbrišu podaci sa određene dirke, držite pritisnutu tu dirku. Podaci će se brisati dok god držite pritisnutu dirku. Da izbrišete note niza dirki, držite pritisnute prvu i poslednju dirku iz tog niza. Podaci će se brisati dok god držite pritisnute dirke.

4. Pritisnite [F8 (Close)] da zatvorite prozor. Vratićete se u noralno stanje za snimanje.

Preslušavanje boja ili fraza u toku snimanja (Rehearsal Funkcija)

Rehearsal funkcija omogućuje vam da privremeno pauzirate snimanje tokom snimanja u realnom vremenu. To je korisno ako želite vežbati frazu koju ćete snimati.

1. Počnite snimanje u realnom vremenu (str. 222) Prikazaće se Realtime Recording prozor.



2. Pritisnite [F7 (Rehearsal)] ili [REC].

[REC] indikator će treperiti da vam pokaže kako je u rehearsal modu. U ovom modu se ništa ne snima dok svirate.

3. Za povratak u mod snimanja pritisnite [F7 (Rehearsal)] ili [REC] taster

Ubacivanje podataka korak po korak (Step Recording)

Step recording omogućuje snimanje nota i pauza jednu po jednu, baš kao da ih pišete u kajdanku.

NAPOMENA

Nije moguć step-recording direktno u song. Step recording snima u fraze.

Ubacivanje nota i pauza

1. Proverite da li ste se pripremili za snimanje kako je opisano pod naslovom "Snimanje u frazu" (str. 220).

2. Pritisnite [F8 (Phrase Edit)] u okviru MIDI Phrase Liste.

Prikazaće se Phrase Edit ekran.

3. Pritisnite [F5 (Step Rec)].

[REC] indikator će treperiti i prikazaće se Step Recording Standby prozor.



Ovom prozoru možete pristupiti i držeći pritisnut [SHIFT] taster i pritiskom na [REC] taster u MIDI Phrase Listi.

4. Podesite sve za step recording. Pomerite kursor na željeni parametar i okretanjem VALUE reglera ili [INC] [DEC] tasterima postavite željenu vrednost.

Rec Mode (Recording Mode)

Određuje kako će se odvijati snimanje.

Vrednosti

MIX: Mix snimanje. Standardno se koristi ovaj metod. Ako je na odredišnu frazu već snimljeno nešto, nov snimak će se dodavati na postojeći snimak, bez da se prethodni briše.

REPLACE: Snimanje sa zamenom prethodnog sadržaja. Ako je na odredišnu frazu već snimljeno nešto, biće zamenjeno dok snimate nov materijal. Koristi se kad želite snimiti isponova

Start Point

Označava takt, beat, i tick na kojem će se početi snimanje

5. Pritisnite [F8 (Start)] ili [PLAY].

REC indikator će se osvetliti i prikazaće se Step Rec (Note) ekran.



6. Odredite notu koju želite ubaciti. Pomoću ◀ i ► izaberite željeni parametar.

Note Type

Određjuje dužinu nota koju ubacujete. Dužina note je trajanje od jednog uključenja note, do sledećeg.

Vrednosti: *F*, *F*₃, *F*, *F*, *F*₃, *F*, *F*, *J*₃, *F*, *J*, *J*₃, *J*, *J*, *J*₃, *J*., *J*, *o*, *p*₁

Gate Time

Određuje proporciju gate time u odnosu na Note Type. Gate time je vreme između starta i prestanka trajanja note. Ako želite da se note sviraju staccato, postavite nižu vrednost, a višu ako želite tenuto. Standardno je oko "80%." Vrednosti: 1–100%

Input Velo

Određuje jačinu kojom će note biti svirane. Ako želite da to bude jačina kojom zaista i svirate, postavite "REAL." U suprotnom, koristite vrednosti p (piano)=60, mf (mezzo forte)=90, ili f (forte)=120 kao orijentacione.

Vrednosti: REAL, 1–127

7. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

8. Pritisnite [F7 (\leftarrow)] ili [F8 (\rightarrow)] za izbor ulaza i pritisnite notu na klavijaturi ili numeričkom tasteru. Kad pritisnete dirku ili numerički taster, note se prikazuju kao trake. Jačine pritiska su prikazane kao grafikon



Možete koristiti funkcijske tastere ([F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F6]) za sledeće operacije Step Back

Briše prethodno ubačenu notu.

Tie

Produžuje prethodno ubačenu notu za trenutnu vrednost.

Rest

Ubacuje pauzu. Prvo postavite Note Type parametar na dužinu koja je ista kao i pauza koju želite ubaciti. Zoom In

Smanjuje broj prikazanih nota. Ovo koristite kad želite bliže pogledati neke note.

ZoomOut

Povećava broj prikazanih nota. Koristi se ako se želi pogledati koje su sve note ubačene.

Untie

Uklanja zadnje ubačeno produženje trajanja note.

9. Ponovite prethodne korake za nastavak ubacivanja nota.

Pamti se zadnja vrednost svakog parametra. Znači ako želite koristiti iste postavke kao kod prethodno ubačene note, nema potrebe za njihovom izmenom. Kad podesite Gate Time i Input Velocity parametre, uglavnom nema potrebe da ih menjate, pa samo treba podešavati Note Type parametar i visinu note (klavijaturom ili numeričkim tasterima).

10. Kad završite step snimanje, pritisnite [STOP]. [REC] indikator će se ugasiti.

Ubacivanje akorda

Svirajte akord. Kursor će otići na sledeći korak kad pustite sve dirke ili numeričke tastere.

Pomeranje lokacije na koju se ubacuje

Pritiskom na [F8 (\rightarrow)] lokacija na koju se ubacuju note se pomera napred za vrednost Note Type.

Pritiskom na [F7 (←)] lokacija na koju se ubacuju note se pomera nazad za vrednost Note Type.

Držeći pritisnu [SHIFT] i pritiskom na [F8 (\rightarrow)] lokacija pomera za jedan takt napred.

Držeći pritisnu [SHIFT] i pritiskom na [F7 (←)] lokacija pomera za jedan takt nazad.

Pomeranje prikazanog regiona

Pritiskom na $\mathbf{\nabla}$ / $\mathbf{\Delta}$ pomera se prikazani region na dole ili gore.

Odnos Note Value Length i Gate Time

Odnos dužine note i gate time je prikazan u sledećoj tabeli. Pošto Fantomov sekvencer koristi TPQN (Ticks Per Quarter Note; tj., rezoluciju) od 480, gate time za četvrtinu note je 480 tick-ova

Note	Gate time
£	30
"F 3	40
₫.	45
,	60
₽3	80
Į.	90
5	120
√ 3	160
F.	180
1	240
3	320
٦.	360
4	480
93	640
٩.	720
٩	960
0	1920
Ю	3840

Gate time koji se snima u step recordingu se računa kao originalno gate time puta vrednost Gate Time parametra. Na primer ako je Gate Time parametar postavljen na "80%," ubacivanje četvrtine note će značiti da je gate time 480 x 0.8=384.

Snimanje audio signala

U ovoj sekciji objasnićemo kako se koristi Fantomov sekvencer za snimanje audio podataka.

O vremenu snimanja zvuka

Fantom-G ima 32 MB ugrađene memorije, što omogućuje snimanje oko 6 minuta mono ili oko 3 minuta stereo audio signala. Ako želite duže snimanje, moraćete instalirati još standardne DIMM memorije (str. 308, str. 310).

Semplovi i Songovi

Delić snimljenog zvuka se naziva "sempl." Song je moguće kreirati jednostavnim postavljanjem semplova u audio kanale.

Audio se može snimiti direktno u audio kanal songa, ili semplovanjem, ili se može prebaciti sa kompjutera u WAV ili AIFF fomratu.

Snimanje u song (str. 228)

Na Song Play ekranu izaberite kanal i početnu lokaciju za snimanje i počnite snimati.

Nekon toga će se na startnu lokaciju kanala postaviti sempl.

Semplovanje (str. 258)

Semplovanjem se može snimiti audio signal. Snimljeni semplovi se mogu dodati u listu. Moguće je napraviti pesmu jednostavnim ređanjem tih semplova u audio kanal songa.

Uvoz podataka sa kompjutera (p. 283)

Moguće je importovati WAV ili AIFF fajlove sa kompjutera. I oni se dodaju na listu semplova. Moguće je napraviti pesmu jednostavnim ređanjem tih semplova u audio kanal songa.

Snimanje u Song

Za snimanje audio signala u song, postupak je sledeći.

1. Izaberite audio kanal i takt od kojeg će početi snimanje (str. 229)

- 2. Počnite snimanje (str. 230)
- 3. Editujte song (str. 232).
- 4. Editujte semplove (str. 263).
- 5. Snimite song (str. 254)

Izbor audio kanala i startnog takta

Izbor audio kanala na koji će se snimati i određivanje startnog takta od kojeg će snimanje početi se radi na sledeći način.

Moguće je snimati na bilo koji od 1-24 kanala koji imaju oznaku"AUDIO."

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

2. Izbor kanala kojima želite snimati audio podatke vršite okretanjem VALUE reglera ili ▼ / ▲ tasterima.

Izaberite samo kanale označene sa "AUDIO."



Možete izmeniti redosled prikaza kanala.

Izmena zuma prikaza i redosleda kanala (Zoom/Track Order) (str. 209)

3. Pomoću ◀◀ i ►► odredite takt na kojem želite početi snimanje.

Startni takt je ispisan u "Measure" polju na vrhu svakog PLAY ekrana.

Ako se u kanalu već nalazi sempl

Svaki audio kanal reprodukuje samo jedan sempl po kanalu. Ako se semplovi u kanalu preklapaju, samo onaj poslednji će se čuti.

4. Pritisnite [REC] taster da pripremite snimanje



Prosledite na snimanje audio signala (str. 230)

Snimanje audio signala

Snimanje audio signala

Zvuk sa audio uređaja, mikrofona ili CD-a se može snimiti u audio kanal na sledeći način.

Osnovna procedura snimanja zvuka

1. Obavezno kompletirajte pripremne radnje kao što je opisano u "Izbor audio kanala i startnog takta" (str. 229).

2. Pritisnite [REC] taster.



Ovaj korak je isti kao korak 4 pod "Izbor audio kanala i startnog takta" (str. 229).

[REC] indikator će treperiti i prikazaće se Audio Rec Standby prozor.



Na ovom prozoru je moguće podesiti razne parametre vezane za snimanje zvuka.

Ako pritisnete [F7 (Inp Setting)] prikazaće se Input Setting ekran (str. 258), gde je moguće podesiti parametre za ulazni signal.

Na ulazni signal se mogu primeniti i efekti kao equalizer ili compressor. Pritiskom na [F7 (Inp Setting)] i zatim [F7 (Input Effect)] prikazuje se INPUT EFFECT ekran na kojem se mogu podesiti efekti. Detalji parametara se nalaze na strani 186 pod naslovom "Parametri ulaznih efekata".

3. Pomerite kursor na željeni parametar i okretanjem VALUE reglera ili [INC] [DEC] tasterima postavite željenu vrednost.

Detalji svakog parametra se mogu naći na strani 230, pod naslovom "Parametri za pripremu snimanja zvuka".

4. Ako snimate sa AUDIO INPUT ulaza, okretanjem LEVEL potenciometra na zadnjem panelu (str. 24) podesite nivo zvuka sa ulaza.

* Ovo podešavanje nije potrebno ako koristite DIGITALIN.

* Ako je jačina ulaznog zvuka prejaka, upaliće se

PEAK indikator. U ovom slučaju okrećite LEVEL potenciometar i snižavajte nivo zvuka dok se PEAK indikator ugasi.

* Ako je previsok nivo zvuka pri snimanju, indikator na ekranu će prikazivati "CLIP."

* Ako je na DIGITALAUDIO IN konektor priključen externi uređaj, i isključite kabl ili taj uređaj, na ulazu semože čuti šum. Ako se to dogodi, ponovo uključite uređaj ili isključite Fantomov[MIX IN] prekidač.

5. Pritisnite [PLAY] ili [F8 (Play)].

Prozor će se zatvoriti, [REC] indikator će biti stalno upaljen i snimanje će početi.

Kad počne snimanje, pojaviće se Realtime Recording prozor.



6. Kad završite snimanje, pritisnite [STOP].

[REC] indikator će se ugasiti.

Sempl koji ste snimili će biti postavljen na audio kanal.

Sempl se gubi kad se isključi uređaj.

Ako ga želite zadržati, morate ga snimiti (str 274).

Parametri za pripremu snimanja audio signala

U ovom odeljku objasnićemo Realtime Rec Standby parametre.

Audio Rec Mode (Audio recording mod)

Određuje kako će se snimanje odvijati. Vrednosti

SOLO: Dok se interni generator zvuka koristi kao i obično, snima se samo zvuk sa externog ulaza.

Na externi ulazni zvuk se mogu primeniti samo Input Effecti.

SOLO WITH FX: Dok se interni generator zvuka koristi kao i obično, snima se samo zvuk sa externog ulaza. U toku tok snimanja moguće je primeniti efekat na ulazni zvuk.

Ako je mod snimanja "SOLO WITH FX," ne mogu se primeniti MFX (multi-effect) na zvuk internog generatora zvuka.

RE-SAMPLING: Snima zvuk internog generatora zvuka (uključujući i audio kanale). Zvuk sa eksternog ulaza se neće čuti.

Jačina zvuka resemplovanih fraza će možda biti manja od originalnog. Ako je potrebno, možete normalizovati zvuk pomoću Normalize funkcije (str. 270).

Snimanje audio signala

Input Select

Određuje ulaz. Vrednosti DIGITAL IN: DIGITAL AUDIO IN jack LINE IN L/R: INPUT jacks L/R (stereo) LINE IN L: INPUT jack L (mono) MIC/GUITAR: MIC/GUITAR jack USB AUDIO: USB connector

Audio Rec Channel (Audio recording channel)

Određuje da li će snimljeni kanal biti stereo ili mono. Vrednosti MONO: Snimaće se mono. STEREO: Snimaće se stereo.

Count In

Određuje kako će počinjati snimanje. Vrednosti Isključen (OFF) Snimanje počinje čim pritisnete [PLAY]. 1 MEAS: Kad pritisnete [PLAY], odsviraće se jedan takt ubrojavanja pre početka samog snimanja. 2 MEAS: Kad pritisnete [PLAY], odsviraće se dva takta ubrojavanja pre početka samog snimanja.

Rec Start Point (Recording start point)

Označava takt, beat, i tick na kojem će početi snimanje.

Rec End Switch (Recording end switch)

Određuje da li će se postaviti krajnja tačka snimanja (ON) ili ne (OFF).

Rec End Point (Recording end point)

Označava takt, beat, i tick na kojem će se završiti snimanje.

Ova postavka neće imati uticaja ako je Rec End Switch na "OFF."

Rec Length (Recording length)

Određuje dužinu regiona snimanja u taktovima, beatovima i tick-ovima. Ovaj parametar je povezan sa Rec End Point vrednošću.

U ovom poglavlju ćemo objasniti kako se edituju songovi.

Tri načina editovanja

Editovanje songa (str. 232)

Preko Song Play i Song Edit ekrana je moguće editovati ceo song. Moguće je podesiti svaki kanal, i prerasporediti fraze i semplove. Kanali songa ne sadrže semplove i fraze, već samo drže informacije koje usmeravaju ko, šta, od kada i kako da se reprodukuju itd.

Editovanje fraze (str. 238)

Moguće je editovati pojedinačne fraze koje su postavljene u kanale. Za editovanje fraza se koristi Phrase Edit ekran.

Editovanje sempla (str. 263)

Moguće je editovati pojedinačne semplove koji su postavljeni u kanale. Za editovanje semplova se koristi Sample Edit ekran

Editovanje Songa (Song Edit)

Prikaz Song Edit ekrana

Da biste editovali song, prikažite prvo Song Edit ekran.

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

2. Pritisnite [F8 (Song Edit)]. Prikazaće se Song Edit ekran.



Song Edit ekran možete prikazati i ako brzo dva puta zaredom pritisnete [SONG] taster.

Funkcijski tasteri na Song Edit ekranu

		-	
F taster	Objašnjenje		Strana
F1 Insert	Ubacuje sempl na željenu lokaciju.		str. 233
F2 Delete	Briše izabrani	i sempl/frazu iz kanala.	str. 234
F3 Copy	Kopira izabra	ni sempl/frazu.	str. 234
EA Edit	Ako je izabran sempl: Prikazuje Sample Edit ekran.		str. 266
r4 duii	Ako je izabra: Prikazuje Phr	na fraza: ase Edit ekran.	str. 238
F5 Loop	Otvara Loop prozor preko kojeg se određuje region koji se ponavlja.		str. 208
F6 Marker	Otvara Marker prozor gde se postavljaju markeri.		str. 208
	Zoom/Track Order	Zumira prikaz kanala, ili im menja redosled prikaza	str. 209
F7 Song	Song Clear	Briše song.	str. 235
Util	Track Clear	Briše kanal.	str. 235
	Track Name	Dodeljuje naziv kanalu	str. 235
	Tempo Track	Menja tempo	str. 236
	Beat Track	Menja ritam	str. 237
F8 Song Edit	Prikazuje Song Play ekran.		str. 205

Pomeranje sempla/fraze (Move)	Ubacivanje sempla/fraze na određenu lokaciju (Insert)
Pomeranje trenutno izabranog sempla/fraze na drugi kanal ili lokaciju u istom kanalu se radi na sledeći način.	Ubacivanje sempla/fraze na željenu lokaciju se radi na sledeći način. Semplovi će automatski biti izabrani za audio kanal, fraze za MIDI kanal.
 Prikažite Song Edit ekran (str. 232). [CURSOR] tasterima izaberite sempl/frazu koju želite pomeriti. 	 Prikažite Song Edit ekran (str. 232). Pomoću ▼/▲ izaberite kanal u koji želite
3. Pritisnite [SHIFT] taster. Kursor će se promeniti i izgledaće kako se vidi sa slike.	 postaviti sempl/frazu. 3. Odredite lokaciju na koju želite ubaciti sempl/frazu. Tasteri imaju sledeće funkcije. [I◀] Pomera trenutnu lokaciju na početak ili kraj songa. [INCLIDEC] Pomeraju, trenutnu lokaciju u
 4. Dok i dalje držite pritisnut [SHIFT], pritisnite ▼/▲. Sempl/fraza će se pomeriti na drugi kanal. Semplovi se mogu pomerati na audio kanale, a fraze na MIDI kanale. 	[INC][DEC] Fomeraju trenutnu lokaciju u koracima od jednog ticka. [◀◀][▶▶] Pomeraju trenutnu lokaciju u koracima od jednog takta. VALUE regler Pomera trenutnu lokaciju u koracima od jednog otkucaja ritma.
 Dok i dalje držite pritisnut [SHIFT], sledećim tasterima pomerate semplove/fraze. [INC] [DEC] Pomeraju sempl/frazu u koracima od jednog ticka. 	 4. Pritisnite [F1 (Insert)]. Za MIDI kanal Prikazaće se MIDI Phrase Select ekran.
 ♦ i ▶ Pomeraju sempl/frazu u koracima od jednog takta. VALUE regler Pomera sempl/frazu u koracima od šesnaestine note. (120 tickova). Ako koristite USB miš, možete pomerati frazu prevlačeći je mišem, (držeći levi taster miša i pomerajući je). 	 Za audio kanal Prikazaće se Sample Select ekran. 5. Izaberite sempl/frazu koju želite ubaciti i pritisnite [F8 (Select)]. Sempl/fraza će biti ubačeni na lokaciju koju ste odredili.

	Editovanje Songa
Brisanje sempla/fraze iz kanala (Delete)	Editovanje sempla/fraze (Edit)
 Brisanje sempla/fraze iz kanala (Delete) Brisanje izabranog sempla/fraze iz kanala se radi na sledeći način. 1. Prikažite Song Edit ekran (str. 232). 2. [CURSOR] tasterima izaberite sempl/frazu koju želite izbrisati. 3. Pritisnite [F2 (Delete)]. Izabrani sempl/fraza će biti izbrisani iz kanala. Ova operacija samo briše sempl/frazu iz kanala, ali se oni ne brišu iz liste semplova/fraza. Kopiranje sempla/fraze (Copy) Kopiranje trenutno izabranog sempla/fraze se vrši na sledeći način. 1. Prikažite Song Edit ekran (str. 232). 2. [CURSOR] tasterima izaberite sempl/frazu koju 	 Editovanje sempla/fraze (Edit) Editovanje trenutno izabranog sempla/fraze se vrši na sledeći način. Ako je izabran sempl: Prikazaće se Sample Editekran. Ako je izabrana fraza: Prikazaće se Phrase Editekran. Prikažite Song Editekran (str. 232). [CURSOR] tasterima izaberite sempl/frazu koju želite editovati. Pritisnite [F4 (Edit)]. Za sempl Prikazaće se Sample Editekran. str. 266 Za frazu Prikazaće se Phrase Editekran. str. 238
 2. [Consort] asterina izaocite script/fazu koju želite kopirati. 3. Pritisnite [F3 (Copy)]. Trenutno izabrani sempl/fraza će biti kopirani odmah nakon originalnog. Ako koristite USB miša, možete kopirati sempl/frazu ako dok držite pritisnut [SHIFT] kliknete levim tasterom miša na sempl/frazu. 	

Г

Song Utility (Song Util)	Nazivanje kanala (Track Name)
Izmena zuma prikaza i redosleda kanala (Zoom/Track Order)	Moguće je postaviti naziv kanalu.
Izmena zuma prikaza i redosleda kanala (Zoom/Track Order) (str. 209)	 Prikažite Song Edit ekran (str. 232). Pomoću ▼/▲ izaberite kanal koji želite prebrisati
Brisanje trenutno otvorenog Songa (SongClear)	3. Pritisnite [F7 (Song Util)].
Brisanje pesme koja je otvorena na Song Play ekranu se radi na sledeći način. Ova funkcija se koristi kad se želi snimiti novi song. Sam song fajl koji je snimljen u projektu se ne briše.	 Prikazače se Song Edit Utility Menu. 4. Pomoću i izaberite "Track Clear," i pritisnite [F8 (Select)]. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)].
Ako editujete song koji je otvoren, prvo ga snimite ako želite zadržati izmene (str. 254).	5. Postavite željeni naziv.
1. Prikažite Song Edit ekran (str. 232).	Detaljniji opis postavljanja naziva možete naći pod naslovom "Postavljanje naziva" (str 42)
 Pritisnite [F7 (Song Util)]. Prikazaće se Song Edit Utility Menu. 	6. Pritisnite [F8 (Write)] da završite postavku naziva.
 Pomoću V/▲ izaberite "Song Clear," i pritisnite [F8 (Select)]. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. Prikazaće se poruka koja traži da potvrdite. 	
4. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].	
Brisanje podatak iz kanala (Track Clear)	
Brisanje izabranog kanala se vrši na sledeći način. Naziv i parametri kanala će se takođe vratiti na standardna podešavanja.	
1. Prikažite Song Edit ekran (str. 232).	
2. Pomoću ▼/▲ izaberite kanal koji želite prebrisati.	
 Pritisnite [F7 (Song Util)]. Prikazaće se Song Edit Utility Menu. 	
 4. Pomoću V/▲ izaberite "Track Clear," i pritisnite [F8 (Select)]. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. Prikazaće se poruka koja traži da potvrdite. 	
5. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].	

Izmena tempa u toku pesme (Tempo Track)

Ako želite da se tempo menja u toku pesme, možete snimiti izmene u tempo kanalu. Od lokacije na kojoj startuje izmena tempa će se pesma nastaviti u novom tempu. Ako želite postepenu izmenu tempa, kao što je ritardando ili accelerando, bolje je za to upotrebiti Tempo Recording funkciju (str. 223).

Ako želite da je cela pesma brža ili sporija, tempo reprodukcije možete podesiti na raynim PLAY ekranima.

1. Prikažite Song Edit ekran (str. 232).

2. Pritisnite [F7 (Song Util)]. Prikazaće se Song Edit Utility Menu.

3. Pomoću ▼/▲ izaberite " Tempo Track," i pritisnite [F8 (Select)]. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)].

4. Pritisnite [F1 (Create)]. Prikazaće se Create Event prozor. Unjemu će unapred biti izabrano "Tempo Change".

5. Pritisnite [F8 (Execute)]. Prikazaće se Create Position prozor.

6. Pomoću ◀ i ▶ pomerite kursor na "Measure (Meas)," "Beat," i "Tick."

7. Okretanjem VALUE reglera ili [INC] [DEC] tasterima odredite na kojem mestu ćete ubaciti izmenu tempa.

8. Pritisnite [F8 (Execute)] za ubacivanje.

9. Ubačena promena tempa će imati unapred određenu vrednost, pa je trebate izmeniti po želji

Detalje o editovanju tempo kanala možete naći pod naslovom"Editovanje pojedinačnih podataka sekvencera (Microscope)" (str. 250). Međutim, jedini podaci koje tempo kanal može da drži su opisani pod naslovom "Tempo Change" (str. 236).

Podaci koji se drže u tempo kanalu

Tempo kanal drži podatke o tempu songa.

Tempo Change

0vi podaci određuju tempo. Song će se reprodukovati u zavisnosti od ovih izmena tempa.

Vrednost prikazana kao" J=**" je tempo na kojem će se pesma reprodukovati (playback tempo), i može se podesiti na PLAY ekranu u svakom modu rada.

Ako se vrednost tempo change razlikuje od playback tempa, to znači da je tempo za reprodukciju privremeno izmenjen. Drugim rečima vrednosti izmene tempa nisu izbrisane, pa će se ova podešavanja izgubiti kad izaberete drugi song ili isključite uređaj. Ako želite da se song reprodukuje na ovom tempu i sledeći put, morate ga ponovo snimiti. Na taj način će se prepisati vrednosti tempo change tako da su iste kao i tempo za reprodukciju.

Izmena ritma tokom reprodukcije (Beat Track)	Podaci koji se drže u beat kanalu
	Beat kanal snima podatke o ritmu.
Ako želite da se ritam menja u toku pesme, možete ubaciti izmene ritma u beat kanalu. Od lokacije na kojoj startuje izmena, pesma će nastaviti u novom ritmu.	Beat Change Ovi podaci određuju ritam (Beat).
Ne može se menjati ritam usred takta. Ritam se može menjati jedino na početku takta.	
1. Prikažite Song Edit ekran (str. 232).	
 Pritisnite [F7 (Song Util)]. Prikazaće se Song Edit Utility Menu. 	
 Pomoću V/▲ izaberite "Beat Track," i pritisnite [F8 (Select)]. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. 	
4. Pritisnite [F1 (Create)]. Prikazaće se Create Event prozor. U njemu će unapred biti izabrano "Beat Change".	
5. Pritisnite [F8 (Execute)]. Prikazaće se Create Position prozor.	
6. Pomoću ◀ i ▶ pomerite kursor na "Measure (Meas)."	
7. Okretanjem VALUE reglera ili [INC] [DEC] tasterima odredite na kojem mestu ćete ubaciti izmenu ritma.	
8. Pritisnite [F8 (Execute)] za ubacivanje.	
9. Ubačena promena ritma će imati unapred određenu vrednost, pa je trebate izmeniti po želji.	
Detalje o editovanju beat kanala možete naći pod naslovom"Editovanje pojedinačnih podataka sekvencera (Microscope)" (str. 250). Međutim, jedini podaci koje kanal ritma može da drži su opisani pod naslovom "Beat Change" (str. 237).	

Editovanje fraze (Phrase Edit)

Ako se neka fraza koristi u više songova u okviru projekta, editovanje te fraze će uticati na sve njih. Ako ćete editovati frazu koju koriste drugi songovi, najpametnije je da se unapred duplira ta fraza. Dupliranje fraze (Duplicate) (str. 215)

Prikaz Phrase Edit ekrana

Da biste editovali frazu, prikažite prvo Phrase Edit ekran.

Phrase Edit ekran se otvara iz MIDI Phrase Liste ili preko Song Edit ekrana.

Iz MIDI Phrase Liste

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

2. Pritisnite [F3 (Phrase List)]. Prikazaće se MIDI Phrase List ekran.

3. Okretanjem VALUE reglera ili [INC] [DEC] tasterima ili ▼/▲ izaberite koju frazu želite editovati.

4. Pritisnite [F8 (Phrase Edit)]. Prikazaće se Phrase Edit ekran.

Iz Song Edita

1. Pritisnite [SONG] taster.



Prikazaće se Song Play ekran.

2. Pritisnite [F8 (Song Edit)]. Prikazaće se Song Edit ekran.

3. [CURSOR] tasterima izaberite frazu koju želite editovati.

4. Pritisnite [F4 (Edit)]. Prikazaće se Phrase Edit ekran.



Funkcijski tasteri na Phrase Edit ekranu

F taster	Objašnjenje		Strana
F1 Clear	Briše frazu fraze koji ne briše.	str. 239	
F2 Save	Snima frazu u projekat.		str. 239
	Quantize	Ispravlja tajming fraze	str. 240
	Erase	Briše neželjene podatke performansa	str. 242
	Delete	Briše nepoželjne taktove	str. 243
	Сору	Kopira podatke	str. 243
	Insert	Ubacuje prazne taktove	str. 244
	Transpose	Transponuje visinu	str. 245
F3 Modify	Change Velocity	Menja jačinu (velocity)	str. 245
	Change Channel	Menja MIDI kanal	str. 246
	Change Duration	Menja dužinu nota	str. 246
	Shift Clock	Pomera podatke napred natrag	str. 247
	Data Thin	Smanjuje količinu podataka u performansu	str. 248
	Truncate	Briše prazninu na početku	str. 249
F4	Edituje pojedinačne MIDI signale istr. 250		
Microscope	podatke snimljene u frazi		
F5 Step Rec	step recording, omogućuje da sestr. 226 note i pauze pojedinačno ubacuju		
F7 Play	Svira frazu koju trenutno editujete str. 239		
F6 Exit	Povratak na prethodni ekran. –		

Sviranje fraze (Play)

Reprodukcija trenutno izabrane fraze se vrši na sledeći način.

- 1. Prikažite Phrase Edit ekran (str. 238).
- 2. Pritisnite [PLAY] ili [F7 (Play)].



Brisanje fraze koja se edituje (Clear)

Brisanje fraze koja se edituje se vrši na sledeći način. Na ovaj način se ne briše fajl fraze koji je snimljen u projektu.

- 1. Prikažite Phrase Edit ekran (str. 238).
- 2. Pritisnite [F1 (Clear)]. Prikazaće se poruka koja traži da potvrdite.
- 3. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Snimanje fraze (Save)

Ova operacija snima izabranu frazu u projekat. Fraza koju snimite ili editujete je privremenog karaktera i izgubi se pri isključivanju uređaja. Ako je želite zadržati, morate je snimiti.

- 1. Prikažite Phrase Edit ekran (str. 238).
- 2. Pritisnite [F2 (Save)].
- 3. Postavite naziv fraze.

Detaljniji opis postavljanja naziva možete naći pod naslovom "Postavljanje naziva" (str 42)

4. Kad završite, pritisnite [F8 (OK)]. Prikazaće se ekran na kojem možete izabrati gde će se fraza snimiti.

5. Podesite broj fraze okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

6. Pritisnite [F8 (Write)]. Pojaviće se poruka koja traži da potvrdite operaciju snimanja. Nikad ne isključujte uređaj dok se snima fajl.

7. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Meni za podešavanje fraze

- 1. Prikažite Phrase Edit ekran (str. 238).
- 2. Pritisnite [F3 (Modify)].

Prikazaće se Phrase Modify Menu prozor.



3. Pomoću **V**/▲ izaberite željenu funkciju i pritisnite [F8 (Select)].

Quantize str. 240 Erase str. 242 Delete str. 243 Copy str. 243 Insert str. 244 Transpose str. 245 Change Velocity ® str. 245 Change Channel ® str. 246 Change Duration ® str. 246 Shift Clock str. 247 Data Thin str. 248 str. 249 Truncate

Detalji editovanja za svaku funkciju menjanja fraza se nalaze pod odgovarajućim naslovom.

4. Postavite vrednosti parametara edit funkcije koju želite. Pomerite kursor na željeni parametar i okretanjem VALUE reglera ili [INC] [DEC] tasterima postavite željenu vrednost. Pazite da izaberete ono što želite editovati, i menjate po potrebi.

5. Pritisnite [F8 (Execute)] za izvršenje. Kad se operacija završi, na kratko će se prikazati poruka "Completed!".

Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)].

Popravka tajminga fraze (Quantize)

U poglavlju "MIDI snimanje" (str. 217) smo objasnili funkciju Recording Quantize, koja omogućuje da se quantizuje tokokm snimanja u realnom vremenu. Moguće je i quantizovati frazu koja je već bila snimljena.

Quantize operacija ispravlja samo tajming na kojem su note pritiskane (note-on) i puštane (note-off), i ne ispravlja ništa drugo. To znači da ako snimite MIDI signale kao modulacija ili pitch bend, kvantizacija može uzrokovati da note ne budu u sinhronizaciji sa tim MIDI signalima. Da bi se izbegli takvi problemi, najbolje je podatke koji nisu vezani za klavijaturu snimiti naknadno, koristeći mix recording, itd

Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Meni za podešavanje fraze" (str 239)

Ch (MIDI Channel)

Određuje za koji MIDI kanal će se note quantizovati. Ako želite quantizovati sve note, postavite vrednost ovog parametra na "ALL." Pri quantizaciji samo nota iz određenog MIDI kanala, izaberite taj kanal. Vrednosti: ALL, Ch1–Ch16

Measure, For (Edit Range)

Određuje od kojeg do kojeg takta će se quantizovati. Ako za "For" postavite "ALL," quantizovaće se svi taktovi.

Quantize Type

Određuje vrstu quantizacije. Vrednosti

GRID: Primenjivaće se Grid Quantizacija. Pošto će se note podesiti na tajming određene note, ovu funkciju možete iskoristiti kad želite da se bubnjevi ili basovi na primer sviraju u preciznom ritmu.



SHUFFLE: Primenjivaće se Shuffle Quantizacija. Koristi se kad želite ritmu dodati malo "mešanja" ili "swing" karakteristika.



TEMPLATE: Fantom-G poseduje 71 unapred spremljena načina. Ovi spremljeni načini imaju različite postavke quantizacije za primenu "ritmičkih osećeaja" raznih muzičkih kategorija. Izaberite postavku koja vam odgovara.

Ako su vam note previše različite od ispravnog tajminga, Template Quantize možda neće raditi toliko dobro, pa možda rezultat neće odgovarati onom što ste zamislili. U tom slušaju, prvo primenite Grid Quantizaciju da ispravite te greške.

Resolution (Grid Quantize Resolution)

Ovaj parametar se koristi samo kad se izabere Grid Quantizacija. Određuje interval quantizacije u notama. Izaberite Rezoluciju koja je ista kao najkraća nota u delu koji želite quantizovati.

Vrednosti: 🖡 , 🞜 , 🖡 , 🞝 , J , J 3 , J

Strength (Grid Quantize Strength)

Ovaj parametar se koristi samo kad se izabere Grid Quantizacija. Određuje procenat promene tajminga nota prema ispravnom tajmingu određenom Resolution parametrom. Ako je vrednost "100%," note će se pomeriti na najbliži tajming postavljen Grid Resolution parametrom. Ako je vrednost "0%" note neće uopšte menjati tajming.

Resolution (Shuffle Quantize Resolution)

Ovaj parametar se koristi samo kad se izabere Shuffle Quantizacija. Određuje interval quantizacije u notama.

Vrednosti: 🖡 🗸 🎝

Rate (Shuffle Quantize Rate)

Ovaj parametar se koristi samo kad se izabere Shuffle Quantizacija. Određuje koliko želite razdvojiti ritam određen Shuffle Resolution parametrom. Pomeranjem tajminga ritma možete kreirati "swing" osećaj. Vrednost od "50%" će postaviti tajming nota tačno na sredinu između dve note koje kasne. Vrednost od "0%" će postaviti notu na isti tajming kao i prethodna sporija. Vrednost od "100%" će pomeriti notu na isti tajming kao sledeća sporija.

Vrednosti: 0–100%



Unapred spremljena Quantizacija (Quantize Template)

Određuje koju od unapred podešenih quantizacija želite koristiti. Evo liste unapred pripremljenih načina quantizacije

1	Dance (small dynamics)
2	Dance (large dynamics)
3	Dance (light swing)
4	Dance (heavy swing)
5	Dance (dragging beats, small dynamics)
6	Dance (dragging beats, large dynamics)
7	Dance (dragging beats, light swing)
8	Dance (dragging beats, heavy swing)
9	Dance (pushing beats, small dynamics)
10	Dance (pushing beats, large dynamics)
11	Dance (pushing beats, light swing)
12	Dance (pushing beats, heavy swing)
13	Fusion (small dynamics)
14	Fusion (large dynamics)
15	Fusion (light swing)
16	Fusion (heavy swing)
17	Fusion (dragging beats, small dynamics)
18	Fusion (dragging beats, large dynamics)
19	Fusion (dragging beats, light swing)
20	Fusion (dragging beats, heavy swing)
21	Fusion (pushing beats, small dynamics)
22	Fusion (pushing beats, large dynamics)
23	Fusion (pushing beats, light swing)
24	Fusion (pushing beats, heavy swing)
25	Reggae (small dynamics)
26	Reggae (large dynamics)
27	Reggae (light swing)
28	Reggae (heavy swing)
29	Reggae (dragging beats, small dynamics)
30	Reggae (dragging beats, large dynamics)
31	Reggae (dragging beats, light swing)
32	Reggae (dragging beats, heavy swing)
33	Reggae (pushing beats, small dynamics)

34	Reggae (pushing beats, large dynamics)		
35	Reggae (pushing beats, light swing)		
36	Reggae (pushing beats, heavy swing)		
37	Pops (small dynamics)		
38	Pops (large dynamics)		
39	Pops (light swing)		
40	Pops (heavy swing)		
41	Pops (dragging beats, small dynamics)		
42	Pops (dragging beats, large dynamics)		
43	Pops (dragging beats, light swing)		
44	Pops (dragging beats, heavy swing)		
45	Pops (pushing beats, small dynamics)		
46	Pops (pushing beats, large dynamics)		
47	Pops (pushing beats, light swing)		
48	Pops (pushing beats, heavy swing)		
49	Rhumba (small dynamics)		
50	Rhumba (large dynamics)		
51	Rhumba (light swing)		
52	Rhumba (heavy swing)		
53	Rhumba (dragging beats, small dynamics)		
54	Rhumba (dragging beats, large dynamics)		
55	Rhumba (dragging beats, light swing)		
56	Rhumba (dragging beats, heavy swing)		
57	Rhumba (pushing beats, small dynamics)		
58	Rhumba (pushing beats, large dynamics)		
59	Rhumba (pushing beats, light swing)		
60	Rhumba (pushing beats, heavy swing)		
61	Samba (for Pandeiro, etc.)		
62	Samba (for Surdo, Timbale)		
63	Axe (for Caixa)		
64	Axe (for Surdo)		
65	Salsa (for Cascala)		
66	Salsa (for Conga)		
67	Triplets		
68	Quintuplets		
69	Sextuplets		
70	Septuplets over two beats		
71	Lagging triplets		

Ovi pripremljene quantizacije su napravljene za 4/4 takt. Ako ih se primeni na neki drugi takt, možda se neće postići željeni rezultat.

Nazivi stilova su samo za lakše snalaženje i ne znače da su namenjeni za korišćenje samo u navedenim stilovima. Naravno da ih možete koristiti i sa drugim muzičkim stilovima.

Tajming (Quantize Timing)

Određuje koliko će se note pomeriti prema tajmingu koji je unapred pripremljen. Ako je vrednost 100%, note će biti sasvim tačno postavljane kao u unapred pripremljenom. Vrednost od 0%, znači da se note neće ni pomerati.

Vrednosti: 0-100%

Range Min, Range Max

Određuje raspon nota koje će se quantizovati. Na primer, ako želite quantizovati od C3 do C4, postavite "Note Min" na "C3," a "Note Max" na "C4." Raspon nota možete podesiti i pritiskom na dirke

Brisanje neželjenih podataka performansa (Erase)

Ova funkcija briše sve sekvencer podatke unutar određenog područja. Pošto se izbrisani podaci zamenjuju pauzama, originalni taktovi ostaju neizmenjeni.

Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Meni za podešavanje fraze" (str 239)

Ch (MIDI Channel)

Određuje u kojem MIDI kanalu će biti izbrisani podaci. Ako želite quantizovati sve sekvencer podatke, postavite vrednost ovog parametra na "ALL." Da bi izbrisali samo sekvencer podatke iz jednog MIDI kanala, izaberite taj MIDI kanal. Vrednosti: ALL, Ch1–Ch16

Measure, For (Edit Range)

Određuje od kojeg do kojeg takta će se brisati. Ako za "For" postavite "ALL," brisaće se svi taktovi.

Status

Određuje vrste podataka koje će se brisati. Vrednosti :

> ALL NOTE Poly Aftertouch Control Change Program Change Channel Aftertouch Pitch Bend System Exclusive Tune Request

Range Min, Range Max

Ako ste Status parametar postavili na "NOTE," "P.AFT," "C.C," ili "PROG," trebate odrediti raspon od - do. Postavite "Range Min" za "od" i "Range Max" na "do".

Da izbrišete sve note ili polifone aftertouch podatke, postavite "Range Min" na "C -1" a "Range Max" na "G9." Da izbrišete samo C4, postavite i "Range Min" i "Range Max" na "C4." Da izbrišete sve od C3 do C4, postavite i "Range Min" na C3 a "Range Max" na "C4."

Da izbrišete sve kontroler podatke postavite "Range Min" na 0 a "Range Max" na "127." Da izbrišete sve brojeve programa postavite "Range Min" na 1 a "Range Max" na "128." Da izbrišete samo 4, postavite i "Range Min" i "Range Max" na "4." Da izbrišete sve brojeve od 3 do 14 postavite "Range Min" na 3 a "Range Max" na "14."

Brisanje nepotrebnih taktova (Delete)

Ova funkcija bri[e određeno područje sekvencer podataka, i pomera podatke koji su sledeći unatrag da popuni nastalu prazninu. Zbog toga će ukupan broj taktova biti manji za onoliko koliko ste ih izbrisali.

Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Meni za podešavanje fraze" (str 239)

Measure, For (Edit Range)

Određuje od kojeg do kojeg takta će se brisati. Ako za "For" postavite "ALL," odrediće se svi taktovi.

Kopiranje fraza (Copy)

Ova funkcija kopira određeno područje podataka sa sekvencera.

Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Meni za podešavanje fraze" (str 239)

Ch (MIDI Channel)

Određuje iz kojeg MIDI kanala će se kopirati podaci. Ako želite kopirati sve sekvencer podatke, postavite vrednost ovog parametra na "ALL." Da bi kopirali samo sekvencer podatke iz jednog MIDI kanala, izaberite taj MIDI kanal. Vrednosti: ALL, Ch1–Ch16

Src Measure, For (Edit Range)

Određuje od kojeg do kojeg takta će se kopirati. Ako za "For" postavite "ALL," odrediće se svi taktovi.

Dst Measure (Destination Measure)

Određuje takt na koji će se kopirati. Ako želite da odredišni takt bude odmah nakon poslednjeg u frazi, postavite parametar na "END."

Copy Mode

Određuje da li želite sačuvati postojeće podatke kad kopirate preko nekih.

Vrednosti

MIX: Kombinuje izvorne i odredišne podatke. REPLACE: Muzički podaci na odredištu se zamenjuju novim. Samo će se brisati sekvencerovi podaci MIDI kanala navedenih u Channel parametru, ostali će ostati nedirnuti.

Copy Times

Određuje koliko puta će se kopirati podaci.

Status

Određuje vrste podataka koje će se kopirati. Vrednosti

> ALL NOTE Poly Aftertouch Control Change Program Change Channel Aftertouch Pitch Bend System Exclusive Tune Request

Range Min, Range Max

Ako ste Status parametar postavili na "NOTE," "P.AFT," "C.C," ili "PROG," trebate odrediti raspon od - do. Postavite "Range Min" za "od" i "Range Max" za "do".

Da kopirate sve note ili polifone aftertouch podatke, postavite "Range Min" na "C -1" a "Range Max" na "G9." Da kopirate samo C4, postavite i "Range Min" i "Range Max" na "C4." Da kopirate sve od C3 do C4, postavite i "Range Min" na C3 a "Range Max" na "C4."

Da kopirate sve kontroler podatke postavite "Range Min" na 0 a "Range Max" na "127."

Da kopirate sve brojeve programa postavite "Range Min" na 1 a "Range Max" na "128."

Da kopirate samo 4, postavite i "Range Min" i "Range Max" na "4."

Da kopirate sve brojeve od 3 do 14 postavite "Range Min" na 3 a "Range Max" na "14."

Ubacivanje blanko takta (Insert)

Ova funkcija ubacuje prazne taktove na određenu poziciju u frazi.

Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Meni za podešavanje fraze" (str 239)

Measure, For (Edit Range)

Određuje lokaciju takta na kojoj će se ubacivati prazni taktovi i broj taktova koji će se ubaciti.

Transponovanje tonaliteta (Transpose)

Transpozicija visine nota u okviru određenog područja, za +/- 127 polunota. Ovom funkcijom se moduliše od jednog tonaliteta na drugi u okviru fraze, ili se transponuje cela fraza

Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Meni za podešavanje fraze" (str 239)

Ch (MIDI Channel)

Određuje za koji MIDI kanal će se note quantizovati. Ako želite transponovati sve note, postavite "ALL". Ako se transponuju samo note određenih MIDI kanala, odaberite MIDI kanale koji koriste ovaj parametar.

Vrednosti: ALL, Ch1–Ch16

Measure, For (Edit Range)

Određuje od kojeg do kojeg takta će se transponovati. Ako za "For" postavite "ALL," odrediće se svi taktovi.

Range Min, Range Max

Određuje raspon nota koje će se transponovati. Na primer, ako želite transponovati od C3 do C4, postavite "Note Min" na "C3," a "Note Max" na "C4." Raspon nota možete podesiti i pritiskom na dirke.

Bias

Određuje transpoziciju u polunotama. Postavite pozitivne vrednosti "+" da se povisi zvuk, a negativne "-" da se snizi. Ako ne želite da transponujete, postavite ovu vrednost na "0." Vrednosti: -127–+127

Ako želite sniziti bas za jednu oktavu...

Ako je bas jednu oktavu viši nego što je potrebno, pomoću Transpose funkcije ga možete sniziti.

Da biste niskofrekventne zvuke snizili za jednu oktavu, postavite vrednost Range parametra na "Lowest–Highest" za bas part, i vrednost Bias parametra na "-12."

Ako želite izmeniti perkusione boje...

Transpose funkcija omogućuje vam i izmenu perkusionih boja.

Ako na primer želite zvuk konge zameniti tam-tamom. Ako je koga postavljen na D4 dirku, a tom na C3, vrednost Range parametra postavite na "D4–D4" a Bias parametra na "-14."

Izmena dinamike sviranja (Change Velocity)

Ova funkcija menja dinamiku sviranja na klavijaturi preko određenog notnog područja

Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Meni za podešavanje fraze" (str 239)

Ch (MIDI Channel)

Određuje MIDI kanale nota kojima će se menjati velocity.

Ako želite menjati velocity za sve note, postavite vrednost ovog parametra na "ALL." Ako menjate velocity samo za note određenog MIDI kanala ovim parametrom odredite koji MIDI kanal. Vrednosti: ALL, Ch1–Ch16

Measure, For (Edit Range)

Određuje od kojeg do kojeg takta će se menjati velocity. Ako za "For" postavite "ALL," odrediće se svi taktovi.

Bias

Ovim parametrom se dodaje fiksni iznos svim velocitz vrednostima. Ako želite svim velocity vrednostima povećati vrednost za 10, postavite ovaj parametar na "+10."

Vrednosti: -99-+99

Magnify

Ovaj parametar se koristi ako je potrebno povećati razlike u velocity vrednostima. Za manje varijacije koristite vrednost od npr"99%" ili manje. Za veće varijacije postavite vrednosti od preko "101%". Ako je vrednost "100%," ne menjaju se vrednosti velocity. Vrednosti: 0–200%

Range Min, Range Max

Određuje od i do koje note će se menjati velocity. Na primer, ako želite izmeniti velocity od C3 do C4, postavite "Note Min" na "C3," a "Note Max" na "C4." Raspon nota možete podesiti i pritiskom na dirke.

Menjanje MIDI kanala (Change Channel)

Ova funkcija prebacuje određeno područje MIDI kanala na drugi MIDI kanal.

Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Meni za podešavanje fraze" (str 239)

Measure, For (Edit Range)

Određuje od i do kojeg takta će se MIDI podaci menjati. Ako za "For" postavite "ALL," odrediće se svi taktovi.

Status

Određuje vrstu podataka za koju želite menjati MIDI kanal. Vrednosti

ALL NOTE Poly Aftertouch Control Change Program Change Channel Aftertouch Pitch Bend

Range Min, Range Max

Ako ste Status parametar postavili na "NOTE," "P.AFT," "C.C," ili "PROG," trebate odrediti od - do. Postavite "Range Min" za "od" i "Range Max" za "do".

Da izmenite MIDI kanal svih nota ili polifonih aftertouch podataka, postavite "Range Min" na "C -1" a "Range Max" na "G9."

Da izmenite MIDI kanal samo C4, postavite i "Range Min" i "Range Max" na "C4."

Da izmenite sve od C3 do C4, postavite i "Range Min" na C3 a "Range Max" na "C4."

Da izmenite MIDI kanal svih kontrolera postavite "Range Min" na 0 a "Range Max" na "127."

Da izmenite MIDI kanal svih brojeva programa postavite "Range Min" na 0 a "Range Max" na "128." Da izmenite samo broj 4, postavite i "Range Min" i "Range Max" na "4."

Da izmenite sve brojeve od 3 do 14 postavite "Range Min" na 3 a "Range Max" na "14."

Src Channel, Dst Channel (MIDI Channel)

Postavite Src Channel za MIDI kanal koji želite izmeniti i Dst Channel na onaj na koji želite postaviti. Ako ste za source MIDI kanal postavili ALL, podaci sequencera svih MIDI kanala će se kombinovati u odredišni (destination) MIDI kanal.

Vrednosti: ALL, 1-16

Za odredišni MIDI kanal nije moguće postaviti "ALL".

Izmena trajanja nota (Change Duration)

Ova funkcija menja trajanja nota u okviru određenog područja. Zavisno od vrednosti možete kreirati staccato ili tenuto.

Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Meni za podešavanje fraze" (str 239)

Ch (MIDI Channel)

Određuje MIDI kanale nota kojima će se menjati trajanje.

Ako želite izmeniti trajanje nota svih MIDI kanala, postavite vrednost ovog parametra na ALL. Ako menjate trajanje samo za note određenog MIDI kanala ovim parametrom određujete koji MIDI kanal. Vrednosti: ALL, Ch1–Ch16

Measure, For (Edit Range)

Određuje od kojeg do kojeg takta će se menjati trajanja nota. Ako za "For" postavite "ALL," odrediće se svi taktovi.

Bias

Ako želite skratiti ili produžiti trajanja svih nota za fisknu vrednost, postavite je ovim parametrom. Ako želite produžiti sve za 10, postavite ovaj parametar na "+10."

Vrednosti: -4800-+4800

Magnify

Ako želite skratiti ili produžiti trajanja svih nota za procentualnu vrednost, postavite je ovim parametrom. Ako je vrednost "100%," nema promene. Vrednost od "101%" ili viša produžuje trajanje, dok vrednosti od "99%" ili niže skraćuju. Da bi prepolovili trajanja, postavite vrednost na "50%." Da duplirate trajanja postavite "200%."

Vrednosti: 0–200%

Range Min, Range Max

Određuje od i do koje note će se menjati trajanje. Na primer, ako želite izmeniti trajanje od C3 do C4, postavite "Note Min" na "C3," a "Note Max" na "C4." Raspon nota možete podesiti i pritiskom na dirke.

Pomeranje podataka napred- natrag (Shift Clock)

Ova funkcija pomera tajming sekvencer podataka napred nazad u okviru određenog područja u koracima od po 1 tick. I malene primene u tajmingu mogu ubrzati ili usporiti izvedbu.

NAPOMENA

Kad se izvršava ova funkcija, podaci koji bi trebali da se pomere na tačku pre početka fraze će se automatski postaviti na početak fraze. Ako bi se podaci trebali postaviti posle kraja fraze, na kraju će se ako je to potrebno automatski kreirati novi taktovi. Ritam novih taktova će biti isti kao i oni pre njih

Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Meni za podešavanje fraze" (str 239)

Ch (MIDI Channel)

Određuje iz kojeg MIDI kanala će se pomerati podaci. Ako želite pomeriti sve sekvencer podatke, postavite vrednost ovog parametra na "ALL." Da bi pomerili samo sekvencer podatke iz jednog MIDI kanala, izaberite taj MIDI kanal. Vrednosti: ALL, Ch1–Ch16

Measure, For (Edit Range)

Određuje od i do kojeg takta će se pomeriti sekvencer podaci. Ako za "For" postavite "ALL," odrediće se svi taktovi.

Bias

Određuje za koliko će se tickova pomeriti sekvencer podaci. Vrednosti: -4800-+4800

Status

Određuje vrste podataka koje će se pomeriti. Vrednosti :

> ALL NOTE Poly Aftertouch Control Change Program Change Channel Aftertouch Pitch Bend System Exclusive Tune Request

Range Min, Range Max

Ako ste Status parametar postavili na "NOTE," "P.AFT," "C.C," ili "PROG," trebate odrediti raspon od - do. Postavite "Range Min" za "od" i "Range Max" za "do".

Da pomerite sve note ili polifone aftertouch podatke, postavite "Range Min" na "C -1" a "Range Max" na "G9."

Da pomerite samo C4, postavite i "Range Min" i "Range Max" na "C4."

Da pomerite sve od C3 do C4, postavite i "Range Min" na C3 a "Range Max" na "C4."

Da pomerite sve kontrolere postavite "Range Min" na 0 a "Range Max" na "127."

Da pomerite sve brojeve programa postavite "Range Min" na 1 a "Range Max" na "128."

Da pomerite samo 4, postavite i "Range Min" i "Range Max" na "4."

Da pomerite sve brojeve od 3 do 14 postavite "Range Min" na 3 a "Range Max" na "14."

Smanjivanje podataka Sequencera (Data Thin)	Range Min, Range Max Ako ste Status parametar postavili na "NOTE," "P.AFT," "C.C," ili "PROG," trebate odrediti raspon od - do. Postavite "Range Min" za "od" i "Range Max" za "do".	
Kontroleri kojima se vrednosti kontinualno menjaju kao što su aftertouch, pitch bend, i expression obično prave veliku količinu podataka dok se koriste. Data		
Thin funkcija briše nepotrebno kako bi povećala količinu slobodne memorije za sekvencer.	postavite "Range Min" na "C -1" a "Range Max" na "G9."	
Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Meni za podešavanje fraze" (str 239)	Da smanjite samo C4, postavite i "Range Min" i "Range Max" na "C4." Da smanjite sve od C3 do C4, postavite i "Range Min" na C3 a "Range Max" na "C4." Da smanjite sve kontrolere postavite "Range Min" na 0 a "Range Max" na "127." Da smanjite samo 4, postavite i "Range Min" i "Range Max" na "4." Da smanjite sve brojeve od 3 do 14 postavite "Range Min" na 3 a "Range Max" na "14."	
Ch (MIDI Channel) Određuje u kojem MIDI kanalu će biti smanjivani podaci. Ako želite smanjiti sve sekvencer podatke, postavite vrednost ovog parametra na "ALL." Da bi smanjili samo sekvencer podatke iz jednog MIDI kanal, izaberite taj MIDI kanal. Vrednosti: ALL, Ch1–Ch16		
Measure, For (Edit Range) Određuje od kojeg do kojeg takta će se smanjivati podaci. Ako za "For" postavite "ALL," odrediće se svi taktovi.		
Data Thin Value Za smanjivanje podataka koji imaju brze izmene vrednosti, koristite višu vrednost ovog parametra. Ako ne želite baš puno smanjiti podatke, iako je sa brzim izmenama, koristite niže vrednosti.		
Data Thin Time Ako smanjujete podatke koji se postepeno menjaju, koristite više vrednosti ovog parametra. Ako ne želite baš puno smanjiti podatke, iako je sa postepenim izmenama, koristite niže vrednosti.		
Status Određuje vrste podataka koje će se smanjivati. Vrednosti ALL Poly Aftertouch Control Change Channel Aftertouch Pitch Bend		

Brisanje praznih taktova (Truncate)

Kopiranjem se ponekad dešava da se kreiraju prazni taktovi na početku fraze. Truncate briše prazne taktove od početka fraze do prve note.

Ako su između početka fraze i prve note snimljeni neki drugi sekvencer podaci (kao npr signali promene programa ili kontrole), ova funkcija će ostaviti samo poslednji od njih i to pre prve note.

Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Meni za podešavanje fraze" (str 239)

1. Pritisnite [F8 (Execute)] za Truncate operaciju

Editovanje detalja podataka Pritisnite [F7 (Channel)] za izbor parta čije sa 4. podatke želite pregledati ili editovati. sekvencera (Microscope) Ako želite pregled svih podataka svih MIDI kanala, izaberite "ALL". Microscope omogućuje da se edituju pojedini detalji Channel: ALL, 1–16 podataka snimljenih u frazu. kao što su MIDI signali. Part Group: ALL, INT, EXP1, EXP2, EXT Editovanje podataka sa sekvencera Da bi se efikasnije iskoristio ekranski prostor (Osvnovna procedura u Microscope standardno se en prikazuju lokacije u kojima nema funkciji) podataka. Ako želite videti podatke sekvencera koji su snimljeni Za bliže objašnjenje različitih vrsta podataka iz u frazi, prikažite Microscope ekran. Svaka linija performansa, pogledajte "Sequencerski podaci koje prikazuje lokaciju (takt- beat-tick) na kojoj su podaci sadrže fraze" (str. 251). snimljeni i same podatke koji su na toj lokaciji. 5. Kad završite s podešavanjem, pritisnite [F8 1. Prikažite Phrase Edit ekran (str. 238). (Close)]. 2. Pritisnite [F4 (Microscope)]. 6. Pomoću $\mathbf{\nabla}/\mathbf{A}$ izaberite podatke koje želite Prikazaće se Microscope ekran. editovati. Pomoću $\mathbf{\nabla}/\mathbf{\Delta}$ pregledate podatke 7. Pomoću ┥ i 🕨 izaberite parametar koji želite Prikazuje parametre na editovati. lokaciji kursora MIDI kanal Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili 8. pritiskom na [INC] [DEC] tastere. Note, nazivi nota (notni brojevi) polifonih aftertouch podataka, i velocity se mogu odrediti i pritiskanjem dirke Part Group **I** INT EXP1 Ako pritisnete [ENTER], podaci označeni sa " ▶ " će E EXP2 se slati sa MIDI OUT priključka. U slučaju note, E EXT pritiskom na [ENTER] će se čuti ta nota. Performance podaci Lokacija performance podataka Ako editujete system exclusive signal, pogledajte pod (Measure-Beat-Tick) naslovom "Editovanje sistemskih signala" na sledećoj strani. Funkcijski tasteri na Microscope ekranu F taster Objašnjenje Strana 9. Ponovite korake od 3 do 8 za editovanje podataka. F1 Create Ubacuje podatke. str. 252 Briše podatke. str. 252 F2 Erase 10. Da zatvorite Microscope ekran, pritisnite [EXIT]. Pomera podatke. str. 253 F3 Move Kopira podatke str. 253 F4 Copy F5 Place Postavlja kopirane podatke str. 253 Uklj/isklj prikaz piano roll-a. str. 250 F6 🗖 F7 Channel Menja prikazani part. str. 250 F8 View Odabire prikazane podatke. str. 252 3. Pritiskom na [F6 ()] moguće je menjati prikaz piano roll-a

Editovanje System Exclusive signala

1. Pomoću ▼ i ▲ pomerite kursor na lokaciju system exclusive signala koji želite editovati.

2. Pritisnite ►.

Prikazaće se System Exclusive Edit prozor.

3. Pritiskom na ◀/► pomerite kursor na signal koji želite editovati.

4. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

Ako želite da dodate podatke između"F0" i "F7," pomerite kursor na to mesto i pritisnite [F3 (Insert)]. Ubaciće se vrednost "00". Izmenite je na željenu vrednost.

Za brisanje podataka pomerite kursor na željeno mesto i pritisnite [F2 (Delete)].

5. Kad završite editovanje, pritisnite [F8 (Execute)] kako bi postavili vrednosti system exclusive signala. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)].

Ako želite odbaciti sve izmene system exclusive signala koje ste napravilii vratite se na Microscope ekran, pritisnite [EXIT].

U slučaju Roland type IV system exclusive signala, checksum se automatski izračunava kad završite sa editovanjem vrednosti. Ako ne želite da se checksum automatski izračunava, pritisnite [F1 (Auto Sum)] da isključite svetlo.

Ako pritisnete [F4 (Test)], system exclusive signal koji editujete će se poslati na MIDI OUT izlaz.

Sequencer podaci koje koriste fraze

Fraze mogu snimati sledećih osam vrsta podataka sa sekvencera. Snimljena pozicija (takt-beat-tick) je prikazana levo od svake stavke, sa brojem MIDI kanala.

Note

Ovi MIDI signali predstavljaju note. S leva na desno parametri su Note Number, koji prikazuje naziv note; On Velocity, koji određuje snagu kojom je dirka pritisnuta; Duration, koji određuje trajanje note; i Off Velocity, koji određuje snagu otpuštanja dirke.

Program Change

Ovi MIDI signali menjaju boje. Broj programa (PC#) određuje boje.

Control Change

Ovi MIDI signali primenjuju razne efekte, kao što su modulacija ili expresioni signali. Broj kontrolera (CC#) određuje funkciju, a Value jačinu efekta.

Pitch Bend

Ovi MIDI signali menjaju visinu zvuka. Vrednost određuje koliko će se menjati visina zvuka.

Poly Aftertouch

Ovi MIDI signali primenjuju aftertouch na pojedinačne note. S leva na desno, parametri su - Note Number – određuje dirku, i Value – određuje jačinu aftertoucha.

Channel Aftertouch

Ovi MIDI signali primenjuju aftertouch na celokupan MIDI kanal. Vrednosti određuju jačinu aftertouch-a.

System Exclusive

Ovi MIDI signali se koriste za postavke jedinstvene za Fantom-G, kao što su npr parametri zvuka. Podatke ubacujte između "F0" i "F7."

Tune Request

Ovaj MIDI signal prouzrokuje da se analogni sintesajzer sam uštima

Pregled podataka sekvencera (View)		Ubacivanje sekvencer podataka (Create)
Pošto se u frazi nalazi velika količina sekvencer podataka, teško ih je sve prikazati na ekranu a da se svi dobro i lako vide Iz tog razloga je na Fantomu-G moguće odrediti koje vrste podataka će se prikazivati. Najkorisnije je kad želite pregledati ili editovati samo određene vrste sekvencerovih podataka.		Možete ubaciti nove sekvencer podatke na željenu lokaciju u frazi.
		NAPOMENA Za bliže objašnjenje različitih vrsta sekvencer podataka, pogledajte "Sequencerski podaci koje sadrže fraze" (str 251)
1. Prikažite Microscope ekran (str. 250).		1 Drikažita Miaroscopa akron za frazu u koju želita
2. Pritisnite [F8 (View)]. Prikazaće se View Select prozor.		ubaciti podatke (str. 250).
3. Pomoću ▼ prikazati.	i 🔺 izaberite koji podaci će se	2. Pritisnite [F1 (Create)]. Prikazaće se Create Event prozor.
Note:	Notni signali. Ovi MIDI signali predstavliaju note	3. Pomoću ▼ i ▲ izaberite koje podatke ćete ubaciti.
preustavijaju note.		4. Pritisnite [F8 (Execute)] za ubacivanje podataka.
r oly Alter touch:	signali primenjuju aftertouch na pojedinačne dirke.	5. Podaci koji su ubačeni će imati unapred postavljene vrednosti parametara, pa ih trebate editovati po želji.
Control Change: Signali promene kontrole. Ovi MIDI signali primejuju razne efekte, kao što su modulacija ili		Brisanje sekvencer podataka (Erase)
	expresioni signali.	Ako želite možete izbrisati i pojedinačne podatke.
Program Change: Signali promene kontrole. Ovi MIDI signali postavljaju boje.		NAPOMENA Podaci snimljeni u tempo (str. 236) ili beat kanal (p. 237) se mogu brisati na isti način.
Channel Aftertouch: Channel aftertouch signali. Ovi MIDI signali primenjuju aftertouch na celokupan MIDI kanal		Izmenu tempa lociranu na početku tempo kanala nije moguće brisati, kao ni izmenu ritma i ritam fraze koji su na početku beat kanala.
Pitch Bend:	Pitch Bend signali Ovi MIDI signali menjaju visinu zvuka.	1. Prikažite Microscope ekran za frazu iz koje želite izbrisati podatke (str. 250).
System Exclusive: System exclusive signali. Ovi MIDI signali se koriste za		2. Pritiskom na ▼ i ▲ pomerite kursor na podatke koje želite izbrisati.
	postavke jedinstvene za Fantom- G, kao što su npr parametri zvuka.	Da biste izbrisali više uzastopnih podataka, držite pritisnut [SHIFT] i pritiskom na ▼ i ▲ izaberite
Tune Request:	Ovaj MIDI signal prouzrokuje da se analogni sintesajzer sam uštima.	 Pritisnite [F2 (Erase)] za brisanje podataka
4. Pritiskom na [INC] ili [DEC] menjate prikazano. Ako pritisnete [F6 (All OFF)], neće se prikazati nijedna vrsta podataka. Ako pritisnete [F7 (All On)], prikazaće se svi sekvencer podaci.		
5. Pritisnite [F8 (Close)] da zatvorite View Select prozor		
Editovanje Songa

Pomeranje podataka sekvencera (Move)	Kopiranje podataka sekvencera (Copy)
Moguće je pomeriti podatke sa sekvencera na drugo mesto.	Moguće je kopirati podatke sa sekvencera na željenu lokaciju. Koristi se kad se žele isti podaci postaviti na više lokacija.
 Podaci snimljeni u tempo (str. 236) ili beat kanal (p. 237) se mogu pomerati na isti način. Izmenu tempa lociranu na početku tempo kanala nije moguće brisati, kao ni izmenu ritma i ritam fraze koji su na početku beat kanala. 1. Prikažite Microscope ekran za frazu čije podatke pomerate (str. 250). 2. Pritiskom na ▼ i ▲ pomerite kursor na podatke koje želite pomeriti. NAPOMENA Da biste pomerili više uzastopnih podataka, držite pritisnut [SHIFT] i pritiskom na ▼ i ▲ izaberite podatke. 3. Pritisnite [F3 (Move)]. Prikazaće se Move Event prozor. 4. Pomoću ◀ / ▶ pomerite kursor na "Measure (Meas)," "Beat," i "Tick" polja. 5. Okretanjem VALUE reglera ili [INC] [DEC] tasterima odredite na koje mesto ćete prebaciti podatke. 6. Pritisnite [F8 (Execute)] za pomeranje podataka. 	 Podaci snimljeni u tempo (str. 236) ili beat kanal (p. 237) se mogu kopirati na isti način. 1. Prikažite Microscope ekran za frazu čije podatke kopirate (str. 250). 2. Pritiskom na ▼ i ▲ pomerite kursor na podatke koje želite kopirati. 3. Pritisnite [F4 (Copy)]. 4. Pritisnite [F5 (Place)]. Prikazaće se Place Event prozor. 5. Pomoću ◀ / ▶ pomerite kursor na "Measure (Meas)," "Beat," i "Tick" polja. 6. Okretanjem VALUE reglera ili [INC] [DEC] tasterima odredite na koje mesto ćete kopirati podatke. 7. Pritisnite [F8 (Execute)] za postavljanje podataka.

Snimanje songa (Song Save)

Song koji snimite se u početku nalazi samo u privremenoj memoriji. Song koji je u privremenoj	Snimanje Songa (Save)
memoriji se gubi ako se isključi uređaj ili učita drugi song. Ako ga želite zadržati, morate ga snimiti u projekt.	Ako želite snimiti pojedinačne fraze, pogledajte pod * "Snimanje fraze (Save)" (str. 216)
Koji podaci se nalaze u snimljenom	Ako želite snimiti pojedinačne semplove, pogledajte pod * "Snimanje sempla (Save)" (str. 274)
Osim sekvencer podataka, song sadrži i podatke za studio set, live set, patch i postavke sistema koje ste tada koristili. Podaci studio seta, live seta, i patcheva koji se snimaju sa songom su specijalni podaci koji su namenjeni reprodukciji songa, i drugačiji su od user studio setova, live setova, i user patcheva. * Ako želite ove podatke koristiti u okviru drugog songa, ili nezavisno od bilo kojeg songa, morate ih snimiti u user memoriju.	 Na Song Play ili Song Edit ekranu pritisnite [WRITE]. Prikazaće se WRITE MENU prozor. Pomoću ▼ i ▲ izaberite "Song," i pritisnite [F8 (Select)]. Prikazaće se Song Name Menu. Postavite naziv songa. Detaljniji opis postavljanja naziva možete naći pod poslavom "Postavljanja naziva možete naći pod
Šta se još snima sa songovima	A Kod zerrějte mitianite [E8 (QK)]
Semplovi i fraze koje song koristi se automatski snimaju kad se snima i song	 Kad završite, pritisnite [F8 (OK)]. Prikazaće se ekran na kojem birate gde ćete snimiti. Podesite broj songa okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere. Pritisnite [F8 (Save)]. Prikazaće se poruka koja traži da potvrdite. Nikad ne isključujte uređaj dok se snima fajl. Da snimite podatke, pritisnite [F7 (OK)]. * Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)]

Snimanje Songa (Song Save)

Re-semplovanje svih kanala u jedan sempl	Kopiranje resemplovanog sempla na kompjuter radi snimanja na cd ili konverzije u mp3
Moguće je kombinovati sve audio i MIDI kanale u jedan jedini sempl. Nakon kreiranja sempla na ovaj način, možete ga snimiti na kompjuter ili bilo koji uređaj kao gotovu pesmu.	Sempl koji ste napravili je moguće kopirate i na kompjuter. Sempl je u WAV formatu, koji se može koristiti da se snimi audio CD ili mp3 na kompjuteru.
1. Učitajte song koji želite resemplovati (str. 204).	1. Proverite broj sempla koji ste resemplovali. (U ovom primeru ćemo pretpostaviti da je broj 0001.)
2. Pritisnite ◀ da se postavite na početak songa.	2. Pomoću USB Storage funkcije (str. 281) kopirajte
3. Pritisnite [SAMPLING] taster.	"FantomG.Prj/SMPL/0001.WAV" (Broi u okviru naziva WAV faila je broi sempla)
4. Pritisnite [F2 (Re-Sampling)].	(bioj u okvitu naziva, wAv tajta je otoj sempia.)
5. Pritisnite [F2 (Auto Trig)].	NAPOMENA "FantomG.Prj" je naziv foldera za projekt u internoj mamoriji. U USP mamoriju sa maža gnimiti ujča
6. Pritisnite [PLAY] taster. Re-semplovanje će početi.	projekata. Standardno se nazivi foldera za projekte biti redom, kao "FantomG001.Prj",
7. Kad se song završi, pritisnite [F7 (Stop)].	fajla biti naziv projekta koji ste postavili pri snimanju
Moguće je i postaviti "Stop Trigger" (str. 260) parametar na "TIME" i podesiti vrednost "Sampling Length" (str. 261) parametra na završnu lokaciju songa, pa će se resemplovanje automatski zaustaviti.	1ajia.
8. Preko Sample Edit ekrana (str. 266), preslušajte sempl koji ste resemplovali	
NAPOMENA Jačina zvuka resemplovanih fraza će možda biti manja od originalnog. Ako je potrebno, možete normalizovati zvuk pomoću Normalize funkcije (str. 270).	
Sempl se gubi kad se isključi uređaj. Ako ga želite zadržati, pritisnite [WRITE] kako bi ga snimili (str. 274).	
	1

Snimanje Songa (Song Save)

07: Sample

U ovom poglavlju objasnićemo vam kako se sempluju i zatim edituju zvuci.

Semplovanje	str. 258
Editovanje sempla	str. 263

Semplovanje

Fantom-G omogućuje vam da semplujete zvuk sa raznih audio uređaja, mikrofona, CD-a.

U ovoj sekciji objasnićemo proceduru i parametre semplovanja.

Vreme semplovanja

Fantom-G poseduje 32 MB memorije, što omogućuje oko 6 minuta mono ili oko 3 minuta stereo semplovanja. Ako želite duže snimanje, moraćete instalirati još standardne DIMM memorije (str. 308, str. 310).

Vreme snimanja može biti i kraće zavisno od načina iskorišćenja memorije.

Uključivanje i isključivanje externog ulaza

1. Pritiskom na [MIX IN] taster ga uključujete. Taster će se osvetliti.

Pomoću sistemskog parametra "Mix In Switch" (str. 297) moguće je zapamtiti postavku.

2. Da ga isključite, ponovo pritisnite isti taster.

Podešavanje ulaznog izvora zvuka (Input Setting)

Na DIGITAL AUDIO IN, MIC/GUITAR ili 1. AUDIO INPUT ulaze na zadnjoj strani Fantoma možete priključiti CD player, mikrofon, ili neki drugi izvor zvuka.

NA * zvu IN kał	 Upozorenja pri korišćenju mikrofona * U zavisnosti od položaja mikrofona u odnosu na zvučnike, postoji mogućnost da dođe do mikrofonije. To se sprečava: Promenom orijentacije mikrofona. Udaljavanjem mikrofona od zvučnika. NPOMENA Ako se koriste kablovi sa otpornicima, ja uka sa uređaja priključenih na ulaze (AUPUT) može biti preniska. U tom slučaju, kor plove koji nemaju otpornike. Ako je na DIGITAL AUDIO IN priključen ur	ačina JDIO istite ređaj.	U ovoj sekciji različiti ulazni p Mix In Switch Uključuje i isklj Vrednosti: OFF * Input Select Određuje izvor Vrednosti DIGITAL IN LINE IN L/I LINE IN L/I USB AUDIO * Digital/USB Ako ste za Inpu AUDIO, ovaj pa
kal *	olove koji nemaju otpornike. Ako je na DIGITAL AUDIO IN priključen ur isključenju kobla ili urođaja pože se čuti grad	ređaj,	Ako ste za Inpu AUDIO, ovaj pa Vrednosti: 0–12
U isk	tom slučaju, ispravno priključite spoljnji uređ ljučite Fantomov [MIX IN].	taj ili	* Input Effect S Određuje da li ć efekat (Input Ef
2.	Držite pritisnut [SHIFT] i pritisnite [MIX IN].		Vrednosti: OFF

3. Pomoću izaberite parametar koji želite / editovati.

4. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere



Za detalje svakog parametra pogledajte poglavlje "Funkcije parametara Patcheva". (str. 258)

5. Startujte zvuk sa spoljnjeg izvora.

6. Ako koristite AUDIO INPUT, okretanjem LEVEL potenciometra na zadnjem panelu (str. 24) podesite jačinu zvuka.

Ako koristite DIGITAL AUDIO IN ili USB AUDIO, ovo podešavanje nije neophodno.

Ako je nivo ulaznog zvuka prejak, upaliće se PEAK indikator. U ovom slučaju okrećite LEVEL potenciometar i snižavajte nivo zvuka dok se PEAK indikator ugasi.

7. Pritisnite EXIT taster za povratak na prethodni ekran.

Funkcije ulaznih parametara

ćemo objasniti funkcije koje vrše parametri, kao i njihov sastav. jučuje ulaz. ON zvuka koji će se semplovati. DIGITAL AUDIO IN ulaz N: R: INPUT konektori L/R (stereo) INPUT konektor L (mono) AR: MIC/GUITAR konektor O: USB konektor Input Level t Select izabrali DIGITAL IN ili USB arametar podešava ulazni nivo. 27 Switch že se zvuk sa externog izvora slati kroz fect).

ON.

Semplovanje

Input Effect Type

Određuju vrstu efekta koji će se primenjivati na ulazni signal.

Vrednosti: Equalizer, Enhancer, Compressor, Limiter, Noise Suppressor, Center Canceler

Kad se pritisne [F7 (Input Effect)], prikazaće se ekran sa parametrima za trenutno izabrani ulazni efekat "Postavke efekata na ulazu" (str. 259).

Mix In Output Assign

Određuje gde ide zvuk koji se umiksava sa spoljnjeg izvora

Vrednosti

A: Izlaz na OUTPUT (A) priključke bez propuštanja kroz efekat

B: Izlaz na OUTPUT (B) priključke bez propuštanja kroz efekat

MFX1: Izlaz kroz multi-efekte 1

MFX2: Izlaz kroz multi efekte 2 (* Samo u Studio Modu)

EXP1: Izlaz kroz proširenje 1

EXP2: Izlaz kroz proširenje 2

*

EXP1 ili EXP2 se mogu koristiti samo kad odgovarajuća proširenja podržavaju audio ulaz.

Mix In Output Level

Jačina ulaznog zvuka.

Vrednosti: 0–127

Mix In Chorus Send Level

Određuju jačinu chorus efekta koji će se primenjivati na ulazni signal. Ako postavite "0" za vrednost parametra i chorus se neće primenjivati. Vrednosti: 0-127

Mix In Reverb Send Level

Jačina reverba koji će se primeniti na ulazni zvuk. Ako postavite "0" za vrednost reverb se neće primeniti. Vrednosti: 0–127

Parametri ulaznih efekata

- 1. Držite pritisnut [SHIFT] i pritisnite [MIX IN].
- 2. Pritisnite [F7 ((Input Effect)].

Prikazaće se Input Effect Setup ekran



3. Pritisnite $\mathbf{\nabla}$ ili $\mathbf{\Delta}$ da pomerite kursor na parametar.

4. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

Input Effect Type

Određuje vrstu ulaznog efekta.

Parametar	Objašnjenje	
01: Equalizer	Određuje nivoe niskih i visokih frekventnih opsega.	
02: Enhancer	Menja harmoniju visokih frekvencija kako bi "izbistrio" zvuk.	
03: Compressor	Ograničava maksimalni nivo zvuka i pojačava najslabije zvuke kako bi bio ujednačeniji.	
04: Limiter	Kompresuje zvuk koji prelazi određenu jačinu kako bi sprečio distorziju.	
05: Noise Suppress	or Suzbija šum dok nema zvuka.	
06: Center Canceler	 Uklanja zvuk koji je lociran u centru stereo polja. Najčešće su to vokali. 	

Na ovom ekranu se mogu editovati parametri izabranog efekta.

Detalji parametara se nalaze na strani 186 pod naslovom "Parametri ulaznih efekata".

5. Pritisnite [F8 Exit] taster ili [EXIT] za povratak na prethodni ekran

Procedura semplovanja

1. Pritisnite [SAMPLING] taster da prikažete Sampling Menu.



Na gornjem delu ekrana je prikazana slobodna memorija. Ako slobodna memorija dostigne 0%, nije moguće dalje semplovati.

2. Pritisnite [F1 (Sampling)]–[F6 (Solo with FX)] da izaberete mod semplovanja. Prikazaće se pripremni sampling ekran. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Nije moguće semplovati zvuk sa OUTPUT B izlaza. Morate podesiti stvari tako da zvuk koji želite semplovati izlazi sa OUTPUTA (MIX) izlaza.

Sampling mode

h (1	01 · X · ·
Mod	Objašnjenje
Sampling: [F1 (Sampling)]	Sempluje zvuk sa externog izvora. * Korišćenjem klavijature, numeričkih tastera, D beam-a ili sequencera neće se koristiti interni generator zvuka.
Re-Sampling: [F2 (Re-Sampling]	Resempluje zvuk internog generatora zvuka. Zvuk sa eksternog ulaza se neće čuti. * Jačina zvuka resemplovanih fraza će možda biti manja od originalnog. Ako je potrebno, možete normalizovati zvuk pomoću Normalize funkcije (str. 270).
Mix Sampling: [F3 (Mix)]	Sempluje i zvuk internog generatora zvuka i ulaza.
Auto divide sampling: [F4 (Auto Divide)]	Sempluje duži zvuk i automatski ga deli u nekoliko semplova na mestima gde je pauza. Ako je u semplu pauza, biće razdeljen na tom mestu, a sledeći deo će biti drugi sempl. * Korišćenjem klavijature, numeričkih tastera, D beam-a ili sequencera neće se koristiti interni generator zvuka.

Mod	Objašnjenje
Solo sampling: [F5 (Solo)]	Dok se interni generator zvuka koristi kao i obično, snima se samo zvuk sa externog ulaza. * Na externi ulazni zvuk se mogu primeniti samo Input Efekti.
Solo with effects sampling: [F6 (Solo with FX)]	Dok se interni generator zvuka koristi kao i obično, snima se samo zvuk sa externog ulaza. Ovde se može primeniti i efekat na ulazni zvuk. * MFX (multi-efekti) se ne mogu primeniti na zvuk sa internog generatora zvuka.

3. Podesite ulaze, zvuk i trigerint itd.



Input Select

Određuje izvor zvuka koji će se semplovati. Vrednosti

DIGITAL IN:	DIGITAL AUDIO IN jack
LINE IN L/R:	INPUT jacks L/R (stereo)
LINE IN L:	INPUT jack L (mono)
MIC/GUITAR:	MIC/GUITAR jack
USBAUDIO:	USB priključak

* Ne može se koristiti pri re-semplovanju.

Stereo Switch

Određuje da li će se semplovati u stereo ili mono tehnici. Mono semplovanje koristi duplo manje memorije. Vrednosti

MONO: Zvuk će biti semplovan kao jedan talasni oblik. Ako je zvuk stereo, miksaju se levi i desni kanal.

STEREO: Zvuk će biti semplovan kao dva wava, L i R. Pre Sample Time

Određuje koliko će se zvuka semplovati pre ručnog ili automatskog početka semplovanja. Ova funkcija omogućuje da se ne izostavi npr attack deo zvuka.

Vrednosti: 0–1000 ms Stop Trigger

Određuje kako će se završiti semplovanje.

Vrednosti

MANUAL: Nastavlja semplovanje dok ne pritisnete [STOP].

BEAT: Zaustavlja semplovanje posle određenog broja beatova pri trenutnom tempu (BPM). TIME: Sempluje određeno vreme.

Semplovanje

Sampling Length

Ovaj parametar se može koristiti samo ako je Stop Trigger postavljen na "BEAT" ili "TIME."

Vrednosti

Ako je Stop Trigger postavljen na "BEAT":

1–20000: Broj beatova za koje se nastavlja semplovanje

Ako je Stop Trigger postavljen na "TIME":

000'00"010-107'47"000: Trajanje nastavljenog semplovanja

Ako želite podesiti vrednost u sekundama, držite pritisnut [SHIFT] i okrećite VALUE regler.

Auto Trigger Level

Određuje jačinu zvuka pri kojoj će semplovanje početi nakon što ste pritisnuli [F2 (Auto Trig)] i tako uključiti Auto Trig funkciju.

Vrednosti: 0–7 (0 je minimum.)

Gap Time

Određuje trajanje pauza u zvuku pri kojima će se sempl deliti ako je za Sampling Mode izabran Auto Divide. Gde god u zvuku postoji region tišine duži od ovde određenog vremena, sempl će biti razdeljen na tom mestu, a ostatak zvuka će dobiti sledeći broj sempla.

Vrednosti: 500, 1000, 1500, 2000 ms

* Ovaj parametar ima funkciju samo ako koristite Auto Divide semplovanje.

Input Setting: [F1 (Inp Setting)]

Postavke za externi ulaz (str. 258).

Auto Trigger Sw: [F2 (Auto Trig)]

Ako je ovaj parametar uključen, semplovanje će automatski početi kad se detektuje zvuk na ulazu.

Pre uključivanja Auto Trig funkcije, izvršite korake 4 i 5 i podesite jačinu ulaznog zvuka.

Trim Sw: [F3 (Trim Sw)]

Ako je ovaj parametar uključen, nakon završetka semplovanja će se Start point i End point (str. 267) automatski podesiti, pa će se izbaciti tišina na kraju i početku sempla.

4. Startujte zvuk sa spoljnjeg izvora.

5. Ako koristite AUDIO INPUT, okretanjem LEVEL potenciometra na zadnjem panelu (str. 24) podesite jačinu zvuka.

Ako koristite DIGITAL AUDIO IN ili USB AUDIO, ovo podešavanje nije neophodno.

Ako je nivo ulaznog zvuka prejak, upaliće se PEAK indikator. U ovom slučaju okrećite LEVEL potenciometar i snižavajte nivo zvuka dok se PEAK indikator ugasi.

* Ako je jačina zvuka prejaka, na ekranu će se pojaviti reč "CLIP".

* Ako koristite kablove koji imaju otpornike, moguće je da će jačina zvuka biti preniska. Koristite kablove koji nemaju otpornike.

6. Pritisnite [F8 (Start)] za početak semplovanja.

* Ako je Auto Trigger uključen, semplovanje će početi čim se startuje zvuk na ulazu.

7. Ako je Stop Trigger postavljen na MANUAL, pritisnite [F7 (Stop)] da zaustavite semplovanje. Prikazaće se Sample Edit ekran (str. 266).

* Ako želite editovati sempl, pogledajte kako, na strani 263.



Kad završite semplovanje, sempl će automatski biti dodat u listu. Pritisnite [F1 (Sample List)] za pregled liste semplova.



Sempl se gubi kad se isključi uređaj. Ako ga želite zadržati, pritisnite [F2 (Save)] kako bi ga snimili (str. 274).

Semplovi bez " simbola i oni sa " P " simbolom nisu još snimljeni.

8. Pritisnite [EXIT] za povratak na prethodni ekran, pre nego što ste ušli na Sampling ekran.

Razdeljivanje sempla u toku semplovanja

1. U toku semplovanja pritisnite [F8 (Divide)]. Sempl će se razdeliti na mestu gde ste pritisli taster, a ostatak će biti sempl sa sledećim brojem.

* Pri semplovanju u mono tehnici, moguće je razdeliti sempl u maksimum 256 delova. Pri semplovanju u stereo tehnici, moguće je razdeliti sempl u maksimum 128 delova (L/R ukupno 256 semplova).

Semplovanje unapred (Skip Back Sampling)

Skip Back Sampling je funkcija koja omogućuje da se sempluje i nešto pre trenutka kad se treba početi semplovanje, iako tada još nije bilo započeto snimanje. Kad pritisnete SKIPBACK taster, ono što ste svirali neko vreme pre toga će takođe biti semplovano.

Izuzetno je korisna opcija ako ste ponavljali neku frazu i želite je semplovati samo ako ste je odsvirali baš kako ste hteli.



Taster osvetljen: U ovom stanju se može vršiti Skipback sampling.

Taster ugašen: Skip-back sampling se ne može izvršiti. Ne radi. Nije moguće koristiti skip-back sampling ako nema dovoljno slobodne memorije. Taster treperi: Skip Back Sampling će se izvršiti.

1. Svirajte na klavijaturi ili numeričkim tasterima, ili priključite eksterni uređaj na AUDIO IN ili DIGITAL AUDIO IN ulaze i snimajte audio ili fraze.

2. Pritisnite [SKIPBACK] taster. Skip Back Sampling će se izvršiti.

Kad se završi Skip Back Sampling, prikazaće se Sample Edit ekran (str. 266).

Semplovi snimljeni Skip Back Samplingom se gube kad se isključi uređaj. Ako ga želite zadržati, morate ga snimiti (str 274).

Moguće je odrediti koliko unapred će se semplovati sa skip-back samplingom (5–40 sekundi). Originalo je vrednost podešena na 10 sekundi ("Skip Back Time" (str. 298)).

U ovom delu ćemo vam objasniti kako se edituje sempl koji ste semplovali ili importovali. Editovanje se vrši u sample memoriji – delu memorije

rezervisanom za semplove.

 $* \quad Ne \ mo \v 2e \ se \ istovremeno \ editovati \ v \v ise \ semplova$

Izbor sempla (Sample List)

Izaberite sempl iz liste.

lzbor sempla

1. Dva puta pritisnite [SAMPLE] taster



Prikazaće se lista.

Sample	List Der ihr ihr Der ihr ihren	₽ 20- X XI- X 20- X XI- X		٩	
		Frank shut	Can. ECh.	10000	
	DED1	G SmillPP1			
	92030	G Shipi0002			
	0203	G Smp10003	8		
	0004	G Snp10004			
	0005	G Snp10005	•		
	0000	G Snp10005	8		
	0007				
	8338				
	0009				
	0012				
F 1 Load	FZ Save	Uti Menu	Exit	F7 Preview	FB Sample Edit

Funkcijski tasteri na Sample List ekranu

F taster	Objašnjenje		Strana
F1 Load	Učitava s	empl iz projekta u	str. 264
	memoriju	l	
F2 Save	Snima iza	ıbrani sempl u projekat.	str. 274
	Save All	Snima sve semplove.	str. 274
E2 14:1	Load All	Učitava sve semplove	str. 264
F5 Util	Delete	Briše sempl iz projekta.	str. 265
Menu	Sample		
	Unload	Briše sempl iz memorije	str. 264
F6 Exit	Povratak na prethodni ekran. –		_
F7 Preview	Preslušava izabrani sempl. –		_
F8 Sample	Prikazuje ekran za editovanjestr. 266		
Edit	izabranog sempla.		

2. Pomoću VALUE reglera, [INC] [DEC], ili ▼ /▲ izaberite sempl.

Ako držite pritisnut [SHIFT] i neki od ovih tastera, broj sempla će se menjati u koracima od po deset. Pritiskom na [F7 (Preview)] preslušavate izabrani sempl.

3. Pritisnite [F8 (Sample Edit)].

Prikazaće se ekran za editovanje semplova (str. 266)

Lista s stanje s	emplova prikazuje i trenutno emplova.
Sample name	Prikazuje naziv sempla. Ako u ovom polju piše "EMPTY," sempl nije učitan u memoriju. Učitajte ga ako želite.
	Pokazuje da li fajl postoji u projektu. Semplovi koji nemaju ovaj simbol nisu snimljeni i prema tome se gube ako se isključi uređaj. Snimite ih ako želite.
	Pokazuje da je sempl menjan. Izmene se gube kad se isključi uređaj. Snimite ga ako želite.

Učitavanje sempla (Load)

Učitavanje sempla iz projekta u memoriju se radi na sledeći način.

1. Pritisnite [SAMPLE] taster.



Prikazaće se Sample Edit ekran.

2. Pritisnite [F1 (Sample List)]. Prikazaće se lista semplova



3. Pomoću VALUE reglera, [INC] [DEC], ili ▼/▲ izaberite sempl.

4. Pritisnite [F1 (Load)].

Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.

5. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Učitavanje svih semplova (Load All)

Učitavanje svih semplova iz projekta u memoriju se radi na sledeći način.

1. Pritisnite [SAMPLE] taster.



Prikazaće se Sample Edit ekran.

2. Pritisnite [F1 (Sample List)]. Prikazaće se lista semplova.

- 3. Pritisnite [F3 (Util Menu)].
 Prikazaće se Sample Utility Menu
 4. Pritiskom na ▼ /▲ izaberite "Load All," i pritisnite [F8 (Select)].
 Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)].
 Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.
- 5. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)]

Izbacivanje sempla iz memorije (Unload)

Ova operacija briše sempl iz sempl memorije. Sam fajl sempla koji je snimljen u projektu se ne briše.

1. Pritisnite [SAMPLE] taster.



Prikazaće se Sample Edit ekran.

Pritisnite [F1 (Sample List)].
 Prikazaće se lista semplova.
 Pomoću VALUE reglera, [INC] [DEC], ili ▼/▲
 izaberite sempl.



4. Pritisnite [F3 (Util Menu)]. Prikazaće se Sample Utility Menu.

5. Pritiskom na ▼/▲ izaberite "Unload," i pritisnite [F8 (Select)].

Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.

6. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].



Brisanje sempla (Delete)

Ovom operacijom se kompletno briše sempl snimljen u projektu, zajedno sa samim fajlom.

1. Pritisnite [SAMPLE] taster.



Prikazaće se Sample Edit ekran.

2. Pritisnite [F1 (Sample List)]. Prikazaće se lista semplova.



3. Pomoću VALUE reglera, [INC] [DEC], ili ▼ /▲ izaberite sempl.

4. Pritisnite [F3 (Util Menu)]. Prikazaće se Sample Utility Menu.

5. Pritiskom na ▼ /▲ izaberite "Delete Sample," i pritisnite [F8 (Select)].

Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.

6. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Importovanje audio fajlova (WAV/AIFF) sa kompjutera

Moguće je importovati audio fajlove (WAV/AIFF formata) sa kompjutera u memoriju kao semplove.

"Import Audio fajlova (Import Audio)" (str. 283)

Prikaz Sample Edit ekrana (Sample Edit)

1. Pritisnite [SAMPLE] taster. Prikazaće se Sample Edit ekran.



Semplovi koji se edituju se gube kad se isključi uređaj. Ako ih želite zadržati, morate ih snimiti (str 274).

Funkcijski tasteri na Sample Edit ekranu

F taster	Objašnjenje		Strana
F1 Sample	Prikazuje listu semplova.		str. 263
F2 Param	Prikazuje ekran na kojem menjate razne parametre sempla.		str. 268
	Truncate	Odseca neželjeni deo	str. 269
	Emphasis	Pojačava/ limitira visoke frekvencije	str. 269
E2 M. J.C.	Normalize	Normalizuje zvuk	str. 270
F3 Modify	Amp	Uobličava zvuk	str. 270
	Time Stretch Razvlači / skuplja sempl		str. 271
	Chop	Razdeljuje sempl	str. 272
F4 Beat	Određuje start i kraj sempla u beat- ovima.		str. 267
F5 Beat	Određuje start i kraj sempla u beat- ovima.		str. 267
F6 Zoom	Zumira prikaz talasnog oblika.		str. 266
F7 Preview	Preslušava izabrani sempl.		-
F8 Exit	Povratak na prethodni ekran.		-

Parametri na Sample Edit ekranu

Parametar	Objašnjenje	Strana
Start Point	Tačka na kojoj se startuje reprodukcija.	str. 267
Loop Start	Mesto na kojem će početi lupovanje.	str. 267
End Point	Tačka na kojoj se završava reprodukcija.	str. 267
Zoom Horz	Magnifikacija prikaza po horizontali.	str. 266
Zoom Vert	Magnifikacija prikaza po vertikali.	str. 266
Original Key	Broj note koja će sempl reprodukovatistr. 268 na visini na kojoj je semplovan	
BPM	Određuje originalni tempo sempla. str. 268	
Sample Gain	Određuje gain sempla	str. 268

Uvećavanje i smanjivanje prikaza talasne forme (Zoom)

Evo kako se menja zum na sempl ekranu.

1. Na Sample Edit ekranu pritisnite [F6 (Zoom)]. Prikazaće se Zoom prozor.

2. [CURSOR]skim tasterima menjate zum na ekranu.

Horizontalna (vremenska) osa : 1/1–1/65536 Pritisnite ► za uvećanje prikazanog.

Pritisnite Za uwanjenje prikazanog.

Vertikalna osa (osa sa amplitudom): x1-x128

Pritisnite \blacktriangle za uvećanje prikazanog.

Pritisnite Za uvecanje prikazanog.

Pritisnite ▼ za umanjenje prikazanog.

3. Pritisnite [F8 (Close)] da zatvorite prozor.

I bez prikazivanja Zoom prozora je moguće zumirati horizontalnu osu pomoću \blacktriangleleft i \triangleright tastera, i vertikalnu ako se drži pritisnut [SHIFT] i pritisne ∇/\blacktriangle .

Postavljanje početne i krajnje tačke sempla

Moguće je podesiti koji deo sempla se može čuti. Takođe i region koji će se reprodukovati u krug lupovati.

1. Izaberite sempl koji želite editovati i prikažite Sample Edit ekran.

* Detaljniji opis izbora sempla možete naći pod naslovom "Izbor sempla" (str 263)



2. Pomoću ◀ i ► izaberite tačku koju želite postaviti.

Start Point:

Tačka na kojoj se startuje reprodukcija. Postavite je tako da se neželjeni deo na početku sempla ne reprodukuje, i zvuk će početi u trenutku koji odredite.

Loop Start:

Mesto na kojem će početi lupovanje. Ovu tačku postavljate ako želite da se ne lupuje od početka sempla.

End Point:

Tačka na kojoj se završava reprodukcija. Postavite je tako da se ne čuje deo sempla koji ne želite.

Pritiskom na [F7 (Preview)] možete preslušati region između startne i pozicije koju editujete.

Ako držite pritisnut [F7 (Preview)] i editujete početnu, završnu ili tačku lupovanja, sempl će se stalno reprodukovati preko te tačke. Pošto će se zvuk u tom regionu stalno ponavljati, možete to iskoristiti da proverite postavke.

Zumiranje će izmeniti region koji se ponavlja.

3. Okretanjem VALUE reglera ili [INC], [DEC] tasterima pomerite tačku na željeno mesto.

Verovatno ćete zumirati ako preciznije podešavate, a odzumirati kad pravite velike izmene (str. 266).

Tački editovanja možete pomerati i po jedan beat pritiskom na $[F4 (Beat \blacktriangleleft)]$ ili $[F5 (Beat \blacktriangleright)]$.,

Nakon određivanja početne i završne tačke možete izvršiti Truncate operaciju (str. 269) da izbrišete neželjene delove na početku i kraju sempla.

O beatu

Semplovi sadrže podatke o beatu. U jednom semplu je do 100 beat lokacija. Ako sempl ima više od 100 beatova, po 50 njih će biti postavljeno na početku i na kraju sempla.

Kad želite resetovati indikator beata (Reset Grid funkcija [F7 (Reset Grid)])

Na Sample Edit ekranu odredite početnu poziciju sempla, pritisnite [F2 (Sample Param)] da biste prikazali Sample Prm ekran, odredite BPM, i zatim pritisnite [F7 (Reset Grid)]. Tako ćete podesiti da ritam počinje gde i sempl, i da je takav kako ste ga postavili BPM parametrom. Pritisnite [F8 (Execute)].

NAPOMENA

Operacije menjanja sempla (Chop, Normalize, itd.) se odnose na celokupni sempl. Iako ste postavili početnu ili završnu tačku, one će biti ignorisane. Ako neku operaciju želite primeniti samo na region između početne i krajnje tačke, koristite Truncate funkciju da izbrišete neželjene delove sempla i zatim izvedite operaciju izmene sempla.

Korišćenje potenciometara za editovanje tačaka

Svaku tačku je moguće editovati pomoću potenciometara 1-4. Korišćenje potenciometara za tu svrhu je bolje kada se prave velike izmene vrednosti.

1. CONTROL potenciometrima određujete sledeće tačke.



S leva na desno, potenciometri imaju sledeće funkcije.

- 1 Start point
- 2 Loop Start
- 3 End point
- 4 Zoom-in/zoom-out horizontalne ose

Podešavanje sempla (Sample Parameters)

Parametri sempla se podešavaju na sledeći način.

- 1. Izaberite sempl koji želite editovati. (str. 263)
- 2. Pritisnite [SAMPLE] da prikažete Sample Edit ekran, pa pritisnite [F2 (Param)].



3. Pritiskom na ▼/▲ izaberite parametar.

4. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

Loop Mode

Određuje kako će se reprodukovati sempl. Vrednosti :

FWD (Forward):

Nakon što se sempl odsvirao od početne do krajnje tačke, ponavljaće se od Loop Start do End tačke.



ONE-SHOT

Sempl će se reprodukovati samo jednom od Startne do End tačke.



REV (keverse):

Nakon što se sempl odsvirao od krajnje do startne tačke, ponavljaće se unatrag od Loop Start do Start tačke



REV-ONE (Reverse One-shot): Sempl će se reprodukovati samo jednom i to unatrag od End do Startne tačke.



Loop Tune

Određuje visinu zvuka regiona lupovanja. Vrednosti: -50–+50

Fina podešavanja u centima (1/100 polunote).
 Original Key

Broj note koja će sempl reprodukovati na istoj visini na kojoj je originalno semplovan.

Vrednosti: 0 (C-1)–127 (G9) BPM (TEMPO)

Određuje originalni tempo sempla.

Pri podešavanju BPM (tempo) vrednosti možete držati pritisnut [SHIFT] i okrećete VALUE regler ili koristite [INC] [DEC] da podesite vrednost decimala. Vrednosti: 5.00–300.00

* Da bi se tempo sinhronizovao, mora biti uključen Wave Temp Sync (str. 92) parametar.

Time Stretch Type

Određuje kako će se sinhronizovati tempo. Smanjenje vrednosti ovog parametra će optimizovati zvuk za brže fraze, I obrnuto.

Vrednosti: TYPE01–TYPE10

Start Fine

Fino podešavanje Startne tačke. Vrednosti: 0–255

Loop Start Fine

Fino podešavanje Loop Start tačke.

Vrednosti: 0–255

Loop End Fine

Fino podešavanje završne (End) tačke. Vrednosti: 0–255

Sample Gain

Podešava gain sempla, pa je moguće pojačati zvuk ako se u semplingu izgubila originalna jačina zvuka.

Vrednosti: 0, +6, +12 [dB]

Sample Fine Tune

Podešava visinu zvuka sempla u koracima od po 1 cent (maskimum +/-50 centa).

Vrednosti: -50–+50

* 1 cent = 1/100 polunote

Sample Level

Određuje jačinu zvuka sempla Vrednosti: 1–127

* Pritiskom na [F7 (Reset Grid)] moguće je postaviti početak i mrežu sempla u odnosu na start i ritam. Pritisnite [F8 (Execute)].

5. Pritisnite [EXIT] kad završtite.

Editovanje sempla Uklanjanje neželjenih delova sempla Pojačavanje i limitiranje visokih (Truncate) frekvencija sempla (Emphasis) U nekim slučajevima će se kvalitet zvuka poboljšati Ova operacija iseca delove sempla koji se nalaze ispred Startne tačke i nakon Loop End tačke. ako se pojačaju visoke frekvencije importovanog sempla. Takođe i ako se koristi sempler nekog drugog 1. Pritisnite [SAMPLE] za prikaz Sample Edit proizvođača. U tom slučaju se tonske karakteristike najbolje očuvaju atenuacijom visokih frekvencija. ekrana. 2. Pritiskom na $\mathbf{\nabla}/\mathbf{\Delta}$ izaberite parametar. 1. Pritisnite [SAMPLE] za prikaz Sample Edit Start Point: Određuje početnu tačku sempla. ekrana. End Point: Određuje završnu tačku sempla. 2. Pritisnite [F3 (Modify)]. Prikazaće se Sample Modify Menu prozor. 3. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere. 3. Pritiskom na ▼ /▲ izaberite "Emphasis," i 4. Pritisnite [F3 (Modify)]. pritisnite [F8 (Select)]. Prikazaće se Sample Modify Menu prozor. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. 5. Pritiskom na ▼ /▲ izaberite "Truncate," i 4. Odredite vrstu okretanjem VALUE reglera ili pritisnite [F8 (Select)]. pritiskom na [INC] [DEC] tastere. PreEmphasis: Naglašava visoke frekvencije. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. DeEmphasis: Slabi visoke frekvencije. Ako želite trenutni sempl zameniti isečenim 6. 5. semplom, pritisnite [F6 (Over Write)]. Ako želite trenutni sempl zameniti naglašenim semplom, pritisnite [F6 (Over Write)]. 7. Pritisnite [F8 (Execute)]. 6. Pritisnite [F8 (Execute)]. Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju. Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju. 8. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. 7. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)]. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)]. NAPOMENA Ako je [F6 (Over Write)] isključen, pritiskom na [F7 NAPOMENA Ako je [F6 (Over Write)] isključen, pritiskom na [F7 (OK)] ćete kreirati editovani sempl na prvom (OK)] ćete kreirati editovani sempl na prvom slobodnom mestu u listi. slobodnom mestu u listi.

	Amp		
Ova operacija povećava nivo zvuka celog sempla do maksimuma. U nekim slučajevima jačina resemplovanog zvuka će biti niža nego zvuk originalne fraze (str. 260). U tim slučajevima je	Ova operacija primenjuje envelope (time-variant change) na jačinu zvuka sempla. Moguće je i podesiti jačinu celog sempla.		
preporučljivo normalizovati zvuk. 1.	. Pritisnite [SAMPLE] za prikaz Sample Edit ekrana.		
1. Pritisnite [SAMPLE] za prikaz Sample Edit2.ekrana.Pi	2. Pritisnite [F3 (Modify)]. Prikazaće se Sample Modify Menu prozor.		
 Pritisnite [F3 (Modify)]. Prikazaće se Sample Modify Menu prozor. Pritisnite [F8 (Select)]. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. Ako želite trenutni sempl zameniti normalizovanim semplom, pritisnite [F6 (Over Write)]. Pritisnite [F8 (Execute)]. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXITT)]. NAPOMENA Ako je [F6 (Over Write)] isključen, pritiskom na [F7 (OK)] ćete kreirati edovani sempl na prvom slobodnom mestu u listi. MAPOMENA Maron (Marona) Marona (Marona)	 Pritiskom na ▼/▲ izaberite "Amp," i pritisnite F8 (Select)]. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere. Rate: Određuje stepen pojačanja zvuka. Određuje se koliko će se zvuk pojačati u odnosu na renutnu jačinu. Pojačanje se odnosi na celokupni sempl. Vrednosti: 0-400% Ako želite odrediti tačku, postavite je pritiskom na F5 (Point)] i ona će pocrveniti. Pritiskom na ▼/▲ zaberite parametar i pomoću VALUE reglera ili INC] [DEC] tastera postavite vrednost. Current Point: Postavlja trenutno izabranu tačku. Računajući od početne, tačke će biti numerisane sa 1, 2, 3, ili 4. Vrednosti: 1-4 Point 1-4: Lokacija trenutne tačke Rate 1-4: Stepen pojačanja trenutne tačke Određuje koliko će se u odnosu na trenutnu vrednost oojačati zvuk. Vrednosti: 0-400% Ako želite trenutni sempl zameniti normalizovanim semplom, pritisnite [F6 (Over Write)]. Pritisnite [F8 (Execute)]. Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)]. NAPOMENA Ako je [F6 (Over Write)] isključen, pritiskom na [F7 OK)] ćete kreirati editovani sempl na prvom dobodnom mestu u listi. 		

Razvlačenje i skupljanje sempla (Time Stretch)

Ova operacija razvlači ili skuplja sempl kako bi izmenila dužinu ili tempo. Sempl se može razvući do duple dužine i skupiti do polovine originalne dužine.

1. Pritisnite [SAMPLE] za prikaz Sample Edit ekrana.

2. Pritisnite [F3 (Modify)]. Prikazaće se Sample Modify Menu prozor.

3. Pritiskom na ▼ /▲ izaberite "Time Stretch," i pritisnite [F8 (Select)]. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)].

4. Pritiskom na $\mathbf{\nabla}/\mathbf{A}$ izaberite parametar.

Edit Time Stretch

Vrednosti

BPM: Menja BPM sempla na onu koju postavite.

Time: Određuje trajanje sempla.

Rate: Određuje relativnu dužinu sempla u odnosu na trenutnu.

Vrednosti: 50.0–200.0%

Туре

Niža vrednost ovog parametra će izmeniti zvuk tako da je pogodniji za brze fraze, i obrnuto. Vrednosti: TYPE01–TYPE10

Quality Adjust

Fino podešavanje kvaliteta tona Time Stretch funkcije.

Vrednosti: 1–10

5. Podesite tempo/dužinu okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

Pri podešavanju BPM (tempo) vrednosti možete držati pritisnut [SHIFT] i okrećete VALUE regler ili koristite [INC] [DEC] da podesite vrednost decimala.

6. Pritisnite [F8 (Execute)].

Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.

7. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)]

Podela sempla u note (Chop)	NAPOMENA Kad kreirate sempl set, automatski se podeljeni
Chop funkcija deli sempl u zasebne note. * Create Sample Set funkcija olakšava kreaciju sempl seta od isečenih semplova.	semplovi u okviru tog novog seta postavljaju na numeričke tastere. 12. Ako ne želite kreirati sempl set, pritisnite [F7
Procedura deljenja sempla	(Cancer)j.
Slobodno odredite tačke u kojima se sempl treba deliti.	
1. Pritisnite [SAMPLE] za prikaz Sample Edit ekrana.	
 Pritisnite [F3 (Modify)]. Prikazaće se Sample Modify Menu prozor. 	
 Pritiskom na ▼ /▲ izaberite "Chop," i pritisnite [F8 (Select)]. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. 	
4. Pritisnite $\mathbf{\nabla} / \mathbf{\Delta}$ da pomerite kursor na "Current Address" parametar.	
5. Pomerajte tačku okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.	
6. Na mestu gde želite da se sempl podeli, pritisnite [F4 (Add Point)]. Ta lokacija će biti tačka podele.	
7. Ponovite korake 5 i 6 da odredite dodatne tačke podele. Moguće je postaviti do 15 tačaka podele, tj sempl će biti podeljen na maksimum od 16 delova.	
8. Preslušajte sempl na način opisan pod naslovom "Preslušavanje podeljenih semplova" (str. 273). Ako želite ponovo podesiti, pomerite ili brišite tačku (str. 273).	
9. Pritisnite [F8 (Execute)]. Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju	
10. Da izvršite podelu pritisnite [F7 (OK)]. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)]. Kad izvršite Chop operaciju, prikazaće se poruka koja će vas upitati da li želite izvršiti i kreaciju sempl seta (Create Sample Set). Podeljeni semplovi će se dodati u listu.	
11. Ako želite kreirati sempl set, pritisnite [F8 (Execute)].	

Automatska podela sempla (Auto Chop)	10. Pritisnite [F8 (Execute)]. Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.		
Moguće je automatski odrediti tačke podele sempla i zatim izvršiti tu podelu i to na sledeći način.	11. Da izvršite podelu pritisnite [F8 (Execute)]. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)].		
1. Pritisnite [SAMPLE] za prikaz Sample Edit ekrana.	Kad izvršite Chop operaciju, prikazaće se poruka koja će vas upitati da li želite izvršiti i kreaciju sempl seta		
 Pritisnite [F3 (Modify)]. Prikazaće se Sample Modify Menu prozor. 	(Create Sample Set).		
3. Pritiskom na ▼/▲ izaberite "Chop," i pritisnite	(Execute)].		
Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)].	Kad kreirate sempl set, automatski se podeljeni semplovi u okviru tog novog seta postavljaju na		
4. Pritisnite [F6 (Auto Chop)].	numeričke tastere.		
5. Izaberite metod podele sempla okretanjem VALUE reglera ili [INC] [DEC] tasterima. Chop Type	13. Ako ne želite kreirati sempl set, pritisnite [F7 (Cancel)]. Vratićete se na Sample Edit ekran.		
Određuje kako će se podeliti sempl. Vrednosti	Preslušavanje podeljenih semplova		
 Beat: Podela po jacini zvuka. Beat: Podela po beatovima na osnovu BPM (str. 268) sempla. Divide x: Sempl će se podeliti na x semplova iste dužine. 	Nakon podele sempla, možete ih preslušati pritiskom na numeričke tastere. Numerički tasteri će dobiti semplove počevši od startne tačke na dalje [1], [2],[16].		
6. Pritisnite▼.	Pomeranje tačke podele		
 6. Pritisnite▼. 7. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere. Level (ako je za Chop Type izabran Level) Jačina zvuka pri kojoj će se sempl deliti. Snižavanjem ove vrednosti će se sempl finije podeliti. Vrednosti: 1–10 Beat (ako je za Chop Type izabran Beat) 	 Pomeranje tačke podele 1. Pritisnite ▼ /▲ da pomerite kursor na "Point No" parametar. 2. Okretanjem VALUE reglera izaberite tačku koju želite pomeriti. Tačke su numerisane redom od početne tačke 1, 2,15. 		
 6. Pritisnite ▼. 7. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere. Level (ako je za Chop Type izabran Level) Jačina zvuka pri kojoj će se sempl deliti. Snižavanjem ove vrednosti će se sempl finije podeliti. Vrednosti: 1–10 Beat (ako je za Chop Type izabran Beat) Interval na kojem će se sempl deliti. Vrednosti: 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1 	 Pomeranje tačke podele 1. Pritisnite ▼ /▲ da pomerite kursor na "Point No" parametar. 2. Okretanjem VALUE reglera izaberite tačku koju želite pomeriti. Tačke su numerisane redom od početne tačke 1, 2,15. 3. Pritisnite ▼. 		
 6. Pritisnite ▼. 7. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere. Level (ako je za Chop Type izabran Level) Jačina zvuka pri kojoj će se sempl deliti. Snižavanjem ove vrednosti će se sempl finije podeliti. Vrednosti: 1–10 Beat (ako je za Chop Type izabran Beat) Interval na kojem će se sempl deliti. Vrednosti: 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1 Vreme (ako je za Chop Type izabran Divide x) Broj delova na koji će se podeliti sempl. 	 Pomeranje tačke podele 1. Pritisnite ▼ /▲ da pomerite kursor na "Point No" parametar. 2. Okretanjem VALUE reglera izaberite tačku koju želite pomeriti. Tačke su numerisane redom od početne tačke 1, 2,15. 3. Pritisnite ▼. 4. Okretanjem VALUE reglera pomerate tačku podele. 		
 6. Pritisnite ▼. 7. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere. Level (ako je za Chop Type izabran Level) Jačina zvuka pri kojoj će se sempl deliti. Snižavanjem ove vrednosti će se sempl finije podeliti. Vrednosti: 1–10 Beat (ako je za Chop Type izabran Beat) Interval na kojem će se sempl deliti. Vrednosti: 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1 Vreme (ako je za Chop Type izabran Divide x) Broj delova na koji će se podeliti sempl. Vrednosti: 2–16 	 Pomeranje tačke podele 1. Pritisnite ▼/▲ da pomerite kursor na "Point No" parametar. 2. Okretanjem VALUE reglera izaberite tačku koju želite pomeriti. Tačke su numerisane redom od početne tačke 1, 2,15. 3. Pritisnite ▼. 4. Okretanjem VALUE reglera pomerate tačku podele. Brisanje tačke podele 		
 6. Pritisnite ▼. 7. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere. Level (ako je za Chop Type izabran Level) Jačina zvuka pri kojoj će se sempl deliti. Snižavanjem ove vrednosti će se sempl finije podeliti. Vrednosti: 1–10 Beat (ako je za Chop Type izabran Beat) Interval na kojem će se sempl deliti. Vrednosti: 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1 Vreme (ako je za Chop Type izabran Divide x) Broj delova na koji će se podeliti sempl. Vrednosti: 2–16 8. Pritisnite [F8 (Execute)]. Sempl će automatski odrediti tačke podele zavisno od toga kako ste izabrali. Postaviće se maksimalno 15 tačaka podele (16 regiona). 	 Pomeranje tačke podele 1. Pritisnite ▼ /▲ da pomerite kursor na "Point No" parametar. 2. Okretanjem VALUE reglera izaberite tačku koju želite pomeriti. Tačke su numerisane redom od početne tačke 1, 2,15. 3. Pritisnite ▼. 4. Okretanjem VALUE reglera pomerate tačku podele. Brisanje tačke podele 1. Pritisnite ▼ /▲ da pomerite kursor na "Point No" parametar. 		
 6. Pritisnite ▼. 7. Podesite vrednost okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere. Level (ako je za Chop Type izabran Level) Jačina zvuka pri kojoj će se sempl deliti. Snižavanjem ove vrednosti će se sempl finije podeliti. Vrednosti: 1–10 Beat (ako je za Chop Type izabran Beat) Interval na kojem će se sempl deliti. Vrednosti: 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1 Vreme (ako je za Chop Type izabran Divide x) Broj delova na koji će se podeliti sempl. Vrednosti: 2–16 8. Pritisnite [F8 (Execute)]. Sempl će automatski odrediti tačke podele zavisno od toga kako ste izabrali. Postaviće se maksimalno 15 tačaka podele (16 regiona). Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. 	 Pomeranje tačke podele 1. Pritisnite ▼ /▲ da pomerite kursor na "Point No" parametar. 2. Okretanjem VALUE reglera izaberite tačku koju želite pomeriti. Tačke su numerisane redom od početne tačke 1, 2,15. 3. Pritisnite ▼. 4. Okretanjem VALUE reglera pomerate tačku podele. Brisanje tačke podele 1. Pritisnite ▼ /▲ da pomerite kursor na "Point No" parametar. 2. Okretanjem VALUE reglera izaberite tačku koju želite izbrisati. 		

Snimanje sempla (Save)

Snimanje izabranog sempla u projekat se vrši na sledeći način.

NAPOMENA

Novo učitani sempl kao i izmene koje ste napravili za njega se gube čim se isključi uređaj. Ako želite zadržati takve podatke, morate ih snimiti na sledeći način.

1. Pritisnite [SAMPLE] taster.



2. Pritisnite [F1 (Sample List)]. Prikazaće se lista semplova.

Semplovi bez 🔲 simbola i oni sa 🔽 simbolom nisu još snimljeni.

3. Pomoću VALUE reglera, [INC] [DEC], ili ▼ /▲ izaberite sempl.

- 4. Pritisnite [F2 (Save)].
- 5. Postavite naziv sempla.

Detaljniji opis postavljanja naziva možete naći pod naslovom "Postavljanje naziva" (str 42)

6. Kad završite, pritisnite [F8 (OK)]. Prikazaće se ekran na kojem birate gde ćete ga snimiti.

7. Podesite broj sempla okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere.

8. Pritisnite [F8 (Write)].

Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.

Nikad ne isključujte Fantom dok se podaci pohranjuju.

9. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

Ne možete ga snimiti preko već postojećeg sempla.

Snimanje svih semplova (Save All)

Snimanje svih semplova u projekat se vrši na sledeći način.

1. Pritisnite [SAMPLE] taster.



2. Pritisnite [F1 (Sample List)].
Prikazaće se lista semplova.
Semplovi bez simbola i oni sa simbolom nisu još snimljeni.

3. Pritisnite [F3 (Util Menu)]. Prikazaće se Sample Utility Menu.

4. Pritiskom na ▼ /▲ izaberite " Save All," i pritisnite [F8 (Select)].
Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)].
Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju.

5. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)].

NAPOMENA Kad izvršite Save All operaciju, semplovi će biti snimljeni u istom redosledu kako su prikazani u listi. Nazivi će im biti postavljeni automatski.

08: Razne postavke (Menu i System)

U	ovom poglavlju	ćemo	objasniti	sistemske	postavke i	menije.
			,			,

Meniji	. str. 276
Sistemske postavke	. str. 286
V-LINK	str. 301

Meniji

Meniji sadrže razne funkcije koje olakšavaju korišćenje Fantoma-G.

Pritiskom na [MENU] prikažite meni, izaberite željenu funkciju i izvršite je.

Naziv menija	Objašnjenje	Strang
wazi v memja	Objasiljelije	Strana
Project	Učitava ili snima projekat	str. 276
System	Prikazuje ekran sa sistemskim parametrima	str. 286
Factory Reset	Resetuje Fantom-G na fabričke postavke	str. 280
Format USB Memory	Formatira (inicijalizuje) USB memoriju	str. 280
USB Storage	Povezuje Fantom-G sa kompjuterom i postavlja internu memoriju kao USB memoriju	str. 281
Import Audio	Importuje audio fajl WAV/AIFF formata u Fantom	str. 283

Postavke koje se odnose na projekat

Učitavanje projekta iz interne ili USB memorije u privremenu memoriju Fantoma-G ili njegovo snimanje iz privremene memorije se vrši na sledeći način.

Load Project

Ova operacija učitava projekat iz interne ili USB memorije u privremenu memoriju Fantoma-G.

Kad učitate projekat, prethodni sadržaj privremene memorije se prebriše. Ako imate važne podatke u privremenoj memoriji, snimite ih u internu ili USB memoriju pre učitavanja projekta.

1. Pritisnite [MENU] za prikaz Menu prozora.

2. Pomoću ▼ /▲ izaberite " Project," i zatim pritisnite [ENTER]. Prikazaće se Project Menu.

Prikazace se Project Menu.

3. Izaberite "Load Project" okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere ili pomoću \bigvee / \blacktriangle i zatim pritisnite [F8 (Select)].

Istu operaciju možete izvršiti i pritiskom na [F1 (Load)].

4. Pritisnite [F1 (Internal)] ili [F2 (USB Memory)] da izaberete odakle ćete učitavati (iz interne ili USB memorije).

5. Pomoću ▼/▲ izaberite projekat koji želite učitati.

6. Pritisnite [F8 (Load)].

Prikazaće se poruka koja traži da potvrdite.

7. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)]

Save Project	Save As Project		
Ova operacija snima projekat iz privremene memorije u internu ili USB memoriju.	Ova operacija snima projekat iz privremene memorije u internu ili USB memoriju ali pod novim nazivom.		
1. Pritisnite [MENU] za prikaz Menu prozora.	1. Pritisnite [MENU] za prikaz Menu prozora.		
 Pomoću ▼ /▲ izaberite " Project," i zatim pritisnite [ENTER]. Prikazaće se Project Menu. 	 Pomoću ▼ /▲ izaberite " Project," i zatim pritisnite [ENTER]. Prikazaće se Project Menu. 		
3. Izaberite " Save Project" okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere ili pomoću ▼/▲ i zatim pritisnite [F8 (Select)].	3. Izaberite " Save As Project" okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere ili pomoću ▼/▲ i zatim pritisnite [F8 (Select)].		
Istu operaciju možete izvršiti i pritiskom na [F2 (Save)]. Prikazaće se poruka koja traži da potvrdite.	Istu operaciju možete izvršiti i pritiskom na [F3 (Save As)].		
 4. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)]. Ako se pojavi poruka o grešci Ako se podaci ne mogu snimiti, na primer zbog nedostatka mesta u internoj ili USB memoriji, pojaviće se poruka o grešci. Na kraju uputstva se nalaze izlistane "Poruke o greškama" (str. 318) sa objašnjenjima i odgovorima 	 Pritisnite [F1 (Internal)] ili [F2 (USB Memory)] da izaberete gde ćete snimiti (u internu ili USB memoriju). Pritisnite [F8 (Save As)]. Prikazaće se Project Name prozor. Napišite naziv i pritisnite [F8 (OK)]. Ako izaberete internu memoriju, neće biti potrebno ubacivanje naziva. Detaljniji opis postavljanja naziva možete naći pod naslovom "Postavljanje naziva" (str 42) Prikazaće se poruka koja traži da potvrdite. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)]. Ako se pojavi poruka o grešci Ako se podaci ne mogu snimiti, na primer zbog nedostatka mesta u internoj ili USB memoriji, pojaviće se poruka o grešci. Na kraju uputstva se nalaze izlistane "Poruke o greškama" (str. 318) sa objašnjenjima i odgovorima 		

Restore Project	System Settings (System)
Ovom operacijom se prethodno snimljeni projekat pomoću Backup operacije može iz USB vratiti u internu memoriju.	"Sistemske postavke (Postavke zajedničke za sve moduse)" (str. 286)
Restoriranjem se briše projekat koji se nalazio u internoj memoriji. Ako se u internoj memoriji nalaze važni podaci, snimite ih u USB memoriju pre izvršavanja Restore Project operacije.	
1. Pritisnite [MENU] za prikaz Menu prozora.	
 Pomoću ▼ /▲ izaberite " Project," i zatim pritisnite [ENTER]. Prikazaće se Project Menu. 	
3. Izaberite "Restore Project" okretanjem VALUE reglera ili pritiskom na [INC] [DEC] tastere ili pomoću / izatim pritisnite [F8 (Select)].	
Istu operaciju možete izvršiti i pritiskom na [F6 (Restore)]. Prikazaće se poruka koja traži da potvrdite.	
 Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)]. 	

Resetovanje na fabričke post (Factory Reset)	avke	Formatiranje USB memorije
Ovom operacijom se svi podaci u Fantomu-G r na fabrički postavljene (Factory Reset).	esetuu	Ova operacije formatira (inicijalizuje) USB memoriju koja je priključena u USB MEMORY priključak na zadnjem panelu.
Ako se u user memoriji Fantoma nalaze važni p svi se gube pri izvršenju fabričkog resetovanja želite zadržati postojeće podatke, snimite ih u memoriju (str. 277) ili preko USB porta na kom (str. 281). 1. Pritisnite [MENU] za prikaz Menu prozora.	oodaci, a. Ako 1 USB npjuter	Ako je USB memorija formatirana na neki drugi sistem osim FAT, Fantom-G je neće prepoznati. (Neće je ni moći formatirati.) U tom slučaju pomoću kompjutera formatirajte USB memoriju koristeći "FAT" ili "FAT32" sistem. (Ako koristite Mac OS X, formatirajte USB memoriju koristeći opciju "MS- DOS file system (FAT32).")
 Pritisnite [MENO] za prikaz Menu prozora. Pomoću ▼ /▲ izaberite "Factory Rezatim pritisnite [ENTER]. Pojaviće se poruka koja zahteva da poroperaciju. Pritisnite [F7 (OK)] za izvršenje. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)]. Ovaj proces traje nekoliko minuta. Nika isključujte napajanje dok se ne završi. Kad se na ekranu ispiše "Factory Completed!," pritisnite [F7 (OK)]. 	eset," i tvrdite ad ne Reset	 Pritisnite [MENU] za prikaz Menu prozora. Pritisnite ▼ /▲ kako bi izabrali "Format USB Memory," i zatim pritisnite [ENTER]. Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju. Pritisnite [F7 (OK)] za formatiranje USB memorije. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (Cancel)]. Kad se na ekranu ispiše "Format USB memory Completed!," pritisnite [F7 (OK)]

Razmena fajlova sa kompjuterom (USB Storage)	Odredite način povezivanja
Ako povežete Fatnom-G sa kompjuterom preko USB tabla, moći ćete prebacivati fajlove iz interne ili USB nemorije na i sa hard diska ili nekog drugog medija. Možete koristiti programe na kompjuteru za dditovanje WAV/AIFF fajlova koje ste kreirali na cantomu-G. I obrnuto, WAV/AIFF fajlovi sa compjutera se mogu koristiti na Fantomu-G. Na ovaj način je moguće u USB Storage mođu orebacivati fajlove kao što su patchevi i wavovi sa i na compjuter. Pre ulaska u USB Storage mod ugasite bilo koji eventualni DAW software na kompjuteru. Dok ste u USB Storage modu nikad nemojte sključivati USB kabl, niti gasiti uređaj. Conekcije 1. Dok vam nije priključen Fantom-G, startujte compjuter. 2. Potom priključite USB kabl sa Fantoma-G na compjuter. 3. Uključite (POWER ON prekidačem) Fantom-G	 Dok je Fantom-G priključen na kompjuter, moguće je izabrati deo Fantoma-G na koji će se povezivati kompjuter, tj internu ili USB memoriju. 1. Pritisnite [MENU] taster. 2. Pomoću ili izaberite "USB Storage," i zatim pritisnite [ENTER]. Prikazaće se USB Storage ekran. 3. Pritisnite [F1 (Internal)] ili [F2 (USB memory)] da se povežete sa kompjuterom. Ako želite odustati, pritisnite [EXIT]. 4. U zavisnosti od kompjutera koji koristite na ekranu će se razlikovati sledeće. Korisnici Windows Vista/XP operativnog sistema U okviru My Computer će se prikazati drajv nazvan "FANTOM G". Ako je priključena USB memorija, prikazaće se njen naziv. Korisnici Mac OSX operativnog sistema Na desktopu će se prikazati ikona "FANTOM G". Ako je priključena USB memorija, prikazaće se njen naziv.

Upozorenja u vezi foldera i fajlova

Kad se Fantom-G poveže sa kompjuterom, potrebno je da se obrati pažnja na sledeće.

Nemojte brisati ili prebacivati foldere u Fantomu-G pomoću kompjutera.

Nemojte formatirati ili optimizovati Fantomovu User memoriju ili USB memoriju, ili izvršavati operacije kao što je npr Scan Disk.

Fantom-G podržava nazive fajlova koji su od jednog bajta, alfanumerički karakteri (za nas to znači da u nazivima fajlova ne podržava naše karaktere – ĆČŠŽĐ).

Ne može se koristiti tačka na početku naziva fajla. U okviru naziva fajla se takođe ne mogu koristiti i neki drugi karakteri. (/:,;*?"<>|)

Između kompjutera i Fantoma se mogu razmenjivati samo sledeće vrste fajlova.

Song fajlovi (.SVQ/.SVA/.SVP) Standard MIDI fajlovi (.MID) Audio fajlovi (.WAV/.AIF/.AIFF) Bitmap fajlovi (.BMP) (800 x 480 pixela) Text fajlovi (.TXT)

Ti fajlovi se koriste na dole opisane načine.

	Fajlovi se postavljaju u sledeći folder.	
	"FantomG.Prj/SEQ/SMF" folder	
	"FantomG.Prj" je naziv foldera za projekt u	
Standard	internoj memoriji.	
	U USB memoriju se može snimiti više projekata.	
Failovi	Standardno se nazivi foldera za projekte biti	
гајют	redom, kao "FantomG001.Prj",	
	"FantomG002.Prj", dok će deo naziva pre	
	ekstenzije fajla biti naziv projekta koji ste	
	postavili pri snimanju fajla.	
	Pri postavljanju fajlova sa kompjutera kopirajte ih	
	u sledeću lokaciju.	
Andia	IMPORT folder	
failovi	I zatim importujte audio fajlove.	
Tajiovi	Ako želite preko kompjutera čitati semplove koji	
	je snimio Fantom-G, prekopirajte fajlove iz	
	Project/SMPL foldera u kompjuter.	
DMD	Pri postavljanju fajlova sa kompjutera kopirajte ih	
BMP	u sledeću lokaciju.	
Tajlovi	IMPORT folder	
Text	Pri postavljanju fajlova sa kompjutera kopirajte ih	
fajlovi	u sledeću lokaciju.	
	IMPORT folder	
	I zatim importujte tekstove.	

Izlaz iz Storage Moda

Korisnici Windows Vista/XP operativnog sistema

1. U okviru My Computera, kliknite desnim dugmetom miša na "removable hard disk" ikonicu i izaberite "Remove."

2. Pritisnite [EXIT].

Korisnici Mac OSX operativnog sistema

1. Prevucite ikonicu Fantom-G drajva u kantu za smeće.

2. Pritisnite [EXIT].

Primeri korišćenja Storage Moda	Import Audio fajlova (Import Audio)
Kopiranje Standard MIDI Fajla (SMF) sa kompjutera na Fantom-G	Audio fajlovi (WAV/AIFF) se importuju na sledeći način.
Kopiranje standard MIDI fajla sa kompjutera se vrši na sledeći način.	1. Na kompjuteru pripremite audio fajlove (u WAV/AIFF formatu) koje želite importovati.
1. Na kompjuteru pripremite standardni MIDI fajl (.MID) koji želite kopirati.	2. Kokristeći USB Storage funkciju kopirajte audio fajlove u "IMPORT" folder u USB ili Fantomovoj internoj memoriji.
2. Pomoću USB Storage funkcije (str. 281) kopirajte standardni MIDI fajl (.MID) u sledeći folder Fantomove interne memorije ili USB memorijskog sticka. "FantomG.Prj/SEQ/SMF" folder	3. Pritisnite [MENU] taster.
	4. Okretanjem VALUE reglera izaberite "Import Audio," i zatim pritisnite [ENTER].
"FantomG.Prj" je naziv foldera za projekt u internoj memoriji. U USB memoriju se može snimiti više projekata. Standardno se nazivi foldera za projekte biti redom, kao "FantomG001.Prj", "FantomG002.Prj", dok će deo naziva pre ekstenzije fajla biti naziv projekta koji ste postavili pri snimanju fajla.	 5. Pritisnite [F1 (Internal)] ili [F2 (USB memory)] da se povežete sa kompjuterom. [F1 (Internal)]: Importuje iz interne memorije. [F2 (USB Memory)]: Importuje iz USB memorije. 6. Pritisnite [F8 (Import Audio)]. Pojaviće se poruka koja zahteva da potvrdite operaciju. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. 7. Pritisnite [F7 (OK)]. Fajl će biti importovan, i prikazaće se Sample Lista. Ako želite odustati, pritisnite [F8 (EXIT)]. Importovani fajl će biti dodat u listu semplova kao sempl. Ovaj sempl je privremen i gubi se kad se isključi uređaj. Ako ga želite zadržati, pritisnite

Postavljanje slike za pozadinu ekrana (Import BMP)

Moguće je postaviti sliku (Windows BMP formata, 24-bit, 800x480 pixela) iz USB ili interne memorije kao wallpaper na ekranu Fantoma-G.

1. Na kompjuteru pripremite sliku u odgovarajućem formatu (Windows BMP format, 24-bit, 800x480 pixela) koju želite koristiti kao wallpaper.

2. Kokristeći USB Storage funkciju kopirajte bitmap fajlove u "IMPORT" folder u USB ili Fantomovoj internoj memoriji.

3. Pritisnite [MENU] taster.

4. Okretanjem VALUE reglera izaberite "System" i zatim pritisnite [ENTER].

5. Pritisnite [F5 (Wallpaper)]. Prikazaće se Wallpaper ekran.

Moguće je postaviti 16 različitih slika kao pozadinu. Importovani fajl će se postaviti umesto trenutno izabrane slike. Ako želite izbrisati importovan fajl, izaberite sliku (1-16) i pritisnite [F2 (Delete)].

6. Pritisnite [F1 (Import BMP)].

7. Pritisnite [F1 (Internal)] ili [F2 (USB Memory)] da izaberete odakle ćete učitavati (iz interne ili USB memorije).

8. Pomoću ▼ /▲ izaberite fajl koji želite importovati.

9. Pritisnite [F8 (Select)]. Prikazaće se fajl koji želite importovati. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)].

10. Pritisnite [F8 (Execute)]. I fajl će biti importovan. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)].

Izmenjeni wallpaper je privremen i izgubiće se kad se iključi uređaj. Ako želite zadržati postavke, pritisnite [F7 (Sys Write)] kako bi to snimili u sistemsku memoriju Fantoma-G

Prikaz tekstualnih napomena na Favorite ekranu (Import Text)

Moguće je napraviti tekst fajl na kompjuteru i prikazati ga na Favorite ekranu (str. 54). Pošto se na taj način postavljaju i napomene za svaku banku, u njima je moguće napisati podsetnike, kao i objašnjenja svakog ekrana.

1. Kreirajte tekst fajl na kompjuteru i snimite ga sa ekstenzijom".TXT".

2. Postavite taj fajl u "IMPORT" folder u USB memoriji ili Fantomovoj internoj memoriji.

3. Izvršite "Import TEXT" funkciju kako bi importovali taj tekst.

Detalji importovanja se nalaze pod naslovom "Import tekst fajla (Import Text)" (str. 56).

Import Audio fajlova

"Import Audio fajlova (Import Audio)" (str. 283)

Sistemske postavke (Postavke zajedničke za sve moduse)

Postavke koje utiču na celokupno radno okruženje Fantoma-G kao što je npr štim i prijem MIDI signala, se nazivaju sistemske funkcije. U ovom poglavlju će biti objašnjeno kako se podešavaju sistemske funkcije i koja je njihova uloga.

Kako se podešavaju sistemske funkcije

1. Pritisnite [MENU] za prikaz Menu prozora.

2. Pritisnite ili i zaberite "System" i zatim pritisnite [ENTER].



Funkcijski tasteri na System Setup ekranu

F taster	Objašnjenje	Strana
F1 Group Up	Pomera tab editovane grupe na gore.	-
F2 Group Down	Pomera tab editovane grupe na dole.	-
F3 Setup	Edituje sistemske parametre.	str. 287
F4 Info	Prikazuje sistemske informacije.	str. 298
F5 Wallpaper	Postavlja wallpaper.	str. 299
F6 Appearance	Edituje postavke ekranskog prikaza.	str. 300
F7 Sys Write	Snima sistemske postavke.	str. 286
F8 Exit	Povratak na prethodni ekran.	-

3. Parametri su organizovani u nekoliko grupa za editovanje. Pomoću [F1 (Up)] i [F2 (Down)] menjate tabove.

4. Pomoću kursorskih tastera pomerite kursor na parametar koji želite izmeniti.

Pri snimanju ako snimate preko postojećih podataka, prethodni podaci se izgube. Fabričke postavke se međutim mogu vratiti pomoću fabričkog resetovanja.

1. Izmenite sistemske postavke i pritisnite [F7 (Sys Write)].

Snimanje sistemskih postavki (System Write)

Izmene sistemskih funkcija su samo privremene i gube se čim se isključi uređaj. Ako želite zadržati izmene sistemskih postavki, morate ih snimiti u internu memoriju

Pri snimanju ako snimate preko postojećih podataka, prethodni podaci se izgube. Fabričke postavke se međutim mogu vratiti pomoću fabričkog resetovanja.

1. Izmenite sistemske postavke i pritisnite [F7 (Sys Write)].



Na ekranu će se ispisati "System Write Completed!" Podaci će biti snimljeni i vratićete se na System Setup ekran.

Sistemske postavke

Funkcije sistemskih parametara	grupe prethodnog broja ili banke. FAVORITE UP: Izabraće se favorite patch/live set/studio set sledećeg broja ili banke. FAVORITE DOWN: Izabraće se favorite patch/live set/studio set prethodnog broja ili banke. PANEL SWITCH: Rezultat će biti isti kao da ste pritisnuli prekidač postavljen u Panel Switch Assign parametru (pogledajte ispod)	
U ovom poglavlju ćemo objasniti kako su organizovani i šta rade sistemski parametri.		
Detaljniji opis možete naći pod naslovom "Kako se podešavaju sistemske funkcije" (str 286)		
Pedal/D Beam		
NAPOMENA Ako se koristi na jakom suncu, domet D Beam kontrolera će se ekstremno smanjiti. Imajte to na umu prilikom korišćenja D Beam kontrolera na otvorenom.	Control Pedal 1 Panel Switch Assign Control Pedal 2 Panel Switch Assign Određuje prekidač koji će se koristiti kad je Pedal 1 Assign ili Pedal 2 Assign (pogledajte prethodno opisan parametar) postavljen na "PANEL SWITCH."	
Osetljivost D Beam kontrolera se menja u zavisnosti od svetlosti u okruženju uređaja. Ako ne radi kako očekujete, možete podesiti osetljivost na odgovarajući nivo za tu lokaciju. Povećanje vrednosti ovog parametra će povećati osetljivost (str. 287). D Beam Assign Source Određuje da li će D Beam Controller switch pratiti sistemske postavke (SYS) ili one iz live ili studio seta	Control Pedal 1 Polarity Control Pedal 2 Polarity Određuje polaritet pedale. Kod nekih pedala se razlikuje električni signal koji šalje kad se pritisne ili otpusti. Ako pedala koju koristite ima učinak suprotan od očekivanog, postavite vrednost ovog parametra na "REVERSE." Ako koristite Rolandovu pedalu (koja nema polarity prekidač), postavite vrednost ovog parametra na "STANDARD." Vrednosti:	
(TEMP). Vrednosti: SYS, TEMP	STANDARD, REVERSE	
D Beam Sens (D Beam Sensitivity) Određuje osetljivost D Beam kontrolera. Povećanje ove vrednosti povećava i osetljivost. Vrednosti: 0–127 Control Pedal 1 Assign Control Pedal 2 Assign Određuje funkciju pedala priključenih na FOOT PEDAL CTRL 1 i 2 ulaze.	Hold Pedal Polarity Određuje polaritet Hold pedale. Kod nekih pedala se razlikuje električni signal koji šalje kad se pritisne ili otpusti. Ako pedala koju koristite ima učinak suprotan od očekivanog, postavite vrednost ovog parametra na "REVERSE." Ako koristite Rolandovu pedalu (koja nema polarity prekidač), postavite vrednost ovog parametra na "STANDARD." Vrednosti: STANDARD, REVERSE	
Vrednosti OFF Isključen CC01–31, 32(OFF), 33–95: Brojevi kontrolera 1–31, 32(OFF), 33–95 AFTERTOUCH: Aftertouch BEND UP: Visina zvuka će rasti u polunotama (maximum 4 oktave) svaki put kad pritisnete pedalu. BEND DOWN: Visina zvuka će opadati u polunotama (maximum 4 oktave) svaki put kad pritisnete pedalu. START/STOP: Startovanje i zaustavljanje sekvencera. TAPTEMPO: Tap tempo (tempo koji se postavlja pritiskanjem pedale). PROG UP: Izabraće se sledeća boja. PROG DOWN: Izabraće se prethodna boja USER GROUPUP: Izabraće se patch iz user	Continuous Hold Pedal Ovaj parametar određuje da li će HOLD PEDAL priključak podržavati half-pedaling (ON), ili ne (OFF). Ako je postavljen da podržava half-pedaling tehnike, možete priključiti expresionu pedalu (DP-8, itd.), i koristiti pedalu za još finiju kontrolu kod zvuka klavira. Vrednosti: OFF, ON	
grupe sledećeg broja ili banke. USER GROUP DOWN: Izabraće se patch iz user		

Keyboard:

Keyboard Velocity

Određuje vrednost velocity koja će se slati prilikom sviranja na klavijaturi. Ako želite da se šalje prava vrednost velocity, postavite "REAL." Ako želite da se šalje fiksna vrednost bez obzira na način sviranja, postavite željenu vrednost (1–127). Vrednosti: REAL, 1–127

Keyboard Velocity Curve

Podešava osećaj sviranja na klavijaturi. Vrednosti LIGHT: Lake dirke, kao kod sintesajzera MEDIUM: Standard HEAVY: Simulacija akustičnog klavira

Keyboard Velocity Sens

(Keyboard Velocity Sensitivity) Podešavanje osetljivosti klavijature. Povećanjem vrednosti ovog parametra velocity vrednosti će se povećavati sa snagom kojom se svira. Obično je ovaj parametar postavljen na "0". Vrednosti: -63-+63

Aftertouch Sens (Aftertouch Sensitivity)

Određuje Aftertouch osetljivost. Više vrednosti će omogućiti da se Aftertouch primenjuje još lakše. Obično je ovaj parametar postavljen na "100" Vrednosti: 0–100

Dynamic Pad

Pad Assign Source

Određuje da li će se izmena u modu rada numeričkih tastera držati sistemskih Pad Mode parametara (SYS) ili onih iz live / studio seta (TEMP). Vrednosti: SYS, TEMP

Pad Velocity

Određuje jačinu zvuka koji se dobija pritiskom na bilo koji od numeričkih tastera. Ako je postavljena vrednost "REAL", moguće je menjati zvuk variranjem snage pritiskanja tastera. Ako se postavi vrednost između "1 i 127," numerički tasteri će svirati fiksnom jačinom bez obzira na jačinu pritiska na njih. Vrednosti: REAL, 1-127

Pad Sens (Pad Sensitivity)

Određuje odnos između jačine kojom pritiskate i velocity koji se dobija.

Vrednosti

LIGHT: Lako će se proizvesti maksimalni velocity bez da se jako pritiska.

MEDIUM: Standardna osetljivost numeričkih tastera.

HEAVY: Da bi se dobio maksimum velocity moraće se jako pritisnuti taster.

Pad Aftertouch Sens

(Pad Aftertouch Sensitivity)

"Aftertouch" označava dodatni pritisak koji primenjujete na taster nakon što ga pritisnete. Ovaj parametar određuje osetljivost za aftertouch. Viša vrednost znači da je lakše primeniti aftertouch. Obično je ovaj parametar postavljen na "100" Vrednosti: 0-100

Pad Roll Resolution

Određuje brzinu ponavljanja udaraca kad se preko numeričkih tastera svira roll

Vrednosti: \mathbf{J} , \mathbf{J}_3 , $\mathbf{J}_$

Pad Mode

Određuje mod rada numeričkih tastera (str. 188) kad se startuje Fantom-G (i kad se učitava projekat).

Vrednosti: SAMPLE PAD, RHYTHM, CHORD MEMORY, ARPEGGIO, RPS, RHYTHM PTN, TONE SEL/SW, TRACK MUTE, BOOKMARK, MIDI TX SW, EFFECT SW, PATCH MFX SW, PART SELECT, PART MUTE, USER GROUP, FAVORITE
Knob/Slider

Knob Slider Mode

Određuje da li će se pri pomeranju potenciometra ili klizača njegova pozicija odmah slati kao kontrolni podatak (DIRECT) ili će se kontrolni podaci slati tek nakon što je njegova pozicija prešla vrednost parametra (CATCH). Vrednosti: DIRECT, CATCH

U zavisnosti od parametra koji se kontroliše klizačimaili potenciometrima, možda se neće ni moći koristiti CATCH kontrola, i ako ste postavili Knob Slider Mod na "CATCH."

Knob Assign Select

Određuje da li će se funkcija potenciometara 1–4 automatski izmeniti zavisno od prikazanog ekrana (SCREEN) ili će biti fiksirana Knob 1–4 Assign vrednostima (FIX). Vrednosti: FIX, SCREEN

Knob Assign Source

Određuje da li će funkcija potenciometara 1–4 slediti sistemske parametre Knob 1–4 Assign (SYS) ili parametre iz live/studio seta (TEMP). Vrednosti: SYS, TEMP

Knob 1–4 Assign

Moguće je odrediti koje će funkcije kontrolisati potenciometri. Vrednosti OFF Isključen CC01–31, CC32(OFF), 33–95: Control Change AFTERTOUCH: Aftertouch PITCH BEND: Pitch Bend ARPEGGIOACCENT: Brzina naglašavanja Arpeggia ARPEGGIO SHUFFLE: Brzina menjanja Arpeggia ARPEGGIO OCT UP: Raspon u kojem će se arpeggio čuti će rasti u koracima od po jednu oktavu. ARPEGGIO OCT DOWN: Raspon u kojem će se arpeggio čuti će opadati u koracima od po jednu oktavu. MASTER LEVEL: Ukupna jačina zvuka (str. 293) DIGITAL/USB INPUT LEVEL: Jačina sa Digitalnog/USB ulaza (str. 258)

* Ako je sitemski parametar "Knob Assign Source" (str. 289) postavljen na "System," koristiće se sistemske postavke. Ako je "TEMP," koristiće se postavke iz live/studio seta.

Slider Assign Select

Određuje da li će se funkcija klizača 1-8 automatski izmeniti zavisno od prikazanog ekrana (SCREEN) ili će biti fiksirana Slider 1-8 Assign vrednostima (FIX). Vrednosti: FIX, SCREEN

Slider Assign Source

Određuje da li će funkcija klizača 1-8 slediti sistemske parametre Slider 1-8 Assign (SYS) ili parametre iz live/studio seta (TEMP). Vrednosti: SYS, TEMP

Slider 1–8 Assign

Moguće je odrediti koje će funkcije kontrolisati klizači. Vrednosti Isključen (OFF) Isključen CC01-31, CC32(OFF), 33-95: Control Change AFTERTOUCH: Aftertouch PITCH BEND: Pitch Bend ARPEGGIOACCENT: Brzina naglašavanja Arpeggia ARPEGGIO SHUFFLE: Brzina menjanja Arpeggia ARPEGGIOOCTUP: Raspon u kojem će se arpeggio čuti će rasti u koracima od po jednu oktavu. ARPEGGIO OCT DOWN: Raspon u kojem će se arpeggio čuti će opadati u koracima od po jednu oktavu.

* Ako je sitemski parametar "Slider Assign Source" (str. 289) postavljen na "System," koristiće se sistemske postavke. Ako je "TEMP," koristiće se postavke iz live / studio seta.

Magic Control

Magic Control je funkcija koja automatski menja ulogu potenciometra 4 i klizača 8 u zavisnosti od prikazanog ekrana. Na Patch List ekranu (str. 49), potenciometar 4 će birati kategoriju, a klizač 8 će skrolovati listu.

Knob 4 Assign

Moguće je odrediti koje će funkcije kontrolisati potenciometar 4. Vrednosti OFF Isključen CATEGORY/BANK: Menja kategoriju / banku SCROLL COARSE: Brzo skroluje listu SCROLL FINE: Sporije skroluje listu

Slider 8 Assign

Moguće je odrediti koje će funkcije kontrolisati klizač 8. Vrednosti

Isključen (OFF) Isključen CATEGORY/BANK: Menja kategoriju / banku SCROLLCOARSE: Brzo skroluje listu SCROLLFINE: Sporije skroluje listu

Switch S1/S2

Switch S1/S2 Assign Source

Određuje da li će S1/S2 tasteri koristiti sistemske postavke (SYS) ili one iz live ili studio seta (TEMP). Vrednosti: SYS, TEMP

Switch S1/S2 Assign

Moguće je odrediti koje će funkcije kontrolisati [S1] [S2] tasteri. Vrednosti

Live Set: OFF, CC01 - CC31, CC32 (OFF), CC33 -CC95, AFTERTOUCH, MONO/POLY, PFX SWITCH, MFX SWITCH, RESERVE, CHORUS SWITCH, REVERB SWITCH, MASTERING SWITCH, MASTER KEY UP, MASTER KEY DOWN, SCALE TUNE SWITCH Studio Set:OFF, CC01 - CC31, CC32 (OFF), CC33 -CC95, AFTERTOUCH, MONO/POLY, PFX SWITCH, MFX1 SWITCH, MFX2 SWITCH, CHORUS SWITCH, REVERB SWITCH, MASTERING SWITCH, MASTER KEY UP, MASTER KEY DOWN, SCALE TUNE SWITCH

Switch S1/S2 Assign Mode

Moguće je odrediti koje će funkcije kontrolisati [S1] [S2] tasteri.

Vrednosti

LATCH: Svakim pritiskom na taster [S1] [S2] se menja sa uklj na isklj i obrnuto.

MOMENTARY: Uključeno samo dok se drži pritisnut taster [S1] [S2].

Sync/Temp

Sync Mode

Određuje sinhronizacione signale koje će Fantomov sekvencer koristiti.

Vrednosti

MASTER: Fantom-G će biti master. Ova vrednost se koristi kad se Fantom-G ne treba sinhronizovati sa drugim uređajem ili ako se želi da se ostali uređaji sinhronizuju sa njim.

SLAVE-MIDI: Fantom-G će biti slave. Ova vrednost se koristi kad se želi da se Fantom-G sinhronizuje sa MIDI Clock signalima sa drugog MIDI uređaja.

SLAVE-MTC: Fantom-G će biti slave. Ova vrednost se koristi kad se želi da se Fantom-G sinhronizuje sa MTC (MIDI Time Code) signalima sa drugog MIDI uređaja.

REMOTE: Ova vrednost se koristi ako se želi da se sa spoljnjeg MIDI uređaja kontroliše start/pauza/stop. Koristiće se tempo postavljen na Fantomu-G.

MIDI Clock i MTC

MIDI Clock i MTC (MIDI Time Code) su signali koji se koriste za sinhronizaciju. Za istu namenu se koriste i jedan i drugi. MIDI Clock šalje i sinhronizuje svoj rad

prema sekvencerovom tempu performansa, dok MTC sinhronizuje svoj rad između uređaja na osnovu realnog vremena.

Sync Output (Sync Output Switch)

Ovaj parametar se koristi kad želite da se sinhronizacioni MIDI signali (MIDI Clock, Start, Continue, Stop, Song Position Pointer i Song Select) šalju na externi MIDI uređaj. Ako vam ne treba, postavite OFF.

Vrednosti: OFF, ON

Clock Source

Ako je Sync Mod postavljen na SLAVE-MIDI ili SLAVE-MTC, ovaj parametar određuje da li će se Fantom-G sinhronizovati sa tempom sa MIDI IN priključka ili tempom sa USB priključka.

Vrednosti

MIDI: Sinhronizovaće se sa tempom sa MIDI IN priključka.

USB: Sinhronizovaće se sa tempom sa USB priključka.

MMC Mod

Ako se Fantom-G sinhronizuje sa HD recorderom, kao što je Rolandova VS serija, potrebno je odrediti koji sinhronizacioni signal će Fantomov sekvencer koristiti za svoj rad.

Vrednosti

MASTER: Fantom-G će biti master. Ove vrednosti koristite kad želite da drugi uređaji slede operacije na Fantomu-G.

SLAVE: Fantom-G će biti slave. Ova se postavka koristi kad se želi da Fantom-G prima i radi u skladu sa MMC (MIDI Machine Control) signalima sa eksternog uređaja.

MMC (MIDI Machine Control) je specifikacija koja omogućuje da se MIDI signali koriste za kontrolu uređaja, kao što su recorderi, i sistemi digitalnog snimanja. Postoje 37 MMC komandi, među njima su i Stop i Play.

MMC izlaz (MMC Output Switch)

Ako želite da se sinhronizuje sa hard disk recorderom, kao što su na primer Rolandova VS serija, ovaj parametar treba da ima vrednost "ON". Ako je "ON" slaće se MMC (MIDI Machine Control) signali. Vrednosti: OFF, ON

MTC Sync Output (MTC Sync Output Switch)

Postavite vrednost ovog parametra na ON kad želite da se MTC (MIDI Time Code) signali šalju na spoljnji MIDI uređaj. Ako vam ne treba, postavite OFF. Vrednosti: OFF, ON

MTC Frame Rate

Oređuje MTC broj frejmova u sekundi. Obavezno podesite isti mod u master i slave uređajima. Vrednosti

24:	24 frejma u sekundi
25:	25 frejmova u sekundi
2011.	20 fusion and a salar di

29N:	29 frejmova u sekundi
29D:	29 freimova u sekundi

30: 30 frejmova u sekundi

Pri sinhronizaciji sa hard disk recorderom kao što su oni iz Roland VS serije, bilo koji frame rate je ok, dok god je isti i na Fantomu-G.

Međutim, pri sinhronizaciji sa video uređajima kao što su video dekovi, oni imaju fiksiran broj frejmova pa se Fantom-G mora prilagoditi njihovom broju.

Vrste MTC

Sledeće vrste MTC se mogu izabrati na Fantomu-G. Izaberite isti broj frejmova kao i na externom uređaju. I pri korišćenju video uređaja je moguće izabrati bilo koji broj frejmova, dok god je isti na oba sinhronizovana uređaja.

30: Ovo je 30 frejmova u sekundi, non-drop format (bez ispuštenih frejmova). Koristi se na audio uređajima kao što su analogni rekorderi, i za crno beli NTSC video (najviše se koristi u Japanu i S.A.D.).

29N: Ovo je 29.97 frejmova u sekundi, non-drop format (bez ispuštenih frejmova). Koristi se za kolor NTSC video signal (u Japanu i S.A.D.).

29D: 29.97 Frejmova u sekundi, drop format sa ispuštanjem frejmova. Koristi se za kolor NTSC video signal (u Japanu i S.A.D.).

25: 25 frejmova u sekundi. Koristi se kod video signala SECAM ili PAL formata, audio opreme i filmova (u Evropi i ostatku sveta).

24: 24 frejma u sekundi. Koristi se ta video i audio uređaje i film u S.A.D.

Non-Drop Format i Drop Format

Postoje dve vrste formata koje koriste NTSC video recorderi - non-drop i drop. Non-drop format koristi kontinualni tajm kod, dok se u drop formatu koji se koristi kod NTSC kolor video signala, ispuštaju prva dva frejma svakog minua, osim onih na desetominutnom intervalu. Non-drop format sa konstantnim brojem frejmova u sekundi se koristi u većini video i audio produkcija, pošto je jednostavniji. Suprotno tome, u situacijama kada se Time code mora usklađivati sa realnim vremenom, koristi se drop format.

MTC Offset Time Hour

Na koliko sati se koordinira tajming reprodukcije na Fantomu-G i externom uređaju. Vrednosti: 00–23 sata

MTC Offset Time Minute

Na koliko minuta se koordinira tajming reprodukcije na Fantomu-G i externom uređaju. Vrednosti: 00–59 minuta

MTC Offset Time Second

Na koliko sekundi se koordinira tajming reprodukcije na Fantomu-G i externom uređaju. Vrednosti: 00–59 sekundi

MTC Offset Time Frame

Na koliko frejmova se koordinira tajming reprodukcije na Fantomu-G i externom uređaju. Vrednosti: 00–29 frejmova (Maximalna vrednost zavisi od postavljenog broja frejmova u sekundi.)

MTC Error Level

Određuje koliko se često proverava status prijema MTC signala se spoljnjeg uređaja. Zaustavite sinhronizaciju ako se pri proveri pojavljuje problem. Vrednosti: 0–10 (Interval provere će biti duži za veću vrednost)

Striktno gledano, što je niža vrednost, provera je preciznija. Međutim, ako se postavi previše stroga provera, moguće je da će se previše često zaustavljati reprodukcija, što brzo postane neugodno. Ako se povisi Error Level vrednost, i kad se dogodi problem sa prijemom MTC signala, sinhronizacija će se nastaviti dok god takve greške ostaju na nivou koji ne prouzrokuje druge probleme.

Metronom

Metronome Mode

Određuje da li će se čuti metronom.

* Ako je [F7 (Click)] na Tempo prozoru koji se pojavi kad pritisnete [TEMPO] obojen crveno, metronom će se uvek čuti. Vrednosti

OFF Neće se čuti.

PLAY-ONLY: Čuće se samo tokom reprodukcije.

REC-ONLY: Metronom će se čuti samo za snimanje. PLAY&REC: Metronom će se čuti za snimanje i reprodukciju. ALWAYS: Metronom će se uvek čuti.

Metronome Level

Postavlja jačinu zvuka metronoma. Vrednosti: 0–10

Metronome Sound

Bira zvuk metronoma. VrednostiTYPE 1:Standardni zvuk metronoma. Naprvom beatu će se čuti zvono.TYPE 2:Klik zvuk.TYPE 3:Bip zvuk metronoma.TYPE 4:Zvuk klepetuše.

Beat Indicator Mode

Moguće je odrediti kako će treperiti [PLAY] taster (indikator ritma). Vrednosti

ALWAYS: Uvek treperi u određenom ritmu. PLAY&REC: Treperi samo u toku snimanja i reprodukcije.

Sound

Local Switch

Local Switch određuje da li je isključen (OFF) interni generator zvuka sa kontrolera (klavijature, numeričkih tastera, pitch bend/modulation ručice, potenciometara, tastera, D Beam-a, pedala, itd); ili ne (ON). Standardno je "ON," ali ako želite koristiti kontrolere i klavijaturu sa Fantoma-G za kontrolu samo externog modula, postavite na "OFF." Vrednosti: OFF, ON

Korišćenje Local Switch-a

Ako ste uparili externi sekvencer softver sa klavijaturom i kontrolerima i generatorom zvuka Fantoma-G, iz dole objašnjenih razloga trebate isključiti Local switch.

Povezivanje Fantoma-G na eksterni sekvencer



Standardno su stvari povezane tako da se podaci prenose na sledeći način :

Klavijatura Fantoma-G -> externi sequencer softver -> Fantomov ugrađeni generator zvuka. Standardno je Fantomova klavijatura interno povezana sa generatorom, ali se ta interna povezanost kontroliše preko Local Switch parametra. Ako isključite Local Switch, Fantomova klavijatura i generator zvuka će biti nezavisni, i moći ćete koristiti gore opisano povezivanje sa externim sekvencerom.

Master Tune

Određje štim celog Fantoma-G. Na ekranu je prikazana frekvencija A4 note (centralna A).

Vrednosti: 415.3–466.2 Hz

Master Level

Određje jačinu zvuka celog Fantoma-G. Vrednosti: 0–127

Master Reverb Level

Određje reverb zvuka celog Fantoma-G. Vrednosti: 0–127



Kako da podesim jačinu zvuka?

MASTER LEVEL podešava jačinu zvuka i na OUTPUT A i na DIGITAL AUDIO OUT izlazima. VOLUME potenciometar na gornjem panelu podešava samo zvuk na OUTPUT A izlazu. U zavisnosti od izlaza koji koristite, podešavajte na sledeći način.



Ako se koristi OUTPUT A izlaz:

podešavajte koristeći VOLUME potenciometar

VOLUME potenciometar na gornjem panelu podešava samo zvuk na OUTPUTA izlazu. To znači da ako šaljete zvuk na OUTPUT A izlaz, naijednostavnije je da ostavite Master Level na 127 (fabrička vrednost), i pomoću VOLUME potenciometra kontrolišete jačinu zvuka.

Kad koristite DIGITAL AUDIO **OUT izlaz:**

podesite preko Master Level-a

Master Level kontroliše i OUTPUT A i DIGITALAUDIO OUT izlaze. To znači da ako koristite DIGITAL OUT izlaz, jačinu zvuka podešavajte sa Master Level.

Postavke Master Level su privremene i izgubiće se kad se isključi uređaj. Ako želite zapamtiti kako ste postavili Master Level, snimite postavke u internu sistemsku memoriju. Snimanje sistemskih postavki (System Write) (str. 286)

Output Gain

Podešava izlazni gain sa Fantomovog Analog Out i Digital Out izlaza. Kad se na primer čuje relativno malo zvukova, pojačavanjem izlaznog gaina moguće je postići odgovarajući izlazni nivo za snimanje i druge namene.

Vrednosti: -12-+12

Mix/Parallel

Određuje kako će izlaziti zvuk celokupnog Fantoma. Vrednosti

MIX: Ovu vrednost postavite ako želite da se kompletan zvuk šalje na OUTPUT A (MIX) izlaz i ako želite proveriti konačni izlazni zvuk.

Boje za koje je postavljeno u odgovarajućim Output Assign parametrima da izlaze na INDIVIDUAL 3 se šalju na levi OUTPUTA (MIX) priključak, dok one za koje je postavljeno da izlaze na INDIVIDUAL 4 izlaze na desni OUTPUTA (MIX) priključak.

Zvuci koji se šalju na PHONES izlaz su isti kao i oni na OUTPUT A (MIX) izlazu. Prema tome, bilo koji zvuk koji se sa Output Assign postavi na OUTPUT B izlaz neće izlaziti na PHONES izlaz. Obavezno postavite sve zvuke koje želite da slušate preko slušalica na "MIX."

PARALLEL: Zvuk izlazi u skladu sa pojedinačnim postavkama Output Assign.

Master Key Shift

Menja visinu zvuka celokupnog Fantoma-G u koracima od po pola note. Vrednosti: -24–+24

Patch Remain (Patch Remain Switch)

Određuje da li će se note koje se trenutno čuju nastaviti (ON) nakon što se izabere drugi patch ili ritamski set, ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Kad ste u Studio modu: Zavisno od postavki efekata, note koje se trenutno čuju možda se u nekim slučajevima neće produžiti.

* USingle ili Live modu: Patch Remain funkcija važi samo za poslednje izabran zvuk. Note od ranije izabranih zvukova će se možda prekinuti.

Postavke Patch Remain funkcije se ne odnose na zvuke sa proširenja.

Control Remain (Control Remain Switch)

Određuje da li će se održati (ON) ili neće (OFF) izmene u zvuku prouzrokovane primljenim MIDI signalima kao što su volume i pan (CC 5, 7, 10, 65, 68, 71-74, RPN 0, 1, 2, MONO ON, POLY ON) i signalima sa raznih kontrolera, kad se izabere neki drugi patch ili ritmički set.

Vrednosti: OFF, ON

MIDI

Device ID (Device ID Number)

Kad želite slati ili primati System Exclusive signale, postavite ovaj parametar tako da je isti kao Device ID broj od drugog MIDI uređaja.

Vrednosti: 17–32

Studio Set Control Channel

Studio Set Control Channel određuje koji će se MIDI receive kanal koristiti tokom menjanja studio setova kad se sa externog MIDI uređaja pošalju signali promene (Program Change/Bank Select). Postavite "OFF" ako ne želite da se preko externog MIDI uređaja menjaju studio setovi.

Vrednosti: 1–16, OFF

Ako se primi samo signal promene programa, i ako se Studio Set Control Channel parametar podudara sa MIDI receive kanalom partiture, izmena studio seta će imati prioritet.

Live Set Control Channel

Live Set Control Channel određuje koji će se MIDI receive kanal koristiti tokom menjanja Live setova kad se sa externog MIDI uređaja pošalju Program Change/Bank Select signali. Postavite "OFF" ako ne želite da se preko externog MIDI uređaja menjaju Live setovi.

Vrednosti: 1-16, OFF

Ako se primi samo signal promene programa, i ako se Live Set Control Channel parametar podudara sa MIDI receive kanalom partiture, izmena live seta će imati prioritet.

Transmit Program Change

(Transmit Program Change Switch) Određuje da li će se slati Program Change signali (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Transmit Bank Select

(Transmit Bank Select Switch) Određuje da li će se slati Bank Select signali (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Transmit Active Sensing

(Transmit Active Sensing Switch) Određuje da li će se slati Active Sensing signali (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Transmit Edit Data (Transmit Edit Data Switch)

Određuje da li će se izmene koje napravite u postavkama patcheva, live ili studio setova slati kao system exclusive signali (ON), ili se neće slati (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Soft Through (Soft Through Switch)

Thru funkcija šalje signale koje primi sa MIDI IN konektora na MIDI OUT bez ikakve izmene. Vrednosti: OFF, ON

Remote Keyboard Sw (Remote Keyboard Switch)

Ovaj parametar postavite na "ON" kad želite koristiti eksternu MIDI klavijaturu umesto Fantomove. U tom slučaju MIDI transmit kanal externe MIDI klavijature se može postaviti na bilo koji kanal. Obično je ovaj parametar postavljen na "OFF."

Vrednosti: OFF, ON

Postavite "ON" kad želite da kontrolišete Fantom-G sa nekog drugog uređaja dok se koristi Arpeggio ili Chord Memory funkcija.

Receive Program Change (Receive Program Change Switch)

Određuje da li će se primati Program Change signali (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Receive Bank Select (Receive Bank Select Switch)

Određuje da li će se primati Bank Select signali (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Receive Exclusive

(Receive System Exclusive Switch)

Određuje da li će se primati System Exclusive signali (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Receive GM1 System On (Receive GM System On Switch)

Određuje da li će se primati General MIDI System On signali (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Receive GM2 System On (Receive GM2 System On Switch)

Određuje da li će se primati General MIDI 2 System On signali (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Receive GS Reset (Receive GS Reset Switch) Određuje da li će se primati GS Reset signali (ON) ili

ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

USB

USB-MIDI Thru Sw (USB-MIDI Thru Switch) Ovaj switch određuje da li će se MIDI signali primljeni sa USB /MIDI konektora ponovo slati na USB/MIDI OUT priključak (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: OFF, ON

Scale Tune

Scale Tune Switch

Uključite ovaj parametar kad želite koristiti bilo koji drugi štim a da nije jednako temperiran. Vrednosti: OFF, ON

Fantom-G omogućuje sviranje i u drugim štimovima. Visina zvuka se određuje u koracima od jedan cent u odnosu na jednako temperovan štim.

Jedan cent je stoti deo polunote.

Izabrani štim se primenjuje na MIDI signale primljene sa eksternog MIDI uređaja.

Patch Scale Tune for C–B

Određuje štim za Single mod. Vrednosti: -64-+63

Jedan set Scale Tune postavki se može kreirati u Single modu. U Live / Studio modu se može postaviti za svaki part Live / Studio seta (str. 138). U Single modu ovo važi samo za part klavijature.

Equal Temperament (Jednako temperovan)

Ovaj štim deli oktavu na 12 jednakih delova, i najčešće je korišćeni štim u Zapadnjačkoj muzici. Kod Fantom-G equal temperament se koristi kad je Scale Tune Switch postavljen na "OFF."

Just Temperament (Tonic of C)

U odnosu na equal temperament, osnovne akordi zvuče čistije kod ovog štima. Ovaj efekat se međutim postiže samo u jednom tonalitetu i oni će se promeniti ako se transponuju.

Arabian Scale (arapska lestvica)

U ovoj skali E i B su za četvrt nove niže, a C#, F# i G# su četvrt note više u odnosu na equal temperament. Intervali između G i B, C i E, F i G#, Bb i C#, i Eb i F# svi imaju prirodnu trećinu – interval između dur i mol trećine. Kod Fantom-G, moguće je koristiti arapski štim u tri tonaliteta G, C i F.

(Primer)

Nota	Equal	Just Temperament	Arabian
	Temperament	(tonic C)	Scale
С	0	0	-6
C#	0	-8	45
D	0	4	-2
Eb	0	16	-12
Е	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	43
G	0	2	-4
G#	0	14	47
А	0	-16	0
Bb	0	14	-10
В	0	-12	-49

Preview

Preview Mode

SINGLE: Note određene Note Number 1–4 parametrom će se čuti jedna za drugom.

CHORD: Note određene Note Number 1–4 parametrom će se čuti istovremeno.

PHRASE: Reprodukovaće se fraza postavljena za vrstu / kategoriju patcha.

Preview 1–4 Note Number

Određuje visinu 4 note koje će se čuti kad je Preview Mode parametar postavljen na "SINGLE" ili "CHORD." Vrednosti: C-1-G9 NAPOMENA

Ako je za Preview Mode parametar postavljeno " PHRASE", ovaj parametar neće imati nikakav uticaj.

Preview 1–4 Velocity

Određuje velocity za 4 note koje će se čuti kad je Preview Mode parametar postavljen na "SINGLE" ili "CHORD." Vrednosti: OFF, 0-127

Ako je za Preview Mode parametar postavljeno " PHRASE", ovaj parametar neće imati nikakav uticaj.

System Ctrl

System Control 1–4 Source

System Control Assign određuje koji će se MIDI signali koristiti kao sistemski kontrolni (System Control).

System Control

Ova funkcija se razlikuje od prethodno korišćenih metoda, i omogućuje da se MIDI signalima menjaju tonske karakteristike u realnom vremenu, i naziva se Matrix Control (str. 109). Slično tome, funkcija koja omogućuje da se pomoću MIDI signala u realnom vremenu menjaju multi-efekti se naziva Multi-effects Control (str. 158).

Standardno se Matrix Control koristi za podešavanje patcheva, a Multi-effects Control za podešavanje patcheva, ritmičkih, sample, live i studio setova. Međutim, ako ne želite menjati MIDI signale koji se koriste za matrix ili multi-effects kontrolu kod svakog patch/ritmičkog /sample /live seta, ili ako želite koristiti ili studio određene MIDI sginale za matrix control ili multi-effects kontrolu, koristite System Control. Drugim rečima, možete reći da je System Control globalna Matrix /Multieffects kontrola za celokupni Fantom-G. Moguće je koristiti maksimum 4 System Controle.

Vrednosti

OFF Ne koristi se system controla. CC01–31, CC32(OFF), 33–95: Control Change PITCH BEND: Pitch Bend **AFTERTOUCH:** Aftertouch

Screen Saver

Screen Saver Type

Određuje vrstu screen savera. Vrednosti: 1–16

Screen Saver Time

Određuje za koliko minuta neaktivnosti će se uključiti screen saver. Ako je vrednost ovog parametra OFF, screen saver se neće koristiti. Vrednosti: OFF, 1-60 min.

Input/Sampling

Input Select

Izvor dolaznog zvuka. Vrednosti

DIGITAL IN: DIGITAL AUDIO IN jack LINE IN L/R: INPUT jacks L/R (stereo) LINE IN L: INPUT jack L (mono) MIC/GUITAR: MIC/GUITAR jack

USBAUDIO: USB connector

Ako je na DIGITAL AUDIO IN konektor priključen externi uređaj, i isključite kabl ili taj uređaj, na ulazu semože čuti šum. Ako se to dogodi, ponovo uključite uređaj ili isključite Fantomov[MIX IN] prekidač.

Digital/USB Input Level

Ako ste za Input Select izabrali DIGITAL IN ili USB AUDIO, ovaj parametar podešava ulazni nivo. Vrednosti: 0–127

Mix In Switch

Uključuje i isključuje ulaz. Vrednosti: OFF, ON

Default File Type

Određuje u kom formatu će se snimati sempl. Vrednosti: WAV. AIFF

Pre Sample Time

Određuje koliko će se zvuka semplovati pre ručnog ili automatskog početka semplovanja. Ova funkcija omogućuje da se ne izostavi npr attack deo zvuka. Vrednosti: 0-1000 ms

Trigger Level

Jačina zvuka na kojoj će se početi semplovanje ako je Auto Trig parametar ON. 0 je minimum. Vrednosti: 0–7

Gap Time

Trajanje pauze u zvuku pri kojem će se sempl razdeliti. Gde god u zvuku postoji region tišine duži od ovde određenog vremena, sempl će biti razdeljen na tom mestu, a ostatak zvuka će dobiti sledeći broj sempla. Ovaj parametar ima funkciju samo ako koristite Auto Divide semplovanje.

Vrednosti: 500, 1000, 1500, 2000 ms

Trimming Switch

Ako je ovaj parametar uključen, nakon završetka semplovanja će se Start point i End point (str. 267) automatski podesiti, pa će se izbaciti tišina na kraju i početku sempla. Vrednosti: OFF, ON

Skip Back Time

Određuje koliko će se zvuka semplovati pre nego što se startuje Skip Back Sampling. Skip-back sampling se ne može izvršiti ako je postavljena vrednost "OFF". Vrednosti: OFF, 5s–40s

Startup

Power Up Mode

Ovim parametrom birate u kojem će modu biti Fantom kad učitavate projekat.

Vrednosti

SINGLE: Fantom-G će pri učitavanju projekta biti u Single modu.

STUDIO: Fantom-G će pri učitavanju projekta biti u Studio modu.

LIVE: Fantom-G će pri učitavanju projekta biti u Live modu.

System Information (Info)

Pregled sistemskih informacija se radi na sledeći način.

1. Pritisnite [MENU] za prikaz Menija.

2. Pomoću ▼ i ▲ izaberite " System," i zatim pritisnite [ENTER].

- 3. Pritisnite [F4 (Info)].
- 4. Pomoću [F1 (Up)] i [F2 (Down)] menjate tabove.

features

Prikazuje glavne karakteristike Fantoma-G.

Memory Info (Memory Information)

Prikauje koliko je memorije instalirano.

Expansion Info (Expansion board Information)

Prikazuje naziv instaliranog proširenja.

Version Info (Version Information)

Prikazuje verziju Fantoma-G.

Izmena pozadinske slike (Wallpaper)	Import slike za Wallpaper (Import)
Moguće je izmeniti pozadinsku sliku na ekranu. Može se koristiti sopstvena slika ili neka druga slika, iz USB ili interne memorije.	Moguće je postaviti sliku (Windows BMP formata, 24-bit, 800x480 pixela) iz USB ili interne memorije kao wallpaper na ekranu Fantoma-G.
 Moguće je izmeniti pozadinsku sliku na ekranu. Može se koristiti sopstvena slika ili neka druga slika, iz USB ili interne memorije. 1. Pritisnite [MENU] za prikaz Menija. 2. Pomoću ▼ i ▲ izaberite " System," i zatim pritisnite [ENTER]. 3. Pritisnite [F5 (Wallpaper)]. Prikazaće se Wallpaper ekran. 4. Okretanjem VALUE reglera izaberite sliku koju želite koristiti za pozadinsku, i pritisnite [F8 (OK)]. Izabrana slika će biti prikazana kao pozadinska. Izmenjeni wallpaper je privremen i izgubiće se kad se isključi uređaj. Ako želite zadržati postavke, pritisnite [F7 (Sys Write)] kako bi to snimili u sistemsku memoriju Fantoma-G. 	 Moguće je postaviti sliku (Windows BMP formata, 24-bit, 800x480 pixela) iz USB ili interne memorije kao wallpaper na ekranu Fantoma-G. 1. Na kompjuteru pripremite sliku u odgovarajućem formatu (Windows BMP format, 24-bit, 800x480 pixela) koju želite koristiti kao wallpaper. 2. Kokristeći USB Storage funkciju kopirajte bitmap fajlove u "IMPORT" folder u USB ili Fantomovoj internoj memoriji. * Razmena fajlova sa kompjuterom (USB Storage) str. 281 3. Pritisnite [MENU] za prikaz menija. 4. Okretanjem VALUE reglera izaberite "System " i zatim pritisnite [ENTER]. 5. Pritisnite [F5 (Wallpaper)]. Prikazaće se Wallpaper ekran. Moguće je postaviti 16 različitih slika kao pozadinu. Importovani fajl će se postaviti umesto trenutno izabrane slike. Ako želite izbrisati importovan fajl, izaberite sliku (1–16) i pritisnite [F2 (Delete)]. 6. Pritisnite [F1 (Import BMP)]. 7. Pritisnite [F1 (Internal)] ili [F2 (USB Memory)] da izaberete odakle ćete učitavati (iz interne ili USB memorije). 8. Pomoću ▼ i ▲ izaberite fajl koji želite importovati. 9. Pritisnite [F8 (Select)]. Prikazaće se fajl koji želite importovati. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. 10. Pritisnite [F8 (Execute)].
	I fajl će biti importovan. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)]. Izmenjeni wallpaper je privremen i izgubiće se kad se isključi uređaj. Ako želite zadržati postavke, pritisnite [F7 (Sys Write)] kako bi to snimili u sistemsku memoriju Fantoma-G.

Postavke koje se odnose na ekranski prikaz (Appearance)

Evo kako se podešava prikaz na ekranu. Na ekranu Fantoma-G je moguće uključiti i da prozori budu providni, i podesiti koliko.

1. Pritisnite [MENU] za prikaz menija.

2. Pomoću ▼ i ▲ izaberite " System," i zatim pritisnite [ENTER].

3. Pritisnite [F6 (Appearance)]. Prikazaće se Appearance ekran.

Transparent Switch

Određuje da li će prozori na ekranu biti providni (ON) ili ne (OFF). Vrednosti: ON, OFF

Transparency

Određuje stepen providnosti prozora na ekranu. Više vrednosti daju veću providnost. Vrednosti: 1–120% V-LINK

Šta je V-LINK?

V-Link je funkcija koja omogućuje sinhronizovano emitovanje muzike i slika. Povezujući 2 ili više V-Link kompatibilnih uređaja MIDI kablovima, moguće je izvesti široku lepezu vizualnih efekata povezanih sa izražajnošću muzike.

Na primer ako se Fantom-G koristi u kombinaciji sa motion dive .tokyo Performance setom, moguće je uraditi sledeće.

Koristiti sintesajzer Fantoma-G za prozvodnju sinhronizovane muzike i videa.

Menjanje slika u okviru motion dive .tokyo Performance seta pomoću Fanotmovih dirki, numeričkih tastera ili sekvencera.

Kontrola osvetljenja ili boje slike pomoću Fantomovih potenciometara 1–4 i D Beam kontrolera.

Da bi se preko V-LINK-a povezali Fantom-G i motion dive .tokyo Performance Package, neophodno je povezati ih pomoću MIDI kabla (zasebno se prodaje).

Primeri povezivanja

Kao primer ćemo upotrebiti postavku gde je Fantom-G povezan sa motion dive .tokyo Performance Package setom. Pomoću MIDI kabla povežite Fantomov MIDI OUT sa MIDI IN konektorom Edirol MD-P1.

Da bi se sprečili problemi ili oštećenja zvučnika, pre povezivanja smanjite jačinu zvuka na svoj prik



Uklj/isključivanje V-LINK-a

1. Na levom delu panela, pritisnite [V-LINK] taster tako da se osvetli.

V-LINK će biti uključen.

U ovom stanju je moguće koristiti Fantom-G za manipulaciju slika u sinhronizaciji sa sviranjem.

Svaki mod će funkcionisati isto kao i do tada, bez obzira što je uključen V-LINK.

2. Ponovo pritisnite [V-LINK].

Isključiće se V-LINK taster i istoimena funkcija.

Parametri V-LINK-a

1. Pritisnite [V-LINK] kako bi prikazali V-LINK SETUPekran.



2. Pomerite kursor na željeni parametar i okretanjem VALUE reglera ili [INC] [DEC] tasterima postavite željenu vrednost.

* Pad Mod odredite pritiskom na [F1 (Clip)] ili [F2 (Palett)].

3. Ako želite da snimite postavke pritisnite [F7 (Sys Write)].

4. Pritisnite [EXIT]. Vratićete se na prethodni ekran.

Parametri V-LINK-a

Note Tx Ch

MIDI kanal koji će menjati klipove/palete i kontrolisati vreme pretapanja. Vrednosti: 1–16

Clip 1 Note No.

Numerički tasteri 1–16 odgovaraju klipovima ili paletama klipova. Preporučujemo da pritisnete [PAD SETTING] taster kako bi prikazali Pad setting ekran i postavite na "Note," koristeći Quick Setup (str. 192) i postavite Clip1 Note No. na istu vrednost kao što je i "Pad Base Note".

Vrednosti: 0(C-1)-127(G9)

Dissolve Time

Broj Control change koji kontroliše vreme pretapanja jedne slike u drugu Vrednosti: OFF, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC71-74, CC91-93, Channel Aftertouch

Ctrl Tx Ch

MIDI kanal koji kontroliše boju Cb/Cr, osvetljenje i menjanje video efekta Vrednosti: 1-16

Play Speed Ctrl

Raspon brzina reprodukcije Tri vrednosti su brzine reprodukcije (kao množioci normalne brzine) na levoj, centralnoj i desnoj poziciji pitch bend ručice. Vrednosti: 0.0-1.0-2.0, 0.5-1.0-2.0, 0.0-1.0-4.0, 0.5-1.0-4.0, 0.0-1.0-8.0, 0.5-1.0-2.0, 0.0-1.0-16.0, 0.5-1.0-4.0, 0.0-1.0-8.0, 0.5-1.0-32.0, 0.0-2.0-4.0, 0.0-4.0-8.0, 0.0-8.0-16.0, 0.0-16.0-32.0, -2.0-1.0-4.0, -6.0-1.0-8.0

Color Cb Ctrl

Control change broj -kontroliše Cb (plavu) boju u slici

Color Cr Ctrl

Control change broj -kontroliše Cr (crvenu) boju u slici

Brightness Ctrl

Control change broj koji kontroliše osvetljenje slike

VFX1-4 Ctrl

Control change broj koji kontroliše video efekte

Fade Ctrl

Control change broj koji kontroliše izlazno zamračivanje slike Vrednosti: OFF, CC1, CC5, CC7,CC10, CC11, CC71-74, CC91-93, Channel Aftertouch

PAD MODE

Određuje da li će numerički tasteri menjati klipove ili palete. Vrednosti: CLIP, PALETT Pritisnite [F1 (Clip)]: menjaćete klipove Pritisnite [F2 (Palett)]. menjate palete

Local Sw

Određuje da li je sa numeričkih tastera isključen (OFF) ili nije (ON) interni generator zvuka. Procedure: Pritisnite [F5 (Local Sw)]. Vrednosti: OFF,ON

Clip Filter

(kvadratići od 1-32) Klipovi koji su štiklirani se mogu menjati. Ovim se omogućuje menjanje svakog pojedinačnog klipa Vrednosti: OFF, ON

Upotreba Clip Filtera

Na primer, ako ste za V-LINK part postavili ritmički set (npr part sa istim brojem kao i Note Tx Channel), želite da samo bas bubanj i doboš menjaju klipove. U tom slučaju, štiklirajte samo klipove koji odgovaraju notnim brojevima za bas bubanj i doboš. Klipovi će se menjati kad se čuju bas bubanj ili doboš.

Resetovanje slike

Clip Reset

Isključuje sliku (postavlja crnu boju). Procedura: Pritisnite [F3 (Clip Reset)].

All Reset

Eefekat koji je primenjen na sliku će se resetovati i osvetljenje, boja i slično će se takođe resetovati na fabrički podešene vrednosti. Procedura: Pritisnite [F4 (All Reset)].

09: Dodatak

Instalacija proširenja	str. 304
Proširenje memorije	str. 308
Problemi i njihovo rešavanje	str. 312
Poruke o greškama	str. 318
O MIDI standardu	str. 319

Instalacija proširenja

Na Fantom-G je moguće instalirati maksimalno dva proširenja (ARX serije; zasebno se prodaju).

Pažnja pri instalaciji proširenja

* Da se izbegne mogućnost oštećenja internih komponenti statičkim eletricitetom, pažljivo se držite sledećih uputstava pri instalaciji ili dodiru matične ploče.

* Ispraznite eventualni statički elektricitet pre dodirivanja proširenja, ili bilo kojeg elektroničkog sklopa, najlakše tako što ćete dodirnuti metalni objekat koji je uzemljen (npr česmu).

* Proširenje držite samo za ivice. Izbegavajte dodirivanje elektronskih komponenti ili konektora.

* Nemojte baciti vrećicu u kojoj je proširenje originalno došlo, već je koristite ako se ukaže potreba da se ono izvadi i transportuje.

* Koristite krstasti šrafciger odgovarajuće veličine za šrafove. Ako se koristi neodgovarajući šrafciger, može se dogoditi da se ižulja glava šrafa.

* Za vađenje šrafa okrećite šrafciger obrnuto od smera kazaljke na satu. Zatezanje šarafa se radi okretanjem šrafcigera u smeru kazaljke na satu.

popuštanje 🛞 zatezanje

* Pri instalaciji proširenja skinite samo navedene šrafove.

* Pazite da šrafovi ne upadnu u unutrašnjost Fantoma.

* Nemojte ostavljati otvoren Fantom-G. Kad dovršite instalaciju, obavezno vratite poklopac.

* Pazite da se ne posečete pri otvaranju ili instalaciji proširenja.

* Nemojte dodirivati štampanu ploču ili konektore.

* Nikad nemojte koristiti preveliku silu pri instalaciji. Ako ne uskoči kako treba iz prvog, uklonite proširenje, i probajte isponova.

* Kad završite instalaciju, proverite sve što ste radili.

* Uvek isključite uređaj i sve kablove iz njega pre instalacije proširenja (ARX serije).

* Instalirajte isključivo proširenja iz ARX serije.

* Uklonite samo navedene šrafove.

* Ukoliko preokrećete uređaj, podmetnite nešto meko ispod njega na sva četiri ćoška i okrenite ga na takav način da se ne oštete tasteri i kontrole..

* Za bezbedno okretanje Fantoma-G8 potrebne su bar dve osobe. Pobrinite se da ste ga čvrsto uhvatili, kako bi se obezbedili od povrede, a instrument od oštećenja.

* Pazite da vam ne padne pri okretanju ili premeštanju.

Kako se instalira proširenje

Proširenje se instalira nakon uklanjanja pokrivača panela. Proširenja se instaliraju u EXP 1–EXP 2 slotove.

Ako slot gde je instalirano proširenje nije isti koji je bio kad ste snimili live ili studio set (znači ako ste proširenje prebacili u drugi slot) zvuk tih setova neće biti isti kao kad ste snimili te podatke. Proširenje treba da bude u istom slotu kao kad ste snimili te setove.

1. Pre instalacije proširenja, isključite Fantom-G i sve priključene uređaje, kablove, uključujući i napojni kabl.

2. Na Fantomu-G, uklonite samo šrafove prikazane na sledećem diagramu i skinite poklopac.

donji deo Fantoma-G6/7

donji deo Fantoma-G8



3. Ubacite dva jezička na instrumentu u rupice na proširenju tako da su poravnati konektori instrumenta i proširenja



4. Pritisnite proširenje u pravcu prikazanom na slici.



Nikad nemojte koristiti preveliku silu pri instalaciji. Ako ne uskoči kako treba iz prvog, uklonite proširenje, i probajte isponova. 5. Čvrsto pritisnite prema unutra dok se jezičci na instrumentu ne zaključaju u rupice na proširenju.



6. Vratite poklopac na mesto i zašrafite ga šrafovima koje ste uklonili u drugom koraku.

Vađenje proširenja

Za vađenje proširenja uradite obrnut proces od postavljanja.

1. Otkačite jezičke Fantoma-G.



2. Polagano uspravite proširenje.



3. Izvucite proširenje obrnutim procesom od onog u koraku 3 procesa instalacije.

4. Vratite pokrivač kao što je opisano u koraku 2 instalacije, samo obrnutim redosledom.

Konfigurisanje tek instaliranog proširenja

Nakon instalacije proširenja Fantoma- G, mora se izvršiti sledeća procedura.

Ona se radi samo jednom, kad se prvi put uključi uređaj nakon instalacije proširenja.

1. Uključite uređaj na način opisan pod naslovom "Uključivanje" (str. 28).

2. Kad se startuje Fantom-G, pojaviće se ekran za potvrdu instalacije proširenja. Pritisnite [F8 (Execute)] za potvrdu. Ako želite odustati, pritisnite [F7 (Cancel)].

NAPOMENA

Ako se pri prvom startu ne prikaže ekran za potvrdu instalacije, moguće je da proširenje nije ispravno prepoznato. Ponovo ga instalirajte.

Ovaj proces traje nekoliko minuta. Nikad ne isključujte napajanje dok se ne završi.

3. Kad se na ekranu prikaže da je instalacija završena, isključite uređaj i ponovo ga uključite. Ovim je završen proces instalacije.

Detalje korišćenja proširenja možete naći u uputstvu za proširenje.

Proširenje memorije

Fantom-G poseduje 32 MB memorije za semplove. Ponekad se može ukazati potreba za većom količinom podataka. U tom slučaju je potrebno dodati DIMM memoriju (zasebno se nabavlja). Moguće je proširiti memoriju do 128/256/512 MB.

Specifikacije memorije koja se može koristiti (DIMM)

Podržava PC133, CL=2/3, 128 MB, 256 MB, 512 MB (3.3 V) Broj pinova: 168-pin Visina ploče:40 mm ili manje

Provereno je da Fantom-G radi sa standardnom memorijom koja poseduje navedene specifikacije. Međutim nije moguće garantovati da će ispravno raditi svaka memorija koja poseduje gore navedene specifikacije. Imajte na umu da iako poseduju identične specifikacije, neki moduli mogu imati interne razlike u funkcionisanju koje mogu onemogućiti primenu u ovom slučaju.

Upozorenja za proširenje memorije

Uvek isključite uređaj i sve kablove iz njega pre instalacije memorijskog proširenja (DIMM).

Da se izbegne mogućnost oštećenja internih komponenti statičkim eletricitetom, pažljivo se držite sledećih uputstava pri instalaciji ili dodiru matične ploče.

Ispraznite eventualni statički elektricitet pre dodirivanja proširenja, ili bilo kojeg elektroničkog sklopa, najlakše tako što ćete dodirnuti metalni objekat koji je uzemljen (npr česmu).

Proširenje držite samo za ivice. Izbegavajte dodirivanje elektronskih komponenti ili konektora.

Nemojte baciti vrećicu u kojoj je proširenje originalno došlo, već je koristite ako se ukaže potreba da se ono izvadi i transportuje.

Koristite krstasti šrafciger odgovarajuće veličine za šrafove. Ako se koristi neodgovarajući šrafciger, može se dogoditi da se ižulja glava šrafa.

Za vađenje šrafa okrećite šrafciger obrnuto od smera kazaljke na satu. Zatezanje šarafa se radi okretanjem šrafciger u smeru kazaljke na satu.

Pazite da šrafovi ne upadnu u unutrašnjost Fantoma.

Pazite da se ne posečete na ivice otvora prilikom skidanja poklopca.

Nemojte dodirivati štampanu ploču ili konektore. Nikad nemojte koristiti preveliku silu pri instalaciji. Ako ne uskoči kako treba iz prvog, uklonite proširenje, i probajte isponova Kad završite instalaciju, proverite sve što ste uradili.

Instalirajte samo DIMM koji poseduje navedene specifikacije. Uklonite samo navedene šrafove.

Ukoliko preokrećete uređaj, podmetnite nešto meko ispod njega na sva četiri ćoška i okrenite ga na takav način da se ne oštete tasteri i kontrole ...



Za bezbedno okretanje Fantoma-G8

potrebne su bar dve osobe. Pobrinite se da ste ga čvrsto uhvatili, kako bi se obezbedili od povrede, a instrument od oštećenja.

Pazite da vam ne padne pri okretanju ili premeštanju.

Nemojte ostavljati otvoren Fantom-G. Kad dovršite instalaciju, obavezno vratite poklopac.

Kako se proširuje memorija

Memorija se instalira nakon uklanjanja pokrivača donjeg panela.

Pre instalacije proširenja, isključite Fantom-G i 1. sve priključene uređaje, kablove, uključujući i napojni kabl.

2. Na Fantomu-G, uklonite samo šrafove prikazane na sledećem diagramu i skinite poklopac.



Bele zakačaljke gurnite prema napolje na obe 3. strane, tako da se nalaze na donjoj poziciji.



4. Obratite pažnju na lokacije zareza na memorijskom modulu i na ispravnu orijentaciju, pa ga vertikalno ubacite u zareze sa obe strane slota.



Ako imate problema sa ubacivanjem memorijskog modula, probajte ga malo nakriviti i ubaciti prvo jednu stranu.

5. Pomerite bele jezičke na gore i pritisnite ih dok ne kliknu i memorijski modul stoji čvrsto u mestu.



6. Vratite poklopac na mesto i zašrafite ga šrafovima koje ste uklonili u drugom koraku.

Uklanjanje memorije

Da bi se uklonio memorijski modul, postupite obrnuto od procesa instalacije.

1. Istovremeno gurnite oba jezička sa strane memorijskog modula od njega.



2. Izvadite memorijski modul iz slota

Provera da li je pravilno instaliran memorijski modul

1. Uključite uređaj na način opisan pod naslovom "Uključivanje" (str. 28).

2. Pritisnite [MENU] za prikaz Menu prozora.

3. Pritisnite ▼ ili ▲ i izaberite "System" i zatim pritisnite [ENTER].

- 4. Pritisnite [ENTER].
- 5. Pritisnite [F4 (Info)].

6. Pritisnite [F1 (Up)] ili [F2 (Down)] da izaberete "Memory Info." Proverite da je na ekranu prikazana količina memorije koju imate instalirno.

7. Pritisnite [EXIT] za povratak na System ekran.

* Ako nije prikazana ispravna količina memorije, moguće je da memorijski modul nije ispravno prepoznat. Isključite uređaj kao što je opisano pod naslovom "Isključivanje" (str. 28), i ispravno reinstalirajte memoriju.

 Ako Fantom-G ne funkcioniše na očekivani način, prvo proverite sledeće. Ako time ne rešite problem, konsultujte prodavca ili ovlašćenog servisera Roland proizvoda. * Ako se tokom rada prikaže bilo kakva poruka na ekranu pogledajte pod naslovom "Poruke o greškama" (str. 318). 	Da li je jačina zvuka snižena pedalom ili MIDI signalima (volume ili expression signalima) koji su primljeni sa eksternog MIDI uređaja? Da li je Favorite Level postavljen na 0? str. 54 Kod Live/Studio moda, vrednost signala za jačinu zvuka (Volume) i ekspresionih signala (Expression) se može videti na Part Information prozoru (str. 132). Da li su semplovi ispravno učitani? (str. 264)
Problemi sa kompletnim Fantomom	
P Uređaj se ne uključuje. R Proverite da je Fantom ispravno priključen u struju, i da je kabl ispravno utaknut u njega (str. 25).	 P Neki part se ne čuje R Proverite sledeće. Da li je snižena jačina zvuka tog parta? Podesite Level parametar tako da se pojača zvuk koji se do tada nije čuo (str. 134).
Pitanja vezana za zvuk	Da li je zvuk tog parta isključen (mute)? Postavite Mute Switch parametar na "OFF" (str. 134).
 P Okretanje VOLUME potenciometra ne menja jačinu zvuka. R Ako koristite DIGITAL OUT izlaz, VOLUME ne menja jačinu zvuka. Podesite "Master Level" (str. 293) 	 P Određene visine zvuka se ne čuju R Da li je postavljen smanjen raspon nota? Ako se ne čuje određeni deo nota, proverite postavke Key Range parametra za patch, boju i Live/Studio Set Part.
 P Nema zvuka. R Proverite sledeće. Da li su uključeni povezana pojačala i zvučnici? Da li je jačina zvuka smanjena na nulu? Da li je VOLUME potenciometar okrenut skroz na početak? Da li je sve ispravno povezano? Da li se u slušalicama čuje zvuk? Ako ima zvuka na slušalicama, možda su konekcioni kablovi u prekidu, ili je pojačalo/mixer u kvaru. Ponovo proverite kablove i pojačalo/mikser. Ako nema zvuka kad svirate na klavijaturi, proverite da li je Local Switch parametar postavljen na OFF. 	Tone Key Range Key Range Lower/Upper parametar (p. 94) Part Key Range Key Range Lower/Upper parametar (p. 135) P Zvuk je izobličen. R Proverite sledeće. Da li se primenjuje efekat koji izobličuje zvuk? Ako je izobličen zvuk određenog patcha ili parta, snizite jačinu zvuka za taj part. Ako su svi zvuci izobličeni, snizite jačinu ukupnog zvuka pomoću VOLUME potenciometra. Da li je Output Gain prejak? U "System," proverite "Sound" parametar.
na "ON" (str. 293). Da li su sve boje u patchu isključene? Sa Sinple Play ekrana postavite "Tone Switch" na "on", pa pritisnite [F8 (Tone Sw/Sel)]. Da li je za trenutni part postavljen External Part (externi MIDI izlaz)? Možda je jačina zvuka za part preniska. Poglrdajte Level parametar i proverite jačinu zvuka ya svaki part (str. 134). Da li su postavke efekata ispravne? Proverite da li su efekti uključeni ili ne, Effect Balance ili Level. str. 150 Da li su postavke za izlaz postavljene ispravno? Proverite razne postavke za output assign (str. 136). Da li je proširenje ispravno instalirano? Kad izaberete postavke koje određuju korišćenje zvuka sa EXP 1 ili 2, proverite da je to proširenje ispravno instalirano i u navedenom slotu (str. 304, str. 306).	 P Visina zvuka je neispravna. R Proverite sledeće. Da li je ispravan štim Fantoma-G? Proverite razne postavke za Master Tune (str. 293). Da li je promenjena visina zvuka pomoću pedale ili Pitch Bend signala primljenih sa spoljašnjeg MIDI uređaja? Kod Live/Studio moda, vrednost signala za Pitch Bend (Pitch Bend) se može videti na Part Information prozoru (str. 132). Da li su za određene partove postavljeni Coarse Tune ili Fine Tune parametri? Proverite Coarse i Fine Tune parametar (str. 137). Proverite postavke štima (Scale Tune). (System Setting: str. 296, Part Setting: str. 138)

P Zvuk je prekinut.

R Ako se istovremeno koristi više od 128 zvukova polifonije, može doći do prekida u zvuku.

Smanjite broj boja koje koristite.

Povećajte Voice Reserve vrednost za partove koji se ne smeju ispuštati (str. 141)

P Kad svirate na kalvijaturi, note se ne zaustavljaju. **R** Da li je obrnut polaritet Hold pedale? Proverite vrednost Hold Pedal Polarity parametra (str. 287).

P Kad se pritisne numerički taster, zvuk ne prestaje. **R** Da li je upaljen [HOLD] numerički taster? Ponovo pritisnite [HOLD] taster tako da se ugasi.

P Kad u studio modu menjam studio set, zvuk se prekida.

R Fantom-G može primeniti multi-efekte na mnoštvo efekata, i kad menjate studio setove, menja se i vrsta multi-effecta određena u patchu. U studio modu se zvuk može prekidati kad se dogodi sledeće. Ako želite menjati boje mez prekidanja dok svirate, koristite Live ili Single mod.

P Zvuk se prekida kad se menjaju patchevi u Single ili Live modu.

R Ako Patch Remain parametar (str. 294) postavite na "ON," moći ćete menjati patcheve bez prekidanja zvuka.

Ova funkcija međutim se primenjuje samo na poslednje izabranu boju, a note izabrane pre nje će biti prekinute.

P Pri izmeni patcheva u Single modu, jačina zvuka i ostali parametri postavljeni pomoću Control Change signala se resetuju na početne vrednosti.

R Postavite Control Remain parametar (str. 294) na "ON." Čak i kad izmene Patcheve, Control Change signali koji su primljeni se prenose dalje, pa čak i pri menjanju patcha čija je jačina smanjena u potpunosti pomoću Control Change volume signala, nivo zvuka ostaje nepromenjen.

P Ako je za notu postavljena vrednost Tone Delay vremena, zar se ne menja i delay vreme i preko fiksne vrednosti kad se tempo uspori?

R Delay Time parametar ima vrednost preko koje se ne može povećati (str. 103). Tako da i ako je vrednost vremena postavljena u notama, i tempo se uspori, maksimalna dozvoljena vrednost se postiže i ne može se dalje povećati. Gornja vremenska granica je maksimalna vrednost koja se može postaviti za beat. **P** Čak i kad postavim Pan za ceo patch na jednu stranu, zvuk i dalje dolazi sa drugog kanala..

R Interni efekti Fantoma-G su stereo, pa ako imate efekte na patchu, iako ste postavili Pan sasvim na jednu stranu, i dalje ćete čuti zvuk efekta sa drugog kanala.

P Ponekad pri sviranju legato, visina zvuka neće da se poveća. Zašto?

R Ako je Legato Switch parametar (str. 105) "ON," a Legato Retrigger parametar (str. 105) "OFF," i držite dirke u visokokm registru da bi ste svirali legato, može se dostići gornji limit visine talasne forme, pa ne može dalje da se povisi. Osim toga, ako se razlike između granica visina zvuka u patchu koriste više boja, može se dogoditi da se ni ne čuje u MONO tehnici. Ako se koriste velike izmene u visini zvuka, preporučujemo da je Legato Retrigger postavljen na "ON."

P Note zvuče čudno u visokim registrima na klavijaturi.

R Ponekad pri sviranju u visokim notama klavijature Fantoma-G, zvuk se može prekinuti, ili se njegova visina prestane povećavati, ili kod nekih tonaliteta može se desiti povremeni šum. Ovo se događa uglavnom ako je pređena gornja granica visine zvuka Fantoma, pa se ova pojava ne događa kad se koristi normalno. U svakom slučaju ne znači da je nešto neispravno.

P Isti patch zvuči drugačije zavisno od moda generatora zvuka.

R U Live/Studio modu, parametri svakog parta Live/ Studio Seta primenjuju dodatne modifikacije na parametre kao što su pan, octave, i filter, u odnosu na vrednosti postavljene u patchu. Prema tome, patchevi u Live/Studio Setu mogu zvučati drugačije nego u Single modu. Da biste ove vrednosti vratili na originalne, izaberite Patch nakon izvršenja fabričkog reseta za Live/Studio Set. str. 280

P Jačina zvuka instrumenta priključenog na Fantom-G je preniska.

R Proverite sledeće.

Da li koristite kabl koji ima otpornike?

Koristite kablove koji nemaju otpornike.

Proverite "Input Setting" (str. 258).

Pitanja vezana za Efekte

P Ne rade efekti.

R Proverite sledeće.

Možda je isključen "PFX,""MFX1,""MFX2," "CHO," "REV" ili "MASTER" prekidač za efekte lociran na gornjem delu PLAY ekrana.

Pritisnite [EFFECTS (ROUTING)] da ih uključite.

Da li su postavke efekata ispravne? str 150 150

Efekat se ne može primeniti ako mu je send level nula. Proverite postavke.

Čak i ako su nivoi svih efekata nula, oni se neće primenjivati ako su Multi-effects Output Level, Chorus Level, ili Reverb Level postavljeni na nulu. Proverite ih.

Ako je za Output Assign postavljeno bilo šta osim "MFX," Multi-efekti se neće čuti.

Da li je sistemski parametar Master Reverb Level postavljen na 0?

P Modulation ili neki drugi kontroler je stalno uključen.

R Proverite Matrix Controller parametre. str. 109

Fantom-G omogućuje korišćenje Matrix Control funkcija za kontrolu Patcheva u realnom vremenu. Matrix Control funkcioniše kao kontrola za Control Change i ostale MIDI signale koje prima Fantom-G, i menja razne parametre Patcheva na osnovu tih signala.

Zavisno od ovih postavki, Fantom-G može odgovarati na MIDI signale sa spoljnjeg MIDI uređaja, i može uzrokovati da patchevi ne zvuče onako kako treba.

P Pojačavanje chorusa ili reverba za svaki part iz Live/ Studio Seta ne proizvodi dovoljno jak efekat.

R Iako je moguće podesiti Send level za Chorus i Reverb svakog pojedinačnog parta u Live/Studio Setovima, ove vrednosti postavljaju samo gornju granicu Chorusa i Reverba za patch koji se koristi. U skladu s tim, čak i ako je vrednost postavljena na maksimalnih 127, ako je Send level u patchu koji se koristi postavljen na manje od toga, neće biti efekta. Ako želite jači efekat, editujte postavke patcha.

P Koristeći Matrix Control ili slične funkcije za kontrolu LFO moguće je da se pri nagloj promeni pozicije zvuka u prostoru, pojavi šum.

R Smanjite brzinu izmene u LFO Rate.Zbog specijalnog procesiranja za korišćenje Pan funkcije, koje menja jačinu zvuka na levoj i desnoj strani, iznenadne izmene pozicije zvuka zahtevaju brze i velike izmene jačine i kao rezultat se može začuti šum. **P** Multi-Efekti 43: TAP DELAY ili neko drugo delay vreme je postavljeno na notu a zatim je tempo usporen, zar se delay vreme ne menja i više od fiksne vrednosti?

R Takve vrednosti za Delay imaju gornju granicu, pa ako je premašena gornja granica vrednosti postavljene na notu, ne može se dodatno produžiti iako je tempo usporen. Gornja vremenska granica je maksimalna vrednost koja se može postaviti za beat.

Problemi vezani s snimanjem podataka

P Live/Studio Set zvuči drugačije nego kad je napravljen.

R Proverite sledeće.

Ako ste menjali postavke patcha kojeg koristi Live/ Studio Set, ili ako je privremeni patch iz Live/Studio Seta izmenjen preko eksternog MIDI uređaja, ovi patchevi se takođe moraju snimiti.

Ako su patchevi koje koristi Live/Studio Set editovanikad ste snimili taj Live/Studio Set, Fantom-G će prikazati poruku koja vas pita da li želite odbaciti te patcheve. U tom slučaju, prvo snimite patch (str. 88) ili ritamski set (str. 116), a zatim ponovo snimite Live/Studio Set (str. 148).

Možda su izmenjene postavke Mastering Efekta. (Te postavke se ne snimaju kao deo Live seta.)

Možda su izmenjene postavke MFX-a. (Te postavke se ne snimaju kao deo Live seta.)

P Zvuk sa proširenja nije isti kao kad sam ga napravio i snimio.

R Ako proširenje nije ubačeno u isti slot kao kad ste snimili live ili studio set, neće zvučati sa istim postavkama kao kad je snimljen. Proširenje treba da bude u istom slotu kao kad ste snimili te setove.

P Patchevi zvuče drugačije nego kad su napravljeni. **R** Proverite sledeće.

Ako ste koristili signale za izmenu kontrole sa spoljnjeg MIDI uređaja da izmenite zvuk, snimanje tog zvuka ga neće snimiti tako kako je izmenjen.

Možda su izmenjene postavke Mastering Efekta. (Te postavke se ne snimaju kao deo patcha.)

P Postavke Arpeggia i D Beam kontrolera u Live/ Studio Modu su različite od onih za Live/Studio Set.
R Pošto Fantom-G snima postavke arpeggia i D Beam kontrolera za svaki Live/Studio Set, on će raditi u skladu sa psotavkama koje su u svakom Live/Studio Setu.

Pitanja vezana za Sekvencer

P Reprodukcija Standard MIDI fajlova (SMF) nije ispravna.

R Proverite sledeće.

Da li je uključen Receive General MIDI/General MIDI 2 System On Switch?

Postavite Rx GM System ON/Rx GM2 System ON parametar (SYSTEM/MIDI) na "ON" (str. 295).

Da li pokušavate startovati reprodukciju usred pesme?

Početak GM songa sadrži General MIDI/ General MIDI 2 System On signal. U nekim slučajevima GM Score se ne može ispravno reprodukovati dok se ne primi taj signal.

Da li pokušavate reprodukovati fajl napravljen u GS Formatu?

Podaci napravljeni samo za Sound Canvas Seriju se ne mogu reprodukovati na Fantomu-G.

P Nakon snimanja, song se ne čuje pri reprodukciji.

R Da li su kanali isključeni (mute)? Isključite mute (str. 134).

P Tempo je drugačiji nego što je bio kad sam zadnji put reprodukovao song.

R Ako se song pušta nakon izmene tempa, novi tempo se ne snimi u njega, osim ako se song snimi u user ili USB memoriju. Tako da se prethodni tempo briše ako snimite song. Pri snimanju songa, pažljivo proverite trenutni tempo.

P Sound Device boje se menjaju naizmenično.

R Pomoću Microscope funkcije (str. 250) proverite sledeće.

Da li je ubačena nepotrebna izmena programa?

Da li ima grešaka u postavljanju MIDI kanala kad su ubačeni signali promene programa?

P Podaci koji bi trebalo da su tamo se ne prikazuju u microscope pregledu.

R Proverite sledeće.

Da li je u View Select (str. 252), postavljeno da se neki podaci ne prikazuju?

P Nakon što se preko MIDI sekvencera odsvira song, zvuk prestaje i nema ga ni kad se pošalje signal Program Change.

R Može biti da u podacima songa nije određen Bank Select. Nema zvuka ako grupa boja nije postavljena sa Bank Select MSB/LSB funkcijom. Zapamtite da ako ne postavite Bank Select, i šaljete samo Program Change, koristiće se samo boje iz trenutno izabrane grupe sa istim Program Change brojem. Pokušajte resetovati boju pomoću kontrola s panela. Štaviše, pri izboru boja sa externog MIDI uređaja, obavezno pošaljite i Bank Select MSB/LSB i Program Change kao jedinstveni set radi pouzdanije reprodukcije. Prvo šaljite MSB i LSB (nije bitno koji od njih prvo), pa zatim Program Change.

U nekim slučajevima nakon prethodno reprodukovanog songa koji je završio fejdovanjem, se neće čuti zvuk. To može biti zato što je jačina zvuka snižena ili expresionim ili signalima za jačinu zvuka. Proverite vrednosti ovih signala i postavite ih na odgovarajuće.

P Sviranje je sporo ili ima prekide.

R Problem spore ili prekinute svirke se može pojaviti ako je sekvencer ili generator zvuka preterano iskorišćen.

Glavni razlozi i moguće protivmere su izlistane ispod. Da li se istovremeno koristi više od 128 zvukova?

Smanjite broj zvukova. Kod nekih boja kao što su kontinualne boje sa dugim release vremenom, iako se zvuk čini nečujnim, njegovo procesiranje se još vrši, pa se i u tom slučaju podaci performansa razlikuju od broja zvukova koji se reprodukuju.

Na Part Information prozoru je moguće proveriti broj nota koje se zaista procesiraju (str. 132).

Da li koristite patch koji koristi mnogo LFO?

Pokušajte koristiti drugi patch. Procesiranje LFO nesumnjivo opterećuje mašinu, pa korišćenje mnogo LFO usporava procesiranje celokupnog Fantoma, pa može čak i uticati na same zvuke.

Da li su podaci koncentrisani na početku beatova u podacima sekvence?

Izbegavajte preklapanje podataka istog tajminga tako što ćete postaviti razmak od 1-2 ticka. Ako se podaci ubacuju Step recordingom ili ako se kvantizuju podaci nakon sviranja preko klavijature u realnom vremenu, može se dogoditi da se na početku beatova u podacima songa koncentrišu podaci. Zbog toga se Fantomu šalje velika količina podataka odjednom, i njihovo procesiranje se usporava.

Change signala? Izmenite lokaciju Program Change signala. Kad se Program Change signali ubace u song, povećava se vreme obrade za izmenu patcheva, što može uzrokovati usporenje rada. Da li na mestu gde je rad usporen ima System Exclusive signala? Pomerite podatke. System Exclusive signali imaju veliku količinu podataka, i opterećuju sekvencere i module. Probajte pomeriti podatke i izmeniti System Exclusive signale na Control Change gde god je to moguće. Da li se na mestu usporenja nalazi Aftertouch ili neki slični Control Change singali? nivo zvuka. Ako podaci nisu potrebni, izbrišite ih. POnekad, kad se koristi klavijatura koja dodaje aftertouch na ubačene podatke, može se dogoditi da ubacite Level parametra. ogromnu količinu podataka a da to ni ne primetite. Toliko velika količina podataka opterećuje sekvencer AUDIO INPUT. i sound modul.

Pomoću Phrase Modify operacije Data Thin (str. 248) možete izbaciti nepotrebne signale.

Da li na mestu gde je rad usporen ima Program

Problemi vezani za MIDI i eksterne uređaje

P Nema zvuka sa priključenog MIDI uređaja.

R Proverite sledeće.

ULive/Studio Modu

KBD switch (str. 61, str. 69)

* Da li je Keyboard Switch isključen za externi part koji šalje podatke na spoljnji MIDI uređaj? str. 135 135

P Exclusive signali se ne primaju.

R Proverite sledeće.

Da li je instrument podešen da prima Exclusive signale?

Postavite Rx Exclusive parametar na "ON" (str. 295). Da li je Device ID uređaja koji šalje podatke isti kao i Device ID Fantoma-G?

Proverite Device ID parametar (str. 295).

P Priključio sam externi sekvencer ili MIDI klavijaturu na MIDI IN konektor, pokušao sam svirati Fantom-G ritamski set, ali nema zvuka. Zašto?

R Proverite da li su isti MIDI Transmit kanal externog MIDI uređaja i Fantomov MIDI Receive kanal.

P Kad se poveća Bend Range za Patch, visina zvuka ne može da dovoljno poraste, ni kad se primi MIDI Pitch Bend signal.

R Iako se Bend Range za patch može postaviti na iznos od 0 do 48, kad se koriste neki wavovi u kojima je visina već povećana (u + pravcu reprodukcije), visina zvuka se može zaustaviti na određenom mestu. Iako je vrednost od 12 obično gornja granica povišenog zvuka, pazite kad postavljate Bend Range iznad te vrednosti.

Pitanja vezana za semplovanje

P Zvuk sa spoljnjeg izvora se ne čuje ili je pretih.
R Proverite sledeće. Da li je [MIX IN] ugašen?
Pritisnite [MIX IN] taster tako da se osvetli. Možda je snižena jačina sa spoljnjeg izvora.
Pri semplovanju pomoću EXT SOURCE "VOLUME" potenciometra podesite odgovarajući nivo zvuka.
Dok držite pritisnut [SHIFT] pritisnite [MIX IN] kako bi prikazali Input Setting ekran i proverite vrednosti Level parametra. Možda je snižena jačina na uređaju priključenom na

AUDIO INPUT.

Podesite na odgovarajući nivo.

Da li su audio kablovi ispravno povezani?

Proverite konekcije.

Možda je audio kabl neispravan.

Da li možda koristite audio kabl sa otpornikom?

Koristite kablove koji nemaju otpornike. (npr neke iz Rolandove PCS serije)

P Zvuk sa spoljnjeg izvora nije stereo/nije mono.

R Proverite sledeće.

Stereo Switch parametar (str. 260) je možda postavljen na mono.

Dok držite pritisnut [SHIFT] pritisnite [MIX IN] kako bi prikazali Input Setting ekran. Da li je Input Select parametar postavljen na "LINE IN L," ili "Microphone"?

P Zvuk sa mikrofona se ne čuje ili se čuje preslabo.

R Proverite sledeće.

Da li je mikrofonski kabl ispravno priključen? Proverite konekcije.

Možda je mikrofonski kabl neispravan.

Možda je za izvor ulaza postavljeno nešto drugo a ne mikrofon.

Dok držite pritisnut [SHIFT] pritisnite [MIX IN] kako bi prikazali Input Setting ekran i postavite "Input Select" parametar na "Microphone".

Možda je snižen zvuk sa mikrofona.

Pri semplovanju pomoću EXT SOURCE "LEVEL" potenciometra podesite odgovarajući nivo zvuka.

Da li ste priključili kondenzatorski mikrofon? Problemi vezani sa USB memorijom Ako koristite kondenzatorski mikrofon, treba Vam i fantom napajanje. P Nije prepoznata USB memorija. Fajlovi nisu MIC/GUITAR prekidač postavite na "PHANTOM prikazani. ON" (str. 24) **R** Proverite format svojeg USB memorijskog sticka. Da li je MIC/GUITAR prekidač u "GUITAR" str. 280 poziciji? Fantom-G može koristiti samo USB memoriju koja Postavite INPUT gain select prekidač na je formatirana u FAT formatu. "PHANTOM ON" ili "PHANTOM OFF." str. 24 Ako je formatirana na neki drugi način, ponovo je formatirajte koristeći FAT fajl sistem. **P** Ne može se semplovati. **R** Proverite sledeće. **P** Ne može se snimati u USB memoriju. Da li ima dovoljno memorije? **R** Proverite sledeće. Ako nema dovoljno sempl memorije, prikaže se Da li je na USB sticku onemogućeno snimanje? poruka"Sample Memory Full!" kad pokušate Da li ima dovoljno praznog mesta u USB memoriji? semplovati. str. 264 Izbrišite nepotrebne semplove kako bi povećali slobodnu memoriju. Ako i dalje nema dovoljno Problemi vezani sa USB konekcijom memorije, instalirajte dodatnu memoriju (DIMM moduli). (str. 308, str. 310) **P** Kompjuter mi ne prepoznaje Fantom-G. **R** Fantom-G se na kompjuter povezuje preko porta **P** Semplovani zvuk ima prejak šum ili distorziju. koji mora podržavati USB 2.0 Hi-Speed konekciju. **R** Proverite sledeće. Da li je ulazni signal odgovarajuće jačine? Ako je ulazni signal prejak, dolazi do distorzije. Ako je preslab, čuje se šum. Pri semplovanju trebate okrenuti LEVEL potenciometar na Sampling Standby ekranu (str. 260) kako bi podesili nivo, pazeći na indikator u gornjem delu ekrana. Podesite nivo zvuka tako da se ne pojavljuje "CLIP" indikator u gornjem desnom delu ekrana. Da li su postavke efekata ispravne? Neki efekti mogu povisiti nivo na veći nivo od originalnog sempla, ili namerno torzirati zvuk. Neki efekti čak naglašavaju šum. Privremeno isključite efekte, i proverite da li u semplu i dalje ima šuma ili distorzije. Zatim ispravno podesite efekte. Da li se istovremeno reprodukuje više semplova? Čak i ako je nivo svakog pojedinačnog sempla odgovarajući, istovremena reprodukcija više semplova može preterano povisiti ukupan nivo zvuka i prouzrokovati distorziju. Snizite nivo svakog sempla tako da zvuk ne bude izobličen. **P** Ne može se snimiti semplovan zvuk. **R** Proverite sledeće. Možda nema dovoljno mesta u internoj ili USB memoriji.

Poruke o greškama

Ako se izvodi neispravna operacija ili se nešto ne može procesirati kako ste odredili, prikazaće se prika o grešci. U tom slučaju pregledajte objašnjenje greške i preduzmite odgovarajuće mere.

Poruka	Značenje	Rešenje
USB Memory Not Ready!	Nije prepoznata USB memorija. Ponovo priključite USB memoriju.	
	Neuspelo učitavanje podataka sa USB memorije.	Proverite da li je USB memorija ispravno priključena.
Read Error!	Možda je fajl oštećen.	Nemojte koristiti taj fajl.
	Možda se fajl ne može koristiti jer mu je format neispravan.	Nemojte koristiti taj fajl.
	Neuspelo snimanje podataka na USB memoriju.	Proverite da li je USB memorija ispravno priključena.
Write Error!	Podaci se ne mogu snimiti jer nema više dovoljno praznog mesta u USB memoriji.	Izbrišite fajlove koji vam nisu potrebni. Ili upotrebite drugu USB memoriju koja ima više slobodnog mesta.
	Fajl ili USB memorija su zaštićeni od snimanja.	Pobrinite se da nisu zaštićeni od snimanja ni fajl ni memorija.
System Memory Damaged!	Moguće je da je sadržaj sistemske memorije oštećen.	Izvršite fabrički reset. Ako time ne rešite problem, konsultujte prodavca ili ovlašćenog servisera Roland proizvoda.
File Not Found!	Nije pronađen fajl u USB memoriji.	Ponovo snimite fajl u USB memoriju.
MIDI Buffer Full!	Primljena je neobično velika količina MIDI podataka koja se ne može obraditi.	Smanjite količinu MIDI signala koja se šalje.
MIDI Offline!	MIDI IN konekcija je prekinuta.	Proverite da nema problem sa MIDI kablom priključenim na Fantomov MIDI IN, i da kabl nije isključen ili labavo priključen.
USB Offline!	USB kabl nije priključen.	Proverite da nema problem sa USB kablom priključenim na Fantom-G, i da kabl nije isključen ili labavo priključen.
Data not found	Nisu određeni podaci za postavljanje.	
Empty Sample!	Sempl je prazan.	Izaberite sempl koji ima podatke.
Empty Song!	Song nije snimljen, pa se ne može reprodukovati.	Izaberite song koji ima podatke.
File Name Duplicate	Fajl sa istim nazivom već postoji.	Izbrišite fajl sa istim nazivom sa diska, a ako ćete preko njega snimati novi, samo ga snimite. Ako ne želite izbrisati fajl sa
x11 1 3011 1		istim nazivom, snimite novi pod drugim nazivom.
Illegal File!	Fantom-G ne može koristiti ovaj fajl.	
Memory Damaged!	Sadržaj memorije je možda oštećen.	Izvršite fabrički reset. Ako time ne rešite problem, konsultujte prodavca ili ovlašćenog servisera Roland proizvoda.
Memory Full!	Snimanje nije moguće jer nema dovoljno mesta u internoj ili USB memoriji.	Izbrišite nepotrebne podatke.
No More Sample Numbers!	Sempl se ne može više deliti. Pošto je slobodno manje od 256 uzastopnih brojeva za semplove, nije moguće dalje semplovati.	Izbrišite nepotrebne semplove kako bi oslobodili najmanje 256 uzastopnih brojeva semplova.
No More Song Numbers!	Ne može se snimiti više songova. U jednom projektu može biti najviše 50 songova.	Izbrišite nepotrebne songove.
No More Phrase Numbers!	Ne može se snimiti više fraza. U jednom projektu može biti najviše 2000 fraza.	Izbrišite nepotrebne fraze.
Now Playing!	Operacija se ne može izvršiti jer Fantom-G reprodukuje.	Zaustavite reprodukciju pre izvršavanja operacije.
Permission Denied!	Fajl je zaštićen.	—
Playback Tempo Range Over	Tempo je veći od dozvoljenog, i podaci su kreirani sa vrednošću najbližoj dozvoljenoj.	—
Recording Parameter Error	Pokušavate snimati nakon lupovanog segmenta.	Pokušavate snimati nakon ili u okviru lupovanog segmenta.
Rec Over Flow	Pošto je odjednom snimljena prevelika količina podataka, nije ih moguće obraditi ispravno.	Smanjite količinu podataka za snimanje.
Sample Length Too Short!	Sempl je prekratak i ne može se editovati ispravno.	Ako je sempl prekratak, editovanje ne bi moglo da da željeni rezultat.
Rec Length Too Short!	Dužina snimanja je prekratka.	Produžite trajanje snimanja.
Sample Memory Full!	Pošto nema dovoljno sempl memorije, nije moguće dalje editovanje ili semplovanje.	Izbrišite nepotrebne semplove.
Song Format Error	Song je oštećen.	Taj song se ne može koristiti.
Song Full	Pošto je premašen maksimalni broj nota koje se mogu snimiti u song ili frazu, nije moguće dalje snimanje ili editovanje.	Pomoću phrase edit Delete ili Erase funkcija uklonite podatke iz songa/fraze koju snimate ili editujete.
Song Not Found	Nema izabranog songa.	—
You Cannot Erase This Message	Ovaj signal se ne može izbrisati.	
You Cannot Move This Message	Ovaj signal se ne može pomeriti.	

O MIDI standardu

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) je standard specifikacija koji omogućuje da se muzički podaci razmenjuju između elektronskih muzičkih instrumenata i kompjutera. Ako se pomoću MIDI kablova i konektora povežu MIDI uređaji, moguće je svirati više instrumenata preko jedne klavijature, poterati više MIDI instrumenata da sviraju skupa i programirati da se postavke automatski izmene u skladu s songom itd.

Ako Fantom-G koristite samo kao samostalnu klavijaturu, možda vam nije neophodno da znate sve o MIDI standardu.

Sledeće informacije o MIDI standardu su prikazane kako bi bilo moguće koristiti Fantom-G preko eksternog MIDI uređaja ili savladati druge napredne tehnike.

O MIDI konektorima

Fantom-G poseduje tri vrste MIDI konektora, od kojih svaki ima različitu ulogu.



MIDI IN konektor

Ovaj priključak prima MIDI signale koji se šalju sa spoljnjeg MIDI uređaja. Fantom-G može primati signale kako bi svirao note, izabirao boje itd.

MIDI OUT konektor

Ovaj priključak šalje MIDI signale na spoljašnje MIDI uređaje. MIDI OUT konektor se koristi za slanje podataka sa klavijature, kao i podataka koji se koriste za snimanje raznih postavki i patterna.

MIDI THRU konektor

MIDI signali koji se primaju preko MIDI IN se neizmenjeni šalju na ovaj izlaz i na spoljašnji MIDI uređaj. Koristi se kada se istovremeno povezuje više MIDI uređaja.

MIDI kanali i Multi-timbralni generatori zvuka

Preko jednog MIDI kabla se šalje mnogo vrsta podataka. To je moguće zbog postojanja MIDI kanala. MIDI kanali omogućuju da se signali namenjeni određenom instrumentu razlikuju od signala za drugi instrument. Na neki način su MIDI kanali slični TV kanalima. Izmenom kanala na TV prijemniku moguće je gledati programe koje emituju razne TV stanice. Isto tako, MIDI omogućuje da uređaj iz mnoštva primljenih informacija izabere one namenjene samo za njega.



TV prijemnik je podešen da prima samo željeni kanal

MIDI koristi 16 kanala. Prijemnik podesite tako da prima samo kanal namenjen za njega. Primer

Postavite Fantom-G da šalje kanal 1 i 2, zatim sound modul A podesite da prima samo prvi a modul B samo drugi kanal. Na ovaj način možete dobiti skupno sviranje sa na primer gitarskim zvukom sa modula A, i bas zvukom sa modula B



Kad se koristi kao modul, Fantom-G može primati do 16 MIDI kanala. Sound moduli kao što je Fantom-G koji mogu primati više MIDI kanala istovremeno kako bi svirali različite boje na svakom kanalu se nazivaju multi-timbralni sound moduli.

General MIDI

General MIDI je set preporuka koji omogućuje da se prevaziđu ograničenja različitih proizvođača i standardizuju mogućnosti MIDI uređaja za kreaciju zvuka. Uređaji koji generišu zvuk i muzički fajlovi koji podržavaju General MIDI standard nose General

MIDI logo (). Muzički fajlovi koji imaju General MIDI logo se mogu reprodukovati na bilo kojem kompatibilnom uređaju koji generiše zvuk, i na svima zvučati u suštini isto.

General MIDI 2

General MIDI 2 (**DD2**) standard je proširenje originalnog General MIDI standarda, koji omogućuje poboljšane izražajne mogućnosti i još veću kompatibilnost. U njemu su precizno definisane stvari koje nije pokrivao originalni General MIDI standard, kao što je način editovanja zvuka, i korišćenje efekata. Čak je povećan broj boja na raspolaganju. Sound generatori koji su kompatibilni sa General MIDI 2 standardom mogu pouzdano reprodukovati muzičke fajlove koji imaju General MIDI ili General MIDI 2 logo.

U nekim situacijama General MIDI standard koji nema ova nova poboljšanja se naziva i "General MIDI 1" kako bi se bolje razlikovao od General MIDI 2.



(Sound Generator Section) Model Fantom-G6/G7/G8

MIDI Implementation Chart

Date : Feb. 1, 2008 Version : 1.00

Funkcija	Šalia sa	Dranoznaja sa	Nanomene
P D C 1			Napolitelle
Basic Defaul	1–16	1-10	
Channel Changed	1–16	1–16	
Defaul	Mode 3	Mode 3	
Modo Mossago	Mode 5		* 2
Nioue Iviessages	Mono, Poly	Mode 3, $4(M = 1)$	* 2
Altered	*****		
Note	0-127	0-127	
Number · True Voice	****	0.127	
		0-127	
Note Or	10	0	
Velocity Note Of	^t O	0	
After Key's	0	0*1	
Touch Channel's		O *1	
	0	0.1	
Pitch Benc	0	O*1	
0, 32	O *1	0 *1	Bank select
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		0 *1	Madulation
	0	0.1	Nodulation
	0	0	Portamento time
6, 38	3O	0	Data entry
	0	0 *1	Volume
1(0 *1	Pannot
11		0 *1	E
11	0	0 *1	Expression
64	0	O *1	Hold 1
65	0	0	Portamento
Control 66	0	0	Sostenuto
Change 67		0	Soft
Change	0	0	
68	0	0	Legato foot switch
71	0	0	Resonance
72	20	0	Release time
73	0	0	Attack time
12		0	
	0	0	Cutoff
75	50	0	Decay time
76	0	0	Vibrato rate
77	0	0	Vibrato depth
75	80	0	Vibrato delav
		0 0 (Tana 1 Land)	
80	0	O (Tone I Level)	General purpose controller 5
81	0	O (Tone 2 Level)	General purpose controller 6
82	20	O (Tone 3 Level)	General purpose controller 7
83	10	O (Tone 4 Level)	General nurnose controller 8
			Portamente control
02			
9	0	O(Reverb)	General purpose effects 1
93	BO .	O(Chorus)	General purpose effects 3
1-31, 33-95	0	0	General purpose controller
96.97	10	X	Increment Decrement
00,01	v	V	NDDN LCD MCD
98, 95	A	Λ	NKPN LSB, MSB
100, 101	X	U	KPN LSB, MSB
102–119	X	Х	Undefined
Program Change	0 *1	0 *1	
True Number	****	0 127	Dragram No. 1. 129
		0-127	Flogram No. 1–128
System Exclusive		0 *1	
System : Song Position	X	Х	
Common Song Selec	X	X	
· Type D	v	v	
: Tuile Reques	A	Λ	
System : Clock	X	Х	
Real Time : Commands	X	Х	
· All Sound Of	X	0	
Deast All Cantrallan	v	0	
Reset All Controllers		V	
Aux : Local On/Of	ųx	Х	
Messages : All Notes Of	fX	O(123–127)	
: Active Sensing	O*1	0	
· Quotom Doco	X	Y	
: System Rese		Λ	
Nanomene	[*] 1 - moze se birati O ili X		
Trapolitelle	* 2 Prepoznaje se kao M=1 i	ako je M≠1.	
Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 3 : OMNI OFF. POLY O : Da			
Mode 2 · OMNI ON MONO	Model	ILOFE MONO	V · No
Would a Owint On, WONO Would a Owint Off, WONO A . Ne			

(Sequencer Section) Model Fantom-G6/G7/G8

MIDI Implementation Chart

Functi	on	Šalje se	Prepoznaje se	Napomene
Basic	Default	All channel	All channel	Nema određenog osnovnog kanala
Channel	Changed	Х	1–16	
	Default	Х	Х	
Mode	Messages	Х	Х	-
	Altered	*****		-
Note		0–127	0-127	
Number	: True Voice	****	0-127	_
	Note On	0	0	
	Velocity Note Off	0	0	_
After	Key's	0	O*1	
Touch	Channel's	0	O*1	_
	Pitch Bend	0	O*1	
Control Change	0–119	0	O*1	
Program		0	O*1	
Change	: True Number	****	0–127	_
:	System Exclusive	0	O*1	
	: Quarter Frames	O*1	O*2	
System	: Song Position	O*1	O*1	_
Common	: Song Select	Х	Х	
	: Tune Request	0	0	
	System : Clock	O*1	O*1	
Real T	Time : Commands	O*1	O*1	_
	: All Sound Off	0	0	
: Res	et All Controllers	0	0	
Aux	: Local On/Off	X*2	Х	
Messages	: All Notes Off	O*3	O (123–127)*3	_
	: Active Sensing	0	0	
	: System Reset	Х	Х	1
Napomene:		*1 Može se birati O ili X		
		*2 Ne snima se ili šalje kad se primi, ali se može napraviti i slati pomoću Microscope funkcije.		
		*3 Mode signali (123–127) se snimaju i šalju, nakon što se sve trenutne note završe. Sam signal All Note se ne snima ili šalje. Međutim, moguće ga je kreirati u Microscope funkciji i poslati.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO O : Da X : Ne

Specifikacije

Fantom-G6/G7/G8	Sempler	
Synthesizer (kompatibilan sa General MIDI 2 standardom)	Format podataka	
Klavijatura:[G6] 61 dirka(Sa velocity i channel aftertouch-om)[G7] 76 dirki(Sa velocity i channel aftertouch-om)[G8] 88 dirki(Sa Progressive Hammer action IIdirkom, Ivoryfeel osećajem prave slonovače, ichannel aftertouch-om)	 16-bitni linearni (fajlovi: .WAV/.AIFF) Frekvencija semplovanja: 44.1 kHz (fiksno) Maksmum dužina semplovanja Kad nije proširena memorija (32 MB) MONO: oko 360 sec, stereo: oko 180 sec Kad je proširena memorija sa DIMM (544 MB) mono: oko 108 min, stereo: oko 54 minuta Broj semplova (po projektu) 2,000 	
Generator zvuka		
Maximum Polifonije 128 zvukova (skupa sa sempl sekcijom)		
Partova 16 parts (Internal) + 16 parts (External) + 2 parts (ARX)+24 parts (Audio Track)	Sekvencer	
Wave Memorija 256 Megabajta (16-bitni linearni ekvivalent) Talasni oblici	Kanala MIDI kanala (Internal/External/ARX): max.128 Audio kanala: max.24 Tempo kanala: 1 Beat kanala: 1	
2,230 Preset Memorija Patchevi: 1,664+256 (GM2) Ritmičkih setova: 64+9 (GM2) Live Setova: 512 Studio Setova: 8 User Memorija (po projektu) Patchevi: 512 Ritmičkih setova: 64	Rezolucija 480 TPQN Tempo 5.00–300.00 Songova (po projektu) 50 Fraza (po projektu)	
Live Setova: 512 Studio Setova: 128 Efekti: Patch Multi-Efekti (PFX): 16 sistema, 76 vrsta Multi-Efekti (MFX): 2 sistema, 78 vrsta Chorus: 1 sistem, 3 vrste Reverb: 1 sistem, 10 vrsta Input Efekti: 1 sistem, 6 vrsta Mastering Efekti 1 sistem, 3-pojasni kompresor	2,000 Notni kapacitet (po projektu) oko 1,000,000 nota Trajanje songa 9,998 taktova Recording Method Realtime recording, Step recording Ostalo: Arpeggiator 128 Arpeggio Setova 128	

RPS Setova 32	Napajanje AC 117 V, AC 230 V, AC 240 V (50/60 Hz) AC 220 V (60 Hz)
Setova ritamskih patterna 32	Snaga potrošača 30 W
Memorija akorda 128	Dimenzije [G6] 1,066 (W) x 411 (D) x 142 (H) mm
Setova memorije akorda 128	[G7] 1,278 (W) 411 (D) x 142 (H) mm
Ekran Grafički, 8.5 incha (22 cm), TFT Wide VGA(800 x 480 pixela), pozadinsko osvetljen, LCD (kolor) Numeričkih tastera	 [G8] 1,396 (W) 502 (D) x 183 (H) mm Težina [G6] 14.5 kg [G7] 16.6 kg
16 tastera, podržavaju Velocity i Polyphonic Aftertouch	[G8] 33.6 kg
Kontroleri Pitch Bend/Modulation ručica Kontrolnih potenciometara x 4 Kontrolnih klizača x 8 Programibilnih tastera x 2 D Beam kontroler Konektori Slušalice Jack: stereo 1/4 incha A (MIX) Output Jacks (L/MONO, R): 1/4 inch TRS phone type B Output Jacks (L, R): 1/4 inch phone type Input Jacks (L/MONO/MIC, R): 1/4 inch phone type Mic./Guitar Input Jacks: 1/4 inch phone type/XLR type (Phantom power) (Hi-Z) Hold Pedal Jack (Half Pedal recognition) Control Pedal Jack (assignable) x 2 MIDI Connectors (IN, OUT, THRU) USB Computer Connector (za prebacivanje fajlova (mass storage klase) i Audio/MIDI) USB Mouse priključak D i g i t a 1 A u d i 0 Interface (COAXIAL INPUT/OUTPUT) AC Inlet	Dodaci Owner's Manual Quick Start Guide Sound List Driver Installation Guide CD-ROM (Editor, USB MIDI driver) Power Cord Opcioni dodaci Proširenje: ARX Serija Stalak za klavijaturu: KS-18Z (Fantom-G6/G7/G8), KS-G8 (Fantom-G8) Pedal Switch: DP series Foot Switch: BOSS FS-5U Expression Pedal: EV-5 USB Memory: M-UF1G Microphone: DR series Headphone: RH-200 <i>U interesu poboljšanja proizvoda, specifikacije i / ili</i> <i>izgled proizvoda se mogu izmeniti bez najave.</i>
Expanzioni Slotovi Expansion of sound generator ARX expansion boards: 2 slots Expansion of sampling memory DIMM: 1 slot (supports PC133, CL=2/3, 128 MB, 256 MB, 512 MB (3.3 V))	
Spoljnja memorija USB Flash Memory	

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.musicap.rs tel : 024 / 539-395 ; 063-877-28-43



Roland