

"ZIBI" S.A.



WARSZAWA
ul. WIRAŻOWA 119
tel. (022) 32-89-111, 0801 120-110
zibi@zibi.pl
www.zibi.pl

WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE

CASIO CT-X5000 / -X3000



MUCA0168



INSTRUMENT ELEKTRONICZNY

CT -X3000 / -X5000

INSTRUKCJA
OBSŁUGI

CASIO



CASIO CT-X5000 / -X3000

MUCA0168



ZIBI S.A.

Warszawa, ul. Wirażowa 119
tel. 022 32-89-111, 0801 120-110

zibi@zibi.pl

www.zibi.pl

INSTRUMENT ELEKTRONICZNY CASIO CT-X3000/-X5000 Instrukcja obsługi

WAŻNE!

Przed rozpoczęciem korzystania z niniejszego instrumentu proszę zwrócić uwagę na następujące istotne informacje.

- Przed rozpoczęciem korzystania dla zasilania niniejszego instrumentu z opcjonalnego zasilacza AD-E24250LW/AD-A12150LW, proszę sprawdzić, czy zasilacz ten nie wykazuje cech zewnętrznych uszkodzeń. Proszę sprawdzić między innymi przewód zasilający (czy nie jest przerwany, czy nie są odsłonięte żyły przewodów itp.). W żadnym wypadku nie pozwolić na korzystanie z poważnie uszkodzonego zasilacza dzieciom.
- Niniejszy instrument nie jest przeznaczony dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
- Proszę korzystać wyłącznie z zasilacza CASIO AD-E24250LW/AD-A12150LW.
- Zasilacz nie jest zabawką!
- Przed rozpoczęciem czyszczenia obudowy proszę rozłączyć zasilacz.

Tylko Model CT-X3000

- W żadnym wypadku nie próbować doładowywania baterii.
- Nie korzystać z ładowalnych baterii.
- W żadnym wypadku nie mieszać baterii starych z nowymi.
- Korzystać z zalecanych typów baterii lub ich odpowiedników.
- Podczas wstawiania baterii do gniazda baterii upewnić się, że ich bieguny („+” oraz „-”) są skierowane zgodnie z umieszczonymi obok gniazda oznaczeniami.
- Wymieniać baterie natychmiast po stwierdzeniu pierwszych oznak ich wylądowania.
- Nie zwierać styków baterii.

Ostrzeżenia dotyczące bezpieczeństwa

Przed rozpoczęciem korzystania z instrumentu należy się zapoznać z niniejszą instrukcją.

Symbole

W poniższej instrukcji oraz na obudowie instrumentu umieszczono szereg symboli, których znajomość pozwoli na prawidłowe użytkowanie instrumentu, zapewni bezpieczeństwo i zmniejszy ryzyko uszkodzenia instrumentu przez użytkownika. Symbole te oraz ich znaczenie przedstawiono poniżej.



NIEBEZPIECZEŃSTWO

Symbol ten wskazuje na informacje, których nie można zignorować, ponieważ grozi to śmiercią lub poważnymi obrażeniami ciała.



OSTRZEŻENIE

Symbol ten ostrzega przed możliwością śmierci lub poważnych obrażeń ciała w przypadku nieprawidłowego użytkowania instrumentu.



UWAGA

Symbol ten ostrzega przed poważnymi obrażeniami ciała lub mechanicznym uszkodzeniem instrumentu w przypadku jego nieprawidłowego użytkowania.

Przykłady symboli



Symbol trójkąta nakazuje zachować ostrożność (np. ostrzeżenie przed porażeniem prądem elektrycznym).



Przekreślony okrąg oznacza zakaz wykonywania czynności. Umieszczony w środku znak symbolizuje czynność, która jest zakazana (np. zakaz rozbierania obudowy).



Zaczerniony okrąg oznacza konieczność wykonania danej czynności. Rysunek na czarnym tle oznacza ową czynność (np. konieczność wyciągnięcia wtyczki z gniazdka).



NIEBEZPIECZEŃSTWO

Baterie alkaliczne



W przypadku wycieknięcia z baterii elektrolitu lub dostania się elektrolitu do oczu, należy natychmiast wykonać następujące czynności:

1. Nie wycierać oczu! Przepłukać je wodą.
 2. Natychmiast skontaktować się z lekarzem.
- Pozostawienie elektrolitu w oczach może spowodować utratę wzroku.



OSTRZEŻENIE

Dym, nienormalny zapach, przegrzewanie się

Kontynuowanie obsługi instrumentu po stwierdzeniu wydobywania się z niego dymu, wycuciu nienormalnego zapachu czy stwierdzeniu przegrzewania się, stwarza niebezpieczeństwo powstania pożaru czy porażenia prądem elektrycznym. Proszę wykonać natychmiast następujące czynności:

1. Wyłączyć zasilanie.
2. Jeśli korzystają Państwo z zasilacza, odłączyć go od sieci elektrycznej.
3. Skonsultować się ze sprzedawcą instrumentu lub z autoryzowanym serwisem firmy CASIO.

Zasilacz



Nieprawidłowe używanie zasilacza stwarza niebezpieczeństwo pożaru i porażenia prądem elektrycznym. Proszę się stosować zawsze do następujących wskazówek:

- Używać wyłącznie zasilacza przeznaczonego dla tego produktu.
- Stosować wyłącznie takie napięcie zasilające, którego parametry są opisane na obudowie zasilacza.
- Nie przeciążać elektrycznie gniazd ani przewodów zasilających.



Nieprawidłowe posługiwanie się przewodem zasilającym zasilacza może doprowadzić do jego uszkodzenia czy zerwania, co stwarza niebezpieczeństwo pożaru i porażenia prądem elektrycznym. Proszę się stosować zawsze do następujących wskazówek:

- Na przewodzie zasilającym nie wolno stawiać żadnych ciężkich przedmiotów, ani nie narażać na działanie wysokich temperatur
- Przewodu zasilania nie należy modyfikować, ani nie narażać na nadmierne zginanie.
- Przewodu zasilania nie wolno skręcać czy ciągnąć.
- Jeśli przewód zasilający zostanie uszkodzony, skontaktować się ze sprzedawcą instrumentu lub autoryzowanym serwisem firmy CASIO.



- Przewodu elektrycznego nie wolno dotykać wilgotnymi rękoma. Może to spowodować porażenie prądem elektrycznym.



- Z zasilacza wolno korzystać wyłącznie w takich miejscach, w których nie będzie on narażony na spryskanie wodą. Woda stwarza ryzyko pożaru oraz porażenia prądem elektrycznym.



- Na zasilaczu nie wolno stawiać wazonów czy innych pojemników z jakimikolwiek płynami. Woda stwarza ryzyko pożaru oraz porażenia prądem elektrycznym.



Baterie

Błędne posługiwanie się bateriami może spowodować ich wyciekanie, czego wynikiem może być zniszczenie znajdujących się w ich pobliżu przedmiotów lub eksplozję baterii, co stwarza niebezpieczeństwo pożaru lub poważnych obrażeń ciała. Proszę się stosować zawsze do następujących wskazówek:



- W żadnym wypadku nie rozbierać baterii, ani nie pozwolić na to, aby doszło do ich zwarcia.
- W żadnym wypadku nie wystawiać baterii na wysoką temperaturę.
- W żadnym wypadku nie mieszać baterii starych z nowymi.
- W żadnym wypadku nie mieszać baterii różnych typów.
- Nie doładowywać baterii.
- Upewnić się, że bieguny baterii („+” oraz „-”) są skierowane we właściwych kierunkach.

Nie spalać produktu



W żadnym wypadku nie wrzucać tego produktu do ognia. Może to spowodować jego eksplozję, czego wynikiem może być pożar lub poważne obrażenia ciała.

Woda i inne ciała obce



Woda, inne płyny lub ciała obce (np. metalowe), jeśli dostaną się do wnętrza obudowy mogą spowodować pożar lub porażenie prądem elektrycznym. Proszę wykonać w takim wypadku następujące kroki:

1. Wyłączyć zasilanie.
2. Jeśli korzystają Państwo z zasilacza, odłączyć go od sieci elektrycznej.
3. Skonsultować się ze sprzedawcą instrumentu lub z autoryzowanym serwisem firmy CASIO.

Rozbieranie i modyfikacje



Instrumentu nie wolno rozbierać czy w jakikolwiek sposób modyfikować. Postępowanie takie stwarza ryzyko porażenia prądem elektrycznym, oparzenia czy spowodowania innego uszczerbku na zdrowiu. Wszelkie czynności kontrolne, regulacyjne czy naprawcze należy pozostawić sprzedawcy urządzenia czy autoryzowanemu serwisowi firmy CASIO.

Upuszczenie i silne uderzenie instrumentu



Kontynuowanie pracy instrumentu po jego uszkodzeniu spowodowanym upuszczeniem czy silnym uderzeniem, stwarza niebezpieczeństwo powstania pożaru czy porażenia prądem elektrycznym. Po uszkodzeniu instrumentu spowodowanym silnym uderzeniem, wykonać natychmiast następujące czynności:

1. Wyłączyć zasilanie
2. Rozłączyć przewód zasilający
3. Skonsultować się ze sprzedawcą instrumentu lub z autoryzowanym serwisem firmy CASIO.

Plastikowe torebki



Plastikowych torebek, które służą do ochrony instrumentu czy jego akcesoriów, w żadnym wypadku nie wolno zakładać na głowę ani wkładać do ust. Postępowanie takie może spowodować uduszenie. Szczególne baczenie należy mieć w gospodarstwach domowych, w których obecne są małe dzieci.

W żadnym wypadku nie wspinać się na instrument czy na stojak



Na instrument ani na stojak nie wolno się wspinać stawać na nim. Postępowanie takie może spowodować jego upadnięcie lub uszkodzenie. Szczególne baczenie należy mieć na znajdujące się w pobliżu małe dzieci.

Lokalizacja



Instrumentu w żadnym wypadku nie wolno umieszczać na powierzchni która jest chwiejna, nachylona czy niestabilna. Może to spowodować upadnięcie urządzenia, co stwarza duże niebezpieczeństwo zranienia osób oraz uszkodzenia samego instrumentu.



UWAGA

Zasilacz



Nieprawidłowe używanie zasilacza stwarza niebezpieczeństwo pożaru i porażenia prądem elektrycznym. Proszę się stosować zawsze do następujących wskazówek:

- Przewodu zasilającego nie wolno umieszczać w pobliżu pieców, czy innych źródeł wysokiej temperatury.
- Podczas jego rozłączania nie ciągnąć za przewód tylko za wtyczkę.
- Wtyczkę należy wcisnąć do gniazda elektrycznego tak daleko, jak to tylko możliwe.
- Wtyczkę zasilania należy rozłączać od gniazdko podczas burzy, oraz w okresach, gdy nie planują Państwo korzystania z instrumentu przez dłuższy okres czasu.
- Co najmniej raz w roku należy rozłączyć przewód zasilający oraz wyczyścić styki wtyczki.
- W żadnym wypadku nie stosować do czyszczenia przewodu zasilającego detergentów, szczególnie jeśli chodzi o wtyczkę.

Przenoszenie instrumentu



Przed przenoszeniem instrumentu, zawsze rozłączyć wtyczkę przewodu zasilającego zasilacza od gniazdko elektrycznego oraz rozłączyć wszystkie pozostałe przewody. Nie podporządkowanie się do tego zalecenia stwarza ryzyko uszkodzenia zasilacza, powstania pożaru czy porażenia prądem elektrycznym.

Czyszczenie



- Przed rozpoczęciem czyszczenia instrumentu zawsze rozłączyć wtyczkę przewodu zasilającego zasilacza od gniazdko elektrycznego. Nie podporządkowanie się do tego zalecenia stwarza ryzyko uszkodzenia zasilacza, powstania pożaru czy porażenia prądem elektrycznym.

Baterie



Błędne posługiwanie się bateriami może spowodować ich wyciekanie, czego wynikiem może być zniszczenie znajdujących się w ich pobliżu przedmiotów lub eksplozję baterii, co stwarza niebezpieczeństwo pożaru lub poważnych obrażeń ciała. Proszę się stosować zawsze do następujących wskazówek:

- Korzystać wyłącznie z wyspecyfikowanych dla tego produktu baterii.
- W przypadku gdy instrument nie będzie przez dłuższy czas używany, należy wyjąć z niego baterie.

Podłączenia



Do złączenia instrumentu wolno podłączać wyłącznie wyspecyfikowane urządzenia. Podłączenie nie wyspecyfikowanego urządzenia stwarza ryzyko pożaru oraz porażenia prądem elektrycznym.

Lokalizacja



Instrumentu nie należy umieszczać w wymienionych poniżej miejscach. Wystawienie instrumentu na opisane poniżej warunki stwarza ryzyko powstania pożaru oraz porażenia prądem elektrycznym.

- Miejsca narażone na wysoką wilgotność czy kurz.
- Miejsca w których przygotowywane są potrawy, oraz w innych miejscach narażonych na obecność tłuszczów.
- W pobliżu grzejników, na podgrzewanych matach, w bezpośrednim świetle słonecznym, wewnątrz zamkniętego, zaparkowanego na słońcu samochodu, czy w innych miejscach narażonych na działanie wysokich temperatur.

Wyświetlacz



- Nie wywierać na wyświetlacz LCD instrumentu nadmiernego nacisku. Może to doprowadzić do pęknięcia jego szklanej powierzchni, co stwarza niebezpieczeństwo zranienia.
- W przypadku pęknięcia szkła wyświetlacza, nie wolno dopuścić do kontaktu cieczy z wnętrza wyświetlacza ze skórą (może to spowodować jej zaożnienienia czy zaczerwienienia).
- Jeśli ciecz z wnętrza wyświetlacza dostanie się do ust, przepłukać je natychmiast wodą, po czym skontaktować się z lekarzem.
- Jeśli ciecz z wnętrza wyświetlacza dostanie się do oczu, czy wejdzie w kontakt ze skórą, należy natychmiast zabrudzone części ciała przemyć wodą przez co najmniej 15 minut, po czym skontaktować się z lekarzem.

Głośność



Instrument nie powinien być ustawiony na maksymalną głośność przez dłuższy czas. Ostrzeżenie to ma szczególną wagę w przypadku stosowania słuchawek. Długotrwałe wystawienie na bardzo głośny dźwięk może spowodować uszkodzenie słuchu.

Ciężkie przedmioty



Na instrumencie nie wolno umieszczać żadnych ciężkich przedmiotów. Postępowanie takie może spowodować przewrócenie się stojaka czy upadnięcie przedmiotu, co stwarza niebezpieczeństwo zranienia osób oraz uszkodzenia instrumentu.

Prawidłowy montaż stojaka



Nie zastosowanie się do przedstawionych poniżej wskazówek może spowodować przewrócenie się stojaka wraz z instrumentem, stwarzając niebezpieczeństwo zranienia osób i poważnego uszkodzenia instrumentu. Proszę się upewnić, że stojak został zmontowany zgodnie ze znajdującymi się w jego wyposażeniu instrukcjami. Proszę się upewnić co do prawidłowości ustawienia na stojaku instrumentu.

* Stojak stanowi wyposażenie opcjonalne

WAŻNE!

Podczas korzystania z baterii (model CT-X3000), proszę je wymienić na nowe lub zmienić sposób zasilania instrumentu po zauważeniu jednego z poniższych objawów:

- Instrumentu nie da się włączyć
- Migający, błady lub trudny do odczytywania wyświetlacz
- Nienormalnie niski poziom głośności dźwięku z głośników / słuchawek
- Zakłócenia w wyprowadzonym przez instrument dźwięku
- Nagłe przerywanie dźwięku podczas grania z dużą głośnością
- Nagłe wyłączenie zasilania podczas grania z dużą głośnością
- Migotanie czy wygaszanie wyświetlacza podczas grania z dużą głośnością
- Kontynuowanie generowania dźwięku po puszczeniu klawisza
- Generowane są zupełnie inne dźwięki
- Odtwarzany jest błędny schemat rytmiczny lub melodia

ISTOTNE WSKAZANIA ODNOŚNIE BEZPIECZEŃSTWA

WSKAZANIE

Niniejszy sprzęt został przetestowany i stwierdzono, że jest zgodny z ograniczeniami dla urządzeń Class B, stosownie do części 15 regulacji FCC. Ograniczenia te zostały nałożone, aby zapewnić odpowiednią ochronę przed szkodliwą interferencją w instalacjach domowych.

Niniejszy sprzęt generuje, wykorzystuje oraz może emitować fale o częstotliwościach radiowych i jeśli nie zostanie zainstalowany i użytkowany zgodnie z instrukcją może powodować szkodliwą interferencję w komunikacji radiowej.

Jednakże nie ma gwarancji, że w przypadku poszczególnych instalacji nie nastąpi interferencja fal. Jeśli niniejszy sprzęt powoduje szkodliwą interferencję w stosunku do odbiorników radiowych i telewizyjnych, co można stwierdzić przez włączenie i wyłączenie niniejszego sprzętu, zaleca się by użytkownik spróbował zapobiec występującej interferencji podejmując następujące kroki:

- Dokonaj regulacji anteny odbiorczej lub przestaw ją.
- Zwiększ odległość pomiędzy aparatem, a danym odbiornikiem
- Podłącz sprzęt do gniazda zasilania w innym obwodzie elektrycznym niż ten, do którego jest podłączony odbiornik.
- W celu uzyskania dodatkowej pomocy skontaktuj się z dealerem lub doświadczonym technikiem radiowo-telewizyjnym.

Ostrzeżenie FCC

Wszelkie zmiany i modyfikacje, które nie zostały w sposób wyraźny zaaprobowane przez producenta mogą pozbawić użytkownika uprawnień do korzystania ze sprzętu.

Deklaracja zgodności

Numer modelu: CT-X3000/- X5000

Nazwa handlowa: CASIO COMPUTER CO., LTD. Strona odpowiedzialna: CASIO, INC.

Adres: 570 MT, PLEASANT AVENUE, DOVER, NEW JERSEY 07801 Numer telefonu: 973-361-5400

Niniejsze urządzenie jest zgodne z częścią 15 regulacji FCC, na użytkowanie urządzenia nałożone są dwa wymienione poniżej warunki: (1) Niniejsze urządzenie nie może powodować szkodliwej interferencji oraz (2) niniejsze urządzenie musi akceptować dowolną interferencję powodowaną przez inne urządzenia, łącznie z taką interferencją, która może powodować również niepożądane operacje.

Deklaracja zgodności z dyrektywą UE.



Producent:
CASIO COMPUTER CO., LTD.
6-2, Hon-machi 1-chome, Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan
Podmiot odpowiedzialny w Unii Europejskiej
CASIO EUROPE GmbH
Casio-Platz 1, 22848 Norderstedt, Germany

Za wyjątkiem kopii wykonywanej dla potrzeb własnych użytkownika i do osobistego użytku powielanie niniejszej instrukcji w całości lub w całości jest zabronione bez uzyskania uprzedniej pisemnej zgody ze strony CASIO. Niniejsza instrukcja chroniona jest prawem autorskim.

W żadnym wypadku firma CASIO nie ponosi odpowiedzialności za żadnego rodzaju szkody (w tym między innymi szkody polegające na utracie zysków, przerwie w prowadzonej działalności, utracie informacji), jakie wynikają z użycia lub niemożliwości użycia niniejszej instrukcji lub produktu. Dotyczy to także przypadków, gdy CASIO było informowane o możliwości wystąpienia tego typu szkód.

Treści zawarte w niniejszej instrukcji obsługi mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

Rzeczywisty wygląd produktu może różnić się od pokazanego na ilustracjach w niniejszej instrukcji obsługi.

Nazwy firm oraz produktów użyte w niniejszej instrukcji obsługi mogą być znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi innych podmiotów.

SPIS TREŚCI

Informacje ogólne	12
Przygotowywanie pulpitu nutowego	17
Przywracanie fabrycznych ustawień domyślnych cyfrowego keyboardu	17
Przygotowanie zasilania	18
Korzystanie z zasilacza	18
Korzystanie z baterii - Model CT-X3000.....	20
Włączanie i wyłączanie instrumentu.....	21
Podłączanie sprzętu audio	24
Wyjścia audio cyfrowego keyboardu	24
Korzystanie ze słuchawek	25
Emisja dźwięków keyboardu do zewnętrznych urządzeń audio.....	26
Odtwarzanie dźwięku zewnętrznego urządzenia na cyfrowym keyboardzie.....	28
CT-X5000: emisja dźwięku wprowadzanego z mikrofonu.....	30
Operacje wspólne dla wszystkich trybów	30
Informacje o niniejszej instrukcji obsługi	30
Wprowadzanie wartości liczbowych	31
Inne funkcje przycisków numerycznych [12]	32
Przycisk CATEGORY [4]	33
Wprowadzanie tekstu	34
Wskaźnik FUNCTION.....	36
Słuchanie utworu demonstracyjnego	37
Gra na cyfrowym keyboardzie	38
Wybór brzmienia.....	38
Wybór wielu brzmień (Nakładanie brzmień / podział klawiatury)	40
Wybór efektów brzmienia (Reverb, Chorus, Delay)	44
Korzystanie z korekcji barwy dźwięku	51
Korzystanie z metronomu.....	55
Automatyczne uaktywnianie fraz Arpeggio (Arpeggiator)	56
Zmiana dynamiki klawiatury instrumentu (Touch Response).....	58
Sterowanie dźwiękiem keyboardu	59
Korzystanie z pedału	59
Podtrzymywanie dźwięku - Sustain.....	63
Płynne przechodzenie między tonacjami (Portamento)	64
Korzystanie z pokrętki regulacji tonacji (Pitch Band)	64

CT-X5000: przycisk [39] MODULATION / ASSIGNABLE	65
Zmiana tonacji w półtonach (Transpozycja)	69
Zmiana tonacji poszczególnych partii w krokach co 1 oktavę (Octave Shift)	70
Regulacja tonacji instrumentu oraz poszczególnych partii	72
Zmiana skali instrumentu.....	73
Odtwarzanie zaprogramowanych utworów (Tryb banku utworów)	75
Wybór zaprogramowanego utworu do odtwarzania	75
Odtwarzanie w pętli taktów zaprogramowanego utworu (Powtarzanie A-B)	78
Odtwarzanie z wyciszoną partią jednej ręki	79
Odtwarzanie utworu z pamięci USB	81
Odtwarzanie utworów z pamięci USB (Tryb Audio)	82
Korzystanie z automatycznego akompaniamentu (Tryb Rytm)	83
Wybór podkładu rytmicznego	83
Korzystanie z automatycznego akompaniamentu	87
Zmiana prędkości automatycznego akompaniamentu (Tempo)	89
Tworzenie utworu z automatycznym akompaniamentem (Wzorzec akompaniamentu).....	92
Uruchamianie i zatrzymywanie automatycznego akompaniamentu klawiaturą akompaniamentu (Start Synchroniczny, Synchroniczne zatrzymy- wanie).....	94
Zmiana ustawień klawiatury akompaniamentu.....	95
Zaawansowane ustawienia podziału klawiatury.....	97
Korzystanie z zalecanych brzmień i temp (One-Touch Preset)	103
Dodawanie harmonizacji do nut melodii (Automatyczna harmonizacja)	103
Korzystanie z zaprogramowanych ustawień muzycznych	106
Korzystanie z Padów fraz	109
Przełączanie się na inny zestaw fraz	109
Uruchamianie i zatrzymywanie odtwarzania frazy	110
Konfigurowanie ustawień odtwarzania frazy	112
Nagrywanie frazy.....	114
Konfigurowanie ustawień nagrywania frazy	116
Zarządzanie zestawami fraz.....	117
Edycja frazy	118
Wyciszanie określonych partii (Tryb Partii)	125
Włączanie i wyłączanie partii.....	125
Funkcja włączania/wyłączania partii - Grupy partii.....	127

Korzystanie z miksera.....	128
Operacje miksera	128
Lista partii dla każdej grupy partii miksera	131
Zaawansowane ustawienia miksera.....	133
Rejestrowanie i przywoływanie ustawień (Rejestracja).....	135
Rejestrowanie ustawień	136
Przywoływanie zarejestrowanego zestawu ustawień	138
Korzystanie z pedału do przewijania wielu zestawów ustawień (Registration sequence)	139
Edycja brzmienia (Brzmienia użytkownika)	141
Tworzenie brzmienia użytkownika.....	141
Lista pozycji edycji brzmienia	150
Tworzenie automatycznego akompaniamentu (Podkład rytmiczny użyt- kownika)	151
Tworzenie i edycja podkładu rytmicznego użytkownika	153
Ustawienia odtwarzania partii podkładu rytmicznego użytkownika	171
Operacje wpływające na wszystkie partie akompaniamentu w podkładzie rytmicznym	175
Korzystanie z trybu MIDI do nagrywania.....	179
Rozpoczynanie nagrywania	181
Nagrywanie gry na klawiaturze instrumentu.....	183
Ponowne nagrywanie partii nagranej ścieżki (Funkcje Overdubbing, Punch-in)	191
Odtwarzanie nagranych utworów	193
Kopiowanie nagranych utworów, Kasowanie nagranych utworów lub ścieżki... ..	195
Tryb edycji utworu	197
Edycja całego utworu poprzez poszczególne takty (Song Editing)	198
Edycja nagranych utworów - poprzez poszczególne ścieżki.....	200
Edycja poszczególnych taktów wybranej ścieżki nagranych utworów.....	203
Edycja nagranych utworów poprzez poszczególne zdarzenia (Event Editor) ..	207
Pojedyncze wprowadzanie nut i akordów (Step input)	216
Ustawienia miksera nagranych utworów	223
Konfigurowanie ustawień funkcji	225
Tryb egzaminowania	236
Pakietowe kasowanie danych z pamięci cyfrowego keyboardu	237
Pamięć USB	239
Podłączanie i odłączanie pamięci USB	241
Formatowanie pamięci USB	241

Obsługa pamięci USB	242
Korzystanie z komputera w celu kopiowania danych utworów na pamięć USB.....	246
Podłączanie urządzeń zewnętrznych.....	246
Podłączanie komputera.....	246
Ustawienia MIDI	248
Transfer danych pomiędzy cyfrowym keyboardem i komputerem	249
Informacje dodatkowe.....	250
Rozwiązywanie problemów	250
Wskazania błędów.....	254
Specyfikacja	256
Lista efektów DSP	259
Konfigurowanie dźwięku źródłowego cyfrowego keyboardu oraz przypisanie kanału MIDI	276
Uwagi dotyczące użytkownika	278
Dodatek	279
Lista utworów.....	279
Przewodnik po palcowaniu akordów	280
Lista przykładowych akordów.....	282
Schemat blokowy	284
Tablica implementacji MIDI.....	287

Akcesoria znajdujące się w komplecie:

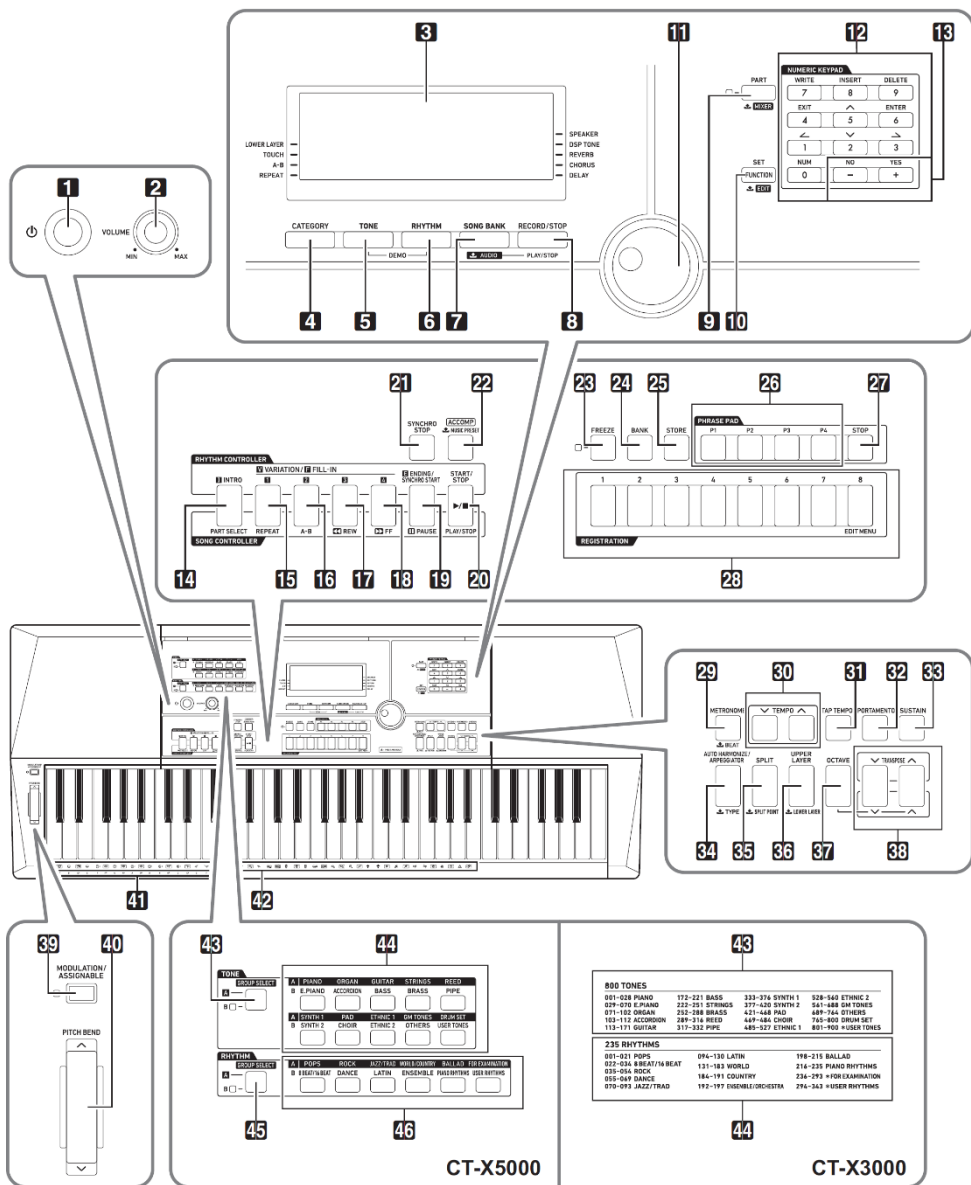
Pulpit na nuty
Dokumentacja
 Uwagi dotyczące bezpieczeństwa
 Inne (Karta gwarancyjna, itp.)
Rodzaj dołączanych akcesoriów może ulec zmianie bez uprzedzenia

Dodatkowe akcesoria

Informacje o akcesoriach sprzedawanych oddzielnie do niniejszego produktu moż-
na uzyskać u sprzedawcy detalicznego produktów CASIO, a także na stronie inter-
netowej pod następującym adresem: <http://world.casio.com/>




INFORMACJE OGÓLNE

Ilustracja zamieszczona na kolejnej stronie przedstawia model CT-X5000 / -X3000.



Niektóre przyciski oznaczone są dodatkowo symbolem (⏏). Oznacza to, że należy na dłużej wcisnąć przycisk, by wywołać określoną operację.

- [1] Przycisk włącznika (⏻)
- [2] Pokrętko **VOLUME** regulacji głośności
- [3] Wyświetlacz
- [4] Przycisk **CATEGORY**
- [5] Przycisk brzmienia - **TONE**
- [6] Przycisk podkładu rytmicznego - **RHYTHM**
- [7] Przycisk **SONG BANK**, ⏏ **AUDIO**
- [8] Przycisk **RECORD/STOP**, **AUDIO PLAY/STOP**
- [9] Przycisk **PART**, ⏏ **MIXER**
- [10] Przyciski **FUNCTION SET**, ⏏ **EDIT**
- [11] Pokrętko
- [12] Przyciski numeryczne
- [13] Przyciski [+] / [-]
- [14] Przycisk **INTRO**, **PART SELECT**
- [15] Przycisk **VARIATION/FILL-IN 1**, **REPEAT**
- [16] Przycisk **VARIATION/FILL-IN 2**, **A-B**
- [17] Przycisk **VARIATION/FILL-IN 3**, Ⓜ **REW**
- [18] Przycisk **VARIATION/FILL-IN 4**, Ⓜ **FF**
- [19] Przycisk **ENDING/SYNCHRO START**, ⏏ **PAUSE**
- [20] Przycisk **START/STOP**, **PLAY/STOP**
- [21] Przycisk **SYNCHRO STOP**
- [22] Przycisk **ACCOMP**, ⏏ **MUSIC PRESET**
- [23] Przycisk **FREEZE**
- [24] Przycisk **BANK**
- [25] Przycisk **STORE**
- [26] Przyciski **PHRASE PAD**
- [27] Przycisk **STOP**
- [28] Przyciski **REGISTRATION**
- [29] Przycisk **METRONOME**, ⏏ **BEAT**
- [30] Przyciski **TEMPO**
- [31] Przycisk **TAP TEMPO**
- [32] Przycisk **PORTAMENTO**

- [33] Przycisk **SUSTAIN**
- [34] Przycisk **AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR**,  **TYPE**
- [35] Przycisk **SPLIT**,  **SPLIT POINT**
- [36] Przycisk **UPPER LAYER**,  **LOWER LAYER**
- [37] Przycisk **OCTAVE**
- [38] Przyciski **TRANSPOSE**
- [39] Przycisk **MODULATION/ASSIGNABLE** (Tylko w modelu CT-X5000)
- [40] Pokrętło **PITCH BEND**
- [41] Nazwy dźwięków podstawowych akordów
- [42] Lista instrumentów perkusyjnych

CT-X5000

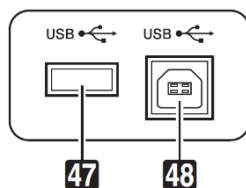
- [43] Przycisk **TONE GROUP SELECT**
- [44] Przyciski kategorii brzmień (**TONE**)
- [45] Przycisk **RHYTHM GROUP SELECT**
- [46] Przyciski kategorii podkładów rytmicznych (**RHYTHM**)

CT-X3000

- [43] Lista brzmień
- [44] Lista podkładów rytmicznych

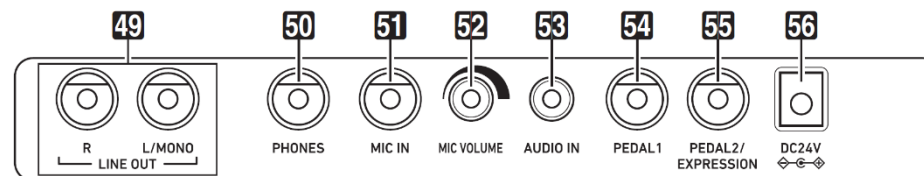
Widok z tyłu

- [47] Port pamięci **USB**
- [48] Port **USB**

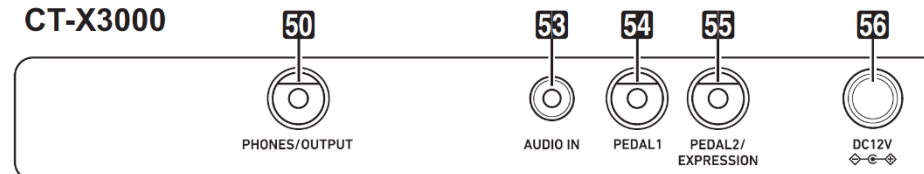


- [49] Złącza **LINE OUT R, L/MONO** (tylko CT-X5000)
- [50] CT-X5000: złącze **PHONES**
CT-X3000: złącze **PHONES/OUTPUT***

CT-X5000

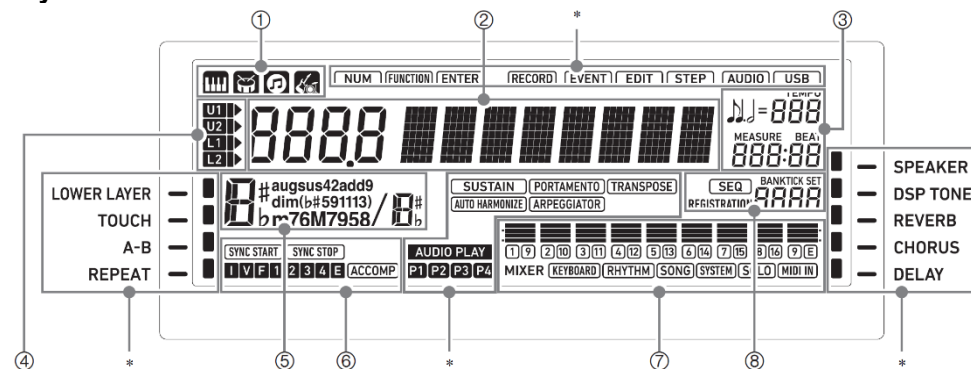






CT-X3000



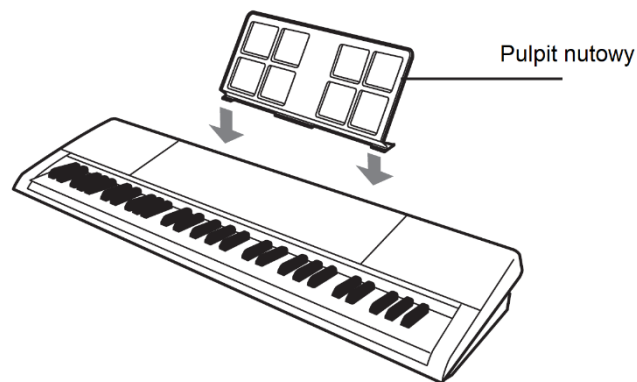
- [51] Złącze **MIC IN** (tylko CT-X5000)
 - [52] Pokrętło **MIC VOLUME** (Tylko CT-X5000)
 - [53] Złącze **AUDIO IN**
 - [54] Złącze **PEDAL1**
 - [55] Złącze **PEDAL2/EXPRESSION** jack
 - [56] CT-X5000: złącze zasilacza DC 24V
CT-X3000: złącze zasilacza DC 12V
- * W niniejszej instrukcji obsługi stosowane jest termin [50] złącze **PHONES**.

Wyświetlacz instrumentu



- (1)  Wskaźnik brzmienia,  wskaźnik podkładu rytmicznego,  wskaźnik banku utworów,  wskaźnik Programu muzycznego - Music Preset
- (2) Wyświetlana wartość numeryczna/ustawienie (z lewej), wyświetlana nazwa (z prawej)
- (3) Tempo, takt, uderzenie
- (4) Wskaźniki partii klawiatury
- (5) Nazwa akordu
- (6) Wskaźniki automatycznego akompaniamentu
- (7) Obszar wyświetlania informacji miksera
- (8) Wyświetlacz rejestru / wyświetlacz edycji zdarzeń

Przygotowanie pulpitu nutowego



Przywracanie fabrycznych ustawień domyślnych cyfrowego keyboardu

Istnieją dwa sposoby resetowania ustawień Cyfrowego Keyboardu: resetowanie ustawień, które same ustawienia i nie kasuje żadnych danych, oraz resetowanie do ustawień fabrycznych, które inicjalizuje ustawienia i kasuje wszystkie dane przywracając taki stan instrumentu, w jakim opuszczał on fabrykę. Szczegóły, patrz "Pakietowe kasowanie danych z pamięci cyfrowego keyboardu", str. 237.

Przygotowanie zasilania

Do zasilania niniejszego instrumentu stosuje się zasilacz sieciowy

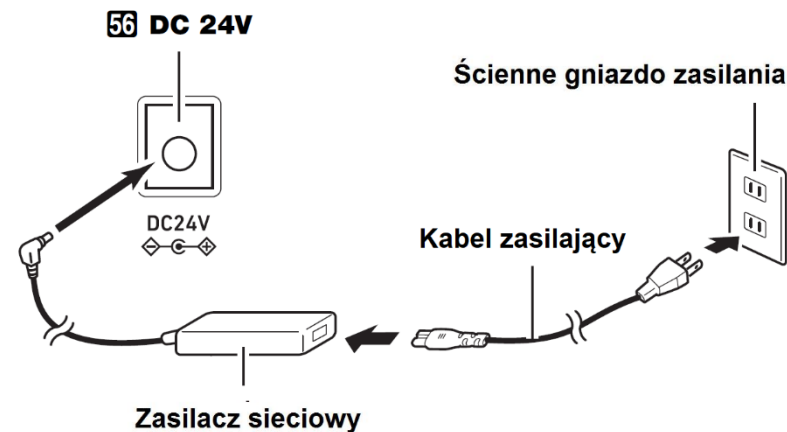


- Choć model CT-X3000 obsługuje zasilanie bateryjne, to generalnie zalecane jest korzystanie z zasilacza.

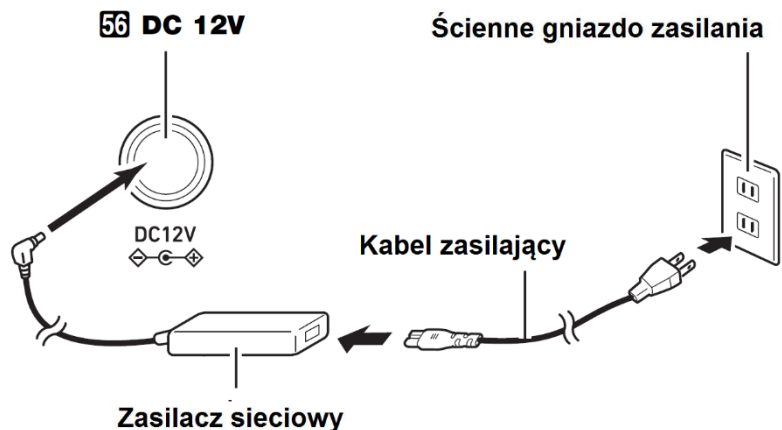
Korzystanie z zasilacza

Należy korzystać wyłącznie z zasilacza przeznaczonego do stosowania w niniejszym cyfrowym keyboardzie.

CT-X5000: Podłączenie zasilacza sieciowego



CT-X3000: Podłączenie zasilacza sieciowego



WAŻNE !

- Nigdy nie należy podłączać zasilacza instrumentu do innych urządzeń poza niniejszym cyfrowym keyboardem. Można w ten sposób uszkodzić sprzęt.
- Przed podłączeniem zasilacza należy pamiętać o wyłączeniu cyfrowego keyboardu.
- Po bardzo długim użytkowaniu zasilacz sieciowy może bardzo silnie nagrzać się. Jest to objaw normalny i nie wskazuje na nieprawidłowe działanie zasilacza.
- Aby uniknąć uszkodzenia kabla zasilającego należy stosować się do poniższych zasad:

Podczas użytkowania

- Nie należy zbyt mocno ciągnąć za kabel zasilający.
- Nie należy w sposób powtarzalny pociągać za kabel
- Nigdy nie należy okręcać kabla wokół zasilacza czy też wtyczki

Podczas przemieszczania instrumentu

- Przed przesuwanym cyfrowego keyboardu, należy bezwzględnie odłączyć kabel zasilający ze ściennego gniazda zasilania.

Podczas przechowywania instrumentu

- Należy zwinąć kabel zasilający, nie należy jednak w żadnym wypadku owijać go wokół zasilacza
- W żadnym wypadku nie należy wsuwać metalowych elementów do terminali DC24V (CT-X5000) lub DC12V (CT-X3000). Stwarza to ryzyko wypadku.
- Nie należy stosować kabla dostarczanego z niniejszym produktem do innych urządzeń.
- Korzystając z zasilacza należy położyć go w taki sposób, by strona z etykietą znajdowała się na spodzie. Zasilacz emituje fale elektromagnetyczne, gdy powierzchnia z etykietą skierowana jest ku górze.

- Zasilacz należy podłączać do gniazda zasilania, które znajduje się możliwie blisko cyfrowego keyboardu. Pozwala to na natychmiastowe odłączenie zasilacza z gniazda, gdyby wystąpił jakikolwiek problem.
- Zasilacz przeznaczony jest wyłącznie nie do stosowania w pomieszczeniach. Nie należy pozostawiać zasilacza w miejscach, w których może być narażony na zamoczenie. Nie należy też stawiać na zasilaczu wazonów, ani innych naczyń z cieczami.
- Należy zwrócić uwagę, by zasilacz nie był przykryty bądź zawinięty gazetą, obrusem, zasłoną, kocem, itp.
- Jeśli instrument nie będzie używany przez dłuższy czas, należy odłączyć zasilacz z gniazda zasilania.
- Nie ma możliwości naprawy zasilacza. Jeśli zasilacz będzie nieprawidłowo funkcjonował lub ulegnie uszkodzeniu, należy zakupić nowy zasilacz.
- Warunki użytkowania zasilacza
Temperatura: 0 do 40°C
Wilgotność: 10% do 90%RH
- Ustawienie biegunów:

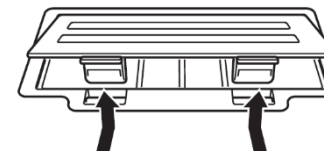
Korzystanie z baterii - Instrument CT-X3000

Do zasilania instrumentu mogą być stosowane baterie rozmiaru D - sześć ogniw.

WAŻNE !

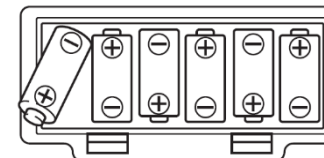
- Przed umieszczeniem baterii należy pamiętać o wyłączeniu instrumentu.
- Użytkownik musi we własnym zakresie przygotować 6 dostępnych w handlu baterii D. Nie należy korzystać z baterii typu *oxyride*, ani żadnych innych baterii opartych na niklu.

1. Otwórz pokrywę baterii znajdującą się na spodzie cyfrowego keyboardu.

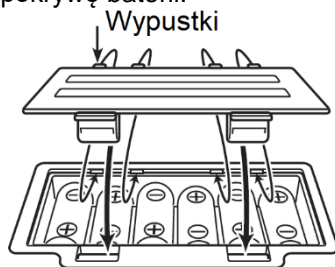


2. Umieść 6 baterii rozmiaru D.

- Upewnij się, że bieguny baterii (+ i -) zostały ustawione prawidłowo, jak przedstawiono to na schemacie w komorze baterii.

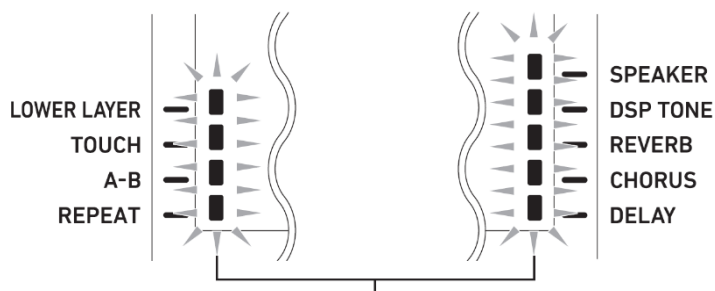


3. Wsuń wypustki w pokrywie baterii do odpowiednich otworów w obudowie instrumentu i zamknij pokrywę baterii.



□ Wskaźnik niskiego poziomu naładowania baterii

Przedstawiony poniżej wskaźnik zaczyna migać, aby poinformować użytkownika o niskim poziomie naładowania baterii.



.Wskaźnik niskiego poziomu naładowania baterii (miga)

Włączanie i wyłączanie instrumentu

1. Podłącz instrument do źródła zasilania.
Podłączanie zasilacza, patrz strona 21. W przypadku modelu CT-X3000 można skorzystać też z zasilania bateryjnego - patrz informacje powyżej.
2. Włącz instrument przyciskiem [1] - (⏻). Skorzystaj regulator głośności **VOLUME [2]** w celu określenia odpowiedniego poziomu głośności
3. Aby wyłączyć instrument, naciśnij ponownie przycisk [1] - (⏻).
Na wyświetlaczu pojawi się komunikat "Bye", po czym instrument wyłączy się.

WAŻNE !

- Jeśli naciśniesz przycisk [1] - (⏻) jedynie lekko, wyświetlacz zaświeci się na chwilę, ale zasilanie instrumentu nie włączy się. Nie świadczy to o niewłaściwym działaniu instrumentu. Naciśnij zdecydowanie i do końca przycisk [1] - (⏻), aby włączyć instrument.
- Wyłączenie cyfrowego keyboardu powoduje skasowanie większości bieżących ustawień - dotyczy to między innymi brzmienia i podkładu rytmicznego. jeśli aktywna jest funkcja automatycznego wznawiania (Auto Resume), wówczas ustawienia pozostają niezmienione nawet po wyłączeniu instrumentu.
- Nigdy nie próbuj wykonywać żadnych operacji, jeśli na wyświetlaczu widnieje komunikat "Wait..." lub "Bye". Gdy wyświetlany jest ten komunikat trwa operacja zapisywania danych. W szczególności, wyłączenie pianina w tym momencie może spowodować, że dane Cyfrowego pianina mogą zostać skasowane lub ulec uszkodzeniu.

UWAGA

- Naciśnięcie przycisku [1] - (⏻) w celu wyłączenia cyfrowego keyboardu faktycznie przełącza go do stanu czuwania. W stanie tym cyfrowy keyboard pobiera niewielkie ilości prądu. Jeśli cyfrowy keyboard ma być nieużywany przez dłuższy czas, jak również w czasie burzy, należy odłączyć zasilacz od gniazda zasilania.

Automatyczne wyłączanie zasilania

Jeśli nie wykonasz żadnej operacji w cyfrowym keyboardzie przez około 30 minut, wówczas instrument wyłączy się automatycznie.

UWAGA

- Można dezaktywować funkcję automatycznego wyłączania zasilania, aby mieć pewność, że instrument nie wyłączy się podczas koncertu, itp.
Wykonaj procedurę z strony 225 "Aby skonfigurować ustawienia funkcji z przyciskiem [10] FUNCTION" i wybierz następujące ustawienia Other → Auto Off. Szczegóły, patrz strona 234.

Automatyczne wznawianie - Auto Resume

Gdy włączona jest funkcja automatycznego wznawiania (Auto Resume) bieżące ustawienia wymienionych poniżej pozycji pozostają aktywne nawet po wyłączeniu instrumentu (pod warunkiem, że instrument cały czas ma zasilanie i został normalnie wyłączony przyciskiem wskaźnika [1] - (⏻) lub poprzez uaktywnienie się funkcji automatycznego wyłączania).

- **Aktualne ustawienia następujących pozycji**
Brzmienie (UPPER 1, LOWER 1, UPPER 2, LOWER 2), Podkład rytmiczny, Numer utworu, Numer programu muzycznego (Music Preset), Tempo, Transpozycja, Przesunięcie o oktawę, status wyświetlania / braku wyświetlania wskaźnika [ACCOMP]
- **Stan włączenia / wyłączenia poniższych funkcji**
Split (Podział klawiatury), Layer (Nakładanie brzmień), Portamento, Sustain (Podtrzymywanie dźwięku), Automatyczna harmonizacja lub Arpeggiator, CT-X5000: Modulation/Assignable*1, Tryb Partii
- **Status ustawienia Funkcji*2 (strona 225)**
- **Status ustawień miksera (strona 128 i następne)**
- **CT-X5000: Wybór kategorii, status wyboru kategorii brzmienia i podkładu rytmicznego, ostatnio wybrane brzmienie / podkład rytmiczny w każdej kategorii**
 - *1 Gdy ustawienie jest skonfigurowane w oparciu o następujące operacje "2 Przełączanie": MODULATION/ASSIGNABLE (Mod/Asgn) → Operacje przycisków (Btn Act) (strona 65 oraz 228).
 - *2 Łącznie z efektami Reverb, Chorus, Delay, oraz innymi efektami wynikającymi z ustawień funkcji.

Przy kolejnym włączeniu zasilania Cyfrowy Keyboard powróci do stanu ustawień, z jakim został wyłączony.

Wykonaj procedurę opisaną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia funkcji z przyciskiem [10] FUNCTION" (str. 225), aby włączyć funkcję automatycznego wznawiania (Auto Resume): Inne (Other) → Automatyczne wznawianie (AtResume) (Strona 234).

- Niezależnie od tego, czy funkcja automatycznego wznawiania (Auto Resume) jest włączona czy wyłączona, to ustawienia poniższych pozycji, które są zawarte w ustawieniach funkcji (strona 225), pozostają niezmienione nawet po wyłączeniu zasilania (pod warunkiem, że instrument cały czas ma zasilanie i został normalnie wyłączony przyciskiem włącznika [1] - (⏻) lub poprzez uaktywnienie się funkcji automatycznego wyłączenia).
Korekcja barwy dźwięku (Equalizer), Strojenie (Tuning), Zamrożenie docelowego rejestru pamięci, Typ pedału 2, Kalibracja ekspresji pedału, Uruchamianie podkładu rytmicznego poprzez stukanie, Tryb Egzaminu, Kontrast wyświetlacza
- Funkcja automatycznego wznawiania (Auto Resume) nie przywraca statusu ustawień pozycji wymienionych poniżej.
Ustawienia wartości nuty, Ustawienia nagrywania frazy, Oczekiwania na start synchroniczny, Wyboru pliku w trybie Audio oraz stanu odtwarzania.

Regulacja kontrastu wyświetlacza

1. Naciśnij przycisk [10] FUNCTION ,

2. Następnie skorzystaj z przycisku [1] (⏪) z grupy [12], aby wyświetlić pozycję "Other".



3. Naciśnij przycisk [6] (ENTER) z grupy [12].
4. Skorzystaj z przycisków [1] (⏪), [3] (⏩) z grupy [12], aby wyświetlić pozycję "Contrast".

Bieżąca wartość ustawienia



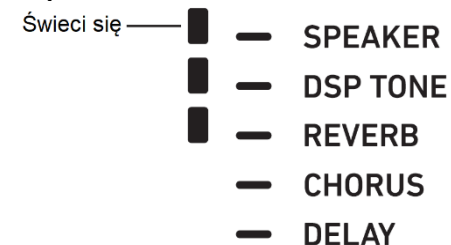
5. Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+] lub z pokrętła [11], aby zmienić wartość ustawienia.
6. Po wprowadzeniu żądanych ustawień naciśnij na dłużej przycisk z [4] (EXIT) grupy [12], aby wyjść z ekranu ustawień.

PODŁĄCZANIE SPRZĘTU AUDIO

Wyjścia audio cyfrowego keyboardu

Cyfrowy keyboard emituje dźwięk z wbudowanych głośników oraz przekazuje sygnał audio do złącza PHONES (model CT-X5000 przekazuje także sygnał audio do złącza LINE OUT).

- Gdy udostępniona jest emisja dźwięku przez wbudowane głośniki, obok pozycji [SPEAKER] pojawia się wskaźnik.



- Brak wskaźnika obok pozycji [SPEAKER] oznacza, że emisja dźwięku przez wbudowane głośniki instrumentu jest wyłączona.

Emisja dźwięku z wbudowanych głośników jest wyłączona w następujących przypadkach.

- Gdy do złącza PHONES podłączona jest wtyczka.*
 - Gdy wyłączone (Off) są następujące ustawienia: Głośniki (Speaker) → Włączanie / wyłączanie głośników (Enabled) (strona 234).
- Gdy emisja dźwięku przez głośniki jest wyłączona, cyfrowy Keyboard automatycznie dostosowuje dźwięk, by był on odpowiedni do słuchawek (lub, w przypadku modelu CT-X5000, do emisji sygnału przez złącza LINE OUT). Przy emisji dźwięku przez wbudowane głośniki instrumentu, również jest on adekwatnie dostosowywany.
- * Gdy wyłączone (Off) są następujące ustawienia: Głośniki (Speaker) → Włączanie / wyłączanie głośników (Enabled) (strona 234).



WAŻNE !

- Jeśli przez głośniki nie jest emitowany dźwięk, nawet gdy przy pozycji [SPEAKER], sprawdź bieżące ustawienie pokrętła regulacji głośności [2] VOLUME i dobierz odpowiedni poziom głośności.

Włączanie / wyłączanie emisji dźwięku przez głośnik

Wykonaj procedurę opisaną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia funkcji z przyciskiem [10] FUNCTION": Głośniki (Speaker) → Włączanie / wyłączanie głośników (Enabled) (Strona 234).

Aby emitować dźwięk także przez głośnik, gdy słuchawki są wyłączone

Wykonaj procedurę opisaną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia funkcji z przyciskiem [10] FUNCTION": Głośniki (Speaker) → Włączone gdy podłączony wtyk do PHONES (PhoneSpk) (Strona 234). W ten sposób niezależnie od podłączenia słuchawek lub innego sprzętu do złącza PHONES, instrument będzie emitował dźwięk przez głośniki.

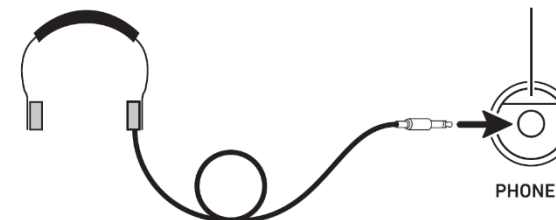
Korzystanie ze słuchawek

Generalnie (*) po podłączeniu słuchawek do złącza **PHONES** wyłączany jest dźwięk z głośników, co pozwala na grę nawet późno w nocy, tak by nikomu nie przeszkadzać.

* Za wyjątkiem przypadku, gdy w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia funkcji z przyciskiem [10] FUNCTION": Głośniki (Speaker) → Włączone gdy podłączony wtyk do PHONES (PhoneSpk) (Strona 234).

50 PHONES

Złącze słuchawkowe (6.3mm)



WAŻNE !

- Przed podłączeniem słuchawek, ustaw pokrętłem [2] VOLUME najniższy poziom głośności. Gdy słuchawki zostaną już podłączone, można dostosować odpowiedni poziom głośności.
- Aby chronić swój słuch, nie należy przy korzystaniu ze słuchawek ustawiać zbyt wysokiego poziomu głośności.
- Jeśli słuchawki, z których korzystasz nie pasują do wejścia [50] PHONES, skorzystaj z dostępnych w handlu przejściówek.
- Jeśli zastosowanie słuchawek wymaga dodatkowej przejściówki, to zwróć uwagę, by przy odłączaniu słuchawek odłączyć od instrumentu również ową przejściówkę.



UWAGA

- Słuchawki nie należą do zestawu cyfrowego Keyboardu.
- Można korzystać z powszechnie dostępnych w handlu słuchawek, patrz informacje o opcjach na stronie 11.

Emisja dźwięków keyboardu do zewnętrznych urządzeń audio

Do niniejszego cyfrowego keyboardu można podłączyć sprzęt audio lub wzmacniacz instrumentu muzycznego, a następnie odtwarzać dźwięk przez zewnętrzne głośniki w celu uzyskania lepszej jakości silniejszego dźwięku.



WAŻNE !

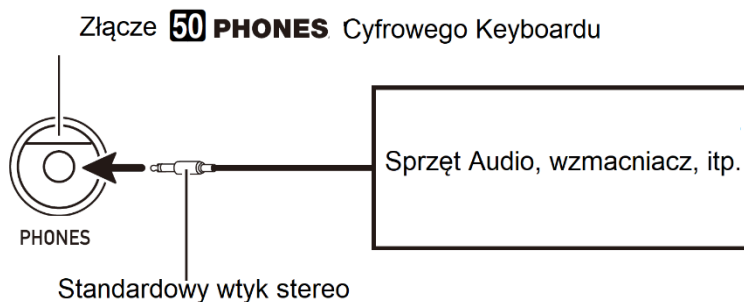
- Instrument i zewnętrzne urządzenie należy do siebie podłączać, gdy są one wyłączone. Podłączając urządzenia do cyfrowego keyboardu należy ustawić pokrętłem [2] (VOLUME) możliwie najniższy poziom głośności. Dopiero po podłączeniu sprzętu można wyregulować głośność dożądanego poziomu.
- Po podłączeniu włącz najpierw Cyfrowy Keyboard , a następnie zewnętrzne urządzenie.

- Jeśli dźwięki keyboardu są zniekształcone przy emisji dźwięku poprzez zewnętrzny sprzęt, obniż poziom głośności ustawiony w cyfrowym keyboardzie.

Aby podłączyć zewnętrzne urządzenie do złącza PHONES instrumentu

Podłączenie wymaga zastosowania powszechnie dostępnego w handlu kabla połączeniowego, który musi zapewnić użytkownik instrumentu.

Stosowane kable powinny mieć z jednej strony standardowy wtyk stereo zaś z drugiej strony wtyki odpowiadające konfiguracji zewnętrznego urządzenia.



CT-X5000: Aby podłączyć zewnętrzne urządzenie do wyjścia LINE OUT instrumentu

Podłączenie wymaga zastosowania powszechnie dostępnego w handlu kabla połączeniowego, który musi zapewnić użytkownik instrumentu.

(1) Podłączanie sprzętu audio (Rys. 1, str. 30)

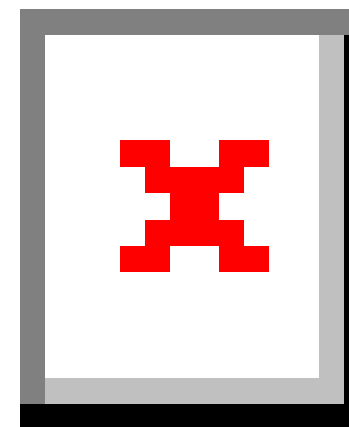
Instrument można podłączyć do sprzętu audio korzystając z dostępnych na rynku kabli połączeniowych, jak pokazano to na powyższym rysunku w pozycji (1). Wyjście LINE OUT R przekazuje dźwięk z prawego kanału, zaś wyjście LINE OUT L/MONO emituje dźwięk z lewego kanału. W gestii użytkownika leży zakup odpowiedniego kabla połączeniowego, takiego jak przedstawiony na powyższej ilustracji. Zazwyczaj przy takiej konfiguracji, ustawia się przełącznik wejścia w sprzęcie audio na terminal (zwykle oznaczony AUX IN lub podobnie), do którego podłączony jest kabel z cyfrowego keyboardu. Szczegóły można znaleźć w dokumentacji dołączonej do sprzętu audio.

(1) Podłączanie do wzmacniacza instrumentów muzycznych (Rys. 2, str. 30)

Instrument można podłączyć do wzmacniacza instrumentów muzycznych korzystając z dostępnych na rynku kabli połączeniowych, jak pokazano to na powyższym rysunku w pozycji (2). Wyjście LINE OUT R przekazuje dźwięk z prawego kanału, zaś wyjście LINE

OUT L/MONO emituje dźwięk z lewego kanału. W przypadku podłączenia jedynie do wyjścia LINE OUT L/MONO, to przez terminal przekazywany jest dźwięk pochodzący z obydwu kanałów.

W gestii użytkownika leży zakup odpowiedniego kabla połączeniowego, takiego jak przedstawiony na poniższej ilustracji.



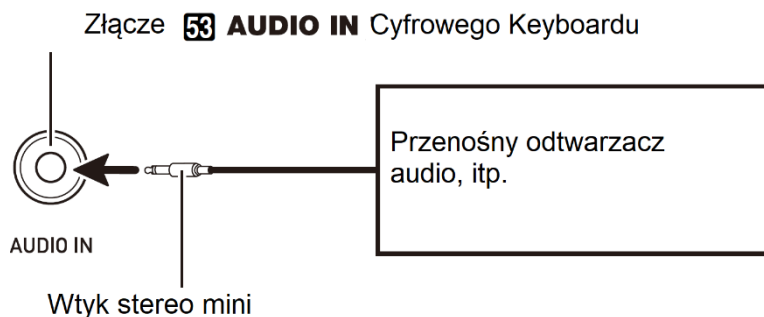
Odtwarzanie dźwięku zewnętrznego urządzenia na keyboardzie

Można wykorzystać głośniki niniejszego cyfrowego Keyboardu, by emitować przez nie dźwięk z innego zewnętrznego urządzenia.

Kabel połączeniowy powinien mieć z jednej strony kabel stereo mini, zaś z drugiej strony wtyk, który pasuje konfiguracją do złącza wyjściowego w zewnętrznym urządzeniu.

WAŻNE !

- Przed podłączeniem należy wyłączyć zewnętrzne urządzenie. Po podłączeniu obniżyć maksymalnie poziom głośności w keyboardzie i zewnętrznym urządzeniu zawsze ilekroć włączasz je.
- Po podłączeniu włącz cyfrowy keyboard a następnie zewnętrzne urządzenie.
- Jeśli dźwięki z zewnętrznego urządzenia są zniekształcone przy emisji dźwięku poprzez głośniki keyboardu, należy obniżyć poziom głośności w zewnętrznym urządzeniu.



Anulowanie Centralnej partii głosowej (Vocal Cut)

Uaktywnienie funkcji anulowania partii głosowej /Vocal Cut/ odcina (wycisza lub minimalizuje) partię głosową w dźwięku wprowadzanym przez wejście **[41] AUDIO IN**. Informujemy, że funkcja ta anuluje dźwięk w pozycji centralnej sygnału audio, co może (zależnie od tego jak oryginalny sygnał audio był miksowany) skutkować anulowaniem także innego dźwięku poza samą partią głosową. To, w jaki sposób zostanie odcięta partia głosowa zależy od rodzaju wprowadzanego dźwięku. Więcej informacji patrz "Aby skonfigurować ustawienia funkcji z przyciskiem **[10] FUNCTION**": Inne (Other) → Anulowanie centralnego dźwięku (Aln C Can) (Strona 234).

UWAGA

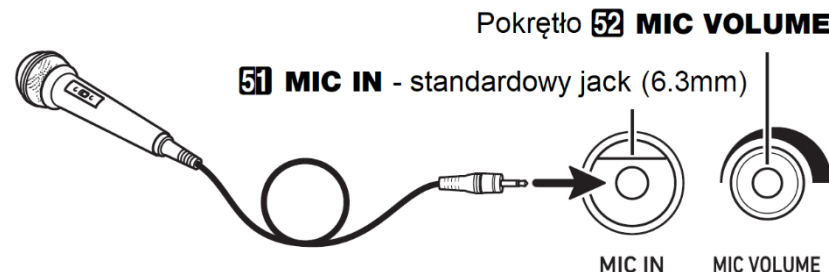
- Zintegrowane efekty cyfrowego keyboardu (reverb, chorus, opóźnienie, DSP) nie są stosowane do sygnału przekazywanego przez wejście AUDIO IN.

CT-X5000: emisja dźwięku wprowadzanego z mikrofonu

Do instrumentu, do wejścia MIC IN, można podłączyć dostępny w handlu mikrofon*, by przez głośniki instrumentu emitowany był dźwięk z mikrofonu.

* Należy stosować mikrofon dynamiczny.

Można też skorzystać z pokrętki **[52] (MIC VOLUME)**, aby ustawić poziom głośności dla dźwięku z mikrofonu. Regulacja głośności mikrofonu jest niezależna od regulacji ogólnego poziomu głośności.



WAŻNE !

- Przed podłączeniem mikrofonu, należy upewnić się, że mikrofon oraz cyfrowy keyboard są wyłączone.
- Przed podłączeniem mikrofonu należy ustawić minimalny poziom głośności zarówno pokrętką **[2] VOLUME** jak również **[52] MIC VOLUME**. Po podłączeniu mikrofonu można odpowiednio wyregulować poziom głośności.

Ustawienia mikrofonu

Można skorzystać z miksera, aby wprowadzić indywidualne regulacje do efektów reverb, chorus oraz opóźnienia (delay) stosowanych do dźwięku wprowadzanego do instrumentu poprzez mikrofon.

Korzystanie z miksera, patrz strona 128.

OPERACJE WSPÓLNE DLA WSZYSTKICH TRYBÓW

Informacje o niniejszej instrukcji obsługi

O ile nie określono wyraźnie inaczej wszystkie procedury zakładają, że instrument znajduje się w stanie początkowym po włączeniu (stanie natychmiast po włączeniu zasilania). Jeśli napotkasz na problemy w realizacji określonej procedury, wy-

łącz instrument, włącz go ponownie, a następnie spróbuj raz jeszcze wykonać daną procedurę.

WAŻNE !

- Należy pamiętać, że wyłączenie instrumentu w trakcie wykonywania określonej procedury może spowodować skasowanie niezapisanych danych, które dopiero oczekiwały na zapisanie.

Wprowadzanie wartości liczbowych

Widniejący na wyświetlaczu wskaźnik [NUM] oznacza, że udostępnione jest wprowadzanie wartości numerycznych.



Skorzystaj z poniższych procedur, by wprowadzać numery brzmień, wartości ustawień, itp.

• Korzystanie z przycisków numerycznych [12]

Wprowadzając numer lub wartość liczbową należy wprowadzić wszystkie wymagane cyfry. Liczba cyfr, jaką trzeba wprowadzić zależy od rodzaju wprowadzanych danych. Na przykład, aby wprowadzić numer brzmienia 015 (wymagane są wszystkie trzy cyfry), wprowadź następujące znaki: [0] → [1] → [5]. W tym przypadku, wprowadzana wartość miga aż do chwili wprowadzenia ostatniej cyfry 5. Wprowadzana wartość jest rejestrowana (a 015 jest wyświetlane bez migania) po wprowadzeniu wszystkich wymaganych cyfr.

- Dostępny zakres wartości zależy od rodzaju wprowadzanych danych. Jeśli próbujesz wprowadzić wartości wykraczające poza dopuszczalny zakres, wartość zostanie zamieniona na najbliższą wartość w dopuszczalnym zakresie.
- Aby wprowadzić wartość bez wprowadzania początkowego zera, wprowadź ją, po czym naciśnij przycisk [10] FUNCTION. Na przykład, gdy wprowadzasz trzycyfrowy numer brzmienia, następująca operacja spowoduje wprowadzenie numeru 010: [1] → [0] → [10] FUNCTION.
- Aby anulować wprowadzanie bez zakończenia, naciśnij na dłużej przycisk [4] (EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12].

• Korzystanie z przycisków [13] [-] oraz [+]

- Naciśnięcie przycisku [-] zmniejsza o jeden aktualnie wyświetlaną wartość lub numer, natomiast naciśnięcie przycisku [+] zwiększa je o jeden. Przytrzymanie wciśniętego przycisku będzie odpowiednio zmniejszało lub zwiększało w sposób ciągły wartości aż do

chwili zwolnienia przycisku. Równoczesne naciśnięcie przycisków przywróci liczbę lub wartość domyślną bądź zalecaną dla danego ustawienia.

- Jeśli dopuszczalne jest wprowadzanie wartości ujemnych, to naciśnięcie przycisku [-] w trakcie migania wartości na wyświetlaczu wstawia znak minus (-) z jej lewej strony. Naciśnięcie przycisku [+], gdy wartość miga na wyświetlaczu, powoduje przywrócenie wartości dodatnich.

• Korzystanie z pokręta [11]

Wyświetlane wartości lub liczby można także zmieniać obracając pokrętko.

Inne funkcje przycisków numerycznych

W poniższej tabeli zestawiono inne funkcje, jakie pełnią przyciski numeryczne, gdy **NIE** jest wyświetlany wskaźnik [NUM]. Niektóre przyciski pełnią także operacje charakterystyczne dla określonych funkcji.

Przycisk	Podstawowa funkcja
[0] (NUM)	Naciśnięcie tego przycisku podczas ustawiania pozycji, która pozwala na wprowadzanie wartości liczbowych, umożliwia wprowadzenie wartości liczbowych (Wyświetlany jest wówczas wskaźnik [NUM]).
[1] (←) [3] (→)	Skorzystaj z tych przycisków do przełączania pomiędzy pozycjami menu, gdy wyświetlane jest menu ustawień. W przypadku niektórych funkcji, przyciski te używane są do przełączania pomiędzy partiami, aby skonfigurować ustawienia partii.
[2] (X) [5] (X)	Korzystaj z tych przycisków, aby przełączać pomiędzy pozycjami ustawień miksera (strona 128 i następne), a także przy edycji zdarzeń (event) przy nagrywaniu MIDI (strona 207).
[4] (EXIT)	W przypadku niektórych funkcji naciśnięcie tego przycisku powoduje wyjście z funkcji.
[6] (ENTER)	Ten przycisk obsługi jest dostępny, gdy na wyświetlaczu widnieje wskaźnik [ENTER]. Naciśnięcie przycisku [6] (ENTER) wykonuje aktualnie wyświetlaną pozycję menu i przechodzi do stosownego menu niższego rzędu (sub-menu) lub powoduje wykonanie określonej operacji.
[7] (WRITE)	Naciśnij ten przycisk, aby zapisać brzmienie użytkownika (strona 141) lub podkład rytmiczny użytkownika (strona 151).

Przycisk	Podstawowa funkcja
[8] (INSERT) [9] (DELETE)	Skorzystaj z tych przycisków podczas wprowadzania tekstu (str. 34), aby wstawić lub skasować znaki. Przycisk [9] (DELETE) jest także używany podczas edycji zdarzeń przy nagrywaniu MIDI (strona 207).

Przycisk [4] CATEGORY

Brzmienia Cyfrowego Keyboardu są podzielone na 20 kategorii, co ułatwia szybkie wyszukiwanie określonych brzmień. Można wykorzystać przycisk [4] CATEGORY, aby wybrać ostatnio używane brzmienie z danej kategorii. Stosownie do fabrycznych ustawień domyślnych, naciśnięcie przycisku [4] CATEGORY wybiera pierwsze brzmienie w danej kategorii.

- W poniższym przykładzie pokazano w jaki sposób wybrać brzmienie korzystając z przycisku [4] CATEGORY. Podkłady rytmiczne, utwory oraz zaprogramowane ustawienia muzyczne także podzielone są na kategorie i można wykorzystać przycisk [4] CATEGORY do przewijania tych pozycji.

Przełączanie pomiędzy kategoriami brzmień



1. Naciśnij przycisk [5] TONE.

Wyświetlone zostanie wskazanie  (wskaznik brzmienia). Gdy wyświetlany jest wskaznik brzmienia możesz wybrać brzmienie.

2. Naciśnij przycisk [4] CATEGORY.



Na kilka sekund wyświetlona zostanie litera "C" a po niej aktualnie wybrany numer i nazwa kategorii.



- Po kilku sekundach pojawi się numer brzmienia oraz nazwa brzmienia i na wyświetlaczu zacznie migać wskazanie . Gdy na wyświetlaczu miga wskazanie , możesz wybrać brzmienie tylko w obrębie danej kategorii. (Patrz krok 4.)
3. Gdy wyświetlane jest "C", naciśnij przycisk [4] CATEGORY, aby przejść do kolejnej kategorii.
Wyświetlony zostanie numer i nazwa kolejnej kategorii.

- Po ponownym wejściu na ekran kategorii wyświetlona zostanie ta kategoria brzmienia, która była wybrana przy poprzednim wychodzeniu z ekranu kategorii (zgodnie z ustawieniami domyślnymi pierwsza kategoria brzmień).
- Zamiast przycisku [4] CATEGORY możesz także skorzystać z przycisków [13] [-] (wstecz) oraz [+] (do przodu), aby przewijać poszczególne kategorie.
- Równoczesne naciśnięcie przycisków [13] [-] oraz [+] powoduje przeskoczenie do kategorii 1 i wybiera to brzmienie, które było wybrane, gdy po raz ostatni wychodziłeś z kategorii 1.

4. Aby wybierać brzmienia tylko w obrębie aktualnie wyświetlanej kategorii, poczekaj aż zacznie migać wskazanie lub naciśnij przycisk [10] FUNCTION, aby zaczęło migać wskazanie .

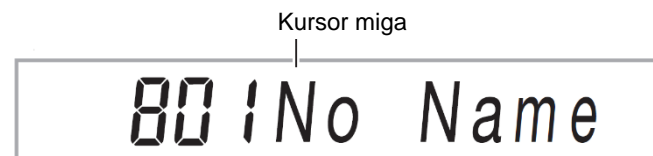
- Gdy miga wskazanie , skorzystaj z przycisku [13] [-] lub [+], bądź z pokrętką [11], aby przewinąć brzmienia aktualnie wybranej kategorii.
- Aby wybrać inną kategorię brzmień, naciśnij przycisk [5] TONE. wówczas na wyświetlaczu przestanie migać wskazanie .

Aby poruszać się pomiędzy kategoriami

- Naciśnij przycisk [5] TONE.
- Gdy wyświetlana jest nazwa brzmienia przytrzymaj wciśnięty przycisk [4] CATEGORY i skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+]. Przycisk [-] powoduje przejście do pierwszego brzmienia wcześniejszej kategorii niż aktualnie wybrana zaś przycisk [+] do pierwszego brzmienia kolejnej kategorii.

Wprowadzanie tekstu

Skorzystaj z poniższej procedury, aby wprowadzać nazwy danych użytkownika oraz inne teksty.



Aby wstawiać znaki

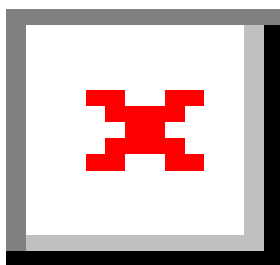
- Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby przesunąć kursor do pozycji, w której ma być wstawiony znak.
- Naciśnij przycisk [8] (Insert) z grupy przycisków numerycznych [12]. Litera "A" zostanie wstawione w pozycji kursora.

Aby zmodyfikować znaki

1. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby przesunąć kursor do pozycji, w której ma być wstawiony znak.
2. Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+], aby zmienić znak.
 - Stosownie do potrzeb powtórz kroki 1 i 2.
 - Podczas zapisywania plików w pamięci USB Obsługiwane jest wprowadzanie poniższych znaków

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z	\$	&	_	'
()	-	^	{	}	@	~	`	

- Jeśli wprowadzasz symbol podobieństwa (~), będzie on wyświetlany w postaci strzałki skierowanej w prawo (→).
- Wprowadzanie znaków przedstawionych w poniższej tabeli obsługiwane jest wówczas, gdy zapisywany jest plik w pamięci Cyfrowego Keyboardu.



Aby skasować znaki

1. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby przesunąć kursor do pozycji, w której ma być skasowany znak.
2. Naciśnij przycisk [9] (DELETE) z grupy [12], by skasować znak.

Wskaźnik FUNCTION

Wskaźnik [FUNCTION] jest wyświetlany lub miga na wyświetlaczu, gdy wykonujesz ustawienia funkcji cyfrowego keyboardu (str. 225) lub inne specjalne operacje ustawień. Poniżej opisano znaczenie tekstów, które pojawiają się wraz z wyświetlaniem lub migającym wskazaniem [FUNCTION].

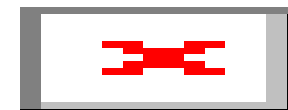
Wyświetlane	Wyświetlana jest nazwa pozycji ustawień.*
Migające	Wyświetlane jest ustawienie aktualnie wybranej pozycji.

* Tylko, gdy wyświetlana jest pozycja ustawie będąca funkcją.
Poniższy wskaźnik pokazuje, jak wyświetlany jest wskaźnik [FUNCTION]

Przykład: Aby skonfigurować ustawienie dynamiki klawiatury - Touch Response

1. Naciśnij przycisk [10] FUNCTION.
2. Skorzystaj z przycisku, [3] (→) z grupy [12], aż wyświetlone zostanie wskazanie "Touch" (Dynamika klawiatury).

Wyświetlane

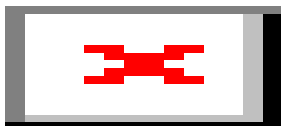


Numer ustawianej wartości

Nazwa ustawianej pozycji

3. Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+], aby wybrać żądane ustawienie funkcji dynamicznej klawiatury.
Dostępna jest operacja przewijania ustawień funkcji dynamiki klawiatury: Off (wyłączona), Light (lekka), Normal i Heavy (intensywna). W związku z tym, że są to ustawienia funkcji dynamiki klawiatury, to podczas ich wyświetlania na wyświetlaczu miga wskazanie [FUNCTION].

Miga



Numer ustawianej wartości

Nazwa ustawianej pozycji

4. Aby powrócić do wyświetlania pozycji ustawień, naciśnij przycisk [10] **FUNCTION**.
Wyświetlone zostanie wskazanie [FUNCTION].
5. Po wprowadzeniu żądanych ustawień naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12].
Wskazanie [FUNCTION] zniknie z wyświetlacza.

Słuchanie utworu demonstracyjnego

1. Naciśnij równocześnie przyciski [5] **TONE** oraz [6] **RHYTHM**.
Na wyświetlaczu zacznie migać wskaźnik utworów z banku (🎵) i rozpocznie się odtwarzanie trzech utworów demonstracyjnych.
- Podczas odtwarzania utworów demonstracyjnych możesz skorzystać z przycisków [13] [+] i [-], by przeskoczyć do początku poprzedniego lub następnego utworu.
 - Utwór demonstracyjny będzie odtwarzany, aż do wykonania operacji przedstawionej w kroku 2.
2. Aby zatrzymać odtwarzanie utworu demonstracyjnego, naciśnij równocześnie przyciski [5] **TONE** oraz [6] **RHYTHM** lub przycisk [20] **PLAY/STOP**.



UWAGA

- Jeśli uaktywniona jest funkcja automatycznego wyłączenia, to zasilanie instrumentu wyłączy się automatycznie po 30 minutach od wykonania ostatniej operacji, nawet jeśli

odtwarzany jest utwór demonstracyjny. Jeśli potrzeba, można dezaktywować funkcję automatycznego wyłączenia. Należy w tym celu wykonać procedurę "Konfigurowanie ustawień funkcji przyciskiem [10] **FUNCTION**" i wyłączyć ustawienie automatycznego wyłączenia instrumentu. Patrz Pozycja: Inne (Other) → Automatyczne wyłączenie ((Auto Off), strona 234.

GRA NA CYFROWYM KEYBOARDZIE

Wybór brzmienia

Twój cyfrowy Keyboard pozwala na wybór brzmień spośród całej gamy instrumentów muzycznych. Wybierz brzmienie i zagraj coś na klawiaturze, by sprawdzić czy jest ono odpowiednie do wykonywania utworu, jaki chcesz grać.

Aby wybrać brzmienie

1. Naciśnij przycisk [5] **TONE**.
Wyświetlone zostanie wskazanie brzmienia - (🎹). Gdy wskazanie to jest wyświetlane możesz wybrać żądane brzmienie.



2. Skorzystaj z przycisków numerycznych [12] oraz przycisków [13] [-] oraz [+] lub też z pokrętła wyboru [11], aby wybrać żądane brzmienie, które ma być przypisane do klawiatury instrumentu.
- Informacje o wprowadzaniu wartości liczbowych, patrz strona 31.
 - Brzmienia podzielone są na kategorie. Można łatwo odszukać żądane brzmienie przechodząc do kategorii fortepianu, organów, itp. Więcej informacji patrz przycisk "[4] **CATEGORY**", na stronie 33.
 - Szczegółowe informacje odnośnie kategorii brzmień oraz ich typów zamieszczono w dodatku.
3. Zagraj coś na klawiaturze instrumentu, aby posłuchać dźwięku wybranego brzmienia.



UWAGA

- Wybranie brzmienia perkusyjnego sprawia, że do poszczególnych klawiszy instrumentu przypisane są różne brzmienia perkusyjne.

■ Brzmienia DSP

Niniejszy cyfrowy keyboard dysponuje całym szeregiem brzmień "DSP", które są brzmieniami z efektami specjalnymi. Gdy wybrane jest brzmienie DSP, to obok pozycji [DSP TONE] wyświetlany jest wskaźnik.



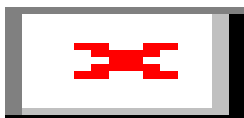
CT-X5000: Aby skorzystać z przycisków kategorii brzmień do wyboru kategorii



UWAGA

- Można skorzystać z przycisków kategorii brzmień [44], aby szybko i łatwo poruszać się pomiędzy kategoriami.

Przycisk [43] TONE GROUP SELECT



Przyciski kategorii brzmień [44]

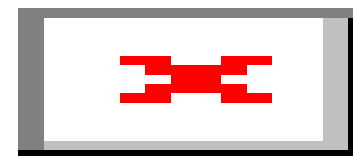
Kategorie brzmień są podzielone na dwie grupy: Grupa A ([A]) oraz Grupa B ([B]). To, którą kategorię (grupę) wybierzesz przyciskiem kategorii brzmień [44] zależy od tego, czy wskaźnik z lewej strony przycisku [43] TONE GROUP SELECT świeci się.

- Naciśnij przycisk [43] TONE GRUP SELECT, aby przełączyć pomiędzy grupą A kategorii i grupą B (świeci się lampka wskaźnika).
- Aby wybrać kategorię, naciśnij przycisk kategorii brzmień [44].
 - Na wyświetlaczu zacznie migać wskazanie brzmień -
 - Naciśnięcie przycisku kategorii brzmień [44], powoduje wybranie ostatnio wybranego brzmienia z danej kategorii. Gdy na wyświetlaczu miga wskazanie , możesz wybrać brzmienie tylko w obrębie danej kategorii. Aby wyjść z ekranu wyboru kategorii brzmienia, naciśnij przycisk [5] TONE. Wskazanie przestanie migać.

- Skorzystaj z przycisków numerycznych [12] oraz przycisków [13] [-] oraz [+] lub też z pokrętki wyboru [11], aby wybrać żądany numer brzmienia, które ma być przypisane do klawiatury instrumentu.

Wybór wielu brzmień (Nakładanie brzmień / podział klawiatury)

Można skonfigurować instrument w taki sposób, aby jednocześnie grał z dwoma różnymi brzmieniami (Layer - nakładanie brzmień) lub by lewa i prawa strona klawiatury grała z różnymi brzmieniami (Split - podział klawiatury). Można nawet połączyć ze sobą dwie wymienione funkcje, by grać równocześnie z trzema różnymi brzmieniami (łączone stosowanie funkcji Layer i Split). Dostępne partie to LOWER 1, LOWER2, UPPER 1 oraz UPPER 2. Możliwości łączenia poszczególnych partii obrazuje poniższy schemat.



■ Wskazania partii instrumentu

Aktualny status podziału klawiatury / nakładania brzmień można sprawdzić w oparciu o wskaźniki wyświetlane w lewym górnym narożniku wyświetlacza. Partie instrumentu, których wskaźniki są zaznaczone będą słyszalne podczas gry na instrumencie.



	Wskaźnik partii U1 (UPPER 1)
	Wskaźnik partii U2 (UPPER 2)
	Wskaźnik partii L1 (LOWER 1)
	Wskaźnik partii L2 (LOWER 2)



UWAGA

- Dla każdej partii można wybrać poziom głośności, intensywność efektu oraz inne ustawienia. Szczegóły, patrz "Korzystanie z miksera", strona 128.
- Jeśli korzystasz z brzmień DSP dla wielu partii, efekty brzmień zostaną usunięte i jakość brzmienia może się zmienić.

Aby podzielić klawiaturę pomiędzy dwa brzmienia (SPLIT)

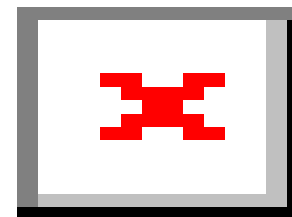
1. Po potwierdzeniu, że wskaźnik partii w lewym górnym narożniku ma postać **U1** , wybierz brzmienie.
Jest to partia brzmienia UPPER 1.
2. Naciśnij przycisk [35] SPLIT.
 - Wyświetlony zostanie wskaźnik [L1] i oznaczenie  przesunie się na prawo od pozycji [L1]. Oznacza to, że wybrana została partia brzmienia LOWER1.



3. Wybierz brzmienie, które chcesz przypisać do pozycji LOWER1.
4. Zagraj coś na klawiaturze.
 - Informacje o zmianie brzmień przypisanych do poszczególnych partii, patrz "Aby zmienić brzmienia przypisane do poszczególnych partii podziału/nakładania brzmień", str. 44.
5. Aby anulować funkcję podziału (przywrócić brzmienie UPPER 1 dla całej klawiatury), naciśnij przycisk [35] SPLIT.
Z wyświetlacza zniknie wskaźnik [L1].

Aby przesunąć punkt podziału klawiatury

1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [35] SPLIT, aż na wyświetlaczu pojawi się wskazanie "Split Pt".
2. Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+] lub też z pokrętki wyboru [11], aby wybrać nazwę nuty (nazwa najniższej nuty w partii UPPER), która ma stanowić punkt podziału.
 - Można także wybrać punkt podziału trzymając wciśnięty przycisk [35] SPLIT i naciśkając klawisz instrumentu, który ma stanowić punkt podziału klawiatury.
 - Zostanie wówczas wyświetlony aktualny punkt podziału, co przedstawiono na poniższym schemacie.
 - Partia LOWER określona w tej operacji jest także wykorzystywana jako zakres klawiatury akompaniamentu (Patrz też strona 83 i następne).





3. Po wprowadzeniu żądanych ustawień, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12].

UWAGA

- Określenie punktu podziału ustawiania ten sam zakres klawiatury dla partii LOWER oraz dla automatycznego akompaniamentu. Można także ustawić różne obszary dla powyższych funkcji klawiatury. Można tak zdefiniować ustawienia instrumentu, by dźwięki partii LOWER nie rozbrzmiewały w zakresie, w którym partia LOWER pokrywa się z zakresem klawiatury automatycznego akompaniamentu. Szczegółowe informacje, patrz str. 97 - "Zaawansowane ustawienia podziału klawiatury".

Aby nałożyć na siebie dwa brzmienia

1. Po potwierdzeniu, że wskaźnik partii w lewym górnym narożniku ma postać **U1** , wybierz brzmienie.
Jest to partia brzmienia UPPER 1.
2. Naciśnij przycisk [36] UPPER LAYER.
 - Wyświetlony zostanie wskaźnik [U2] i oznaczenie  przesunie się w prawo do pozycji [U2]. Oznacza to, że wybrana została partia brzmienia UPPER 2.



3. Wybierz brzmienie, które chcesz przypisać do partii UPPER 2.
4. Rozpocznij grę na klawiaturze instrumentu.

- Informacje o zmianie brzmień przypisanych do poszczególnych partii, patrz "Aby zmienić brzmienia przypisane do poszczególnych partii podziału/nakładania brzmień", str. 44.
 - Na tym etapie naciśnięcie przycisku [35] SPLIT umożliwi korzystanie z nakładanych brzmień UPPER1 i UPPER 2 poza partią LOWER 1 utworzoną przy podziale klawiatury instrumentu.
- 5.** Aby anulować nakładanie się brzmień (i przywrócić dla całego zakresu klawiatury partię UPPER1) naciśnij przycisk [36] UPPER LAYER. Wskazanie [U2] zniknie.

Łącznie korzystanie w funkcji podziału klawiatury i nakładania brzmień

1. Wykonaj kroki 1 do 3 procedury " Aby podzielić klawiaturę pomiędzy dwa brzmienia (SPLIT)", str. 42.
2. Wykonaj poniższą procedurę, by nałożyć na siebie dwa brzmienia partii UPPER.
 - (1) Naciśnij przycisk [36] UPPER LAYER i upewnij się, że wyświetlane jest wskazanie [U2].
 - (2) Wybierz brzmienie, które chcesz przypisać do partii UPPER 2.
3. Wykonaj poniższą procedurę, aby nałożyć na siebie dwa brzmienia partii LOWER.
 - (1) Wciśnij na dłużej przycisk [36] UPPER LAYER aż pojawi się wskaźnik [L2]. Sprawia, to że pojawia się znak wskaźnika obok pozycji [LOWER LAYER].

LOWER LAYER —  Wyświetla się




- (2) Wybierz brzmienie, które chcesz przypisać do partii LOWER 2.
- 4.** Rozpocznij grę na instrumencie.
- Informacje o zmianie brzmień przypisanych do poszczególnych partii, patrz "Aby zmienić brzmienia przypisane do poszczególnych partii podziału/nakładania brzmień", str. 44.

UWAGA

- Przy łącznym korzystaniu z funkcji podziału klawiatury i nakładania brzmień, partia UPPER 2 określana jest mianem "górnego nakładanego brzmienia", zaś partia LOWER 2 "dolnego nakładanego brzmienia".
- Aby wyłączyć tylko górne nakładane brzmienie, po wykonaniu kroków 1 do 3 powyższej procedury, naciśnij przycisk [36] UPPER LAYER i upewnij się, że wskaźnik [U2] nie jest wyświetlany. Aby wyłączyć tylko dolne nakładane brzmienie, wciśnij na dłużej przycisk [36]

- UPPER LAYER** (LOWER LAYER) aż zniknie wskaźnik [L2] (zniknie także wskazanie [LOWER LAYER]).
- Gdy uaktywnione jest dolne nakładane brzmienie, obok pozycji [LOWER LAYER] pojawi się wskaźnik niezależnie od tego, czy klawiatura została podzielona. Wskaźnik ten znika, gdy dolne nakładane brzmienie jest wyłączone.
 - Naciśnięcie przycisku [35] SPLIT po wykonaniu powyższych kroków 1 do 3 wyłącza podział klawiatury, tak więc wskaźniki [L1] oraz [L2] znikają z wyświetlacza i aktywna jest tylko para nakładanych brzmień - tj. partie UPPER (UPPER 1 oraz UPPER 2).

Aby zmienić brzmienia przypisane do poszczególnych partii podziału/nakładania brzmień

1. Naciśnij przycisk [5] TONE.
 - Na wyświetlaczu pojawi się wskazanie brzmień - .
2. Naciśnij na dłużej przycisk [5] TONE, aż strzałka  przesunie się na prawo od wskaźnika partii klawiatury instrumentu (str. 40).
 - Powtórz powyższą operację tyle razy, aż oznaczenie  przesunie się na prawo od pozycji partii, której brzmienie chcesz zmienić - ((U1, U2, L1, L2) - (UPPER 1, LOWER 1, UPPER 2, LOWER 2)).
3. Zmień brzmienie partii wybranej w kroku 2.
 - Powtórz kroki 2 i 3 dla każdej partii, której ustawienie chcesz zmienić.

Wybór efektów brzmienia (Reverb, Chorus, Delay)

Niniejszy cyfrowy keyboard udostępnia efekty *reverb*, *chorus* oraz *delay*, z których można korzystać, aby wzbogacać efekty poszczególnych brzmień.

■ Reverb (REVERB)

Reverb symuluje otoczenie, w którym wykonywany jest utwór, np. pokój czy też salę koncertową.

■ Chorus (CHORUS)

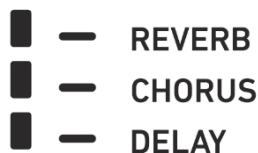
Chorus zapewnia większe bogactwo dźwięku. Instrument stosuje zaprogramowane ustawienia chorus odpowiednie do poszczególnych brzmień.

■ Delay (DELAY)

Efekt Delay przechowuje dźwięki i powtarza go okresowo z niewielkim opóźnieniem przed każdym opóźnieniem, co tworzy efekt echa. Efekt *delay* różni się od efektu *reverb*, który tworzy efekt wybrzmiewania. Instrument stosuje zaprogramowane ustawienia delay odpowiednie do poszczególnych brzmień.

UWAGA

- Aktualny stan włączenia/wyłączenia poszczególnych efektów prezentowany jest na wskazaniach z prawej strony wyświetlacza.



- Zaprogramowane efekty *chorus* oraz *delay* są stosowane do każdego brzmienia nawet jeśli nie ma wskaźnika obok pozycji [CHORUS] czy też [DELAY].
- Można określić, w jaki sposób efekty brzmień są stosowane do poszczególnych partii. Szczegółowe informacje, patrz "Korzystanie z miksera" (strona 128). Pozycje ustawień, które są regulowane odpowiadają następującym opcjom: Reverb Send, Chorus Send, Delay Send (patrz "Zaawansowane ustawienia miksera" na stronie **Error! Reference source not found.**).

Aby wybrać cyfrowy efekt

UWAGA

- Poniższa procedura pokazuje, w jaki sposób wybrać efekt reverb (kroki 2 i 3), efekt chorus (kroki 4 i 5) oraz efekt delay (kroki 6 i 7). Jeśli określony efekt nie jest potrzebny, można pominąć kroki procedury, które odnoszą się do jego ustawiania.

1. Naciśnij przycisk [10] FUNCTION.
2. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić ekran Reverb.

Aktualnie ustawiona wartość



3. Skorzystaj z pokrętki regulacji [11] lub z przycisków [13] [-] oraz [+], aby wybrać żądane ustawienie.
 - Informacje na temat typów efektów Reverb odpowiadającym poszczególnym wartościom ustawień przedstawiono w tabeli "Lista efektów Reverb", na stronie 46.
4. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić ekran Chorus.

Aktualnie ustawiona wartość



5. Skorzystaj z pokrętki regulacji [11] lub z przycisków [13] [-] oraz [+], aby wybrać żądane ustawienie.
 - Informacje na temat typów efektów Chorus odpowiadającym poszczególnym wartościom ustawień przedstawiono w tabeli "Lista efektów Chorus", na stronie 49.
6. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić ekran Delay.

Aktualnie ustawiona wartość



7. Skorzystaj z pokrętki regulacji [11] lub z przycisków [13] [-] oraz [+], aby wybrać żądane ustawienie.
 - Informacje na temat typów efektów Delay odpowiadającym poszczególnym wartościom ustawień przedstawiono w tabeli "Lista efektów Delay", na stronie 50.
8. Po wprowadzeniu żądanych ustawień, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12].

Lista efektów Reverb

- CT-X5000

Ustawiona wartość	Typ ustawień	Wyświetlacz
1	Wyłączone	Off
2	Pokój 1	Room 1
3	Pokój 2	Room 2
4	Pokój 3	Room 3
5	Pokój 4	Room 4
6	Pokój 5	Room 5
7	Pokój 6	Room 6
8	Pokój 7	Room 7

Ustawiona wartość	Typ ustawień	Wyświetlacz
9	Pokój 8	Room 8
10	Pokój 9	Room 9
11	Duży pokój 1	L.Room 1
12	Duży pokój 2	L.Room 2
13	Sala 1	Hall 1
14	Sala 2	Hall 2
15	Sala 3	Hall 3
16	Sala 4	Hall 4
17	Sala 5	Hall 5
18	Sala 6	Hall 6
19	Sala 7	Hall 7
20	Sala 8	Hall 8
21	Sala 9	Hall 9
22	Stadion 1	Stadium1
23	Stadion 2	Stadium2
24	Stadion 3	Stadium3
25	Płyta 1	Plate 1
26	Płyta 2	Plate 2
27	Płyta 3	Plate 3
28	Delay	Delay
29	Pan Delay	PanDelay
30	Long Delay 1	L.Delay1
31	Long Delay 2	L.Delay2
32	Kościół	Church
33	Katedra	Cathedrl

CT-X3000

Ustawiona wartość	Typ ustawień	Wyświetlacz
1	Wyłączony	Off
2	Pokój 1	Room 1
3	Pokój 2	Room 2
4	Pokój 3	Room 3
5	Pokój 4	Room 4
6	Pokój 5	Room 5
7	Duży pokój 1	L.Room 1
8	Duży pokój 2	L.Room 2
9	Sala 1	Hall 1
10	Sala 2	Hall 2
11	Sala 3	Hall 3
12	Sala 4	Hall 4
13	Sala 5	Hall 5
14	Sala 6	Hall 6
15	Stadion 1	Stadium1
16	Stadion 2	Stadium2
17	Stadion 3	Stadium3
18	Płyta 1	Plate 1
19	Płyta 2	Plate 2
20	Delay	Delay
21	Pan Delay	PanDelay
22	Long Delay 1	L.Delay1
23	Long Delay 2	L.Delay2
24	Kościół	Church
25	Katedra	Cathedrl

Lista efektów Chorus

• CT-X5000

Ustawiona wartość	Typ ustawień	Wyświetlacz
1	Tone *	Tone
2	Chorus 1	Chorus 1
3	Chorus 2	Chorus 2
4	Chorus 3	Chorus 3
5	Chorus 4	Chorus 4
6	FB Chorus	FBChorus
7	Soft Chorus	Soft C
8	Bright Chorus	Bright C
9	Deep Chorus	Deep C
10	Flanger 1	Flanger1
11	Flanger 2	Flanger2
12	Flanger 3	Flanger3
13	Flanger 4	Flanger4
14	Short Delay 1	S.Delay1
15	Short Delay 2	S.Delay2
16	Short Delay 3	S.Delay3
17	Short Delay 4	S.Delay4

• CT-X3000

Ustawiona wartość	Typ ustawień	Wyświetlacz
1	Brzmienie *	Tone
2	Chorus 1	Chorus 1
3	Chorus 2	Chorus 2
4	Chorus 3	Chorus 3
5	Chorus 4	Chorus 4
6	FB Chorus	FBChorus
7	Deep Chorus	Deep C

Ustawiona wartość	Typ ustawień	Wyświetlacz
8	Flanger 1	Flanger1
9	Flanger 2	Flanger2
10	Flanger 3	Flanger3
11	Flanger 4	Flanger4
12	Short Delay 1	S.Delay1
13	Short Delay 2	S.Delay2

* Po wybraniu wartości 1 (Tone) wskaźnik obok pozycji [CHORUS] znika i stosowane są ustawienia zaprogramowane dla danego brzmienia.

Lista efektów Delay

• CT-X5000

Ustawiona wartość	Typ ustawień	Wyświetlacz
1	Brzmienie *	Tone
2	Short 1	Short 1
3	Short 2	Short 2
4	Echo	Echo
5	Tempo Sync Short	TSync S
6	Tempo Sync Middle	TSync M
7	Tempo Sync Long	TSync L
8	Ambience	Ambience
9	Mid 1	Mid 1
10	Mid 2	Mid 2
11	Long 1	Long 1
12	Long 2	Long 2
13	Mid Pan	Mid Pan
14	Long Pan 1	LongPan1
15	Long Pan 2	LongPan2
16	Long Pan 3	LongPan3

17	Short Single	ShrtSngl
18	Mid Single	Mid Sngl
19	Long Single	LongSngl
20	Long Double	Long Dbl
21	Long Triple	LongTrpl

• **CT-X3000**

Ustawiona wartość	Typ ustawień	Wyświetlacz
1	Brzmienie *	Tone
2	Short 1	Short 1
3	Short 2	Short 2
4	Echo	Echo
5	Tempo Sync Short	TSync S
6	Tempo Sync Middle	TSync M
7	Tempo Sync Long	TSync L
8	Ambience	Ambience
9	Mid 1	Mid 1
10	Mid 2	Mid 2
11	Long 1	Long 1
12	Long 2	Long 2
13	Mid Pan	Mid Pan
14	Long Pan 1	LongPan1
15	Long Pan 2	LongPan2
16	Long Pan 3	LongPan3

* Po wybraniu wartości 1 (Tone) wskaźnik obok pozycji [DELAY] znika i stosowane są ustawienia zaprogramowane dla danego brzmienia.

Korzystanie z korekcji barwy dźwięku

Można skorzystać z korektora barwy dźwięku, aby wybrać spośród zaprogramowanych ustawień, które wzmacniają lub odcinają dźwięk w określonym zakresie częstotliwości..

Aby wybrać ustawienia korekcji barwy dźwięku

Można tak skonfigurować metronom, aby korzystał z dźwięku dzwonka dla pierwszego uderzenia każdej miary granego utworu.

1. Naciśnij przycisk [10] FUNCTION.
2. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić ekran "Equalizer".
3. Skorzystaj z pokrętła regulacji [11] lub z przycisków [13] [-] oraz [+], aby wybrać żadaną wartość.
Poniżej opisano ustawienia odpowiadające poszczególnym wartościom

Ustawiana wartość	Wyświetlacz	Opis
1	Standard	Ustawienie standardowe
2	Bass +	Wzmacnia dolny zakres.
3	Treble +	Wzmacnia górny zakres
4	Loudness	Wzmacnia wszystko.
5	Mellow	Tworzy wrażenie zmiękczenia dźwięku.
6	Bright	Tworzy wrażenie przejrzystego dźwięku.
7	Rock	Dźwięk zoptymalizowany dla muzyki rockowej.
8	Dance	Dźwięk zoptymalizowany dla muzyki tanecznej
9	Jazz	Dźwięk zoptymalizowany dla muzyki jazzowej.
10	Classic	Dźwięk zoptymalizowany dla muzyki klasycznej.
11	User	CT-X5000: Stosuje ustawienia własne użytkownika.

4. Po wprowadzeniu żądanych ustawień, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12], aby wyjść z ekranu ustawień.

CT-X5000: Aby wybrać ustawienia korekcji barwy dźwięku

1. Naciśnij przycisk [10] FUNCTION.
2. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić ekran "User EQ", a następnie naciśnij przycisk [6] (ENTER).
3. Skonfiguruj ustawienia dla określonego zakresu częstotliwości.
(1) Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić ekran menu zakresu, który chcesz regulować.

Aby ustawić zakres:	Wyświetl:
Zakres dolny (50 Hz do 800 Hz)	EQ Low
Zakres średni 1 (100 Hz do 8 kHz)	EQ Mid1
Zakres średni 2 (100 Hz to 8 kHz)	EQ Mid2
Zakres wysoki (2 kHz to 16 kHz)	EQ High

(2) Naciśnij przycisk [6](ENTER).

Zmieni to automatycznie ustawienie "Equalizer" na opcję "User". Patrz " Aby wybrać ustawienia korekcji barwy dźwięku" (strona 52).

(3) Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić ekran Beat Demo "**** Freq" (Centralna częstotliwość) lub "**** Gain" (Przyrost).
To co pojawia się w miejscu "****" w powyższych pozycjach menu zależy od zakresu częstotliwości, jaka jest korygowana.

(4) Skorzystaj z pokrętki regulacji [11] lub z przycisków [13] [-] oraz [+], aby zmienić ustawianą wartość.
Szczegółowe informacje odnośnie poszczególnych wartości oraz ich ustawień , patrz zamieszczona poniżej lista "Korekcja barwy dźwięku definiowana przez użytkownika".

(5) Naciśnij przycisk [4] (EXIT) z grupy przycisków [12].

(6) Powtórz kroki od (1) do (5), aby stosownie do potrzeb skonfigurować ustawienia dla innych zakresów częstotliwości.

4. Skonfiguruj stosownie do potrzeb ustawienia poziomu wejściowego i wyjściowego

(1) Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], "Input Lv" (Poziom wejściowy), a następnie skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+] lub z pokrętki regulacji [11], aby zmienić ustawianą wartość.

(2) Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], "Output Lv" (Poziom wyjściowy), a następnie skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+] lub z pokrętki regulacji [11], aby zmienić ustawianą wartość..

5. Po wprowadzeniu żądanych ustawień, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12], aby wyjść z ekranu ustawień.

• Tabela : Korekcja barwy dźwięku definiowana przez użytkownika

Ustawiana pozycja	Wyświetlacz	Ustawienie
Dolny zakres	EQ Low	
Centralna częstotliwość	Low Freq	1 do 13 *1
Przyrost	Low Gain	-12 do 12

Ustawiana pozycja	Wyświetlacz	Ustawienie
Średni zakres 1	EQ Mid1	
Centralna częstotliwość	Mid1Freq	1 do 20 *2
Przyrost	Mid1Gain	-12 do 12
Średni zakres 2	EQ Mid2	
Centralna częstotliwość	Mid2Freq	1 do 20 *2
Przyrost	Mid2Gain	-12 do 12
Wysoki zakres	EQ High	
Centralna częstotliwość	HighFreq	1 do 10 *3
Przyrost	HighGain	-12 do 12
Poziom wejściowy	Input Lv	0 do 127
Poziom wyjściowy	OutputLv	0 do 127

*1 Wartości ustawień 1 do 13 (A w poniższej tabeli) odpowiadają centralnej częstotliwości 50 Hz do 800 Hz (B w poniższej tabeli).

A	1	2	3	4	5
B	50Hz	63Hz	80Hz	100Hz	125Hz
A	6	7	8	9	10
B	160Hz	200Hz	250Hz	315Hz	400Hz
A	11	12	13		
B	500Hz	630Hz	800Hz		

* 2 Wartości ustawień 1 do 20 (A w poniższej tabeli) odpowiadają centralnej częstotliwości 100Hz do 8.0kHz (B w poniższej tabeli).

A	1	2	3	4	5
B	100Hz	125Hz	160Hz	200Hz	250Hz
A	6	7	8	9	10
B	315Hz	400Hz	500Hz	630Hz	800Hz
A	11	12	13	14	15
B	1.0kHz	1.3kHz	1.6kHz	2.0kHz	2.5kHz
A	16	17	18	19	20
B	3.2kHz	4.0kHz	5.0kHz	6.3kHz	8.0kHz

* ³ Wartości ustawień 1 do 10 (A w poniższej tabeli) odpowiadają centralnej częstotliwości 2.0kHz do 16kHz (B w poniższej tabeli).

A	1	2	3	4	5
B	2.0kHz	2.5kHz	3.2kHz	4.0kHz	5.0kHz
A	6	7	8	9	10
B	6.0kHz	8.0kHz	10kHz	13kHz	16kHz

Korzystanie z metronomu

Włączenie metronomu powoduje, że dźwięk metronomu rozbrzmiewa z określonym interwałem stosownie do ustawionego tempa.

Uruchamianie / zatrzymywanie

- Określ oznaczenie czasu.
Oznaczenie czasu można określić poprzez licznik (0 do 16) oraz mianownik (4 lub 8).
 - Przytrzymaj wciśnięty przycisk [29] METRONOME, aż wyświetlone zostanie wskazanie "BeatNumer".
 - Skorzystaj z pokrętki regulacji [11] lub z przycisków [13] [-] oraz [+], aby wybrać licznik oznaczenia czasu w zakresie od 0 do 16 (Domyślne 4).

Ustawiana wartość	Akcent
2 do 16	Określa licznik w zakresie 2 do 16. Akcent rozbrzmiewa tylko przy pierwszym uderzeniu.
1	Wszystkie uderzenia są akcentowane.
0	Żadne uderzenia nie są akcentowane.

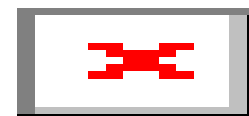
- Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić ekran Beat Demo.
- Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+], by określić mianownik oznaczenia czasu.
- Naciśnij przycisk [4] (EXIT) z grupy przycisków [12]

- Skorzystaj z przycisków [30] [✓] oraz [^], by zmienić ustawienie tempa.

Informacje o zmianie ustawień tempa, patrz "Zmiana prędkości automatycznego akompaniamentu (Tempo) str. 89.

- Naciśnij przycisk [29] METRONOME,.

Uaktywni to dźwięk metronomu. Liczba uderzeń od chwili uruchomienia metronomu wskazywana jest w prawym górnym narożniku wyświetlacza.



W zależności od tego, co zostało ustawione w kroku 1 procedury, wyświetlana jest nuta ♩ (uderzenia na ćwierćnutę) lub ♪ (uderzenia na ósemkę)

- W celu zatrzymania metronomu naciśnij ponownie przycisk [29] METRONOME.

Aby ustawić balans pomiędzy głośnością metronomu oraz głośnością instrumentu

Wykonaj procedurę "Aby skonfigurować ustawienia z przyciskiem [10] FUNCTION" (strona 225) i skonfiguruj następujące ustawienia: Metronom (Metronom) → Głośność metronomu (Volume) (strona 233).

Automatyczne uaktywnianie fraz Arpeggio (Arpeggiator)

Korzystając z funkcji arpeggiator można automatycznie grać różne arpeggia oraz inne frazy muzyczne poprzez zwykłe naciskanie klawiszy instrumentu. Można wybierać spośród różnych opcji funkcji arpeggiator, łącznie z grą arpeggio z akordów czy też automatyczną grą różnych fraz muzycznych.

- Funkcja Arpeggiator jest kontrolowana przez ten sam przycisk co funkcja Automatycznej Harmonizacji (str. 103), dlatego też tych dwóch funkcji nie można używać jednocześnie.

Aby włączyć funkcję Arpeggiator

- Naciśnij przycisk [34] AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR i upewnij się, że wyświetlane jest poniższe wskazanie.

ARPEGGIATOR

Wyświetlane

Zagranie akordu lub pojedynczej nuty na klawiaturze instrumentu odtworzy aktualnie wybrane arpeggio.

2. Aby wyłączyć funkcję Arpeggiator naciśnij przycisk [34] **AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR**.

Wskaźnik Arpeggiator zniknie z wyświetlacza.



WAŻNE !

- Jeśli w kroki 1 wyświetlane jest wskazanie [**AUTO HARMONIZE**] zamiast wskazania [**ARPEGGIATOR**], należy zmienić funkcję przypisaną do przycisku. Wykonaj wówczas procedurę przedstawioną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia z przyciskiem [10] **FUNCTION**" (strona 225) i wybierz opcję "2 Arpeg." w punkcie: Automatyczna Harmonizacja/Arpeggiator (AHar/Arp) → przypisanie przycisku **AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR** (BtnAsign) (str. 229).



UWAGA

- Skorzystaj z poniższej procedury, jeśli chcesz by wzorzec arpeggia był grany także po zwolnieniu klawiszy instrumentu. Wykonaj wówczas procedurę przedstawioną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia z przyciskiem [10] **FUNCTION**" (strona 225) i włącz następujące ustawienie: Automatyczna Harmonizacja/Arpeggiator (AHar/Arp) → Podtrzymanie funkcji Arpeggiator (ArpegHld) (str. 229).
- Gdy korzystasz z funkcji podziału klawiatury możesz wykorzystać partie UPPER 1 lub LOWER 1 do emisji dźwięków Arpeggia. Wykonaj wówczas procedurę przedstawioną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia z przyciskiem [10] **FUNCTION**" (strona 225) i włącz następujące ustawienie: Automatyczna Harmonizacja/Arpeggiator (AHar/Arp) → Partia Arpeggiator (ArpegPart) (strona 229).

Aby wybrać typ arpeggia

1. Wykonaj procedurę przedstawioną w sekcji " Aby włączyć funkcję Arpeggiator" i upewnij się, że na wyświetlaczu widnieje wskazanie [**ARPEGGIATOR**].
2. Wciśnij na dłużej przycisk [34] **AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR**, aż na wyświetlaczu zacznie migać wskazanie [**FUNCTION**]. Wyświetlony zostanie aktualnie wybrany numer arpeggia i jego nazwa.

3. Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+] lub pokrętła regulacji [11], by wybrać żądany typ arpeggia.

Gdy wyświetlany jest typ arpeggia, wciśnięcie na dłużej przycisku [34] **AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR** wybierze brzmienie, które jest zalecane dla wyświetlanego typu.

Szczegółowe informacje odnośnie typów arpeggio zamieszczono w Dodatku.

4. Po wprowadzeniu żądanych ustawień, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12], aby wyjść z ekranu ustawień.

Zmiana dynamiki klawiatury (funkcja Touch Response)

Funkcja Touch Response powoduje, że głośność brzmienia zmienia się stosownie do siły/przyspieszenia uderzenia w klawisze instrumentu. Można dzięki temu do pewnego stopnia uzyskać tę samą ekspresję, co w przypadku pianina akustycznego.

Zmiana dynamiki klawiatury

1. Naciśnij przycisk przycisk [10] **FUNCTION**.
2. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić ekran "Touch".
3. Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+] lub pokrętła regulacji [11], by wybrać żadaną wartość ustawienia.
 - W poniższej tabeli zestawione są poszczególne parametry funkcji "Touch" oraz określony jest rodzaj dynamiki klawiatury, jaki zapewniają.

Nr ustawienia	Wyświetlacz	Opis
01	Wyłączona (Off).	Funkcja „Touch Response” jest wyłączona. Głośność dźwięku jest stała niezależnie od dynamiki uderzenia w klawisz.
02	Lekka (Light)	Większa czułość na uderzenia niż przy opcji Normal.
03	Normalna (Normal)	Normalna reakcja na prędkość uderzenia w klawisz.
04	Intensywna (Heavy)	Ustawienie to sprawia, że łatwiej jest emitować cichy dźwięk niż przy opcji Normal.

Jeśli dla dynamiki klawiatury pojawi się jakakolwiek inna opcja niż wyłączona (Off), wówczas obok pozycji [TOUCH] pojawia się wskaźnik.

4. Po wprowadzeniu żądanych ustawień, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12], aby wyjść z ekranu ustawień.

STEROWANIE DŹWIĘKIEM

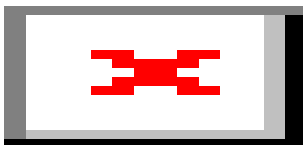
Korzystanie z pedału

Podłączenie do instrumentu opcjonalnego pedału pozwala na wzbogacenie gry na instrumencie o operacje pedału. Pedał można też wykorzystać do uruchamiania i zatrzymywania automatycznego akompaniamentu oraz odtwarzanych utworów z banku.

- Sam pedał nie jest dostarczany wraz z instrumentem i należy zakupić go oddzielnie. Patrz informacje o dodatkowych akcesoriach zamieszczone na stronie 11.
- Pedał można także wykorzystać, aby przełączać ustawienia rejestru Cyfrowego Keyboardu. Szczegółowe informacje, patrz "Wykorzystanie pedału do przewijania wielu ustawień (Sekwencja rejestru)" (patrz strona 139).

Podłączanie pedału

W zależności od rodzaju operacji, jakie chcesz realizować z wykorzystaniem pedału podłącz kabel pedału do złącza [54] PEDAL 1 lub [55] PEDAL 2/EXPRESSION.



- Można na przykład podłączyć oferowany przez CASIO pedał wybrzmiewania (Patrz informacje o dodatkowych akcesoriach zamieszczone na stronie 11.) do złącza [54] PEDAL 1. Złącze może być wykorzystywane [55] PEDAL 2/EXPRESSION do podłączenia pedału wybrzmiewania CASIO lub innego dostępnego w handlu pedału służącego zmianie ekspresji gry na cyfrowym keyboardzie.



WAŻNE !

- Jeśli korzystasz ze złącza [55] PEDAL 2/EXPRESSION do podłączania komercyjnie dostępnego pedału, musisz określić typ biegunów tego pedału, a także skalibrować pe-

dał zanim zaczniesz go użytkować. W tym celu wykonaj procedurę opisaną na str. 61 - "Aby podłączyć pedał do złącza [55] PEDAL 2/EXPRESSION".

Aby podłączyć pedał do złącza [54] PEDAL 1

1. Podłącz pedał do złącza [54] PEDAL 1.
2. Naciśnij przycisk [10] FUNCTION.
3. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić ekran "Cntrller", a następnie naciśnij [6] (Enter).
4. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić ekran "Pedal", a następnie naciśnij [6] (Enter). Wyświetlone zostanie wskazanie "Pd1Effect". Jest to tryb wyboru funkcji pedału 1.
5. Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+] lub pokrętła regulacji [11], by wybrać żądaną wartość ustawienia. Szczegółowe informacje o funkcjach przypisanych do poszczególnych ustawień przedstawiono w poniższej tabeli.

Ustawiany numer	Wyświetlacz	Opis
1	Wybrzmiewania (Sustain)	Naciśnięcie pedału podczas grania powoduje, że grana nuta rozbrzmiewa przez bardzo długi czas, gdy pedał jest wciśnięty. Przy brzmieniach organowych i podobnych nuta, która jest podtrzymywana wciśnięty jest klawisz instrumentu jest dalej podtrzymywane poprzez wciśnięcie pedału.
2	Sostenuto (Sostenut)	Podtrzymywany – aż do momentu zwolnienia pedału – jest jedynie dźwięk nut klawiszy wciśniętych w momencie naciśnięcia pedału.
3	Zmiękczający (Soft)	Nieznacznie zmiękcza dźwięki grane w momencie wciśnięcia pedału.
4	Podkład rytmiczny / utwór (Rhy/Song)	Naciśnięcie pedału rozpoczyna i zatrzymuje automatyczny akompaniament lub odtwarzanie utworu.

6. Stosownie do potrzeb włącz lub wyłącz efekty pedału dla poszczególnych partii.
(1) Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić ekran "Pd1Enabl".

- (2) Naciśnij przycisk [6] (Enter).
- (3) Skorzystaj z przycisków [1] (↶), [3] (↷) z grupy [12], aby wyświetlić partię, której ustawienie chcesz zmienić.
- (4) Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+], by przełączyć pomiędzy włączeniem i wyłączeniem partii.
 - Efekt pedału stosowany jest do partii, które są włączone i nie jest stosowany do partii, które są wyłączone.
 - Dźwięki automatycznej harmonizacji zależą od ustawień partii UPPER 1.

7. Po wprowadzeniu żądanych ustawień, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12], aby wyjść z ekranu ustawień.
 - Dodatkowe informacje patrz też "Wybór wielu brzmień, nakładanie brzmień/podział klawiatury", strona 40.

Aby podłączyć pedał do złącza [55] PEDAL2/EXPRESSION

Funkcja Transpozycji pozwala na zmianę stroju pianina w krokach co pół tonu. Prosta operacja pozwala na natychmiastową zmianę stroju instrumentu, by dostosować go do tonacji wokalisty.

1. Podłącz pedał do złącza [55] PEDAL2/EXPRESSION.
2. Naciśnij przycisk [10] FUNCTION.
3. Skorzystaj z przycisków [1] (↶), [3] (↷) z grupy [12], aby wyświetlić ekran "Cntrller", a następnie naciśnij [6] (Enter).
4. Skorzystaj z przycisków [1] (↶), [3] (↷) z grupy [12], aby wyświetlić ekran "Pedal", a następnie naciśnij [6] (Enter).
5. Skorzystaj z przycisków [1] (↶), [3] (↷) z grupy [12], aby wyświetlić ekran "Pd2Type".
6. Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+] lub pokrętła regulacji [11], by wybrać żadaną wartość ustawienia.

Aby skorzystać z danego efektu pedału:	Wybierz następujące ustawienie:
Pedał w roli nożnego przełącznika	1 Foot Sw
Pedał ekspresji (Ustawienie biegunów Typ 1 *)	2 ExpType1
Pedał ekspresji (Ustawienie biegunów Typ 2 *)	3 ExpType2

* Szczegółowe informacje, patrz "Pedały ekspresji, jakie można podłączać" (strona 62).

WAŻNE !

- Jeśli pedał nie działa prawidłowo po skonfigurowaniu ustawień, może to oznaczać, że pedał ten nie jest kompatybilny z powyższymi ustawieniami w pozycji "Pd2Type". Spróbuj przełączyć ustawienie "Pd2Type" na inną opcję i sprawdź czy pedał działa prawidłowo.

7. Zależnie od wybranego typu pedału wykonaj jedną z poniższych operacji.

Pedał w funkcji nożnego przełącznika

- (1) Skorzystaj z przycisków [1] (↶), [3] (↷) z grupy [12], aby wyświetlić pozycję "Pd2Effect".
- (2) Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+] lub z pokrętła [11], by wybrać odpowiednią wartość. Szczegółowe informacje o efektach pedału, patrz tabelka na stronie 60 "Lista funkcji pedału".

Pedał ekspresji

Należy pamiętać, aby przed skorzystaniem z pedału ekspresji najpierw go skalibrować.

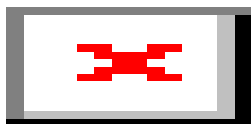
- (1) Skorzystaj z przycisków [1] (↶), [3] (↷) z grupy [12], aby wyświetlić pozycję "ExPCalib", a następnie naciśnij przycisk [6] [Enter]. Wyświetlone zostanie pytanie "Sure?".
- (2) Press [13] [+] (YES), aby rozpocząć ustawienia lub [13] [-] (NO), aby anulować operację ustawień.
- (3) Gdy wyświetlane jest wskazanie "Highest" (Najwyższa), naciśnij pedał i wciśnij przycisk [6] (ENTER).
- (4) Gdy wyświetlane jest wskazanie "Lowest" (Najniższa), zwolnij pedał i naciśnij przycisk [6] (ENTER).
 - Po zakończeniu operacji pojawi się komunikat "Complete".
8. Stosownie do potrzeb włączaj i wyłączaj efekty pedału dla poszczególnych partii.
 - Wykonaj krok 6 procedury "Aby podłączyć pedał do złącza [54] PEDAL 1", strona 60. Należy jednak pamiętać, że w kroku (1) należy wyświetlić "Pd2Enabl".
9. Po wprowadzeniu żądanych ustawień, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12], aby wyjść z ekranu ustawień.

■ Pedaly ekspresji, jakie można podłączać

Do złącza [55] PEDAL2/EXPRESSION w cyfrowym keyboardzie można podłączyć dostępny w handlu pedał ekspresji spełniający poniższe wymogi. Należy kożystać z pedału, którego działanie zostało potwierdzone.

- Maksymalna wartość rezystancji: 10kΩ±20% do 50kΩ±20%
- Przypominamy, że ustawienie biegunów w złączu pedału zależy od producenta. Aby skonfigurować ustawienia biegunów pedału, wykonaj procedurę opisaną w sekcji "Aby podłączyć pedał do złącza [55] PEDAL2/EXPRESSION", strona 61.

Przykład pedału ze złączem Typ 1



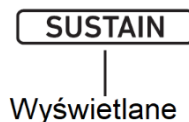
Przykład pedału ze złączem Typ 2

- * Potwierdzone zostało współdziałanie następujących pedałów z niniejszym cyfrowym keyboardem
- Roland EV-5 (Ustaw minimalną głośność na 0.)
 - KURZWEIL CC-1
 - FATAR VP-25, VP-26

Podtrzymywanie dźwięku - Sustain

Funkcja Sustain rozszerza wybrzmiewanie dźwięku nuty zapewniając bogatszy rezonans dźwięku.

1. Naciśnij przycisk [33] **SUSTAIN**.
Wyświetlone zostanie wskazanie [SUSTAIN].



- Efekt podtrzymywania dźwięku (podtrzymywanie dźwięku nuty nawet po zwolnieniu klawisza stosowany jest do nut granych na cyfrowym keyboardzie, gdy wyświetlany jest wskaźnik [SUSTAIN]).

2. W celu wyłączenia funkcji naciśnij ponownie przycisk [33] **SUSTAIN**. Wskazanie [SUSTAIN] zniknie z wyświetlacza.

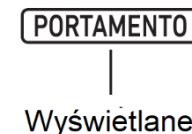


Można skonfigurować ustawienia dla brzmień keyboardu w każdej z partii i sterować tym, jak stosowany jest w nich efekt podtrzymywania dźwięku. Wykonaj procedurę przedstawioną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia z przyciskiem [10] FUNCTION" (strona 225) i włącz następujące ustawienie: Kontroler (Cntrlr) → Sustain (Sustain) (strona 229).

Płynne przechodzenie pomiędzy tonacjami (Portamento)

Portamento umożliwia płynne przechodzenie pomiędzy dźwiękami, jak ma to miejsce w przypadku instrumentów smyczkowych czy też drewnianych instrumentów dętych.

1. Naciśnij przycisk [32] **PORTAMENTO**.
Wyświetlone zostanie wskazanie [PORTAMENTO].



Gdy przedstawiony obok wskaźnik jest wyświetlany, sekwencyjne naciśnięcie dwóch klawiszy instrumentu powoduje, że pierwsza tonacja

2. Naciśnij przycisk [32] **PORTAMENTO**.
Wyświetlone zostanie wskazanie [PORTAMENTO].



Można skonfigurować ustawienia dla brzmień keyboardu w każdej z partii i sterować prędkością przechodzenia pomiędzy tonacjami, gdy naciskany jest przycisk [32] **PORTAMENTO**. Wykonaj procedurę przedstawioną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia z przyciskiem [10] FUNCTION" (strona 225) i włącz następujące ustawienie: Kontroler (Cntrlr) → Portamento (Portamnt) (strona 229).

Korzystanie z pokrętła regulacji Pitch Bend

Kółko PITCH BEND pozwala na zmianę tonacji granych nut poprzez obracanie pokrętła do przodu lub do tyłu. Technika ta umożliwia tworzenie efektów, które są podobne do dźwięku tworzonego przy uginaniu dźwięku podczas gry na saksofonie czy gitarze elektrycznej.

1. Grając dźwięki na klawiaturze instrumentu obróć w górę lub w dół pokrętkę [40] **PITCH BEND** znajdujące się po lewej stronie klawiatury.

Wielkość ugięcia nuty zależy od tego, jak bardzo obrócimy pokrętkę



- **NIE należy** obracać pokrętki pitch bend w momencie włączania cyfrowego keyboardu.



- Można skonfigurować ustawienia działania pokrętki pitch bend określając wielkość zmiany tonacji przy maksymalnym obróceniu pokrętki w dowolną stronę. Wykonaj procedurę przedstawioną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia z przyciskiem [10] FUNCTION" (strona 225) i włącz następujące ustawienie: Kontroler (Cntrller) → Pitch Bend (PitcgBnd) → Zakres ugięcia (Range) (strona 229).

CT-X5000: przycisk [39] MODULATION/ASSIGNABLE

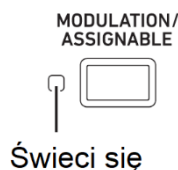
Można skorzystać z przycisku [39] MODULATION / ASSIGNABLE, aby zastosować do dźwięków efekt *vibrato* (ustawienie domyślne). Można też zmienić funkcję tego przycisku tak, aby służył on zmienianiu tego, jak efekty DSP są stosowane do brzmień.

Aby zastosować efekt *Vibrato* do brzmień



- Poniższa procedura zakłada, że instrument jest skonfigurowany w oparciu o fabryczne ustawienia domyślne.

1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [39] **MODULATION/ASSIGNABLE**.
Lampka przycisku świeci się przez cały czas, gdy przycisk jest wciśnięty.



Efekt *Vibrato* jest stosowany go granych dźwięków, gdy powyższy wskaźnik świeci się.

2. W celu wyłączenia efektu należy zwolnić przycisk [39] **MODULATION/ASSIGNABLE**.

Lampka przycisku zgaśnie.



- Można zmienić ustawienia intensywności efektu *Vibrato* stosowanego, gdy świeci się lampka przycisku. Wykonaj procedurę przedstawioną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia z przyciskiem [10] FUNCTION" (strona 225) i włącz następujące ustawienie: Kontroler (Cntrller) → MODULATION/ASSIGNABLE (Mod/Asgn) → Wartość, gdy modulacja jest włączona (ModValue) (strona 229).

Aby zmienić operacje wykonywane przy naciskaniu przycisku [39] MODULATION/ASSIGNABLE

1. Naciśnij przycisk [10] **FUNCTION**.
2. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić ekran "Cntrller", a następnie naciśnij [6] (Enter).
3. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić ekran "ModAsgn", a następnie naciśnij [6] (Enter).
Wyświetlone zostanie wskazanie "Btn Act".
4. Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+] aby wybrać sposób działania przycisk [39] **MODULATION/ASSIGNABLE**.

Aby wybrać tę operację:	Wybierz następującą wartość:
Sprawia, że funkcja przypisana do przycisku jest aktywna tylko gdy przycisk jest naciśnięty.	1 Moment
Przełącza pomiędzy uaktywnieniem i wyłączeniem funkcji za każdym razem, gdy przycisk jest naciskany.	2 Toggle

- Znajdująca się z lewej strony przycisku lampka wskaźnika świeci się, gdy funkcja przypisana do przycisku jest włączona, natomiast gaśnie, gdy funkcja ta jest wyłączona.
5. Po wprowadzeniu żądanych ustawień, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12], aby wyjść z ekranu ustawień.

Aby zmienić funkcje przypisane do przycisku [39] MODULATION / ASSIGNABLE

1. Wykonaj kroki 1-3 powyższej procedury " Aby zmienić operacje wykonywane przy naciskaniu przycisku [39] MODULATION/ASSIGNABLE".

- Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wybrać wskazanie "Btn Func".
- Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+] aby zmienić funkcję przypisaną do przycisku [39] MODULATION/ASSIGNABLE.

Aby wybrać tę operację:	Wybierz następującą wartość:
Vibrato	1 Mod
Zmień to, jak efekty DSP są stosowane do brzmień zgodnie z ustawieniami użytkownika*	2 DSP

* Informacje o sposobie wprowadzania ustawień, patrz "Aby zmienić, jak efekty DSP są stosowane przy naciskaniu przycisku [39] MODULATION/ASSIGNABLE" (strona 67).

- Po wprowadzeniu żądanych ustawień, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12], aby wyjść z ekranu ustawień.

Aby określić partię instrumentu, do której stosowany jest efekt przy naciskaniu przycisku [39] MODULATION/ASSIGNABLE

- Wykonaj kroki 1-3 powyższej procedury " Aby zmienić operacje wykonywane przy naciskaniu przycisku [39] MODULATION/ASSIGNABLE" (str. 66).
- Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić ekran "PartEnbl", a następnie naciśnij [6] (Enter).
- Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić partię, której ustawienie chcesz zmienić.
- Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+] aby przełączyć pomiędzy włączeniem i wyłączeniem.
 - Efekt jest stosowany do tych partii, które są włączone. W przypadku wyłączonych partii, efekt nie jest stosowany.
- Po wprowadzeniu żądanych ustawień, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12], aby wyjść z ekranu ustawień.

UWAGA

- Szczegółowe informacje odnośnie poszczególnych partii klawiatury patrz "Wybór wielu brzmień (Nakładanie brzmień/podział klawiatury) (strona 40).

Aby zmienić to, jak stosowane są efekty DSP przy naciskaniu przycisku [39] MODULATION/ASSIGNABLE

UWAGA

- Moduł DSP rejestrowany przy użyciu poniższej procedury stanowi element efektów DSP niniejszego cyfrowego keyboardu. Szczegółowe informacje o konfiguracji efektów DSP i ich poszczególnych parametrów, patrz "Edycja DSP", strona 143.

- Wykonaj kroki 1-3 powyższej procedury " Aby zmienić operacje wykonywane przy naciskaniu przycisku [39] MODULATION/ASSIGNABLE" (str. 66).
- Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wybrać wskazanie "Btn Func".
- Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+], aby zmienić ustawienie na wartość "2 DSP".
- Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić "DSP Modle" (docelowy moduł DSP).
Wyświetlona zostanie nazwa modułu DSP.

Numer modułu Nazwa modułu DSP



- Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+], aby wybrać moduł DSP.
- Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić wskazanie "DSPParam" (docelowy parametr DSP).
Wyświetlona zostanie nazwa pierwszego parametru modułu DSP, który został wybrany w kroku 5.

Numer parametru Nazwa parametru



- Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+] lub z pokrętła [11], aby wyświetlić parametr, jaki ma być zmieniany przy naciskaniu przycisku [39] MODULATION/ASSIGNABLE.

8. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić pozycję "DSPValue" (wartość, gdy DSP jest włączone).
9. Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+] lub z pokrętła [11], aby zmienić ustawienie wartości, jaka ma być stosowana przy naciśnięciu przycisku [39] MODULATION/ASSIGNABLE.
10. Po wprowadzeniu żądanych ustawień, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12], aby wyjść z ekranu ustawień.



- Przypisane moduły DSP zależą od brzmienia. Aby sprawdzić moduły DSP dla poszczególnych brzmień, skorzystaj z procedury opisanej w punkcie "Użycie edycji DSP do edycji efektu" (str. 144).

Zmiana tonacji w półtonach instrumentu (Transpozycja)

Funkcja Transpozycji pozwala na zmianę stroju pianina w krokach co pół tonu. Prosta operacja pozwala na natychmiastową zmianę stroju instrumentu, by dostosować go do tonacji wokalisty lub innego instrumentu muzycznego.

Zmiana stroju instrumentu w krokach co pół tonu (Transpozycja)

1. Naciśnij przycisk [38] TRANSPOSE [√] lub [^]. Wyświetlone zostanie wskazanie "Trans".
 - Tonację instrumentu można zmieniać w zakresie od -12 poprzez 00 do +12.
 - Gdy wyświetlane jest wskazanie "Trans." można skorzystać z przycisków numerycznych [12], przycisków [-] i [+], lub z pokrętła [11], aby zmienić ustawianą wartość.
 - Naciśnięcie przycisku [10] FUNCTION lub niewykonanie żadnej operacji przyciskami sprawia, że po pewnym czasie wskazanie "Trans." znika z wyświetlacza.



- Wskaźnik [TRANSPOSE] będzie wyświetlany, gdy ustawienie transpozycji jest różne od zera (0).

TRANSPOSE

Wyświetlane

Zmiana tonacji poszczególnych partii w krokach co 1 oktawę (Octave Shift)

Funkcja przesunięcia o oktawę (Octave Shift) pozwala na poniesienie lub obniżenie stroju pianina co oktawę. Przesunięcie o oktawę można skonfigurować indywidualnie dla poszczególnych partii instrumentu: * (UPPER 1, LOWER 1, UPPER 2, LOWER 2).

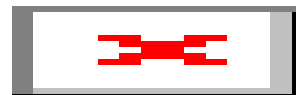
- Można wybrać o ile oktaw ma być przesunięta tonacja poszczególnych partii.
- Dzięki funkcji szybkiego przesunięcia o oktawę (*Quick Octave Shift*), można szybko przesunąć tonację o określoną liczbę oktaw stosowanie do ustawień zaprogramowanych dla danej partii.
- * Patrz też "Wybór wielu brzmień (Nakładanie brzmień/podział klawiatury) (strona 40).



- W przypadku wybrania niektórych brzmień ustawienie przesunięcia o oktawę (Octave Shift) zmienia się automatycznie. Szczegółowe informacje patrz kolumna "Octave Shift" na liście brzmień zamieszczonej w Dodatku do niniejszej instrukcji obsługi.
- Dźwięk automatycznej harmonizacji (strona 103) zależy od ustawienia partii UPPER 1).

Aby skonfigurować wielkość przesunięcia o oktawę dla poszczególnych partii

1. Naciśnij przycisk [37] OCTAVE.



- (1) Liczba oktaw, o jaką została przesunięta tonacja. 1 wskazuje przesunięcie o jedną oktawę w górę, -1 oznacza przesunięcie o jedną oktawę do dołu. Zakres ustawień to +3 do -3 oktawy.
- (2) Partia klawiatury. Szczegółowe informacje o partiach klawiatury oraz sposobie ich definiowania, patrz "Wybór wielu brzmień (Nakładanie brzmień/podział klawiatury) (strona 40).
- (3) Oznacza ekran ustawień przesunięcia o oktawę.

- Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wybrać partię instrumentu, dla której chcesz przesunąć tonację w krokach co oktawę.
- Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+], aby przesunąć tonację partii instrumentu wybranej w kroku 2 w krokach co oktawę.



- Powtórz kroki 2 i 3, by stosownie do potrzeb przesunąć w krokach co oktawę tonację innych partii instrumentu.
- Aby wyjść z niniejszej procedury i przywrócić cyfrowy keyboard do stanu sprzed kroku 1, naciśnij przycisk [37] OCTAVE lub przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12].

Aby skorzystać z funkcji szybkiego przesunięcia o oktawę

- Trzymając wciśnięty przycisk [37] OCTAVE naciśnij przycisk [38] TRANSPOSE [✓] lub [^].
 - Naciśnięcie przycisku [✓] przesuwa wybraną partię instrumentu o jedną oktawę do dołu, natomiast naciśnięcie przycisku [^] przesuwa wybraną partię o jedną oktawę do góry.
 - Skorzystaj z poniższej procedury wyboru partii, do której ma być zastosowane szybkie przesunięcie tonacji o oktawę.

Aby wybrać partię instrumentu do szybkiego przesunięcia o oktawę

- Naciśnij przycisk [37] OCTAVE.
 - Wyświetlone zostanie wskazanie "U1 Oct".
- Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić "BTn Trg", a następnie naciśnij [6] (Enter).
 - Wyświetlone zostanie wskazanie "U1 OctBnt".
- Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić partię, której ustawienia chcesz zmienić.
 - Wyświetlone zostanie wskazanie "U1 OctBnt".
- Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+], aby przełączyć pomiędzy włączeniem i wyłączeniem.

- Włączenie opcji (on) sprawia, że dla danej partii wykonana zostanie szybkie przesunięcie tonacji o oktawę, co opisano w sekcji " Aby skorzystać z funkcji szybkiego przesunięcia o oktawę", strona 71.
- Stosownie do potrzeb powtórz kroki 3 i 4, by zdefiniować ustawienia dla pozostałych partii.
 - Po wprowadzeniu żądanych ustawień, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12], aby wyjść z ekranu ustawień.

Regulacja tonacji instrumentu oraz poszczególnych partii

Skorzystaj z poniższej procedury, aby precyzyjnie dostroić podstawową tonację instrumentu. Przy dokonywaniu regulacji dźwięk A4 (A powyżej środkowego C) stanowi podstawę strojenia.

Precyzyjne strojenie (Tuning)

- Naciśnij przycisk [10] FUNCTION.
- Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić komunikat "Tune", a następnie naciśnij [6] (Enter).
Wyświetlone zostanie wskazanie MstrTune".
- Skorzystaj z przycisków numerycznych [12] i z przycisków [13] [-] oraz [+] lub z pokrętła [11], aby zmienić ustawianą wartość.
 - Można wprowadzić ustawienie w zakresie od 415.5 do 465.9 Hz (Domyślne: 440.0 Hz).
 - Skorzystaj z przycisków numerycznych [12], by wprowadzać wartości całkowite.
 - Możesz skorzystać z przycisków [13] [-] oraz [+] lub z pokrętła [11], aby zmieniać częstotliwość w krokach co 0.1Hz.
- Po wprowadzeniu żądanych ustawień, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12], aby wyjść z ekranu ustawień.

Podstawowe i precyzyjne strojenie poszczególnych partii instrumentu (Coarse Tuning, Fine Tuning)

W przypadku korzystania z funkcji nakładania brzmień lub podziału klawiatury można indywidualnie dostroić tonację poszczególnych partii (UPPER1, LOWER1, UPPER2 oraz LOWER2).

- Wykonaj procedurę przedstawioną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia z przyciskiem [10] FUNCTION" (strona 225) i włącz następujące ustawienie: Strojenie (Tune)
 - Podstawowe strojenie partii (PrtCoars) oraz Precyzyjne strojenie (Prt Fine) (strona 231).



UWAGA

- Podstawowe (coarse) strojenie zmienia tonację w krokach co pół tonu, natomiast precyzyjne strojenie (fine) reguluje tonację w krokach centowych.
- Dźwięki automatycznej harmonizacji zależą od ustawień partii UPPER 1.

Zmiana skali instrumentu

Można skorzystać z poniższej procedury, aby wybrać jedną z spośród 17 zaprogramowanych skal muzycznych odpowiednich do wykonywania muzyki charakterystycznej dla poszczególnych epok i regionów, np. muzyki arabskiej, itp..

Nr	Nazwa skali	Wyświetlacz
01	Tempracja równościowa	Equal
02	Pure Major	PureMajr
03	Pure Minor	PureMinr
04	Pythagorean	Pythagor
05	Kirnberger 3	Kirnbrg3
06	Werckmeister	Wercmeis
07	Mean-Tone	MeanTone
08	Rast	Rast
09	Bayati	Bayati
10	Hijaz	Hijaz
11	Saba	Saba
12	Dashti	Dashti
13	Chahargah	Chaharga
14	Segah	Segah
15	Gurjari Todi	GujrTodi
16	Chandrakauns	Cndrkuns
17	Charukeshi	Carukesi



UWAGA

- Można dostroić tonację każdej nuty skali (od C do B) w krokach co jeden cent. Po wybraniu jednej zaprogramowanej skali, można zmodyfikować strój instrumentu stosownie do potrzeb. Szczegóły, patrz "Aby dostroić skalę (Precyzyjne strojenie skali)" (strona 74).

- Niezależnie od wybranej skali można ustawić skalę automatycznego akompaniamentu jako temperację równościową. W tym celu skorzystaj z procedury opisanej w punkcie "Aby zmienić skalę stosowaną do Automatycznego Akompaniamentu" i wyłącz ustawienie skali akompaniamentu (AcompSci) (strona 75).

Aby wybrać temperację do gry na instrumencie

1. Naciśnij przycisk [10] FUNCTION.
2. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić "Scale", a następnie naciśnij [6] (Enter).
 - Wyświetlone zostanie wskazanie "Type".
3. Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+] lub z pokrętła [11] aby zmienić ustawioną wartość.
 - Informacje o skalach odpowiadających poszczególnym wartościom ustawień, patrz tabela na stronie 73.
4. Skorzystaj z przycisku [3] (→) z grupy [12], aby wybrać pozycję "Root" - dźwięk podstawowy.
5. Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+] lub z pokrętła [11], aby wybrać nutę dźwięku podstawowego.
6. Po wprowadzeniu żądanych ustawień, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12], aby wyjść z ekranu ustawień.

Aby dostroić skalę (Scale Fine Tuning)

1. Wykonaj kroki 1 oraz 2 powyższej procedury " Aby wybrać temperację do gry na instrumencie".
2. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić pozycję "Fine Tune", a następnie naciśnij [6] (Enter).
 - Wyświetlone zostanie wskazanie "C Tune".
3. Możesz dostroić tonację poszczególnych nut w skali.
 - (1) Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić nazwę nuty (C lub B), której tonację chcesz dostroić.
 - (2) Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+], aby dostroić tonację wybranej nuty. Zakres zmiany tonacji: - 99 centów do +99 centów.
 - (3) Jeśli potrzeba, powtórz kroki (1) i (2), aby dostroić tonację innych nut.
4. Po wprowadzeniu żądanych ustawień, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12], aby wyjść z ekranu ustawień.

Aby zmienić ustawienie skali ustawionej dla Automatycznego Akompaniamentu

- Wykonaj kroki 1 oraz 2 procedury "Aby wybrać temperację do gry na instrumencie". (str. 74).
- Skorzystaj z przycisków [1] (↙), [3] (↘) z grupy [12], aby wyświetlić pozycję "AccompScl".
- Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+], aby włączyć lub wyłączyć daną funkcję.
 - On - funkcja włączona: Skala wybrana w oparciu o procedurę "Aby wybrać temperację do gry na instrumencie". (str. 74), została zastosowana także do Automatycznego Akompaniamentu.
 - Off: Automatyczny akompaniament jest zawsze odtwarzany w skali równościowej.
- Po wprowadzeniu żądanych ustawień, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12], aby wyjść z ekranu ustawień.


ODTWARZANIE ZAPROGRAMOWANYCH UTWORÓW

Niniejszy cyfrowy keyboard oferuje 30 zaprogramowanych utworów.* Można odtwarzać te utwory dla samej przyjemności słuchania, jak również wyciszyć partię jednej ręki utworów fortepianowych i ćwiczyć równoległą grę drugiej partii. Do cyfrowego keyboardu można także podłączyć pamięć USB i realizować te same operacje, jak przy zaprogramowanych w instrumencie utworach. Można więc odtwarzać pliki muzyczne MIDI (SMF).

* W niniejszej instrukcji termin "utwór" odnosi się do pojedynczego utworu muzycznego.

Wybór utworu do odtwarzania

Aby wybrać pojedynczy utwór do odtwarzania

- Naciśnij przycisk [7] SONG BANK.
 - Wyświetlone zostanie wskazanie  (wskaznik utworów z banku), a instrument przejdzie do trybu odtwarzania utworów z banku.

Numer utworu

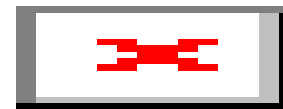
Nazwa utworu








- Skorzystaj z przycisków [13] [-] oraz [+], aby wybrać żądany numer utworu.
 - Informacje o wprowadzaniu wartości numerycznych przedstawiono na stronie 31 w sekcji "Wprowadzanie wartości numerycznych".
 - Lista dostępnych utworów została przedstawiona w Dodatku, na stronie 279.

UWAGA

- Operacja ta zmienia automatycznie ustawienia uderzeń metronomu (str. 55), na odpowiadające danemu utworowi. Nawet jeśli uderzenia utworu wykraczają poza dostępny zakres ustawień metronomu, to i tak zostaną one zastosowane, jako ustawienia metronomu.
 - Po wybraniu niektórych utworów, na wyświetlaczu w pozycji TEMPO pojawia się początkowo wskazanie "Lod" (patrz poniżej rysunek po kroku 3). Oznacza to, że następuje ładowanie danych.
- Naciśnij przycisk [20] PLAY/STOP.
 - Rozpocznie się odtwarzanie utworu. Tempo odtwarzania, aktualny takt oraz aktualne uderzenie pokazywane są w prawym górnym narożniku wyświetlacza.



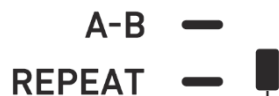
- Podczas odtwarzania utworów dostępne są następujące operacje.

By wykonać następującą operację:	Należy:
Zatrzymać odtwarzanie utworu.	Naciśnij przycisk [20] PLAY STOP.
Zrobić pauzę w odtwarzaniu i zakończyć ją.	Naciśnij przycisk [19]  PAUSE.
Zmienić tempo odtwarzania.	Naciśnij przycisk [30] TEMPO [∨] lub [∧].
Przeskoczyć do początku kolejnego taktu.	Naciśnij przycisk [18]  FF.
Przewinąć utwór do przodu	Przytrzymaj wciśnięty przycisk [18]  FF.
Przeskoczyć do początku poprzedniego taktu.	Naciśnij przycisk [17]  REW.
Przewinąć utwór do tyłu	Przytrzymaj wciśnięty przycisk [17]  REW.

- Podczas odtwarzania utworu można grać równolegle na klawiaturze instrumentu korzystając z brzmienia (łącznie z brzmieniami nakładanymi i podzielonymi), które było wybrane, gdy rozpoczęło się odtwarzanie utworu.

4. Naciśnij przycisk [20] PLAY/STOP.

- Utwór jest odtwarzany w pętli aż do naciśnięcia przycisk [20] PLAY/STOP. W celu wyłączenia powtarzalnego odtwarzania naciśnij przycisk [15] REPEAT i upewnij się, że obok pozycji [REPEAT].



Wskaźnik gaśnie, gdy funkcja powtarzania jest wyłączona

Aby wybrać brzmienie do gry na klawiaturze, gdy instrument jest w trybie banku utworów

1. Gdy Instrument jest w trybie utworów z banku (SONG BANK), naciśnij przycisk [5] TONE.
- Wyświetlone zostanie wskazanie (🎹), a na wyświetlaczu pozostanie także wskazanie (🎵) (wskaźnik utworów z banku).
2. Skorzystaj z przycisków numerycznych [12], przycisków [13] [-] oraz [+] lub z pokrętki [11], aby wybrać numer brzmienia, które ma być przypisane.
- Gdy wyświetlone jest wskazanie (🎹) można też wykonać operację uaktywniającą podział klawiatury lub nakładanie brzmień. Więcej informacji, patrz wybór brzmienia, strona 38 i następne.



- Aby zmienić numer utworu, wykorzystując powyższą procedurę, naciśnij przycisk [7] SONG BANK. Z wyświetlacza zniknie wówczas wskazanie (🎹), a na wyświetlaczu pozostanie jedynie wskazanie (🎵) (wskaźnik utworów z banku).

Aby ustawić równowagę pomiędzy głośnością gry na instrumencie, a odtwarzaniem utworu

Wykonaj procedurę przedstawioną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia z przyciskiem [10] FUNCTION" (strona 225) i włącz następujące ustawienie: Głośność utworu (Song Vol), str. 230.

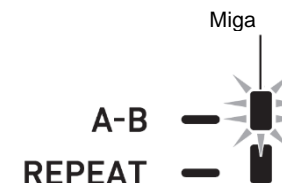
Powtarzanie odtwarzania określonych taktów (Powtarzanie (A-B))

Z poniższej procedury nie można skorzystać podczas odtwarzania utworu, aby wyćwiczyć równoległą grę określonego fragmentu. Można wybrać takt początkowy oraz takt końcowy sekcji, którą chcesz odtwarzać i ćwiczyć.

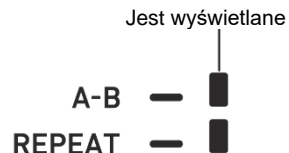


Aby powtarzać określoną frazę utworu

1. Jeśli nie ma wskaźnika obok pozycji [REPEAT], naciśnij przycisk [15] REPEAT, aby wyświetlić go.
2. Wykonaj kroki 1, 2 oraz 3 opisane w procedurze "Aby wybrać pojedynczy utwór do odtwarzania", strona 75, by rozpocząć odtwarzanie utworu.
3. Gdy odtwarzanie utworu dojdzie do taktu, który chcesz ustawić jako takt początkowy, naciśnij przycisk [16] A - B. W ten sposób dany takt zostanie ustawiony jako takt początkowy, a wskaźnik obok pozycji A-B zacznie migać.



4. Gdy odtwarzanie utworu dojdzie do taktu, który chcesz ustawić jako takt końcowy, naciśnij przycisk [16] A - B. W ten sposób dany takt zostanie ustawiony jako takt końcowy pętli, zaś wskaźnik obok pozycji [A-B] przestanie migać.



5. Ponowne naciśnięcie przycisku [16] **A - B** przywraca normalne odtwarzanie. Wskaźnik obok pozycji [A-B] znika z wyświetlacza.

Gra jedną ręką wyciszonej partii utworu

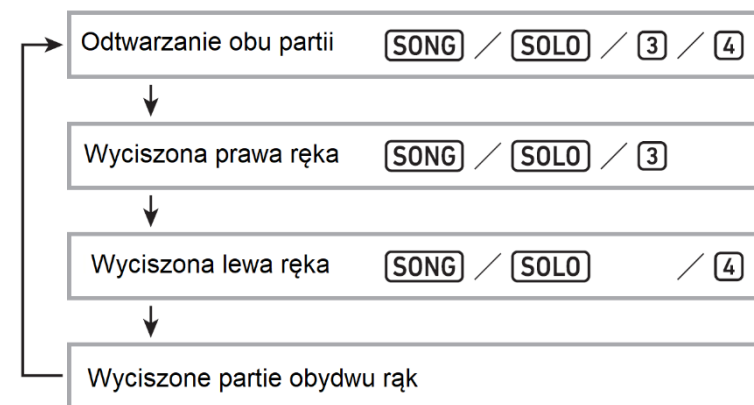
Można wyciszyć jedną partię odtwarzanego utworu, a następnie można ćwiczyć grę na instrumencie tej wyciszonej partii. Do tego rodzaju ćwiczeń można wykorzystać następujące rodzaje utworów: utwory zaprogramowane w instrumencie* lub utwory zapisane w formacie CMF (jeden z typów plików CASIO MIDI) na pamięci USB.

*Utwory te mają zapisaną informację o kanale partii (str. 80 i 81).

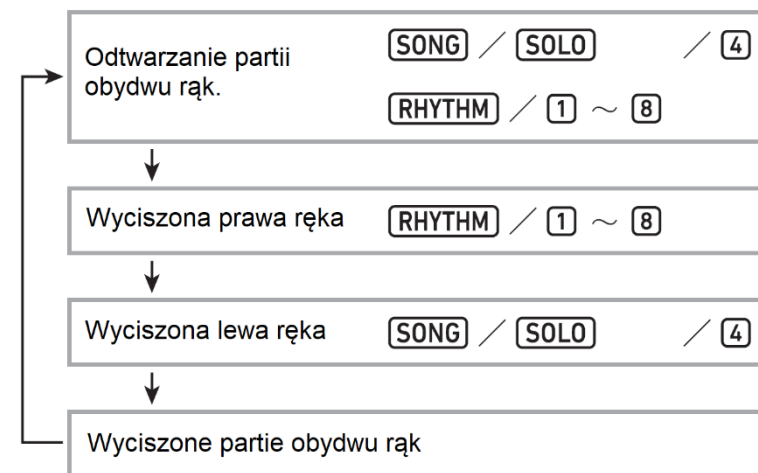
Aby odtwarzać utwór z wyciszoną partią jednej ręki

1. Naciśnij przycisk [7] **SONG BANK**.
2. Skorzystaj z przycisków numerycznych [12], przycisków [13] [-] oraz [+] lub z pokrętła [11], aby wybrać numer utworu.
3. Naciśnij przycisk [20] **PLAY/STOP**, aby rozpocząć odtwarzanie utworu.
4. Skorzystaj z przycisku [14] **PART SELECT**, aby wybrać partię, którą chcesz ćwiczyć.
 - Każde naciśnięcie przycisku [14] **PART SELECT** sprawia, że wskaźniki przedstawione poniżej pojawiają się lub znikają stosownie do rodzaju utworu, jaki został wybrany.

Utwory z Partią lewej ręki i prawej ręki



Utwory z akordami akompaniamentu w partii lewej ręki oraz częścią melodyczną w partii prawej ręki



5. W celu zatrzymania odtwarzania naciśnij przycisk [20] **PLAY/STOP**.

■ Informacje o kanale partii

W przypadku utworów zaprogramowanych w instrumencie oraz utworów zapisanych w formacie CMF partie do gry lewą ręką i partie do gry prawą ręką zarejestrowane są oddzielnie. Utwory te mają zawartą informację o tzw. "kanale partii". Jest to informacja, która steruje tym, jak cyfrowy keyboard powinien traktować partie lewej i prawej ręki. Poniżej opisano, jak informacje o kanale partii są zapisane w zaprogramowanych utworach w instrumencie oraz innych utworach zapisanych w formacie CMF.

Typ utworu	Partia lewej ręki:	Partia prawej ręki
Normalny utwór fortepianowy z jednym brzmieniem dla obydwu rąk.	Partia 3 z grupy partii SONG SOLO	Partia 4 z grupy partii SONG SOLO
Utwór z automatycznym akompaniamentem dla partii lewej ręki oraz melodią dla partii lewej ręki	Partie 1 do 8 z grupy partii RHYTHM	Partia 4 z grupy partii SONG SOLO

Choć standardowe pliki MIDI (format SMF) zapisane na pamięci USB mogą być odtwarzane w niniejszym cyfrowym keyboardzie, to pliki te nie zawierają informacji o kanale partii. Skorzystaj z poniższej procedury, aby określić czy wyciszona ma być partia lewej ręki i partia prawej ręki, gdy naciskany jest przycisk [14] **PART SELECT** w celu odtworzenia tego rodzaju pliku.

Aby odtwarzać utwór z wyciszoną partią jednej ręki

Wykonaj procedurę przedstawioną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia z przyciskiem [10] FUNCTION" (strona 225) i zmień ustawienia kanału partii: Inne (Other) → Prawa ręka (Melody) Kanał partii (PartR Ch), Kanału partii lewej ręki ((PartL Ch), str. 234.



- Powyższe ustawienie ma zastosowanie wyłącznie do utworów, które nie mają informacji o kanale partii (Part Channel). Gdy utwór zawiera informacje o kanale partii, wówczas powyższe ustawienie jest ignorowane i priorytet ma zawarta w pliku utworu informacja o kanale partii.

Odtwarzanie utworu z pamięci USB

Można skorzystać z tych samych operacji, jakie odnoszą się do utworów zaprogramowanych w instrumencie, aby odtworzyć pliki MIDI* zapisane w folderze MUSICDAT znajdującym się w pamięci USB. Informacje odnośnie procedury zapisywania pliku MIDI na pamięci USB przedstawione zostały w sekcji "Korzystanie z komputera w celu kopiowania danych utworów na pamięć USB" (strona 246).

* Standardowe pliki MIDI (SMF format 0/1) oraz pliki CASIO MIDI (format CMF).

Aby odtwarzać utwór z pamięci USB

1. Umieść pamięć USB w gnieździe pamięci USB cyfrowego keyboardu. Po podłączeniu pamięci USB cyfrowy keyboard musi najpierw „zainicjować współpracę” z pamięcią USB i przygotować się na wymianę danych. Należy mieć na uwadze, że operacje cyfrowego pianina stają się chwilowo niedostępne, gdy wykonywana jest sekwencja inicjowania współpracy z pamięcią USB. Podczas trwania owego procesu inicjowania współpracy wyświetlany jest komunikat "[USB]". Proces ten może trwać od 10 do 20 sekund, a w niektórych przypadkach nawet dłużej. W czasie jego trwania nie należy podejmować prób wykonywania jakichkolwiek innych operacji w cyfrowym keyboardzie. Pamięć USB wymaga owej inicjalizacji współpracy za każdym razem, gdy jest podłączana do cyfrowego keyboardu.
2. Wykonaj przedstawioną na stronie 75 procedurę " Aby wybrać pojedynczy utwór do odtwarzania".

Numery utworów są przypisywane automatycznie zgodnie z kolejnością plików MIDI zapisanych w pamięci USB. Pliki sortowane są po nazwach plików i pierwszemu w kolejności plikowi MIDI przypisywany jest numer utworu 41.

ODTWARZANIE UTWORÓW Z PAMIĘCI USB (TRYB AUDIO)

Możesz wykorzystać niniejszy cyfrowy keyboard do odtwarzania plików audio (format WAV, 44.1 kHz 16bit) zapisanych w folderze MUSICDAT znajdującym się w pamięci USB. Informacje odnośnie procedury zapisywania pliku MIDI na pamięci USB przedstawione zostały w sekcji "Korzystanie z komputera w celu kopiowania danych utworów



- Gdy trwa odtwarzanie pliku audio, można normalnie grać na klawiaturze instrumentu oraz korzystać z funkcji nakładania brzmień oraz podziału klawiatury.
- Informacje odnoszące się do posługiwania się pamięcią USB, patrz "Pamięć USB" (strona 239).

Aby odtwarzać plik audio

1. Podłącz do cyfrowego keyboardu (do portu USB) pamięć USB, na której znajdują się pliki audio obsługiwane przez niniejszy instrument.
2. Wciśnij na dłużej przycisk [7] **SONG BANK (AUDIO)**, aż na wyświetlaczu pojawi się wskazanie [AUDIO].

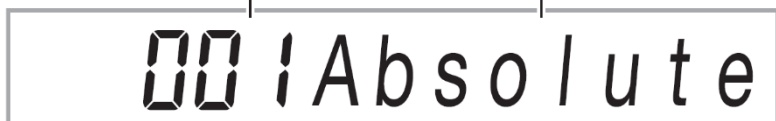
AUDIO

Wyświetlane wskazanie

Oznacza to, że cyfrowy keyboard jest w trybie odtwarzania audio i jest gotowy do odtworzenia pliku audio.

Numer utworu

Nazwa pliku



Numery utworów przypisywane są automatycznie w kolejności plików audio zapisanych na pamięci USB.

- Skorzystaj z przycisków numerycznych [12], przycisków [13] [-] oraz [+] lub z pokrętła [11], aby wybrać numer utworu audio, który chcesz odtworzyć.
- W celu rozpoczęcia odtwarzania naciśnij przycisk [8] AUDIO PLAY/STOP. Wyświetlone zostanie wskazanie [AUDIO PLAY].

AUDIO PLAY

Wyświetlane wskazanie

Podczas odtwarzania utworu audio obsługiwane są następujące operacje.

By wykonać następującą operację:	Naciśnij przycisk:
Przeskoczyć do kolejnego pliku	[13] [+]
Przeskoczyć do poprzedniego pliku	[13] [-]

- W celu zatrzymania odtwarzania przycisk [8] AUDIO PLAY/STOP. Wówczas z wyświetlacza zniknie wskazanie [AUDIO PLAY].
- Aby wyjść z trybu Audio, naciśnij przycisk [7] SONG BANK (AUDIO). Z wyświetlacza zniknie wskazanie [AUDIO].

UWAGA

- Odtwarzanie pliku audio jest kontynuowane nawet jeśli wyjdiesz z trybu Audio. Również w takich przypadkach naciśnij przycisk [8] AUDIO PLAY/STOP w celu zatrzymania odtwarzania.
- Można ustawić odtwarzanie pliku audio w pętli. W tym celu wykonaj procedurę przedstawioną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia z przyciskiem [10] FUNCTION" (strona 225) i wybierz ustawienia: Odtwarzanie audio (AudioPly) → Odtwarzanie audio w pętli (Repeat) str. 232.

Aby ustawić równowagę głośności pomiędzy odtwarzaniem pliku audio a grą na klawiaturze

Wykonaj procedurę przedstawioną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia z przyciskiem [10] FUNCTION" (strona 225) i zmień ustawienie głośności: Odtwarzanie audio (AudioPly) → Głośność odtwarzania audio (Volume) str. 232.

Anulowanie partii głosowej z pozycji centralnej (Vocal Cut)

Uaktywnienie funkcji anulowania partii głosowej /Vocal Cut/ odcina (wycisza lub minimalizuje) partię głosową z pliku audio. Informujemy, że funkcja ta anuluje dźwięk w pozycji centralnej sygnału audio, co może (zależnie od tego jak oryginalny sygnał audio był miksowany) skutkować anulowaniem także innego dźwięku poza samą partią głosową. To, w jaki sposób zostanie odcięta partia głosowa zależy od rodzaju wprowadzanego dźwięku. Wykonaj procedurę przedstawioną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia z przyciskiem [10] FUNCTION" (strona 225) i zmień ustawienia funkcji anulowania partii głosowej z pozycji centralnej (Vocal Cut): Odtwarzanie audio (AudioPly) → funkcji anulowania partii głosowej z pozycji centralnej (C Cancel) str. 233.


KORZYSTANIE Z AUTOMATYCZNEGO AKOMPANIAMENTU (TRYB RYTM)

Dzięki automatycznemu akompaniamentowi wystarczy wybrać podkład rytmiczny akompaniamentu, aby akompaniament (bas, gitara i inne instrumenty) wybrzmiał automatycznie po zagraniu akordu lewą ręką. To tak, jakby wszędzie gdzie się udasz towarzyszyła ci osobista sekcja rytmiczna. Domyślne podkłady rytmiczne można edytować, aby stworzyć oryginalne akompaniamenty automatyczne (podkład rytmiczny użytkownika) i zapisać je w pamięci. Więcej informacji znajdziesz w „Tworzenie automatycznego akompaniamentu (podkład rytmiczny użytkownika)” (strona 151).

Wybór podkładu rytmicznego

Wybór podkładu rytmicznego

1. Naciśnij [6] RHYTHM.

Wyświetlone zostanie  (wskazanie podkładu rytmicznego) i uruchomiony zostanie tryb Rytm.

Numer podkładu rytmicznego Nazwa podkładu rytmicznego



2. Za pomocą przycisków numerycznych [12], [13] [-] oraz [+] lub pokrętki [11] wybierz numer podkładu rytmicznego.

- Więcej informacji na temat wyboru numeru znajdziesz w „Wprowadzanie wartości liczbowych” (strona 31).
- Podkłady rytmiczne zostały podzielone na wiele kategorii i zostały ułożone tak, aby ułatwić nawigację wewnątrz kategorii. Aby uzyskać więcej informacji, patrz „Przycisk CATEGORY [4]” (strona 33).
- Więcej informacji na temat kategorii i typów podkładów rytmicznych znajdziesz w oddzielnym „Dodatku”.

UWAGA

- Powyższa operacja automatycznie zmieni ustawienie metronomu (strona 55) na ustawienie odpowiadające wybranemu podkładowi rytmicznemu. Nawet gdy tempo podkładu rytmicznego wykracza poza zakres ustawień metronomu, stosowane jest jako ustawienie metronomu.

3. Naciśnij [20] START/STOP, aby uruchomić odtwarzanie wybranego podkładu rytmicznego.

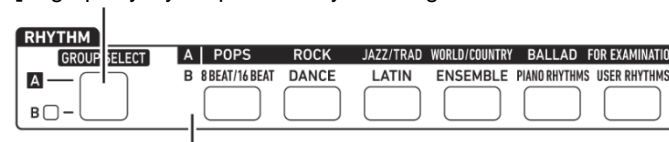
- Uruchomiony zostanie akompaniament automatyczny z samym podkładem rytmicznym (bębny i perkusja). Aby zatrzymać odtwarzanie podkładu, ponownie naciśnij [20] START/STOP.

CT-X5000: korzystanie z przycisków kategorii RHYTHM w celu wyboru kategorii

UWAGA

- Aby szybko i łatwo przełączać kategorie, skorzystaj z przycisków kategorii podkładu rytmicznego [46] RHYTHM.

Przycisk [45] – grupowy wybór podkładu rytmicznego






Przyciski kategorii podkładu rytmicznego [46]

Kategorie podkładów rytmicznych podzielone są na dwie grupy: grupa A (A) oraz grupa B (B). Wybór kategorii (grupy) za pomocą przycisków kategorii podkładu rytmicznego [46] zależy od tego, czy włączona jest lampka wskaźnika znajdującego się po lewej stronie [45] RHYTHM GROUP SELECT.

1. Naciśnij przycisk [45] RHYTHM GROUP SELECT, aby wybrać grupę kategorii: A (lampka wskaźnika nie świeci) lub B (lampka wskaźnika świeci).

2. Aby wybrać kategorię, naciśnij przycisk kategorii [46] RHYTHM.

- Spowoduje to miganie na wyświetlaczu  (wskazanie podkładu rytmicznego).

- Naciśnięcie przycisku kategorii [46] RHYTHM spowoduje wybór ostatnio wybranego podkładu rytmicznego dla danej kategorii. Gdy miga , możesz wybrać jeden z podkładów rytmicznych z danej kategorii. Aby zakończyć wybór kategorii podkładu rytmicznego, naciśnij [6] RHYTHM. Wskazanie  przestanie migać.

3. Za pomocą przycisków numerycznych [12], [13] [-] oraz [+] lub pokrętką [11] wybierz numer podkładu rytmicznego, który chcesz usłyszeć.

Korzystanie z automatycznego akompaniamentu

Odtwarzanie akompaniamentu automatycznego

- Skorzystaj z procedury opisanej w „Wybór podkładu rytmicznego” (strona 83), aby wybrać podkład rytmiczny, który chcesz usłyszeć.
- Naciśnij [22] ACCOMP i upewnij się, że wyświetlone zostało wskazanie [ACCOMP].

ACCOMP

wyświetlane

- Więcej informacji na temat tego wskazania znajdziesz w „Partie automatycznego akompaniamentu i wskaźnik ACCOMP” (strona 89).

3. Naciśnij [19] ENDING/SYNCHRO START.

- Uruchomiony zostanie tryb czuwania startu synchronicznego (strona 94).



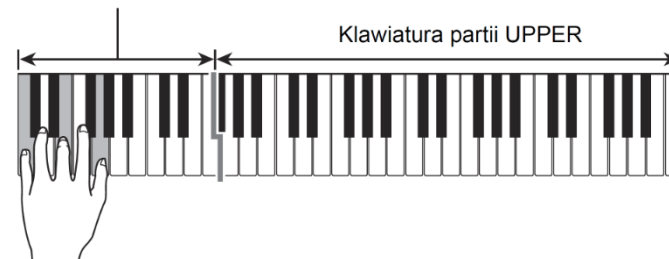
miga

4. Zagraj żądany akord na klawiaturze akompaniamentu.

Gdy zagraż akord, rozpocznie się odtwarzanie akompaniamentu automatycznego.

Przykład: zagraj akord C (C-E-G).

Klawiatura akompaniamentu



5. Za pomocą przycisków [30] TEMPO [∨] oraz [∧] zmień ustawienie tempa.



- Ustawienie tempa można skonfigurować również przed uruchomieniem akompaniamentu automatycznego.
- Więcej informacji na temat ustawiania tempa znajdziesz w sekcji „Zmiana prędkości automatycznego akompaniamentu (Tempo)” (strona 89).

6. Zagraj kolejne akordy lewą ręką, jednocześnie grając melodię prawą ręką.

- Możesz skorzystać z „CASIO CHORD” lub innej uproszczonej metody grania akordów. Patrz „Wybór trybu palcowania akordu” (strona 98).
- Akompaniament można zmienić za pomocą przycisków od [15] VARIATION/FILL-IN 1 do [18] VARIATION/FILL-IN 4. Patrz sekcja „Tworzenie utworu z automatycznym akompaniamentem (Wzorzec akompaniamentu)” (strona 92).

7. Aby zatrzymać akompaniament automatyczny, naciśnij [20] START/STOP.

- Naciśnięcie [19] ENDING/SYNCHRO START zamiast [20] START/STOP spowoduje odtworzenie zakończenia przed zatrzymaniem akompaniamentu automatycznego. Patrz sekcja „Tworzenie utworu z automatycznym akompaniamentem (Wzorzec akompaniamentu)” (strona 92).

UWAGA

- Za pomocą powyższej procedury ręcznie wprowadzasz akordy, które są odtwarzane przez akompaniament automatyczny. Możesz również użyć zaprogramowanych ustawień muzycznych do uruchomienia akompaniamentu automatycznego, korzystając z progresji akordów opartej na gatunku muzycznym, którego chcesz użyć, bez wpro-

dzania akordów. Więcej informacji znajdziesz w sekcji „Korzystanie z zaprogramowanych ustawień muzycznych” (strona 106).

■ Partie akompaniamentu automatycznego i wskaźnik ACCOMP

Akompaniament automatyczny keyboardu cyfrowego gra równocześnie do ośmiu partii (bębny, perkusja, bas, akordy 1 do 5). Wskaźnik [ACCOMP] oznacza, że odgrywane będą tylko partie perkusji (bębny, perkusja) lub odgrywane zostaną wszystkie partie. Każde naciśnięcie [22] ACCOMP powoduje włączenie lub wyłączenie wskaźnika [ACCOMP].

- Gdy wskaźnik [ACCOMP] nie jest wyświetlany, wybrzmiewa jedynie sekcja rytmiczna akompaniamentu (bębny i perkusja).
- Gdy wskaźnik [ACCOMP] jest wyświetlany, wybrzmiewają partie basu, akordów i pozostałe, zgodnie z akordem zagranym na klawiaturze akompaniamentu.

UWAGA

- Aby szybko wyciszyć lub wyłączyć wyciszenie wielu partii, skorzystaj z procedury opisanej w sekcji „Wyciszanie określonych partii (Tryb Partii)” (strona 125).
- Możesz również precyzyjnie zmienić ustawienia głośności, poziomu efektów i inne, dla poszczególnych partii. Aby dowiedzieć się więcej, zajrzyj do sekcji „Korzystanie z miksera” (strona 128).

Regulacja balansu głośności akompaniamentu automatycznego i keyboardu

Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Konfiguracja ustawień funkcji za pomocą przycisku [10] FUNCTION” (strona 225) i skonfiguruj następujące ustawienie: głośność akompaniamentu automatycznego (AcompVol) (strona 230).

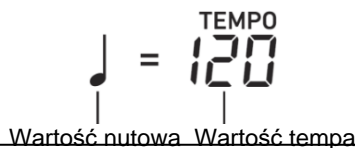
Zmiana prędkości automatycznego akompaniamentu (tempo)

Istnieją dwa sposoby zmiany tempa.

- Określenie wartości dla uderzeń na minutę.
- Wystukanie rytmu za pomocą przycisku [31] TAP TEMPO (wprowadzanie ustawień za pomocą pukania).

Wskaźnik wartości nutowej i wskaźnik tempa

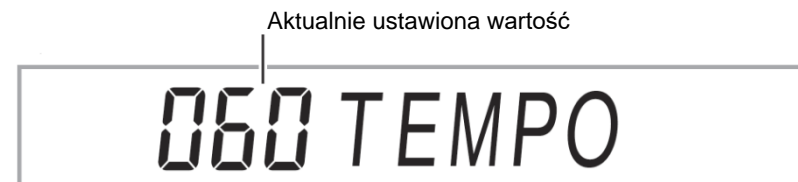
W prawym górnym rogu ekranu zawsze wyświetlana jest aktualna wartość ustawienia tempa.



Wartość tempa wyświetlana jest zawsze w kombinacji z wartością nutową. Po wyższy przykład oznacza 120 ćwierćnutowych uderzeń na minutę.

Określanie wartości tempa

1. **Zmień wartość nutową odpowiednio do potrzeb.**
 - Patrz „Zmiana wyświetlanej wartości nutowej” poniżej.
2. **Za pomocą przycisków [30] TEMPO [∨] oraz [∧] zmień ustawienie tempa.**



- Zakres dopuszczalnych ustawień wartości tempa zależy od aktualnie wyświetlanej wartości nutowej, co przedstawiono w poniższej tabeli.

Wartość nutowa	Zakres wartości tempa
Ćwierćnuta (♩)	20 do 255
Ósemka (♩)	40 do 510
Półnuta (♩)	10 do 128
Ćwierćnuta z kropką (♩)	13 do 170

- Gdy wartością nutową jest ćwierćnuta, wartość tempa odpowiada rzeczywistej liczbie uderzeń na minutę. Gdy wartością nutową jest ósemka, liczba uderzeń na minutę odpowiada dwukrotności wartości tempa. Gdy wartością nutową jest półnuta, liczba uderzeń na minutę odpowiada połowie wartości tempa.

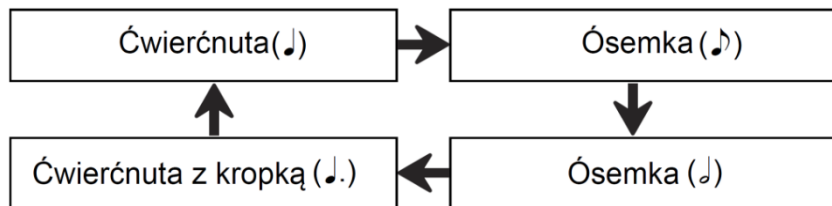




Zmiana wyświetlanej wartości nutowej

1. Przytrzymaj [31] TAP TEMPO do momentu zmiany wyświetlanej wartości nutowej.

- Każde przytrzymanie [31] TAP TEMPO powoduje przełączenie ustawienia wartości nutowej w poniższej sekwencji.



Ustawianie tempa poprzez wystukanie rytmu

1. Kilka razy puknij w [31] TAP TEMPO, aby wystukać jak najstabilniejszy rytm.

W ten sposób ustawione zostanie tempo, możliwie jak najbliższe wystukanemu przez ciebie rytmowi.

- Pomocne w korzystaniu z powyższej metody do określania przybliżonego tempa, może być łączne skorzystanie, np. z procedury opisanej w „Określanie wartości tempa” (strona 90).

UWAGA

- Wartość tempa wprowadzona za pomocą tej metody nie ma związku z aktualnie wyświetlaną wartością nutową. W zależności od rytmu wybranego za pomocą powyższej operacji wprowadzona zostanie ćwierćnutowa lub ósemkowa nutowa wartość tempa.

Uruchamianie odtwarzania podkładu rytmicznego za pomocą przycisku [31] TAP TEMPO

W ustawieniach możesz włączyć automatyczne uruchamianie odtwarzania podkładu rytmicznego po określeniu tempa za pomocą opisanej powyżej procedury „Ustawianie tempa poprzez wystukanie rytmu”.

Aby wybrać to ustawienie, skorzystaj z procedury opisanej w punkcie „Konfiguracja ustawień funkcji za pomocą przycisku [10] FUNCTION” (strona 225) i włącz następujące ustawienie: Inne (Other) Puknięcie uruchamia podkład (Tap Rhy) (strona 234).

Tworzenie utworu z automatycznym akompaniamentem (wzorzec akompaniamentu)

Najczęściej utwór muzyczny rozpoczynany jest przez intro, które przechodzi w zwrotki rozdzielane interludiami i innymi zmianami, po czym następuje powrót do głównego motywu, który prowadzi do zakończenia. Funkcja akompaniamentu automatycznego keyboardu cyfrowego oferuje wybór wzorców akompaniamentu dopasowanych do typowej progresji utworu muzycznego.

Wzorce akompaniamentu

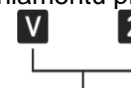
W niniejszym rozdziale opisujemy różne typy wzorców akompaniamentu dla funkcji akompaniamentu automatycznego.

■ Wariacje (cztery typy)

Jest to wzorzec akompaniamentu, który można wykorzystać w zwrotce lub refrenie utworu. Wariacja powtarzana jest przez jeden takt lub wiele taktów.

Odtwarzanie wariacji

Naciśnij jeden z przycisków VARIATION/FILL-IN ([15] do [18]). Odtworzona zostanie wariacja wzorca akompaniamentu przypisana do naciśniętego przycisku.



Wskazanie wyświetlane, gdy wybrzmiewa wariacja 2.

UWAGA

- Naciśnięcie [20] START/STOP spowoduje wybrzmienie wzorca wariacja 1.

■ Wypełnienia (cztery typy)

Wzorce akompaniamentu tego typu umożliwiają wstawienie krótkich, jedno lub dwutaktowych wstawek do utworu. Wybrzmiewanie wypełnienia rozpocznie się natychmiast po naciśnięciu przycisku wypełnienia lub wraz z pierwszym uderzeniem, po jednym lub dwóch taktach, a dalej odtwarzania będzie wyjściowa wariacja wzorca akompaniamentu.

Odtwarzanie wypełnienia

Gdy wybrzmiewa wariacja 1, naciśnij [15] VARIATION/FILL-IN 1. Jeżeli wybrzmiewa inna wariacja (2, 3, 4) naciśnij odpowiadający jej przycisk ([16], [17], [18]).



Wskazanie wyświetlane, gdy wybrzmiewa wypełnienie 1.

■ Intro (jeden typ)

Jest to wzorzec akompaniamentu, który można wykorzystać na początku utworu. Po wybrzmieniu wielotaktowego wzorca akompaniamentu typu intro, akompaniament przechodzi do wariacji 1.

Odtwarzanie intro

Naciśnij [14] INTRO.

Zmiana wariacji odtwarzanej po intro

Gdy wybrzmiewa intro, naciśnij przycisk wariacji, której chcesz użyć ([16] VARIATION/FILL-IN 2, [17] VARIATION/FILL-IN 3, [18] VARIATION/FILL-IN 4) po zakończeniu odtwarzania intro.



Wskazanie wyświetlane, gdy wybrzmiewa intro.

■ Zakończenie (jeden typ)

Jest to wzorzec akompaniamentu, który można wykorzystać na końcu utworu. Po wybrzmieniu wielotaktowego zakończenia odtwarzanie akompaniamentu automatycznego zostanie zakończone.

Odtwarzanie zakończenia

Gdy wybrzmiewa akompaniament automatyczny, naciśnij [19] ENDING/ SYNCHRO START.



Wskazanie wyświetlane, gdy wybrzmiewa zakończenie.

Uruchamianie i zatrzymywanie akompaniamentu automatycznego klawiaturą akompaniamentu (start synchroniczny, synchroniczne zatrzymywanie)

W ustawieniach możesz włączyć uruchamianie akompaniamentu automatycznego w momencie zagrania akordu na klawiaturze akompaniamentu (start synchroniczny) i jego zatrzymanie w momencie zwolnienia wszystkich klawiszy na klawiaturze akompaniamentu (zatrzymanie synchroniczne).

Użycie startu synchronicznego do uruchomienia odtwarzania akompaniamentu automatycznego

1. Naciśnij [19] ENDING/SYNCHRO START.

Uruchomiony zostanie tryb czuwania startu synchronicznego, a wskazanie [SYNC START] oraz wskazanie [1] zaczną migać.



Miga

- Jeśli chcesz rozpocząć od intro, teraz naciśnij [14] INTRO. Wskazanie zacznie migać.
- Jeśli chcesz rozpocząć od konkretnej wariacji, naciśnij przycisk wybranej wariacji ([16] VARIATION/FILL-IN 2, [17] VARIATION/FILL-IN 3, [18] VARIATION/FILL-IN 4). Na wyświetlaczu zacznie migać wskazanie oraz wskazanie cyfry (1 do 4) odpowiadającej naciśniętemu przyciskowi.

2. Na klawiaturze akompaniamentu zagraj żądany akord.

Akompaniament automatyczny zostanie uruchomiony.

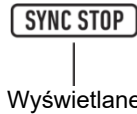
UWAGA

- Aby wyjść z trybu czuwania startu synchronicznego, naciśnij [19] ENDING/ SYNCHRO START.

Użycie synchronicznego zatrzymania w celu zatrzymania akompaniamentu automatycznego

1. Naciśnij [21] SYNCHRO STOP.

- Uruchomiony zostanie tryb czuwania zatrzymania synchronicznego.



2. Gdy wybrzmiewa akompaniament automatyczny, zwolnij wszystkie klawisze klawiatury akompaniamentu, w momencie, gdy chcesz zatrzymać akompaniament.

Automatyczny akompaniament zostanie zatrzymany.

- Keyboard cyfrowy automatycznie przejdzie w tryb czuwania startu synchronicznego.

UWAGA

- Aby wyjść z trybu czuwania zatrzymania synchronicznego, naciśnij [21] SYNCHRO STOP.

Zmiana ustawień klawiatury akompaniamentu

Wybór trybu wprowadzania akordów

Możesz wybrać jeden z sześciu trybów wprowadzania akordów.

- CASIO CHORD
- FINGERED1
- FINGERED2
- FINGERED ON BASS
- FINGERED ASSIST
- FULL RANGE CHORD

Więcej informacji znajdziesz w sekcji „Wybór trybu wprowadzania akordu” (strona 98).

■ CASIO CHORD

Tryb CASIO CHORD umożliwia uproszczone wprowadzanie czterech niżej opisanych typów akordów.

Typ akordu

Akordy durowe

Naciśnięcie pojedynczego klawisza w obszarze akompaniamentu w trybie CASIO CHORD spowoduje odtworzenia akordu durowego, którego nazwa jest zaznaczona nad klawiszem. Wszystkie klawisze obszaru akompaniamentu, które posiadają tę samą nazwę akordu uruchamiają odtworzenie tego samego akordu.

Przykład: C (C-dur)



Akordy molowe

Aby odtworzyć akord molowy, naciśnij klawisz obszaru akompaniamentu, który odpowiada akordowi durowemu, równocześnie naciskając jeszcze jeden klawisz obszaru akompaniamentu z jego prawej strony.

Przykład: Cm (C-moll)



Akordy septymowe

Aby odtworzyć akord septymowy, naciśnij klawisz obszaru akompaniamentu, który odpowiada akordowi durowemu, równocześnie naciskając jeszcze dwa klawisze obszaru akompaniamentu z jego prawej strony.

Przykład: C7 (akord durowy z septymą małą)



Akordy septymowe molowe

Aby odtworzyć molowy akord septymowy, naciśnij klawisz obszaru akompaniamentu, który odpowiada akordowi durowemu, równocześnie naciskając jeszcze trzy klawisze obszaru akompaniamentu z jego prawej strony.



Przykład: Cm7 (akord molowy z septymą małą)



UWAGA

- Podczas grania akordu molowego, septymowego lub septymowego molowego nie ma znaczenia, czy dodatkowo naciśniesz klawisze białe czy czarne.

■ FINGERED

Poniższe tryby wprowadzania wymagają zagrania akordu za pomocą standardowej techniki palcowania akordu. Niektóre akordy zostały skrócone dzięki czemu można je wprowadzić za pomocą jednego lub dwóch klawiszy.

Zajrzyj na stronę 280, aby dowiedzieć się więcej na temat obsługiwanych akordów i sposobu ich wprowadzania na klawiaturze.

∞ FINGERED 1

Na klawiaturze zagraj nuty składowe akordu.

∞ FINGERED 2

W odróżnieniu od FINGERED 1 nie można wprowadzić seksty. Wprowadzany jest akord m7 lub m7^{b5}.

∞ FINGERED ON BASS

W odróżnieniu od FINGERED 1 umożliwia wprowadzanie akordów niepełnych, w których najniższa nuta keyboardu jest nutą basową.

∞ FINGERED ASSIST

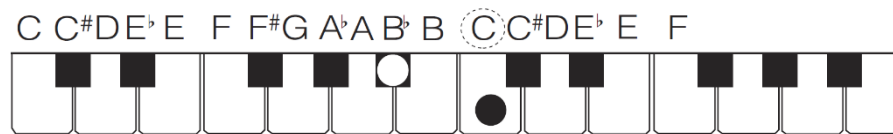
Tworzy efekt inny niż FINGERED 1, po naciśnięciu dwóch lub trzech klawiszy. Naciśnięcie klawisza bazowego i dowolnego białego klawisza z jego lewej strony spowoduje wybrzmienie akordu septymowego, zaś naciśnięcie czarnego klawisza spowoduje wybrzmienie akordu molowego. Równoczesne naciśnięcie białego i czarnego klawisza spowoduje wybrzmienie molowego akordu septymowego. Poza trybem FINGERED 1 możesz również skorzystać z poniższych metod, aby grać poniżej opisane trzy typy akordów.

Typ akordu

Akordy molowe

Aby zagrać akord molowy, naciśnij klawisz klawiatury akompaniamentu, który określa akord durowy, dodając również najbliższy czarny klawisz po lewej od klawisza akordu durowego.

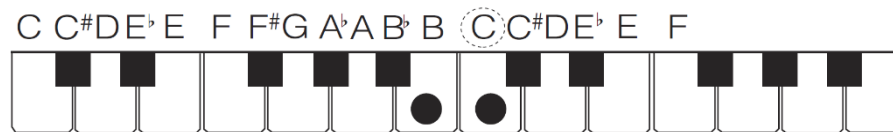
Przykład: Cm (C-moll)



Akordy septymowe

Aby zagrać akord septymowy, naciśnij klawisz klawiatury akompaniamentu, który określa akord durowy, dodając również najbliższy biały klawisz po lewej od klawisza akordu durowego.

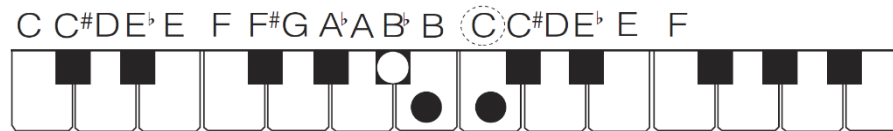
Przykład: C7 (septyma)



Akordy molowe septymowe

Aby zagrać akord molowy septymowy, naciśnij klawisz klawiatury akompaniamentu, który określa akord durowy, dodając również najbliższy czarny i biały klawisz po lewej od klawisza akordu durowego.

Przykład: Cm7 (molowy septymowy)



■ FULL RANGE CHORD

W tym trybie możesz grać akordy i melodie na całym obszarze keyboardu. Informacje na temat obsługiwanych akordów znajdziesz na stronie 280.

Wybór trybu palcowania akordu

1. Naciśnij [10] FUNCTION.

2. Wyświetl „ChordMod” za pomocą przycisków numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12].

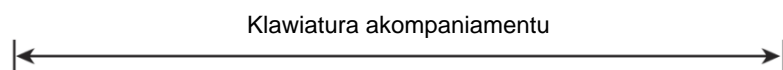
3. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] zmień wartość ustawienia.

- W poniższej tabeli objaśniono związek pomiędzy wartością ustawienia a trybem palcowania akordu.

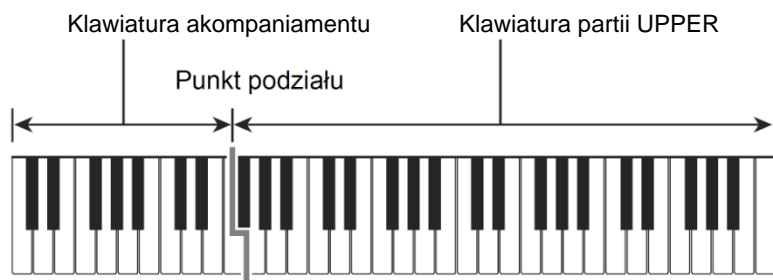
Wartość ustawienia	Tryby palcowania akordów	Wyświetlacz
1	CASIO CHORD	CASIO Cd
2	FINGERED1	Fingerd1
3	FINGERED2	Fingerd2
4	FINGERED ON BASS	FgOnBass
5	FINGERED ASSIST	FgAssist
6	FULL RANGE CHORD	FulRange

- Na poniższej ilustracji wskazany został zakres klawiatury akompaniamentu dla każdego z trybów palcowania akordów. Punkt podziału widoczny na ilustracji jest domyślnym punktem podziału.

■ FULL RANGE CHORD



■ Tryb inny niż FULL RANGE CHORD



4. Po wybraniu żądanych ustawień, przytrzymaj przycisk numeryczny [4] (EXIT) [12], aby zamknąć ekran ustawień.

Ustawianie zakresu klawiatury akompaniamentu

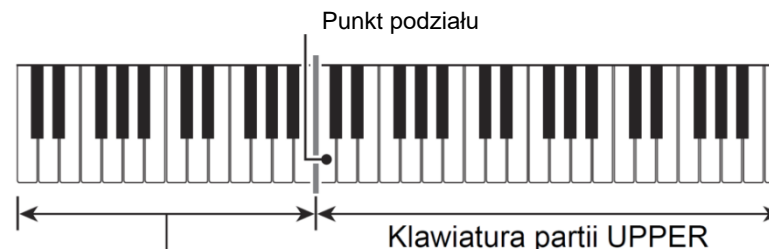
Określenie punktu podziału (strona 97) spowoduje umieszczenie klawiatury partii LOWER i klawiatury akompaniamentu w tym samym obszarze. Możesz również umieścić obie klawiatury w różnych obszarach. Możesz także wybrać ustawienie, dzięki któremu dźwięki partii LOWER nie będą wybrzmiewały w obszarze, w któ-



rym klawiatura partii LOWER i klawiatura akompaniamentu nachodzą na siebie. Więcej informacji znajdziesz w „Zaawansowane ustawienia podziału klawiatury” - poniżej.

Zaawansowane ustawienia podziału klawiatury

Niniejszy keyboard cyfrowy można podzielić na trzy obszary: klawiaturę partii UPPER, klawiaturę partii LOWER oraz klawiaturę akompaniamentu. Możesz także ustawić punkt podziału (strona 97), jak pokazano na poniższej ilustracji.

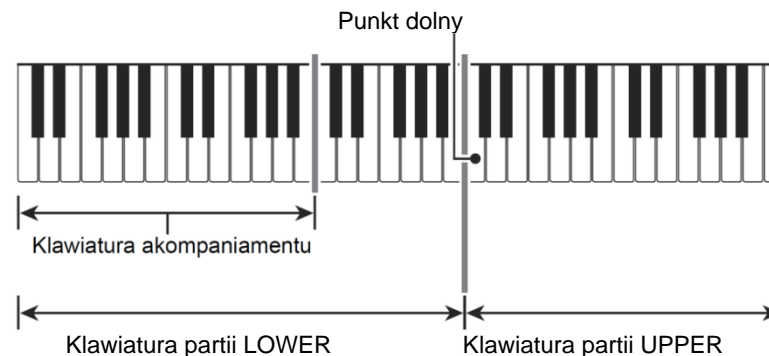


Klawiatura partii LOWER

Możesz określić punkt dolny oraz punkt akordu, aby przypisać różne obszary jako klawiatura partii LOWER i klawiatura akompaniamentu.

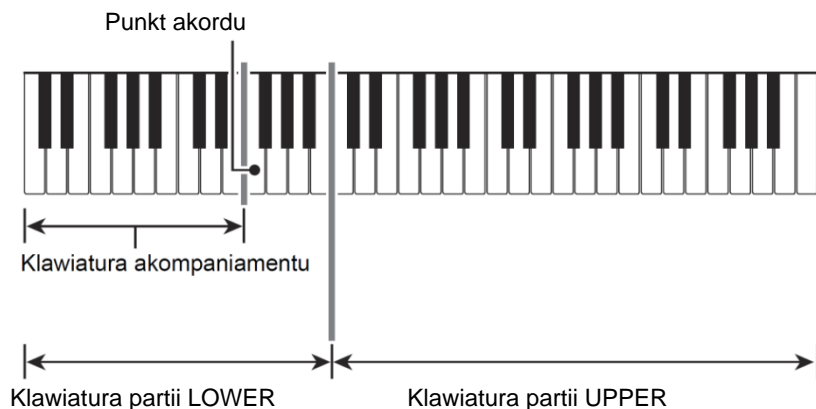
● Punkt dolny

Określenie dolnego limitu dla klawiatury partii UPPER da nam konfigurację podobną do przedstawionej poniżej. W tym przypadku nie ma to wpływu na zakres klawiatury akompaniamentu.



• Punkt akordu

Na poniższej ilustracji przedstawiliśmy klawiaturę, na której określono punkt akordu. W tym przypadku nie ma to wpływu na zakres klawiatury partii LOWER.

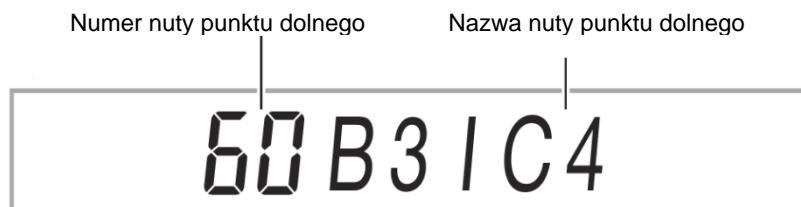


UWAGA

- Gdy włączony jest tryb priorytetu wprowadzania akordów (strona 103), dźwięki partii LOWER nie wybrzmiewają w obszarze, w którym klawiatura partii LOWER i klawiatura akompaniamentu zachodzą na siebie.

Określanie punktu dolnego

1. Przytrzymaj [35] SPLIT do momentu wyświetlenia „Split Pt”.
2. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Lower Pt”.
3. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ nazwę nuty jako nuty punktu dolnego (czyli dolna granica klawiatury partii UPPER).



- Dolny punkt można również wybrać poprzez przytrzymanie [35] SPLIT i naciśnięcie klawisza keyboardu, który ma zostać ustawiony jako punkt dolny.

WAŻNE!

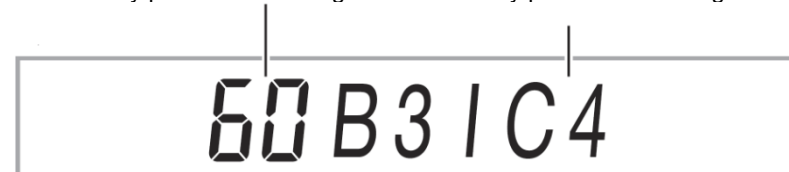
- Nie można wybrać dolnego punktu, który wypada niżej (na lewo od) punktu akordowego. Jeśli wybierzesz takie ustawienie, punkt akordowy będzie przypadł w tym samym miejscu co punkt dolny.

4. Po wybraniu ustawień przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12], aby zamknąć ekran ustawień.

Określanie punktu akordowego

1. Przytrzymaj [35] SPLIT do momentu wyświetlenia „Split Pt”.
2. Za pomocą przycisków numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Chord Pt”.
3. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ nazwę nuty dla punktu akordowego.

Numer nuty punktu akordowego Nazwa nuty punktu akordowego



- Punkt akordowy można również określić poprzez przytrzymanie [35] SPLIT i naciśnięcie klawisza keyboardu, który chcesz wybrać jako punkt akordowy.

WAŻNE!

- Nie można wybrać punktu akordowego, który wypada wyżej (na prawo od) punktu akordowego. Jeśli wybierzesz takie ustawienie, punkt dolny będzie przypadł w tym samym miejscu co punkt akordowy.

4. Po wybraniu ustawień przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12], aby zamknąć ekran ustawień.

Włączanie lub wyłączanie trybu priorytetu wprowadzania akordów

1. Przytrzymaj [35] SPLIT do momentu wyświetlenia „Split Pt”.
2. Za pomocą przycisków numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wyświetl „CdPrior”.
3. Za pomocą [13] [-] oraz [+] włącz lub wyłącz tryb priorytetu wprowadzania akordów.
 - Gdy włączony jest tryb priorytetu wprowadzania akordów, dźwięki partii LOWER nie wybrzmiewają w obszarze, w którym partia LOWER klawiatury i klawiatura akompaniamentu nakładają się.
4. Po wybraniu ustawień przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12], aby zamknąć ekran ustawień.

Korzystanie z zalecanych brzmień i temp (One-Touch Preset)

One-Touch Preset daje prosty dostęp do ustawień brzmienia i tempa, które pasują do aktualnie wybranego wzorca podkładu rytmicznego akompaniamentu automatycznego.

1. Przytrzymaj [6] RHYTHM do momentu wyświetlenia nazwy brzmienia. Spowoduje to automatyczne zastosowanie ustawień One-Touch Preset zgodne ze wzorcem podkładu rytmicznego, który jest aktualnie wybrany.
2. Zagraj akord na klawiaturze. Spowoduje to automatyczne uruchomienie akompaniamentu automatycznego.

Dodawanie harmonizacji do nut melodii (automatyczna harmonizacja)

Automatyczna harmonizacja umożliwi dodanie harmonii do nut melodycznych, które grasz prawą ręką, w celu zwiększenia głębi melodycznej. Możesz wybrać jeden z 12 typów automatycznej harmonizacji.

- Jeden przycisk służy do sterowania automatyczną harmonizacją i arpeggiatorem (strona 56). Z tego względu użycie arpeggiatora, gdy wykorzystywana jest harmonizacja automatyczna, jest niemożliwe.

Włączanie harmonizacji automatycznej

1. Naciśnij [34] AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR i upewnij się, że pojawiło się wskazanie [AUTO HARMONIZE].

AUTO HARMONIZE

Wyświetlane

- Zagraenie akordu na klawiaturze akompaniamentu w czasie, gdy grasz melodię na klawiaturze partii UPPER spowoduje dodanie akordów do granej melodii.
2. Aby wyłączyć automatyczną harmonizację, naciśnij [34] AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR. Spowoduje to wyłączenie wskazania [AUTO HARMONIZE].

WAŻNE!

- Jeżeli w kroku 1 powyższej procedury wyświetlone zostanie wskazanie [ARPEGGIATOR] zamiast wskazania [AUTO HARMONIZE], konieczna będzie zmiana funkcji przypisanej do przycisku. Wykonaj procedurę opisaną w „Konfiguracja ustawień funkcji za pomocą przycisku [10] FUNCTION” (strona 225) i wybierz „1 A.Har.” dla ustawienia: automatyczna harmonizacja/arpeggiator (AHar/Arp) □ przyporządkowanie funkcji do przycisku AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR (BtnAssign) (strona 229).

Wybór typu automatycznej harmonizacji

1. Wykonaj procedurę opisaną w „Włączanie automatycznej harmonizacji” i upewnij się, że wyświetlone zostało wskazanie [AUTO HARMONIZE].
2. Przytrzymaj [34] AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR do chwili, gdy wskazanie [FUNCTION] zacznie migać na wyświetlaczu. Wyświetlony zostanie aktualnie wybrany numer automatycznej harmonizacji i jej nazwa.
3. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ typ automatycznej harmonizacji.
 - Więcej informacji znajdziesz w „Lista typów automatycznej harmonizacji” (strona 105).

4. Po wybraniu ustawień przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12], aby zamknąć ekran ustawień.

■ **Lista typów automatycznej harmonizacji**

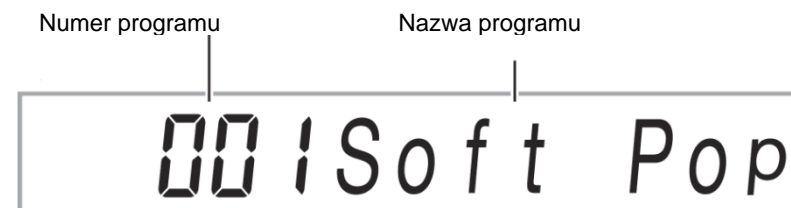
Numer typu	Nazwa typu	Opis
01	Duet 1	Dodaje zamkniętą (oddzieloną przez dwa do czterech stopni) jednonutową harmonizację poniżej nuty melodii.
02	Duet 2	Dodaje otwartą (oddzieloną przez więcej niż 4 do 6 stopni) jednonutową harmonizację poniżej nuty melodii.
03	Country	Dodaje harmonię w stylu country.
04	Octave	Dodaje nutę z kolejnej, niższej oktawy.
05	5th	Dodaje nutę piątego stopnia.
06	3-Way Open	Dodaje 2-nutową otwartą harmonizację dla łącznie trzech nut.
07	3-Way Close	Dodaje 2-nutową zamkniętą harmonizację dla łącznie trzech nut.
08	Strings	Dodaje harmonię optymalną dla smyczków.
09	4-Way Open	Dodaje 3-nutową otwartą harmonizację dla łącznie czterech nut.
10	4-Way Close	Dodaje 3-nutową zamkniętą harmonizację dla łącznie czterech nut.
11	Block	Dodaje nuty akordu blokowego.
12	Big Band	Dodaje harmonię w stylu big-bandu.

KORZYSTANIE Z ZAPROGRAMOWANYCH USTAWIEŃ MUZYCZNYCH

Zaprogramowane ustawienia muzyczne to zestawy ustawień zawierające dane progresji akordów. Wystarczy jedno dotknięcie przycisku, aby przywołać jeden z 310 programów zawierających brzmienie, rytm i inne dane, w tym progresję akordów akompaniamentu automatycznego – połączone tak, aby współgrać z konkretnym gatunkiem muzycznym i melodią.
Więcej informacji na temat kategorii i typów zaprogramowanych ustawień muzycznych znajdziesz w oddzielnym „Dodatku”.

Gra na instrumencie z wykorzystaniem zaprogramowanych ustawień muzycznych

1. Naciśnij [6] RHYTHM.
2. Przytrzymaj [22] ACCOMP do chwili, gdy wskazanie [ACCOMP] zacznie migać.



- Migające wskazanie [ACCOMP] oznacza, że keyboard cyfrowy znajduje się w trybie zaprogramowanych ustawień muzycznych.
3. Za pomocą klawiszy numerycznych [12], [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer programu muzycznego.
Spowoduje to zmianę wyświetlanej nazwy programu muzycznego. Równocześnie przywołane zostaną ustawienia brzmienia, podkładu rytmicznego, progresji akordów oraz dane zgodne z gatunkiem lub melodią wskazywaną przez nazwę.
 - Więcej informacji na temat wyboru numeru znajdziesz w „Wprowadzanie wartości liczbowych” (strona 31).
 - Programy muzyczne zostały podzielone na dziewięć kategorii. Aby szybko odnaleźć żądany program muzyczny, wystarczy przejść do kategorii dance, kategorii classic itp. Więcej informacji znajdziesz w „Przycisk [4] CATEGORY” (strona 33).

4. Naciśnij [20] START/STOP lub [14] INTRO.

Rozpocznie się odtwarzanie akompaniamentu automatycznego zgodnego z zaprogramowaną progresją akordów.

5. Graj na keyboardzie do akompaniamentu automatycznego.

6. Aby zatrzymać akompaniament automatyczny, naciśnij [20] START/STOP lub [19] ENDING/SYNCHRO START.

7. Aby wyjść z trybu programów muzycznych, naciśnij [22] ACCOMP.

- Od tego momentu stosowane będą ustawienia brzmienia i podkładu rytmicznego wybrane za pomocą trybu zaprogramowanych ustawień muzycznych.

UWAGA

- W niektórych programach muzycznych wybór numeru w kroku 3 spowoduje miganie wskazania [SYNC START], co oznacza, że keyboard cyfrowy znajduje się w trybie czuwania startu synchronicznego (strona 94). W takiej sytuacji odtwarzanie akompaniamentu automatycznego wymaga zagrania czegoś na klawiaturze, a nie naciśnięcia [20] START/STOP. Więcej informacji na temat operacji, które można wykonać w trybie czuwania na start synchroniczny znajdziesz w kroku 1 sekcji „Użycie startu synchronicznego do uruchomienia odtwarzania akompaniamentu automatycznego” (strona 94).
- Operacje wzorca akompaniamentu (strona 93) mogą być wykorzystywane podczas gry na instrumencie z wykorzystaniem programu muzycznego.
- Poniższe operacje nie mogą być używane podczas gry na instrumencie z wykorzystaniem programu muzycznego.
 - Zmiana ustawienia podkładu rytmicznego (strona 83).
 - Zatrzymywanie synchroniczne (strona 93).
 - Rejestracja (strona 140).

Zmiana tonacji progresji akordów

Wykonaj procedurę opisaną w „Konfiguracja ustawień funkcji za pomocą przycisku [10] FUNCTION” (strona 225) i skonfiguruj następujące ustawienie: Inne (Other) Zmiana tonacji programu muzycznego (klawisz MP) (strona 235).

Ustawienia zmieniane przez program muzyczny

Wybór programu muzycznego automatycznie zmienia poniższe ustawienia keyboardu cyfrowego. Zmiany zostaną utrzymane nawet po wyjściu z trybu programów muzycznych.

- Tempo.
- Warstwa (włączona/wyłączona).
- Podział (włączony/wyłączony).
- Start synchroniczny.
- Funkcja przycisku [34] AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR.
- Automatyczna harmonizacja (włączona/wyłączona, typ).
- Arpeggiator (włączony/wyłączony, typ).
- Podtrzymanie arpeggiatora (włączone/wyłączone).
- Numer brzmienia (partie UPPER 1, LOWER 1, UPPER 2, LOWER 2).
- Przesunięcie o oktawę (partie UPPER 1, LOWER 1, UPPER 2, LOWER 2).
- Pogłos, chorus, opóźnienie (włączone/wyłączone, typ).

KORZYSTANIE Z PADÓW FRAZ



Krótkie frazy, które zostały nagrane, mogą zostać przypisanego do dowolnego z czterech padów. Naciśnięcie padu spowoduje zapętlone odtwarzanie przypisanej do niego frazy. Frazy można odtwarzać pojedynczo lub po kilka na raz.

Objaśnienia zawarte w niniejszej sekcji dotyczą fraz przypisanych do padów fraz, jako Phrase 1 do Phrase 4.

■ Zestawy fraz i lokalizacja zapisu fraz

Grupa czterech fraz przypisanych do czterech padów fraz nazywana jest „zestawem fraz”. Dostępnych jest 25 zestawów fraz, ponumerowanych od 1 do 25, co oznacza możliwość zapisania do 100 fraz użytkownika (25 zestawów fraz po 4 frazy każdy). Podczas nagrywania frazy określasz lokalizację zapisu, za pomocą numeru zestawu fraz (1 do 25) oraz numeru frazy 1 do 4.

Przełączanie się na inny zestaw fraz

Za pomocą poniższej procedury możesz zmienić zestaw fraz aktualnie przypisanych do padów fraz.

Zmiana zestawu fraz

1. Naciśnij [10] FUNCTION.
2. Za pomocą przycisków numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wyświetl „Phr Pad”, a następnie naciśnij [6] (ENTER). Wyświetlone zostanie „Phr Set”. Teraz możesz wybrać numer zestawu fraz.
3. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer zestawu fraz.
4. Po wybraniu ustawień przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12], aby zamknąć ekran ustawień.

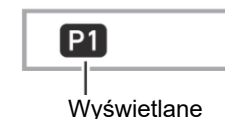
Uruchamianie i zatrzymywanie odtwarzania frazy

Przed odtworzeniem frazy należy wybrać zestaw fraz zawierający odpowiednią frazę, chyba że zestaw ten został już przypisany do padów fraz. Więcej informacji znajdziesz w „Przełączanie się na inny zestaw fraz” (strona 109).

Uruchamianie i zatrzymywanie odtwarzania frazy

1. **Naciśnij jeden z padów fraz. Na przykład naciśnij [26] PHRASE PAD [P1].**

Uruchomione zostanie odtwarzanie frazy 1 i wyświetlone zostanie wskazanie [P1].



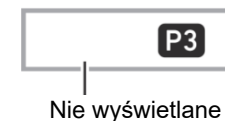
2. **Naciśnij inny pad fraz. Na przykład naciśnij [26] PHRASE PAD [P3].**

Uruchomione zostanie odtwarzanie frazy 3, co spowoduje równoczesne odtwarzanie frazy 1 i frazy 3. Oprócz wskazania [P1] wyświetlone zostanie również wskazanie [P3].



3. **Aby zatrzymać odtwarzanie tylko jednej z fraz, przytrzymaj [27] STOP i naciśnij pad [26] PHRASE PAD, do którego przypisana jest fraza, którą chcesz zatrzymać.**

Na przykład: przytrzymanie [27] STOP i naciśnięcie padu [26] PHRASE PAD [P1] spowoduje zatrzymanie odtwarzania frazy 1 – fraza 3 będzie nadal wybrzmiewała. Od tego momentu wskazanie [P1] nie będzie wyświetlane.



4. **Aby zatrzymać odtwarzanie frazy, gdy odtwarzana jest pojedyncza fraza, naciśnij [27] STOP.**

- Możesz również zatrzymać odtwarzanie fraz, wykonując tę samą operację, jak w kroku 3.

UWAGA

- Naciśnięcie padu frazy, która jest odtwarzana spowoduje wznowienie odtwarzania frazy (od początku).

Zatrzymanie odtwarzania wszystkich fraz

- Aby zatrzymać odtwarzanie fraz, gdy odtwarzanych jest wiele fraz, naciśnij [27] STOP.

Synchronizacja odtwarzania fraz z akompaniamentem automatycznym

UWAGA

- Dzięki poniższej procedurze wraz z uruchomieniem odtwarzania frazy odtworzony zostanie akompaniament automatyczny odpowiadający operacji (naciśnięcie [20] START/STOP lub [14] INTRO itp.) wykonanej w kroku 2.

- Przytrzymując [19] ENDING/SYNCHRO START, naciśnij pad frazy (na przykład [26] PHRASE PAD [P1]), którą chcesz odtworzyć wraz z akompaniamentem automatycznym.



Miga

- Jeżeli chcesz, aby równocześnie rozpoczęło się odtwarzanie wielu fraz, powtórz powyższą operację dla pozostałych fraz.
 - Aby anulować czuwanie przed równoczesnym uruchomieniem odtwarzania frazy i akompaniamentu automatycznego, przytrzymaj [19] ENDING/SYNCHRO START równocześnie naciskając pad frazy, którą chcesz anulować.
- Naciśnij [20] START/STOP, aby uruchomić akompaniament automatyczny.
Nastąpi równoczesne uruchomienie odtwarzania frazy i akompaniamentu automatycznego.

Konfigurowanie ustawień odtwarzania frazy

Ustawienia odtwarzania frazy sterują tym, w jaki sposób odtwarzana jest fraza przypisana do padu (1 do 4) w momencie naciśnięcia padu. Ustawienia wybrane za pomocą poniższej procedury zostaną zapisane w odpowiednim padzie.

Konfiguracja ustawień odtwarzania frazy

- Wybierz pad frazy, dla którego chcesz skonfigurować ustawienia odtwarzania.
 - Naciśnij [10] [FUNCTION] i upewnij się, że wyświetlony został wskaźnik [FUNCTION].
 - Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wyświetl „Phr Pad”, a następnie naciśnij [6] (ENTER). Wyświetlone zostanie „Phr Set”.
 - Za pomocą klawiszy [1] (←) oraz [3] (→) określ pad frazy (Pad 1 do Pad 4), dla którego chcesz skonfigurować ustawienia odtwarzania, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
- Za pomocą klawiszy [1] (←) oraz [3] (→) wybierz element, którego ustawienia chcesz zmienić.
 - Informacje na temat elementów ustawień znajdziesz w „Opcje ustawień odtwarzania fraz” poniżej.
- Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] zmień ustawienie.
 - Powtórz kroki 2 oraz 3 dla każdego ustawienia, które chcesz wybrać.
- Po wybraniu ustawień przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12], aby zamknąć ekran ustawień.

Opcje ustawień odtwarzania fraz

Opcja ustawień (wyświetlacz)	Opis	Ustawienia
Odtwarzanie w pętli (Loop)	Włączanie lub wyłączanie odtwarzania w pętli. Off: fraza odtwarzana jest w całości, a następnie zatrzymywana. On: zapętlenie frazy.	On, Off
Przesunięcie tonacji (KeyShift)	Zmienia wysokość odtwarzanych dźwięków w jednostkach półtonalnych. Niższa wartość ustawienia obniża wysokość dźwięków, a wyższa wartość ustawienia podwyższa dźwięki.	-24 do 24
Synchronizacja (TimingSy)	Możliwość wyboru synchronizacji czasu i prędkości odtwarzania po naciśnięciu padu frazy z wcześniej odtwarzanym akompaniamentem automatycznym, frazą lub utworem zarejestrowanym za pomocą rejestratora MIDI. Off: bez synchronizacji. Beat: wymuszenie korekcji odchylenia, w jednostkach uderzenia. Measure: wymuszenie korekcji odchylenia, w jednostkach taktowych.	Off, Beat, Measure
Synchronizacja akordów (ChordSyn)	Włączenie tej funkcji spowoduje automatyczne dostosowanie wysokości dźwięków frazy, zgodnie z akordami odtwarzanego akompaniamentu automatycznego. Ważne! Prosimy pamiętać, że synchronizacja akordów może być zastosowana wyłącznie do fraz zarejestrowanych w C-dur. Zagraj i zarejestruj frazę w C-dur i przypisz ją do odpowiedniego padu. Następnie włącz synchronizację akordów dla tego padu.	On, Off
Punkt zmiany (Break Pt)	To ustawienie jest stosowane, gdy włączona jest synchronizacja akordów. Określa ono klawisz nuty od C do B, który jest punktem obniżenia nut frazy o jedną oktawę.	C do B

Nagrywanie frazy

Stworzenie frazy wymaga nagrania nut zagranych ręcznie na keyboardzie. Fraza może zawierać do 16 taktów. Podobnie jak w przypadku odtwarzania, nagrywanie powraca do pierwszego taktu, gdy osiągnięta zostanie liczba taktów wybranych dla danej frazy. Podczas odsłuchiwania wcześniej zarejestrowanych zawartości możesz dodawać nuty.

Nagrywanie frazy

- Wybierz brzmienie, którego chcesz użyć do nagrania frazy.**
 - Patrz „Wybór brzmienia” (strona 38).
 - Do nagrywania frazy nie można używać funkcji warstw lub podziału.
 - Jeśli chcesz zmienić ustawienia miksera, wykonaj procedurę opisaną w „Konfiguracja ustawień miksera” (strona 128 i nastęne). Aby skonfigurować ustawienia miksera frazy, która będzie nagrywana, wybierz partię UPPER 1 w grupie partii keyboardu, a następnie wybierz żądane ustawienia.
- Naciśnij [10] FUNCTION.**
- Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Phr Pad”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).**
Wyświetlone zostanie „Phr Set”.
- Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer zestawu fraz, którego chcesz użyć do nagrania frazy.**
- Naciśnij [8] RECORD/STOP.**
Uruchomiony zostanie tryb czuwania nagrywania a wskazanie [RECORD] zacznie migać. Wskazanie [P1] również będzie migać.



- Wyświetlone zostaną wskazania padów fraz ([P2] do [P4]), w których zarejestrowano frazy.
- Wskazanie [P1] będzie pulsować, nawet jeżeli w padzie P1 fraza została już zarejestrowana. Aby sprawdzić czy w padzie P1 została już zarejestrowana fraza, w kroku 6 naciśnij dowolny przycisk padu [26] PHRASE PAD inny niż [P1]. Jeżeli wyświetlane jest wskazanie [P1] oznacza to, że fraza została tam zarejestrowana.

Jeśli wskazanie nie jest wyświetlane, oznacza to, że w padzie P1 nie zarejestrowano frazy.

- 6. Naciśnij przycisk frazy [26] PHRASE PAD ([P1] do [P4]), aby wybrać numer frazy lokalizacji zapisu.**
 - Na wyświetlaczu zacznie migać wskazanie padu, który został naciśnięty (P1 do P4).
- 7. Aby rozpocząć nagrywanie, naciśnij [20] PLAY/STOP lub zagraj coś na keyboardzie.**

Rozpoczęcie gry na keyboardzie spowoduje automatyczne uruchomienie nagrywania. Wyświetlone zostanie wskazanie [RECORD].

 - Liczba taktów i uderzeń jest odliczana w prawym górnym rogu wyświetlacza. Gdy zagrane zostanie ostatnie uderzenie długości (liczby taktów)* określonej dla edytowanej frazy, licznik zostanie zresetowany do 0001:01.

MEASURE BEAT
00 1:01
Takt Uderzenie

* Więcej informacji na temat ustawiania liczby taktów znajdziesz poniżej, w sekcji „Konfigurowanie ustawień nagrywania frazy”.

- 8. Zwracając uwagę na wartości dla MEASURE (takt) oraz BEAT (uderzenie) widoczne na ekranie, w odpowiednim momencie rozpocznij grę na keyboardzie.**
 - Nagranie zostanie odtworzone, gdy na wyświetlaczu przywrócony zostanie takt i uderzenie, pod którymi materiał został zarejestrowany. Odsłuchując nagranie, możesz przeprowadzać overdubbing dowolną ilość razy.
 - Gdy trwa nagrywanie, odtwarzany jest dźwięk grup partii keyboardu pochodzący z partii 6 (pad frazy 1) do partii 9 (pad frazy 4). Jeśli chcesz zmienić ustawienia miksera dla odtwarzania podczas nagrywania frazy, wybierz partię padu, która jest aktualnie nagrywana jako cel operacji opisanej w „Konfiguracja ustawień miksera” (strona 128 i następne).
- 9. Gdy zakończysz nagrywanie, naciśnij [8] RECORD/STOP.**

Spowoduje to wyłączenie wskazania [RECORD].

Konfigurowanie ustawień nagrywania frazy

Po zmianie ustawień nagrywania fraz ustawienia będą stosowane również dla kolejnych operacji nagrywania. Przed nagraniem nowej frazy wybierz właściwe ustawienia nagrywania.

Konfiguracja ustawień nagrywania fraz

- 1. Naciśnij [10] FUNCTION.**
- 2. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wyświetl „Phr Pad”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).**

Wyświetlone zostanie „Phr Set”.
- 3. Naciśnij [8] RECORD/STOP.**

Wskazanie [RECORD] zacznie migać.
- 4. Przytrzymaj [8] RECORD/STOP do momentu wyświetlenia „Lenth”.**
 - Uruchomiony zostanie tryb ustawień nagrywania frazy.
- 5. Za pomocą klawiszy [1] (←) oraz [3] (→) wybierz opcję, której ustawienia chcesz zmienić.**
 - Więcej informacji na temat ustawiania opcji znajdziesz w sekcji „Opcje ustawień nagrywania fraz” (strona 117).
- 6. Gdy zakończysz konfigurację ustawień, naciśnij [8] RECORD/ STOP.**

Wskazanie [RECORD] zniknie.

Opcje ustawień nagrywania fraz

Nazwa opcji (wyświetlacz)	Opis	Ustawienia
Liczba taktów (Length)	Określa długość (liczbę taktów) frazy, która będzie nagrywana.	1 do 16
Kwantyzacja (Quantize)	Wybierz nagrywanie nut bez korekcji – w taki sposób w jaki są grane na keyboardzie lub automatyczne skorygowanie nut w oparciu o wartość nutową. Wybór innego ustawienia niż „Off” spowoduje wyświetlenie wartości nutowej (4: ćwierćnuta, d: nuta z kropką, t: triola).	Off, 4, 8, 16, 32, 4d, 8d, 16d, 32d, 4t, 8t, 16t, 32t
Metronom (Metronom)	Określa czy dźwięk metronomu będzie odtwarzany (on), czy też nie (off).	On, Off
Odliczanie (Precount)	Umożliwia włączenie lub wyłączenie odliczania przed rozpoczęciem nagrywania.	On, Off

Zarządzanie zestawami fraz

Za pomocą procedur opisanych w niniejszej sekcji można kopiować i kasować zestawy fraz.

Kopiowanie zestawu fraz

- Wykonaj punkty od 1 do 3 procedury opisanej w sekcji „Zmiana zestawu fraz” (strona 109), aby wybrać numer zestawu fraz, który chcesz skopiować.
- Przytrzymaj [8] RECORD/STOP do momentu wyświetlenia „Copy”.
- Naciśnij klawisz numeryczny [6] (ENTER) [12].
Wyświetlone zostanie „Phr Set” i urządzenie oczekiwac będzie na wybór lokalizacji kopiowania.
- Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer zestawu fraz, do którego chcesz skopiować.
 - Miejsce docelowe kopiowania musi być pustym obszarem.
- Naciśnij [6] (ENTER).
Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

CASIO CT-X5000/X3000



Str. 117

- Naciśnij [13] [+] (YES), aby zatwierdzić lub [13] [-] (NO), aby anulować.

- Naciśnięcie [13] [+] (YES) spowoduje wyświetlenie komunikatu „Wait...” (przetwarzanie operacji) – gdy wyświetlany jest ten komunikat nie wykonuj żadnych operacji. Gdy operacja zostanie zakończona, pojawi się komunikat „Complete”.

- Aby zakończyć operację, przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].

Kasowanie zestawu fraz

- Wykonaj punkty od 1 do 3 procedury opisanej w sekcji „Zmiana zestawu fraz” (strona 109), aby wybrać numer zestawu fraz, który chcesz skasować.
- Przytrzymaj [8] RECORD/STOP do momentu wyświetlenia „Copy”.
- Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wyświetl „Clear”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).
- Naciśnij [13] [+] (YES), aby skasować lub [13] [-] (NO), aby anulować operację kasowania.
 - Naciśnięcie [13] [+] (YES) spowoduje wyświetlenie komunikatu „Wait...” (przetwarzanie operacji) – gdy wyświetlany jest ten komunikat nie wykonuj żadnych operacji. Gdy operacja zostanie zakończona, pojawi się komunikat „Complete”.
- Aby zakończyć operację, przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].

Edycja frazy

Za pomocą procedur opisanych w niniejszej sekcji możliwa jest edycja poszczególnych fraz. Frazy można kasować lub kopiować; można również skonfigurować ustawienia kwantyzacji, przesunięcia tonacji i miksera.

- Kwantyzacja automatycznie koryguje czas trwania zarejestrowanych nut, aby zachować zgodność z wartością nutową użytą jako punkt odniesienia dla kwantyzacji.
- Przesunięcie tonacji powoduje przesunięcie wysokości zarejestrowanych dźwięków, w krokach półtonowych.

Aby edytować frazę, wejdź do trybu edycji frazy.

Str.



CASIO CT-X5000/X3000



Uruchamianie trybu edycji frazy

1. Naciśnij [10] FUNCTION.
2. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wyświetl „Phr Pad”, a następnie naciśnij [6] (ENTER). Wyświetlony zostanie „Phr Set”.
3. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer zestawu fraz, który zawiera frazę, którą chcesz edytować.
4. Przytrzymaj [10] FUNCTION do momentu wyświetlenia wskazania [EDIT].

EDIT

Wyświetlane

- Uruchomiony zostanie tryb edycji frazy. Wyświetlone zostanie „Clear”.

Kasowanie frazy

1. Użyj procedury opisanej w „Uruchamianie trybu edycji frazy” (strona 119 powyżej), aby uruchomić tryb edycji frazy.
2. Naciśnij klawisz numeryczny [6] (ENTER) [12]. Wyświetlony zostanie „Phrase 1” a wskazanie [P1] zacznie migać na wyświetlaczu.
3. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer frazy, którą chcesz skasować, a następnie naciśnij [6] (ENTER). Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).
4. Naciśnij [13] [+] (YES), aby zatwierdzić lub [13] [-] (NO), aby anulować.
 - Naciśnięcie [13] [+] (YES) spowoduje wyświetlenie komunikatu „Wait...” (przetwarzanie operacji) – gdy wyświetlany jest ten komunikat nie wykonuj żadnych operacji. Gdy operacja zostanie zakończona, pojawi się komunikat „Complete”.
5. Aby zakończyć operację, przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].

Kopiowanie frazy

1. Użyj procedury opisanej w „Uruchamianie trybu edycji frazy” (strona 119), aby uruchomić tryb edycji frazy.
2. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wyświetl „Copy”, a następnie naciśnij [6] (ENTER). Wyświetlone zostanie „Src Set”.
3. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ numer frazy z zestawu fraz zawierającego frazę, którą chcesz skopiować, a następnie naciśnij [6] (ENTER). Wyświetlone zostanie „SrcPhr 1” a na wyświetlaczu zacznie migać wskazanie [P1].
4. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ numer frazy, którą chcesz skopiować, a następnie naciśnij [6] (ENTER). Wyświetlone zostanie „DstPhr 1” a na wyświetlaczu zacznie migać wskazanie [P1].
5. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer frazy, do której chcesz skopiować, a następnie naciśnij [6] (ENTER). Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).
6. Naciśnij [13] [+] (YES), aby zatwierdzić lub [13] [-] (NO), aby anulować.
 - Naciśnięcie [13] [+] (YES) spowoduje wyświetlenie komunikatu „Wait...” (przetwarzanie operacji) – gdy wyświetlany jest ten komunikat nie wykonuj żadnych operacji. Gdy operacja zostanie zakończona, pojawi się komunikat „Complete”.
7. Aby zakończyć operację, przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].

Kasowanie wszystkich danych z frazy, poza zdarzeniami nutowymi

1. Użyj procedury opisanej w „Uruchamianie trybu edycji frazy” (strona 119), aby uruchomić tryb edycji frazy.

2. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wyświetl „Other Clr”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

3. Naciśnij [13] [+] (YES), aby zatwierdzić lub [13] [-] (NO), aby anulować.

- Naciśnięcie [13] [+] (YES) spowoduje wyświetlenie komunikatu „Wait...” (przetwarzanie operacji) – gdy wyświetlany jest ten komunikat nie wykonuj żadnych operacji. Gdy operacja zostanie zakończona, pojawi się komunikat „Complete”.

4. Aby zakończyć operację, przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].

Kwantyzacja frazy

1. Użyj procedury opisanej w „Uruchamianie trybu edycji frazy” (strona 119), aby uruchomić tryb edycji frazy.

2. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wyświetl „Quantize”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie „Phrase 1” a na wyświetlaczu zacznie migać wskazanie [P1].

3. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer frazy, którą chcesz kwantyzować, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie „Value”.

4. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz wartość nutową, która będzie punktem odniesienia dla kwantyzacji.

Wyświetlacz	Opis
4, 8, 16, 32	Ćwierćnuta, ósemka, szesnastka, trzydziesto-dwójka.
4d, 8d, 16d, 32d	Nuty z kropką.
4t, 8t, 16t, 32t	Triole.

5. Naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

6. Naciśnij [13] [+] (YES), aby zatwierdzić lub [13] [-] (NO), aby anulować.

- Naciśnięcie [13] [+] (YES) spowoduje wyświetlenie komunikatu „Wait...” (przetwarzanie operacji) – gdy wyświetlany jest ten komunikat nie wykonuj żadnych operacji. Gdy operacja zostanie zakończona, pojawi się komunikat „Complete”.

7. Aby zakończyć operację, przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].

Przesunięcie tonacji frazy

1. Użyj procedury opisanej w „Uruchamianie trybu edycji frazy” (strona 119), aby uruchomić tryb edycji frazy.

2. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wyświetl „KeyShift”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie „Phrase 1” a na wyświetlaczu zacznie migać wskazanie [P1].

3. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer frazy, na której chcesz przeprowadzić przesunięcie tonacji, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie „Value”.

4. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ wartość przesunięcia tonacji.

- Możesz wybrać wartość z zakresu od -24 do 24. Obniżenie wartości ustawienia o jedną jednostkę obniża wysokość dźwięku o jeden półton, zaś zwiększenie wartości podwyższa dźwięki.

5. Naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

6. Naciśnij [13] [+] (YES), aby zatwierdzić lub [13] [-] (NO), aby anulować.

- Naciśnięcie [13] [+] (YES) spowoduje wyświetlenie komunikatu „Wait...” (przetwarzanie operacji) – gdy wyświetlany jest ten komunikat nie wykonuj żadnych operacji. Gdy operacja zostanie zakończona, pojawi się komunikat „Complete”.

7. Aby zakończyć operację, przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].



1. Użyj procedury opisanej w „Uruchamianie trybu edycji frazy” (strona 119), aby uruchomić tryb edycji frazy.
2. Przytrzymaj [9] PART (MIXER) do momentu pojawienia się wskazania [MIXER].
Wyświetlone zostanie [KEYBOARD] oraz wskazanie miksera partii [6].
 - Wskazania mikserów partii [6] do [9] odpowiadają numerom fraz od 1 do 4.
3. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wybierz frazę, dla której chcesz skonfigurować ustawienia miksera.
4. Za pomocą klawiszy numerycznych [2] (✓) oraz [5] (∧) [12] wyświetl opcję menu, którą chcesz zmienić.
 - Domyślne wartości ustawień zostały oznaczone gwiazdką (*).

Nazwa opcji (wyświetlacz)	Opis	Ustawienia
Brzmienie (Tone)	Zmienia brzmienie frazy.	0 do 900
Głośność (Volume)	Regulacja poziomu głośności frazy.	0 do 100* do 127
Pan (Pan)	Reguluje ustawienia stereo frazy. Cyfra 0 oznacza pozycję środkową, mniejsza wartość spowoduje przesunięcie w lewo, a większa wartość spowoduje przesunięcie w prawo.	-64 do 0* do 63
Pogłos (Rev Send)	Określa ilość pogłosu dodanego do wybranej partii.	0 do 40* do 127
Chorus (Cho Send)	Określa poziom efektu chorus dodanego do wybranej partii.	0* do 127
Opóźnienie (Dly Send)	Określa zakres opóźnienia dodanego do wybranej partii.	0* do 127

5. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] zmień wartość ustawienia.
6. Aby zakończyć operację, przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].



WYCISZENIE OKREŚLONYCH PARTII (TRYB PARTII)

Niniejszy keyboard cyfrowy może odtwarzać akompaniament automatyczny oraz nuty grane na keyboardzie z wykorzystaniem wielu partii. Funkcja włączania/wyłączania partii umożliwia łatwe wyciszenie i ponowne włączanie jednej lub wielu partii. Można, na przykład, wyciszyć wszystkie partie oprócz partii bębnow, perkusji i basu akompaniamentu automatycznego.

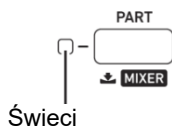
Włączanie i wyłączanie partii

Na poniższym przykładzie objaśniamy jak włączyć lub wyłączyć każdą z partii akompaniamentu automatycznego. Wykonanie tej operacji, gdy wybrzmiewa akompaniament automatyczny, umożliwia porównanie brzmienia akompaniamentu z i bez danej partii.

Włączanie lub wyłączanie każdej partii

1. Naciśnij [9] PART.

Włączy się lampka wskaźnika znajdująca się z lewej strony przycisku (Part Mode).



Wyświetlona zostanie nazwa aktualnie wybranej grupy partii.

1-9 Keyboard

- Więcej informacji na temat grup partii znajdziesz w „Funkcja włączania/wyłączania partii – grupy partii” (strona 127).

2. Za pomocą [13] [-] oraz [+] wybierz grupę partii zawierającą partię, którą chcesz włączyć lub wyłączyć.

- Na przykład wyświetl wskazanie [RHYTHM]. Gdy wyświetlane jest wskazanie [RHYTHM], możesz włączyć i wyłączyć każdą z partii akompaniamentu automatycznego. Numery wskazań partii miksera odpowiadające aktualnie wybrzmiewającemu akompaniamentowi automatycznemu będą wyświetlane na ekranie.

Wskazania partii miksera
(Wyświetlane włączone partie).



Wyświetlane wskazanie [RHYTHM]

- Więcej informacji na temat numerów wskazań partii miksera i ich partii znajdziesz w sekcji „Lista partii dla każdej grupy partii miksera” (strona 131).

3. Aby włączyć lub wyłączyć partię, naciśnij klawisz numeryczny [12] odpowiadający numerowi partii.

- Na przykład, każde naciśnięcie klawisza numerycznego [2] [12] wyłącza (wskazanie [2] nie jest wyświetlane) lub włącza (wskazanie [2] jest wyświetlane) partię bębnow.
- Grupy partii SONG SOLO oraz MIDI IN składają się z 16 partii, jednak równocześnie wyświetlanych jest jedynie osiem partii (1 do 8 lub 9 do 16). Gdy wyświetlane są partie od 9 do 16, w pierwszej kolejności odejmij wartość 8 od numeru partii. Następnie naciśnij klawisz numeryczny [12] odpowiadający wynikowi odejmowania. Dla partii [16], na przykład, naciśnij klawisz numeryczny [8] [12].

4. Aby wyjść z trybu partii, naciśnij [9] PART.

- Ustawienie włączenia/wyłączenia partii zostanie utrzymane, nawet po wyjściu z trybu partii.

Funkcja włączania/wyłączania partii – grupy partii

Poza akompaniamentem automatycznym opisanym powyżej, keyboard cyfrowy korzysta również z innych partii, za pomocą których generuje dźwięki ręcznej gry na keyboardzie, odtwarzania utworów i wprowadzania danych MIDI z zewnętrznych urządzeń. Funkcja włączania/wyłączania partii dzieli partie powyższego typu na wiele grup partii.

■ Grupa partii i lista wskazań

Nazwa grupy partii (wskazanie)	Opis
Gra na keyboardzie (KEYBOARD)	Gra ręczna, pady fraz 1 do 4 i partie automatycznej harmonizacji.
Akompaniament automatyczny (RHYTHM)	Partie akompaniamentu automatycznego.
Song System (SONG SYSTEM)	Partie ścieżki systemowej rejestratora MIDI (konfiguracja partii taka sama, jak dla KEYBOARD).
Song Solo (SONG SOLO)	Utwór z banku utworów i partie ścieżek solowych z rejestratora MIDI.
Wejście MIDI (MIDI IN)	Partie MIDI IN.
Wejście mikrofonowe (E*)	Partie danych wejścia mikrofonowego.

- * [E] wyświetlane jest na prawym krańcu wskazań partii miksera. Wskazanie partii miksera [1] będzie wyświetlane po włączeniu gniazda mikrofonowego.
- Więcej informacji na temat partii w każdej z grup partii i odpowiadających im numerów wskazań partii miksera znajdziesz w „Lista partii dla każdej grupy partii miksera” (strona 131).

KORZYSTANIE Z MIKSERA

Niniejszy keyboard cyfrowy może odtwarzać akompaniament automatyczny oraz nuty grane na keyboardzie z wykorzystaniem wielu partii. Za pomocą funkcji miksera możesz precyzyjnie dostrajać głośność, poziom efektów i inne ustawienia dla każdej partii.

UWAGA

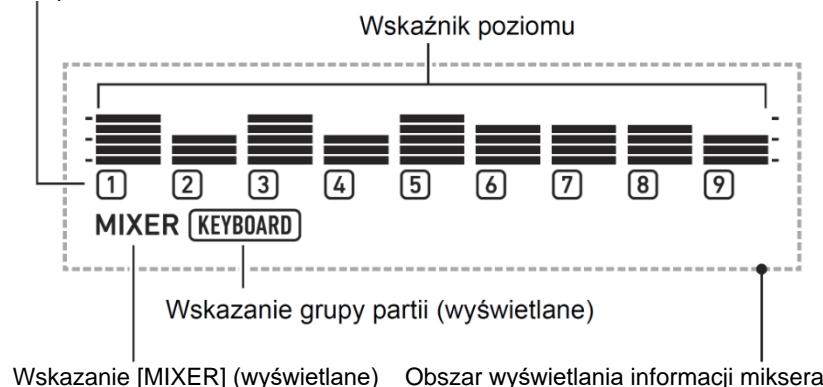
- Możliwe jest szybkie włączanie i wyłączenie wyciszenia partii. Więcej informacji znajdziesz w sekcji „Wyciszanie określonych partii (Tryb Partii)” (strona 125).

Operacje miksera

Konfiguracja ustawień miksera

- Przytrzymaj [9] PART (MIXER) do momentu pojawienia się wskazania [MIXER].**
Spowoduje to zmianę wyglądu wyświetlacza miksera, zgodnie z poniższym przykładem.

Wskazanie partii miksera



- Wskaźnik [MIXER] na wyświetlaczu oznacza, że keyboard cyfrowy znajduje się w trybie miksera.

- Wyświetlane wskazanie grupy partii (na powyższym przykładzie [KEYBOARD]) oznacza, że operacje na mikserze będą miały aktualnie wpływ na grupę partii o nazwie KEYBOARD (partie grane ręcznie na instrumencie). Migające wskazanie partii miksera (na przykładzie [1]) oznacza partię (w przypadku grupy partii KEYBOARD jest to partia UPPER 1), której ustawienia są aktualnie zmieniane. Więcej informacji na temat grup partii i partii znajdziesz w sekcji „Lista partii dla każdej grupy partii miksera” (strona 131).

2. Wybierz grupę partii, dla której chcesz skonfigurować ustawienia miksera.

- Naciśnij [9] PART i upewnij się, że zaświeciła się lampka wskaźnika znajdująca się z lewej strony przycisku.
- Za pomocą [13] [-] oraz [+] wybierz grupę partii, której ustawienia chcesz skonfigurować.

Aby wybrać grupę partii:	Wyświetl poniższe wskazanie:
Grupa partii KEYBOARD	KEYBOARD
Grupa partii RHYTHM	RHYTHM
Grupa partii SONG SYSTEM	SONG oraz SYSTEM
Grupa partii SONG SOLO	SONG oraz SOLO
Grupa partii MIDI IN	MIDI IN
Zewnętrzna grupa partii (wejście mikrofonowe)	E*1

- *1 [E] wyświetlane jest na prawym krańcu wskazań partii miksera. Równocześnie wyświetlone zostanie również wskazanie partii miksera [1].
- Po wybraniu grupy partii, naciśnij [9] PART i upewnij się, że zgasła lampka wskaźnika z lewej strony przycisku.

3. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wybierz partię, której ustawienia chcesz zmienić za pomocą miksera.

- Naciśnięcie [3] (→), jeżeli wybrano partię skrajnie z prawej strony lub [1] (←), gdy wybrano partię skrajnie z lewej strony, spowoduje przewinięcie danych do kolejnej grupy partii. *2
- *2 Naciśnięcie [3] (→), gdy wybrano Part 8 dla grupy partii SONG SOLO lub MIDI IN, spowoduje zmianę wyświetlania na partie 9 do 16 tej samej grupy partii. Naciśnięcie [1] (←), gdy wybrana jest Part 9, spowoduje wyświetlenie partii 1 do 8.
- Możesz skorzystać z klawiszy numerycznych [12], aby szybciej wybrać partię. Patrz „Wybór partii za pomocą klawiszy numerycznych [12]” (strona 130).

4. Za pomocą klawiszy numerycznych [2] (∨) oraz [5] (∧) [12] wybierz element, którego ustawienia chcesz zmienić.

Aktualna wartość ustawienia Nazwa elementu ustawień



Spowoduje to wyświetlenie wskaźnika poziomu dla wartości ustawienia każdej partii aktualnie wybranej opcji.

- Aby dowiedzieć się więcej na temat opcji ustawień, patrz „Zaawansowane ustawienia miksera” (strona 133).

5. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] zmień wartość ustawienia.

6. Aby wyjść z trybu miksera, naciśnij klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].

UWAGA

- Wyświetlanie, miganie lub brak wyświetlania wskazań partii miksera zależy od tego, czy włączono bądź wyłączono stany w trybie partii. Więcej informacji znajdziesz w „Wyciszanie określonych partii (Tryb Partii)” (strona 125).

Wybór partii za pomocą klawiszy numerycznych [12]

1. Wykonaj kroki 1 oraz 2 z sekcji „Konfiguracja ustawień miksera” (strona 128), aby wybrać grupę partii, dla której chcesz skonfigurować ustawienia miksera.

2. Naciśnij [9] PART.

Spowoduje to włączenie lampki wskaźnika znajdującej się z lewej strony przycisku (tryb partii w trybie miksera).

3. Aby wybrać partię, naciśnij klawisz numeryczny [12] odpowiadający numerowi partii.

- Na przykład, dla partii [2] naciśnij klawisz numeryczny [2] [12].
- Grupy partii SONG SOLO oraz MIDI IN składają się z 16 partii, jednak równocześnie wyświetlanych jest jedynie osiem partii (1 do 8 lub 9 do 16). Gdy wyświetlane są partie od 9 do 16, w pierwszej kolejności odejmij wartość 8 od numeru partii.

Następnie naciśnij klawisz numeryczny [12] odpowiadający wynikowi odejmowania. Dla partii [16], na przykład, naciśnij klawisz numeryczny [8] [12].

4. Aby wyjść z trybu partii, naciśnij [9] PART.

Spowoduje to wyłączenie lampki wskaźnika z lewej strony przycisku.

Lista partii dla każdej grupy partii miksera

W poniższych tabelach przedstawiliśmy grupy partii w trybie miksera oraz partie znajdujące się w każdej z grup.

☞ Grupa partii KEYBOARD

Jest to partia grana ręcznie na instrumencie, zawierająca automatyczną harmonizację i pady fraz.

Numer partii	Odpowiadająca mu partia
1	UPPER 1
2	UPPER 2
3	LOWER 1
4	LOWER 2
5	Automatyczna harmonizacja
6	Pad frazy 1
7	Pad frazy 2
8	Pad frazy 3
9	Pad frazy 4

☞ Grupa partii RHYTHM

Partie akompaniamentu automatycznego.

Numer partii	Odpowiadająca mu partia
1	Perkusja
2	Bębny
3	Bas
4	Akord 1
5	Akord 2
6	Akord 3
7	Akord 4
8	Akord 5

☞ Grupa partii SONG SYSTEM

Są to partie ścieżki systemowej utworów nagranych za pomocą rejestratora MIDI.

Numer partii	Odpowiadająca mu partia
1	UPPER 1
2	UPPER 2
3	LOWER 1
4	LOWER 2
5	Automatyczna harmonizacja
6	Pad frazy 1
7	Pad frazy 2
8	Pad frazy 3
9	Pad frazy 4

☞ Grupa partii SONG SOLO

Są to partie utworów z banku utworów oraz ścieżka solo utworów nagranych za pomocą rejestratora MIDI.

Numer partii	Odpowiadająca mu partia
1 do 8	Partia 1 do partii 8 utworu
9 do 16	Partia 9 do partii 16 utworu

☞ Grupa partii MIDI IN

Partie z MIDI.

Numer partii	Odpowiadająca mu partia
1 do 8	Partia 1 do partii 8 MIDI Receive
9 do 16	Partia 9 do partii 16 MIDI Receive

☞ Zewnętrzna grupa partii

Wejście mikrofonowe.

Numer partii	Odpowiadająca mu partia
1	Wejście mikrofonowe.

Opcje ustawień dla każdej grupy partii

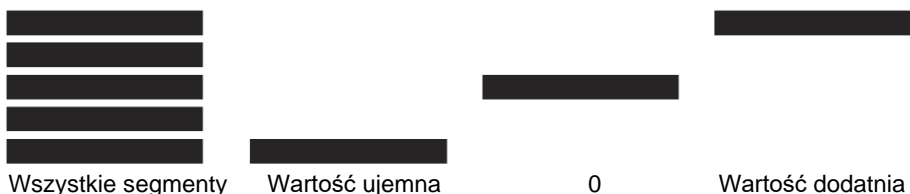
Wartości ustawień domyślnych zostały oznaczone gwiazdką (*).

Nazwa opcji (wyświetlacz)	Opis	Ustawienia
Włączenie/ wyłączenie partii (Part) ^{*1 *2}	Umożliwia włączenie/wyłączenie wybranej partii.	On*, Off
Głośność (Volume)	Regulacja poziomu głośności wybranej partii.	0 do 100* do 127
Pan (Pan) ^{*3}	Reguluje ustawienia stereo każdej partii. Cyfra 0 oznacza pozycję środkową, mniejsza wartość spowoduje przesunięcie w lewo, a większa wartość spowoduje przesunięcie w prawo.	-64 do 0* do 63
Pogłos (Rev Send)	Określa ilość pogłosu dodanego do wybranej partii.	0 do 40* do 127
Chorus (Cho Send)	Określa poziom efektu chorus dodanego do wybranej partii.	0* do 127
Opóźnienie (Dly Send)	Określa zakres opóźnienia dodanego do wybranej partii.	0* do 127

*1 Wyświetlane są wskaźniki poziomów wszystkich partii, dla których ustawienie to zostało włączone, zaś dla partii, dla których wyłączono ustawienie, nie są wyświetlane.

*2 Gdy wyświetlana jest ta opcja ustawień, można wyemitować jedynie wybraną partię. Patrz „Odtwarzanie tylko wybranej partii” (strona 134).

*3 Stan ustawienia Pan oznaczany jest przedstawionymi poniżej wskaźnikami poziomu. Wskaźnik znajdujący się skrajnie po lewej został zamieszczony, aby ukazać wszystkie segmenty.



Odtwarzanie tylko wybranej partii

- Wykonaj kroki od 1 do 4 opisane w „Konfiguracje ustawień miksera” (strona 128).
- Aby odtworzyć wyłącznie partię, której ustawienia są zmieniane, naciśnij klawisz numeryczny [6] (ENTER) [12]. Spowoduje to miganie wskaźnika partii miksera dla partii, której ustawienia są zmieniane oraz wskaźnika poziomu, znajdującego się powyżej.



- Umożliwi to odtworzenie wyłącznie dźwięku partii, której ustawienia są konfigurowane – pozostałe partie nie zostaną odtworzone.
- Aby przywrócić odtwarzanie pozostałych partii, ponownie naciśnij [6] (ENTER).
 - Użycie przycisków numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] w celu zmiany partii spowoduje przywrócenie odtwarzania pozostałych partii.

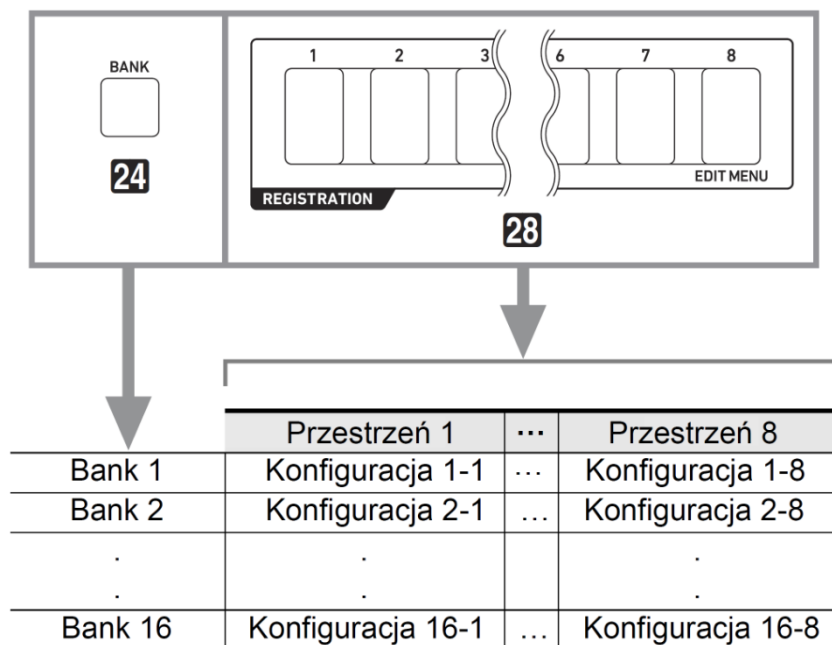
REJESTROWANIE I PRZYWOŁYWANIE USTAWIEŃ (REJESTRACJA)

Dzięki funkcji rejestracji możesz zarejestrować konfigurację keyboardu cyfrowego (brzmienie, podkład rytmiczny i inne ustawienia), aby móc je później przywołać w dowolnym momencie. Możesz rejestrować inną konfigurację dla każdego granego utworu i szybko wybierać odpowiednie ustawienia keyboardu podczas występu.

■ Lokalizacja zapisu konfiguracji

Rejestry ustawień zapisywane są w pamięci, która została podzielona na 16 banków. Każdy bank posiada 8 przestrzeni magazynowych, co oznacza, że możesz zapisać do 128 konfiguracji (16 banków x 8 przestrzeni).

- Do wyboru banku służy przycisk [24] BANK.
- Przestrzeń magazynową wybiera się za pomocą przycisków [28] REGISTRATION ([1] do [8]).



Rejestrowanie ustawień

Opcje rejestrowania ustawień

Poniżej wymieniamy opcje ustawień, które mogą zostać zarejestrowane.

∞ Gra na keyboardzie

- Numer brzmienia (partie UPPER 1, LOWER 1, UPPER 2, LOWER 2).
- Warstwa (włączona/wyłączona).
- Podział (włączony/wyłączony).
- Pogłos, chorus, opóźnienie (włączone/wyłączone, typ).

∞ Ustawienia nut

- Transpozycja.
- Przesunięcie oktawy (partie UPPER 1, LOWER 1, UPPER 2, LOWER 2).
- Stan ustawień Touch Response.
- Efekty Pedal 1 oraz Pedal 2 (typ Pedal 2 nie jest rejestrowany).
- Skala, dostrojenie skali, dostrojenie partii, dostrojenie zgrubne partii.
- Klawisz [33] SUSTAIN (włączone/wyłączone, tryb ustawień).
- Klawisz [32] PORTAMENTO (włączone/wyłączone, tryb ustawień).
- CT-X5000: klawisz [39] MODULATION/ASSIGNABLE (włączone/wyłączone, tryb ustawień).

∞ Ustawienia podziału

- Punkt podziału.
- Punkt dolny.
- Punkt akordu.

∞ Akompaniament automatyczny

- Numer podkładu rytmicznego.
- ACCOMP włączone/wyłączone (wyświetlanie/brak wyświetlania wskazania [ACCOMP]).
- Tempo, ustawienie wyświetlania wartości nutowej.
- Tryb palcowania akordów.
- Start synchroniczny.
- Głośność akompaniamentu automatycznego.

∞ AUTOMATYCZNA HARMONIZACJA/ARPEGGIATOR

- Przyporządkowanie przycisku [34] AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR.
- Automatyczna harmonizacja (włączona/wyłączona, typ).
- Arpeggiator (włączony/wyłączony, typ).
- Arpeggiator Hold (włączone/wyłączone).

☞ Pad frazy

- Numer zestawu fraz.
- Ustawienia odtwarzania fraz.

☞ Mikser

- Włączenie/wyłączenie partii.
- Ustawienia: głośności, Pan, pogłosu, chorusu, opóźnienia.

Rejestracja konfiguracji

! WAŻNE!

- Wybór za pomocą poniżej przedstawionej procedury: przestrzeni i banku, w których dane zostały już zapisane spowoduje wykasowanie istniejących danych. Więcej informacji na temat banków i przestrzeni znajdziesz w „Lokalizacja zapisu konfiguracji” (strona 135).

1. Wybierz ustawienia brzmienia podkładu rytmicznego itp. keyboardu cyfrowego, odpowiednio do granego utworu.
2. Za pomocą [24] BANK wybierz bank, w którym chcesz zapisać konfigurację.



- Każde naciśnięcie [24] BANK powoduje przewijanie numerów banków.
- Numer banku można wybrać, jeżeli w czasie około trzech sekund, gdy miga wskaźnik [BANK] po naciśnięciu [24] BANK, naciśniesz [13] [-] oraz [+] lub użyjesz pokrętki [11].

3. Przytrzymując [25] STORE, naciśnij jeden z przycisków [28] REGISTRATION ([1] do [8]), aby wybrać przestrzeń magazynową, w której ustawienia zostaną zapisane.

Naciśnięcie powyższych dwóch przycisków spowoduje zapisanie aktualnej konfiguracji keyboardu cyfrowego w banku i przestrzeni, określonych w krokach 2 oraz 3.



Przywoływanie zarejestrowanego zestawu ustawień

Przywoływanie ustawień

1. W razie potrzeby naciśnij [23] FREEZE, aby włączyć lub wyłączyć funkcję Freeze.

- Po włączeniu funkcji zapali się lampka. Gdy funkcja jest wyłączona, lampka nie świeci.



- Więcej informacji na temat funkcji Freeze znajdziesz poniżej w „Funkcja Freeze”.

2. Za pomocą [24] BANK wybierz bank, który zawiera konfigurację, którą chcesz przywołać.



3. Naciśnij jeden z przycisków [28] REGISTRATION ([1] do [8]), aby wybrać przestrzeń magazynową, której ustawienia chcesz przywołać.

Spowoduje to zmianę ustawień keyboardu cyfrowego, zgodnie z przywołanym zestawem ustawień.



Funkcja Freeze

Przywołanie zarejestrowanej konfiguracji powoduje zazwyczaj zastąpienie wszystkich ustawień opisanych w sekcji „Opcje ustawień rejestracji” (strona 136). Funkcja Freeze umożliwia wybór ustawień, które nie będą zastępowane po przywołaniu zarejestrowanych ustawień.

Wykonaj procedurę opisaną w „Konfiguracja ustawień funkcji za pomocą przycisku [10] FUNCTION” (strona 225), aby włączyć lub wyłączyć opcje dla każdego z podmenu, które zostaną wyświetlone po wykonaniu następującej operacji: pamięć rejestracji (Reg Mem) □ cel wstrzymania pamięci rejestracji (RMFrzTgt) (strona 233).

Poniżej wymieniamy opcje ustawień, które mogą zostać wybrane.

Wyświetlacz	Ustawienie, które nie zostanie zmienione po przywołaniu ustawień
Rhythm	Numer podkładu rytmicznego.
Tempo	Tempo.
Tone	Numer brzmienia.
Split Pt	Punkt podziału.
AHar/Arp	Automatyczna harmonizacja/arpeggiator.
Trans.	Transpozycja.
Scale	Skale.
Touch	Dynamika klawiatury.
Effect	Typ efektu (pogłos, chorus, opóźnienie – włączone/wyłączone).
PartTune	Strojenie zgrubne, strojenie precyzyjne.
Phr Pad	Pad frazy.
Cntrlr	Opcje ustawień umieszczone w sekcji Controller (Cntrlr) na liście „Lista opcji ustawień funkcji” (strona 227).

UWAGA

- Domyślnie opcje Rhythm i Tempo są włączone, a pozostałe ustawienia są wyłączone.

Korzystanie z pedału do przewijania wielu zestawów ustawień (Registration sequence)

Każde naciśnięcie pedału spowoduje przewinięcie ustawień aktualnie wybranego banku sekwencji zgodnej z numeracją przestrzeni magazynowych.

Gra z użyciem Registration Sequence

1. Naciśnij [10] FUNCTION.
2. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wyświetl „Reg Mem” (pamięć ustawień), a następnie naciśnij [6] (ENTER).
3. Za pomocą klawiszy [1] (←) oraz [3] (→) wyświetl „Reg Seq” (sekwencja ustawień).
4. Za pomocą [13] [-] oraz [+] wybierz gniazdo pedału, które zostanie użyte w operacji sekwencji ustawień.

Aby wybrać poniższe gniazdo pedału:	Wyświetl:
Gniazdo [54] PEDAL1	Pedal1
Gniazdo [55] PEDAL2/EXPRESSION	Pedal2
(Wyłączenie funkcji rejestracji).	Off

Wyświetlane
SEQ BANK
REGISTRATION 01-1

- Wyświetlone zostanie wskazanie [SEQ], co oznacza włączenie funkcji sekwencji ustawień.
 - Celem pedału podłączonego do gniazda wybranego w tej procedurze jest, tylko i wyłącznie, przywoływanie zarejestrowanych ustawień. Korzystanie ze zwykłych funkcji pedału (przypisanych do pedału za pomocą operacji „Korzystanie z pedału”, strona 59) nie jest możliwe.
5. Po zakończeniu konfiguracji przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12], aby zamknąć ekran ustawień.
 6. Podłącz pedał (patrz „Akcesoria sprzedawane oddzielnie”, strona 11) do gniazda wybranego w kroku 4.
 7. W momencie, gdy chcesz przywołać zarejestrowane ustawienia, naciśnij pedał.
 - Każde naciśnięcie pedału przewija ustawienia aktualnie wybranego banku w sekwencji od przestrzeni 1.
 - Naciśnięcie pedału po przywołaniu ustawień dla przestrzeni 8 spowoduje powrót do ustawień przestrzeni 1.

8. Po zakończeniu przywoływania zarejestrowanych ustawień za pomocą pedału wykonaj kroki 1 do 5, aby wyłączyć funkcję sekwencji ustawień. Wskazanie [SEQ] zniknie.

EDYCJA BRZMIENIA (BRZMIENIA UŻYTKOWNIKA)

Możesz edytować wbudowane brzmienie, aby stworzyć brzmienie użytkownika i zapisać do 100 brzmień użytkownika, które można później przywołać.

■ Zapis na urządzeniu zewnętrznym

Brzmienia użytkownika można zapisać na zewnętrznym dysku USB lub komputerze. Więcej informacji znajdziesz w „Zapisywanie danych z cyfrowego keyboardu na dysku USB” (strona 243) oraz w „Transfer danych pomiędzy cyfrowym keyboardem i komputerem” (strona 247).

Tworzenie brzmienia użytkownika

Edycja brzmienia

1. Wybierz brzmienie, które chcesz edytować.

- Pamiętaj, aby wybrać brzmienie partii UPPER1 (strona 40). Brzmienie partii UPPER1 będzie brzmieniem, które zostanie edytowane.
- Nie można edytować brzmienia zestawu bębnow.

2. Przytrzymaj [10] FUNCTION do momentu pojawienia się wskazania [EDIT].



- Uruchomiony zostanie tryb edycji brzmień i wyświetlony zostanie ekran edycji brzmień.

Aktualna wartość ustawienia Nazwa edytowanego elementu



- Więcej informacji na temat edytowalnych parametrów znajdziesz w sekcji „Lista pozycji edycji brzmienia” (strona 150).

3. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wyświetl element, który chcesz zmodyfikować.

- Jeżeli wyświetlane jest wskazanie [ENTER], naciśnij [6] (ENTER), aby przejść do podmenu, a następnie użyj klawiszy [1] (←) oraz [3] (→), aby wyświetlić element, który chcesz zmodyfikować.
- Aby powrócić do głównego menu z podmenu, naciśnij klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].
- Za pomocą opcji „DSP Edit” możesz skonfigurować precyzyjne efekty DSP dla brzmienia, wykorzystując szeroką gamę parametrów. Więcej informacji na temat konfiguracji efektów DSP keyboardu cyfrowego oraz informacje ogólne na temat edytowania DSP znajdziesz w „Edytowanie DSP” (strona 143). Informacje na temat operacji edytowania DSP znajdziesz w „Użycie edycji DSP do edycji efektu” (strona 144).

4. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] zmień wartość ustawienia.

5. Powtórz kroki 3 oraz 4 dla każdej opcji edycji, którą chcesz zmienić.

- Możesz odtworzyć brzmienie, które edytujesz, grając na keyboardzie. Dzięki temu możesz natychmiast sprawdzić wpływ edycji na brzmienie.

6. Aby zapisać edytowane brzmienie, naciśnij klawisz numeryczny [7] (WRITE) [12].

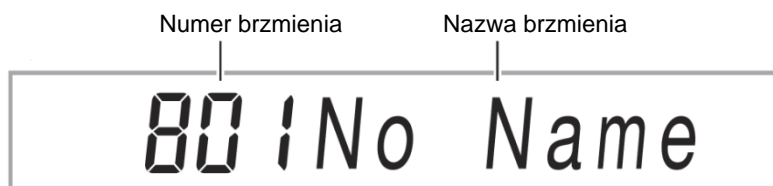
- Jeżeli brzmienie, które edytujesz jest brzmieniem użytkownika, pojawi się komunikat „Replace?” (Czy zastąpić?). Naciśnij [13] [+] (YES), aby zastąpić dane brzmienia oryginalnego nowymi danymi lub [13] [-] (NO), aby zapisać nowe dane bez zastępowania danych oryginalnych.
- Komunikat „Wait...” (przetwarzanie operacji) będzie wyświetlany w czasie przetwarzania operacji zapisywania brzmienia. Gdy wyświetlany jest ten komunikat nie wykonuj żadnych operacji. Gdy operacja zostanie zakończona, pojawi się komunikat „Complete”.

7. Aby wyjść z trybu edycji brzmień, przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].

Wskazanie [EDIT] zgaśnie.

- Jeżeli dokonałeś edycji po wykonaniu operacji opisanej w kroku 6, wyświetlony zostanie komunikat „Exit?” (Zamknąć?). Aby zapisać edytowane dane i zamknąć tryb edycji, naciśnij [13] [+] (YES). Aby kontynuować edycję, naciśnij [13] [-] (NO).
- Jeżeli zapisujesz dane jako nowe brzmienie użytkownika, numer zapisywanego brzmienia będzie najniższym numerem, pod którym nie zapisano żadnych danych.

Po zakończeniu operacji wybrane zostanie brzmienie użytkownika zapisane przed chwilą.

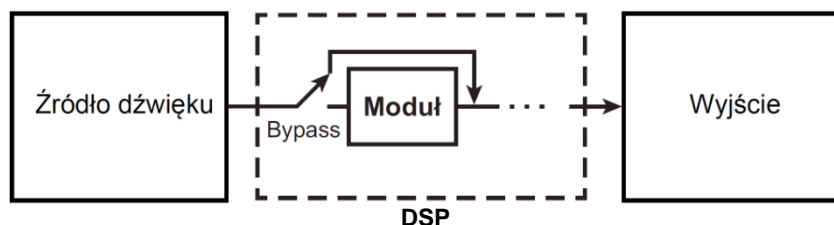


UWAGA

- Jeżeli dla numeru brzmienia użytkownika nie zapisano danych, jako nazwa brzmienia wyświetlane będzie wskazanie „No Data”. Jeżeli zapisane zostały dane, wyświetlane będzie wskazanie „No Name”. Informacje na temat zmiany nazwy znajdziesz w sekcji „Zmiana nazwy brzmienia użytkownika” (strona 145).

Edycja DSP

DSP (Digital Signal Processor) jest typem efektu, który jest podłączany pomiędzy źródłem dźwięku a wyjściem. Wśród typów DSP wymienić należy: korektor graficzny, tremolo, limiter, wah itp. Wiele wbudowanych brzmień keyboardu cyfrowego zostało stworzonych z użyciem DSP odpowiednich dla danego brzmienia. Brzmienia tego typu nazywane są „brzmieniami DSP”. Funkcja edycji brzmień keyboardu cyfrowego zawiera opcję ustawień DSP Edit, która umożliwia edycję DSP. DSP keyboardu cyfrowego, które mogą być edytowane za pomocą DSP Edit są konfigurowane w poniższy sposób.



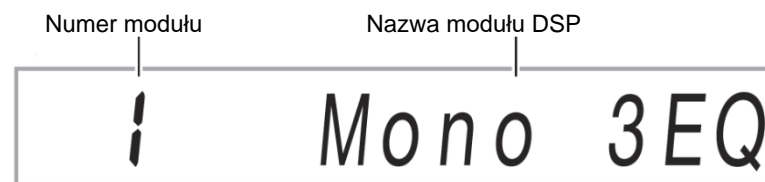
- DSP składa się z jednego lub większej liczby modułów DSP („moduł” na powyższej ilustracji).
- Niniejszy keyboard cyfrowy zawiera setki zapamiętanych DSP. Aby edytować DSP, możesz rozpocząć od zaprogramowanego DSP, czyli przypisanego do wbudowanego brzmienia lub specjalnego DSP stworzonego do edycji.
- Liczba modułów DSP i typ każdego modułu (korektor, limiter, wah itp.) jest inna dla każdego DSP.

Aby przeprowadzić edycję DSP, wybierz zaprogramowany DSP, a następnie edytuj jego parametry, odpowiednio dla modułów DSP.

Więcej informacji na temat modułów DSP i parametrów każdego modułu DSP znajdziesz w sekcji „Lista efektów DSP” (strona 259).

Użycie edycji DSP do edycji efektu

1. Wykonaj kroki 1 oraz 2 sekcji „Edycja brzmienia” (strona 141).
2. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wyświetl „DSP Edit”, a następnie naciśnij [6] (ENTER). Wyświetlone zostanie wskazanie „On/Off”.
3. Jeżeli ustawienie jest wyłączone, naciśnij [13] [-] lub [+], aby je włączyć.
4. Naciśnij [3] (→), aby wyświetlić „DSP Num”.
5. Aby wybrać DSP do edycji, użyj [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11], aby określić numer DSP (1 do 900), a następnie naciśnij [6] (ENTER).
 - Patrz opcja „DSP number” w sekcji „Lista pozycji edycji brzmienia” (strona 150).
6. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wybierz moduł DSP, którego parametry chcesz zmienić.
 - Wyświetlona zostanie nazwa modułu DSP. Więcej informacji na temat modułów DSP znajdziesz w „Lista modułów DSP” (strona 259).



- Jeżeli DSP wybrany w kroku 5 posiada jeden moduł DSP, zawartość wyświetlacza nie zmieni się po naciśnięciu [1] (←) lub [3] (→). Sprawdź nazwę modułu DSP, a następnie przejdź do kroku 7.

7. Naciśnij klawisz numeryczny [6] (ENTER) [12]. Wyświetlone zostanie wskazanie „Bypass”.

8. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wyświetl parametr, którego ustawienie chcesz zmienić.

- Więcej informacji na temat parametrów, których ustawienia mogą zostać zmienione w każdym module DSP znajdziesz w „Lista parametrów DSP” (strona 259).

9. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] zmień wartość ustawienia.
10. W razie potrzeby powtarzaj kroki 8 oraz 9, aby skonfigurować ustawienia pozostałych parametrów.
11. Naciśnij klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].
12. W razie potrzeby powtarzaj kroki 6 do 11, aby skonfigurować ustawienia modułów DSP.
13. Wykonaj krok 6 oraz 7 opisane w „Edycja brzmienia” (strona 141).

Zmiana nazwy brzmienia użytkownika

1. Wybierz brzmienie użytkownika, którego nazwę chcesz zmienić.
2. Przytrzymaj klawisz [8] RECORD/STOP do momentu wyświetlenia „ToneName”.
3. Naciśnij klawisz numeryczny [6] (ENTER) [12].
Wyświetlony zostanie ekran zmiany nazwy.
4. Wprowadź nową nazwę.
 - Patrz sekcja „Wprowadzanie znaków tekstu” (strona 34), aby dowiedzieć się, jak wprowadzić tekst.
5. Naciśnij [6] (ENTER).
Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

6. Naciśnij [13] [+] (YES), aby zatwierdzić zmianę nazwy lub [13] (-) (NO), aby anulować.

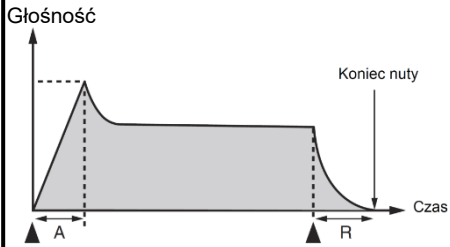
7. Aby zakończyć operację, naciśnij klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].

Kopiowanie brzmienia użytkownika

1. Wybierz brzmienie użytkownika, które chcesz skopiować.
2. Przytrzymaj klawisz [8] RECORD/STOP do momentu wyświetlenia „ToneName”.
3. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wyświetl „ToneCopy”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
4. Za pomocą [13] [-] oraz [13] [+] lub pokrętła [11] wybierz numer brzmienia, do którego chcesz skopiować, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).
 - Jeżeli pod numerem brzmienia, które wybrałeś jako miejsce docelowe kopiowania zostało wcześniej zapisane brzmienie użytkownika, wyświetlony zostanie komunikat „Replace?” (Czy zastąpić?).
5. Naciśnij [13] [+] (YES), aby zatwierdzić kopiowanie lub [13] (-) (NO), aby anulować.
 - Komunikat „Wait...” (przetwarzanie operacji) będzie wyświetlany w czasie przetwarzania operacji kopiowania. Gdy wyświetlany jest ten komunikat nie wykonuj żadnych operacji. Gdy operacja zostanie zakończona, pojawi się komunikat „Complete”.
6. Aby zakończyć operację, naciśnij klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].



1. Wybierz brzmienie użytkownika, które chcesz skasować.
2. Przytrzymaj klawisz [8] RECORD/STOP do momentu wyświetlenia „ToneName”.
3. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wyświetl „ToneClr”, a następnie naciśnij [6] (ENTER). Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).
4. Naciśnij [13] [+] (YES), aby skasować lub [13] (-) (NO), aby anulować operację kasowania.
5. Aby zakończyć operację, naciśnij klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].

Nazwa pozycji	Wyświetlacz	Opis	Ustawienia															
Czas ataku	Atk.Time	Regulacja czasu po naciśnięciu klawisza od rozpoczęcia wybrzmiewania dźwięku do osiągnięcia maksymalnej głośności. Wyższa wartość oznacza wolniejszy atak.  <p>Naciśnięcie klawisza Zwolnienie klawisza A: czas ataku R: czas wybrzmiewania</p>	0 do 127															
Czas wybrzmiewania	Rel.Time	Regulacja czasu wybrzmiewania nut po zwolnieniu klawisza keyboardu. Wyższa wartość oznacza dłuższe wybrzmiewanie.	0 do 127															
Częstotliwość odciążenia	Cutoff F	Regulacja barwy poprzez osłabienie składników charakterystyki częstotliwościowej nuty, które są wyższe niż określona częstotliwość (częstotliwość odciążenia). Wyższa wartość daje jaśniejszy, mocniejszy dźwięk, a niższa wartość daje bardziej miękki i łagodniejszy dźwięk.	0 do 127															
Rezonans	Resonance	Regulacja wzmocnienia tonów harmonicznnych w pobliżu powyżej określonej częstotliwości odciążenia. Wyższa wartość daje bardziej niezwykły dźwięk.	0 do 127															
Wibrato	Vibrato	Podmenu opcji ustawień wibrato.																
Rodzaj wibrato	Vib.Type	Wybór kształtu fali wibrato. <table border="1" data-bbox="1556 1061 2016 1316"> <thead> <tr> <th>Ustawienie</th> <th>Opis</th> <th>Przebieg</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sin</td> <td>Fala sinusoidalna</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tri</td> <td>Fala trójkątna</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Saw</td> <td>Fala piłokształtna</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sqr</td> <td>Fala kwadratowa</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Ustawienie	Opis	Przebieg	Sin	Fala sinusoidalna		Tri	Fala trójkątna		Saw	Fala piłokształtna		Sqr	Fala kwadratowa		Sin, Tri, Saw, Sqr
Ustawienie	Opis	Przebieg																
Sin	Fala sinusoidalna																	
Tri	Fala trójkątna																	
Saw	Fala piłokształtna																	
Sqr	Fala kwadratowa																	
Głębokość wibrato	VibDepth	Określenie głębokości wibrato.	0 do 127															

Nazwa pozycji	Wyświetlacz	Opis	Ustawienia
Tempo wibrato	Vib.Rate	Regulacja tempa wibrato.	0 do 127
Opóźnienie wibrato	VibDelay	Regulacja czasu do rozpoczęcia wibrato, po wydobyć dźwięku.	0 do 127
Przesunięcie oktawy	OctShift	Przesunięcie wysokości dźwięku w górę lub w dół, w krokach oktawowych.	-3 do 0 do 3
Głośność	Volume	Określenie poziomu głośności brzmienia. Wyższa wartość oznacza wyższy poziom głośności.	0 do 127

Nazwa pozycji	Wyświetlacz	Opis	Ustawienia
Czułość dynamiczna	VelSense	Określa wpływ dynamiki naciśnięcia klawiszy na brzmienie i/lub głośność. Wyższa wartość dodatnia daje więcej jasności i wyższą głośność przy silniejszym nacisku na klawisze keyboardu. Wyższa wartość ujemna daje więcej miękkości i niższą głośność przy silniejszym nacisku na klawisze keyboardu. Wartość 0 oznacza brak zmiany w zależności od dynamiki nacisku.	-64 do 0 do 63
Pogłos	Rev.Send	Określa ilość pogłosu dodanego do brzmienia.	0 do 127
Chorus	Cho.Send	Określa ilość efektu chorus dodanego do brzmienia.	0 do 127
Opóźnienie	Dly.Send	Określa ilość opóźnienia dodanego do brzmienia.	0 do 127
Edycja DSP	DSP Edit	Podmenu opcji ustawień efektu DSP.	
Włączenie/wyłączenie	On/Off	On: efekt DSP jest nakładany na brzmienie. Off: efekt DSP nie jest nakładany na brzmienie.	On, Off
Numer DSP	DSP Num	Wybór zaprogramowanego DSP, podczas stosowania efektu DSP. • Wbudowane brzmienia o numerach od 1 do 800 zawierają brzmienia z DSP (brzmienia DSP). W tym menu wybrać można jedynie brzmienie DSP, a pozostałe brzmienia (nie DSP) nie mogą być wybrane. • Numery 801 do 900 służą tylko do edycji DSP. Więcej informacji znajdziesz w oddzielnym „Dodatku”, w sekcji „Lista DSP”.	1 do 900
Moduł 1 DSP	*1	Podmenu konfiguracji ustawień modułów DSP zawartych w wybranym DSP.	
Pomijanie	Bypass	On: pomijanie wybranego modułu DSP. Off: włączenie danego modułu DSP.	On, Off
(W zależności od modułu DSP*2).			
Moduł 2 i wyższe DSP*3.	*1	Podmenu konfiguracji ustawień modułów DSP zawartych w wybranym DSP.	
(Takie same jak parametry modułu 1).			

*1 Wyświetla nazwę (Compressor, Limiter, Enhancer itp.) modułu DSP. Więcej informacji na temat modułów DSP znajdziesz w sekcji „Lista modułów DSP” (strona 259).

*2 Ilość parametrów, które można skonfigurować i ich opcje zależą od modułu DSP. Więcej informacji znajdziesz w sekcji „Lista parametrów DSP” (strona 261).

*3 Nie jest wyświetlane, gdy DSP wybrane do edycji zawiera tylko jeden moduł DSP. Gdy występuje wiele modułów DSP wyświetlone zostanie podmenu dla każdego modułu.

TWORZENIE AUTOMATYCZNEGO AKOMPANIAMENTU (PODKŁAD RYTMICZNY UŻYTKOWNIKA)

Możesz stworzyć wzorce akompaniamentu, które będą odtwarzane, gdy w keyboardzie cyfrowym używasz funkcji akompaniamentu automatycznego. Wzorce można zapisać jako podkłady rytmiczne użytkownika.

Lokalizacja zapisywania i liczba podkładów rytmicznych, które można zapisać zależy od modelu keyboardu cyfrowego.

CT-X5000: podkłady rytmiczne o numerach 294 do 393 (do 100 podkładów rytmicznych).

CT-X3000: podkłady rytmiczne o numerach 294 do 343 (do 50 podkładów rytmicznych).

■ Zapisywanie na urządzeniu zewnętrznym

Podkłady rytmiczne użytkownika można zapisać na dysku USB lub w komputerze. Więcej informacji znajdziesz w sekcji „Zapisywanie danych keyboardu cyfrowego na dysku USB” (strona 243) oraz w sekcji „Transfer danych pomiędzy cyfrowym keyboardem i komputerem” (strona 247).

Konfiguracja podkładu rytmicznego

Poniżej ukazujemy strukturę każdego podkładu rytmicznego.

Podkład rytmiczny			
Wzorzec akompaniamentu [V1] do [V4]	Wzorzec akompaniamentu [F1] do [F4]	Wzorzec akompaniamentu [I]	Wzorzec akompaniamentu [E]
Perkusja	Perkusja	Perkusja	Perkusja
Bębny	Bębny	Bębny	Bębny
Bas	Bas	Bas	Bas
Akordy 1 do 5	Akordy 1 do 5	Akordy 1 do 5	Akordy 1 do 5

[V]: wariacja; [F]: wypełnienie; [I]: intro; [E]: zakończenie.

Każdy podkład rytmiczny zawiera 10 wzorców akompaniamentu, a każdy wzorzec akompaniamentu tworzy do ośmiu partii. Aby od podstaw utworzyć podkład rytmiczny użytkownika, należy zarejestrować po osiem partii dla kolejnych 10 wzorców akompaniamentu. Można również wykorzystać wbudowany podkład rytmiczny, zastępując jego partie nowymi nagraniami lub kopiując i edytując wzorce akompaniamentu.

- Więcej informacji na temat wzorców akompaniamentu znajdziesz w sekcji „Wzorce akompaniamentu” (strona 92).

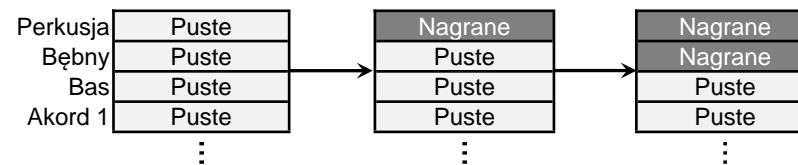
Dane, które można zarejestrować w poszczególnych partiach

W partii wzorca akompaniamentu można zarejestrować grę na keyboardzie (dane nutowe) oraz operacje wykonywane pokrętkiem Pitch Bend.

Tworzenie podkładu rytmicznego użytkownika

∞ Tworzenie akompaniamentu ze wszystkimi nowymi partiami

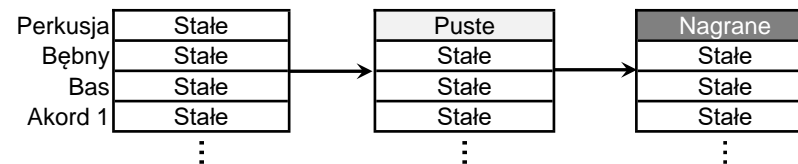
Istnieje możliwość zarejestrowania każdej partii wzorca akompaniamentu.



- Na powyższej ilustracji obszary oznaczone jako „Puste” są specjalnymi obszarami pamięci (obszary użytkownika), które można edytować – po jednym dla każdej partii. Po nagraniu materiału w danym obszarze zmieni się on w obszar „Nagrany”.

∞ Edycja istniejącego wzorca akompaniamentu*1

Możesz wykorzystać wzorzec akompaniamentu istniejącego podkładu rytmicznego jako podstawy, do której dodasz nowe nagrania gry na keyboardzie dla pustych partii. Pamiętaj, że powyższą operację można przeprowadzić tylko dla wariacji i wypełnień.*2



- Na powyższej ilustracji obszary oznaczone jako „Stałe” nie mogą być zmienione. Tych obszarów nie można edytować.

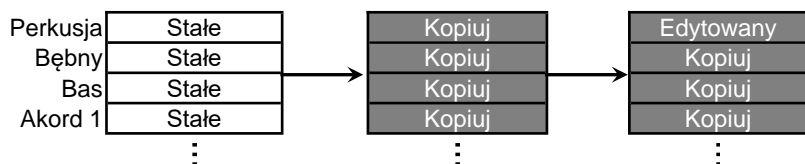
*1 Wbudowany podkład rytmiczny lub wcześniej zapisany podkład rytmiczny użytkownika.

*2 Powyższa operacja nie może zostać przeprowadzona dla istniejącego intro lub zakończenia. Możesz opróżnić wszystkie partie i stworzyć nowy wzorzec od podstaw.



☞ Kopiowanie i edycja wzorca akompaniamentu z istniejącego podkładu rytmicznego

Możesz skopiować wzorzec akompaniamentu z istniejącego podkładu rytmicznego do obszaru użytkownika, a następnie edytować skopiowane dane.



- Na powyższej ilustracji obszary „Kopiuj” i „Edytowany” mają taki sam status, jak obszary „Nagrane”.
- Możesz dodawać nuty i kasować niechciane nuty w czasie rzeczywistym, podczas odsłuchiwania skopiowanych danych.

Poza operacjami opisanymi powyżej możesz zachować wszystkie partie wzorca akompaniamentu istniejącego podkładu rytmicznego jako „Stałe”, zmieniając jedynie ustawienia miksera i zapisując rezultat jako podkład rytmiczny użytkownika.

Tworzenie i edycja podkładu rytmicznego użytkownika

UWAGA

- Informacje na temat numerów wskaźników partii miksera oraz partii każdego wzorca akompaniamentu procedury opisanej poniżej, znajdziesz w „Grupa partii RHYTHM” w sekcji „Lista partii dla każdej grupy partii miksera” (strona 131).

Tworzenie i zapisywanie zupełnie nowego podkładu rytmicznego

UWAGA

- Możesz skopiować wzorzec akompaniamentu istniejącego podkładu rytmicznego do obszaru użytkownika, aby następnie edytować (dodawać oraz usuwać) nuty zarejestrowane w każdej partii. Możesz skopiować cały wzorzec akompaniamentu (krok 3 poniżej) lub skopiować tylko wybraną partię (krok 5 poniżej). Odwołaj się do stosownych procedur.

1. Wybierz podkład rytmiczny użytkownika, w którym dane nie zostały zapisane.

- Patrz „Wybór podkładu rytmicznego” (strona 83).

Wskazanie „No Data” będzie wyświetlane w miejscu nazwy podkładu rytmicznego, gdy wybrano podkład rytmiczny użytkownika, w którym nie zapisano danych.

2. Przytrzymaj klawisz [10] FUNCTION do momentu wyświetlenia [EDIT].



- Uruchomiony zostanie tryb edycji podkładu rytmicznego i wyświetlony zostanie ekran edycji podkładu rytmicznego.
- Wskazania **[1]** będą migać na ekranie. Oznacza to, że wariacja 1 wzorca akompaniamentu 1 została wybrana do edycji.
- Jako partia, która będzie edytowana wyświetlane jest „Drum”.

3. Wybierz wzorzec akompaniamentu do edycji.

Aby wybrać:	Naciśnij przycisk:
Intro.	[14] INTRO
Zakończenie.	[19] ENDING/SYNCHRO START
Wariacja 1 do 4, wypełnienie 1 do 4.	[15] VARIATION/FILL-IN 1 do [18] VARIATION/FILL-IN 4*

- * Każde naciśnięcie przycisku przełącza pomiędzy wyborem wariacji i wypełnienia.
 - Wskaźnik aktualnie wybranego wzorca akompaniamentu (strona 83 i następne) będzie migał.
 - Na tym etapie możesz skopiować istniejący wzorzec akompaniamentu do obszaru użytkownika. Patrz sekcja „Kopiowanie do edycji istniejącego wzorca akompaniamentu” (strona 166).

4. Określ numer taktu i metrum wzorca akompaniamentu, który chcesz stworzyć.

- (1) Naciśnij [28] REGISTRATION [8] (EDIT MENU).
- (2) Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Element”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
- (3) Za pomocą klawiszy [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Measure”, a następnie użyj [13] [-] oraz [+] lub pokrętkę [11], aby zmienić wartość ustawienia.

Wzorzec akompaniamentu	Ustawienia
Intro, zakończenie.	01 do 16
Wariacja.	01 do 16
Wypełnienie.	01 do 02

- (4) Za pomocą klawiszy [1] (↙) oraz [3] (↘) wyświetl „Beat” (metrum), a następnie użyj [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11], aby zmienić wartość ustawienia (zakres wartości: 2/4 do 8/4, 2/8 do 16/8).
- (5) Naciśnij klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].

5. Wybierz partię, którą chcesz edytować.

- (1) Naciśnij [9] PART i upewnij się, że włączyła się lampka z lewej strony przycisku.
- (2) Za pomocą klawiszy numerycznych [12] [1] do [8] wybierz partię do edycji.

Aby wybrać poniższą partię:	Naciśnij poniższy klawisz numeryczny:
Perkusja	[1]
Bębny	[2]
Bas	[3]
Akord 1 do akord 5	[4] do [8]

- Wskazanie partii miksera odpowiadające wybranej partii zacznie migać.

- (3) Naciśnij [9] PART i upewnij się, że zgasła lampka z lewej strony przycisku.
- Na tym etapie możesz skopiować partię istniejącego podkładu rytmicznego do obszaru użytkownika (poza przypadkami wzorców akompaniamentu, które są partią intro lub zakończeniem). Patrz sekcja „Kopiowanie do edycji partii istniejącego podkładu rytmicznego” (strona 166).

6. Skonfiguruj ustawienia brzmienia i przesunięcia oktawy dla partii.

- (1) Wybierz brzmienie, które chcesz wykorzystać do nagrania partii. Patrz sekcja „Wybór brzmienia” (strona 38).
- Dla partii bębnow i perkusji wybrać można wyłącznie brzmienia zestawów perkusyjnych. Brzmień zestawów perkusyjnych nie można wybrać dla partii basu ani partii akordów 1 do 5.
- (2) Skonfiguruj ustawienia przesunięcia oktawy dla partii. Przytrzymując [37] OCTAVE, naciśnij przycisk [38] TRANSPOSE (∧) lub (∨).
- (3) Jeżeli istnieją nagrane partie (wzorzec akompaniamentu istniejącego podkładu rytmicznego, skopiowana partia lub partia nagrana poprzez przynajmniej jednokrotne przeprowadzenie procedury do kroku 10), naciśnięcie [20] START/STOP w tym momencie uruchomi zapętlone odtwarzanie wszystkich zarejestrowanych partii. Oznacza to, że masz możliwość sprawdzania efektu wprowadzonych ustawień podczas konfiguracji.
- (4) Jeżeli istnieją zarejestrowane partie, naciśnięcie klawisza numerycznego [6] (ENTER) [12] spowoduje odtworzenie wyłącznie nut z partii, która jest edytowana.

- Wyświetlone zostanie jedynie wskazanie partii miksera dla edytowanej partii, a znajdujący się powyżej wskaźnik poziomu będzie migał.



Gdy edytowana partia jest partią bębnow.

- Aby wyjść z powyższego stanu, ponownie naciśnij [6] (ENTER) lub wybierz inną partię.

7. Skonfiguruj ustawienia odtwarzania edytowanej partii.

- Patrz sekcja „Konfigurowanie ustawień odtwarzania partii podkładu rytmicznego użytkownika” (strona 171).

8. Zarejestruj grę na keyboardzie dla edytowanej partii.

- Patrz „Rejestrowanie gry na keyboardzie w każdej partii” (strona 161).

9. Skonfiguruj ustawienia miksera dla edytowanej partii.

- Patrz „Konfigurowanie ustawień miksera dla edytowanej partii” (strona 128 i następane).

10. Wykonaj kroki 5 do 9 dla wszystkich partii.

11. Wykonaj kroki 3 do 10 dla wszystkich wzorców akompaniamentu.

12. Zapisz edytowany podkład rytmiczny za pomocą procedury opisanej w „Zapisywanie podkładu rytmicznego użytkownika” (strona 170).



UWAGA

- Edytując wzorzec akompaniamentu istniejącego podkładu rytmicznego, możesz zarejestrować nowe nagrania dla następujących partii: wariacje 1 do 4 oraz wypełnienia 1 do 4. W przypadku intro i zakończenia należy najpierw usunąć wszystkie partie, a następnie zarejestrować nowe partie.
- Możesz skopiować wzorzec akompaniamentu istniejącego podkładu rytmicznego do obszaru użytkownika, aby następnie edytować (dodawać oraz usuwać) nuty zarejestrowane w każdej partii. Możesz skopiować cały wzorzec akompaniamentu (krok 3 poniżej) lub skopiować tylko wybraną partię (krok 5 poniżej). Odwołaj się do stosownych procedur.

1. Wybierz wbudowany podkład rytmiczny lub wcześniej zapisany podkład rytmiczny użytkownika, który chcesz edytować.

- Patrz „Wybór podkładu rytmicznego” (strona 83).

2. Przytrzymaj klawisz [10] FUNCTION do momentu wyświetlenia [EDIT].



- Uruchomiony zostanie tryb edycji podkładu rytmicznego i wyświetlony zostanie ekran edycji podkładu rytmicznego.
- Wskazania [1] będą migać na ekranie. Oznacza to, że wariacja 1 wzorca akompaniamentu 1 została wybrana do edycji.
- Jako partia, która będzie edytowana wyświetlane jest „Drum”.

3. Wybierz wzorzec akompaniamentu do edycji.

Aby wybrać:	Naciśnij przycisk:
Intro	[14] INTRO
Zakończenie	[19] ENDING/SYNCHRO START
Wariacja 1 do 4, wypełnienie 1 do 4.	[15] VARIATION/FILL-IN 1 do [18] VARIATION/FILL-IN 4*

- * Każde naciśnięcie przycisku przełącza pomiędzy wyborem wariacji i wypełnienia.
- Wskaźnik aktualnie wybranego wzorca akompaniamentu (strona 92) będzie migał.

- Na tym etapie możesz skopiować istniejący wzorzec akompaniamentu do obszaru użytkownika. Patrz „Kopiowanie do edycji istniejącego wzorca akompaniamentu” (strona 166).

4. W zależności od wybranego wzorca akompaniamentu wykonaj jedną z poniższych operacji.

■ Jeśli wybrałeś: wariacja 1 do 4 lub wypełnienie 1 do 4

Od razu przejdź do kroku 5.

■ Jeżeli wybrałeś intro lub zakończenie

Wykasuj wszystkie partie wzorca akompaniamentu.

- Wykonaj kroki 2 do 4 opisane w „Wsadowe kasowanie danych zarejestrowanych we wszystkich partiach zawartych w pojedynczym wzorcu akompaniamentu” (strona 169).
- Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wyświetl „Measure”, a następnie użyj [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11], aby zmienić wartość ustawienia.

Wzorzec akompaniamentu	Ustawienia
Intro, zakończenie	01 do 16
Wariacja	01 do 16
Wypełnienie	01 do 02

- Za pomocą klawiszy [1] (←) oraz [3] (→) wyświetl „Beat” (metrum), a następnie użyj [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11], aby zmienić wartość ustawienia (zakres wartości: 2/4 do 8/4, 2/8 do 16/8).
- Naciśnij klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].

5. Wybierz partię, którą chcesz edytować.

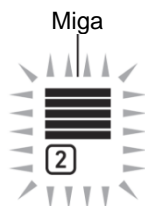
- Naciśnij [9] PART i upewnij się, że włączyła się lampka z lewej strony przycisku.
- Za pomocą klawiszy numerycznych [12] [1] do [8] wybierz partię do edycji.

Aby wybrać poniższą partię:	Naciśnij poniższy klawisz numeryczny:
Perkusja	[1]
Bębny	[2]
Bas	[3]
Akord 1 do akord 5	[4] do [8]

- Wskazanie partii miksera odpowiadające wybranej partii zacznie migać.
- Naciśnij [9] PART i upewnij się, że zgasła lampka z lewej strony przycisku.
- Na tym etapie możesz skopiować partię istniejącego podkładu rytmicznego do obszaru użytkownika (poza przypadkami wzorców akompaniamentu, które są partią intro lub zakończeniem). Patrz „Kopiowanie do edycji partii istniejącego podkładu rytmicznego” (strona 166).

6. Skonfiguruj ustawienia brzmienia i przesunięcia oktawy dla partii.

- (1) Wybierz brzmienie, które chcesz wykorzystać do nagrania partii. Patrz „Wybór brzmienia” (strona 38).
 - Dla partii bębnow i perkusji wybrać można wyłącznie brzmienia zestawów perkusyjnych. Brzmień zestawów perkusyjnych nie można wybrać dla partii basu ani partii akordów 1 do 5.
- (2) Skonfiguruj ustawienia przesunięcia oktawy dla partii. Przytrzymując [37] **OCTAVE**, naciśnij przycisk [38] **TRANSPOSE** (∧) lub (∨).
- (3) Naciśnięcie [20] **START/STOP** w tym momencie uruchomi zapętlone odtwarzanie wszystkich partii wzorca akompaniamentu, który właśnie edytujesz. Oznacza to, że masz możliwość sprawdzania efektu wprowadzonych ustawień podczas konfiguracji.
- (4) Jeżeli istnieją zarejestrowane partie, naciśnięcie klawisza numerycznego [6] (**ENTER**) [12] spowoduje odtworzenie jedynie nut z partii, która jest edytowana.
 - Wyświetlone zostanie jedynie wskazanie partii miksera dla edytowanej partii, a znajdujący się powyżej wskaźnik poziomu będzie migał.



Gdy edytowana partia jest partią bębnow.

- Aby wyjść z powyższego stanu, ponownie naciśnij [6] (**ENTER**) lub wybierz inną partię.

7. Skonfiguruj ustawienia odtwarzania edytowanej partii.

- Patrz „Konfigurowanie ustawień odtwarzania partii podkładu rytmicznego użytkownika” (strona 171).

8. Zarejestruj grę na keyboardzie dla edytowanej partii.

- Patrz „Rejestrowanie gry na keyboardzie w każdej partii” (strona 161).

9. Skonfiguruj ustawienia miksera dla edytowanej partii.

- Patrz „Konfigurowanie ustawień miksera dla edytowanej partii” (strona 165).

10. Wykonaj kroki 5 do 9 dla wszystkich partii.

11. Wykonaj kroki 3 do 10 dla wszystkich wzorców akompaniamentu.

12. Zapisz edytowany podkład rytmiczny za pomocą procedury opisanej w „Zapisywanie podkładu rytmicznego użytkownika” (strona 170).

Konfigurowanie i zapisywanie samych ustawień miksera istniejącego podkładu rytmicznego

1. Wybierz wbudowany podkład rytmiczny lub wcześniej zapisany podkład rytmiczny użytkownika, który chcesz edytować.
 - Patrz „Wybór podkładu rytmicznego” (strona 83).
2. Przytrzymaj klawisz [10] **FUNCTION** do momentu wyświetlenia wskazania [EDIT].
3. Wykonaj krok 3 opisany w „Edytowanie i zapisywanie istniejącego podkładu rytmicznego” (strona 157).
4. Wykonaj krok 5 opisany w „Edytowanie i zapisywanie istniejącego podkładu rytmicznego” (strona 157).
5. Wykonaj procedurę opisaną w „Konfigurowanie ustawień miksera edytowanej partii” (strona 165).
6. Wykonaj kroki 4 oraz 5 dla wszystkich partii, dla których chcesz zmienić ustawienia miksera.
7. Wykonaj kroki 3 do 6 dla wszystkich wzorców akompaniamentu, dla których chcesz zmienić ustawienia miksera.
8. Zapisz edytowany podkład rytmiczny za pomocą procedury „Zapisywanie podkładu rytmicznego użytkownika” (strona 170).



UWAGA

- Operacja opisana w tej sekcji jest wykonywana jako kroki poniżej wymienionych procedur.
 - Krok 8 procedury „Tworzenie i zapisywanie zupełnie nowego podkładu rytmicznego” (strona 153).
 - Krok 8 procedury „Edytowanie i zapisywanie istniejącego podkładu rytmicznego” (strona 157).

1. Naciśnij [8] RECORD/STOP.



Miga

Uruchomiony zostanie tryb czuwania nagrywania i wyświetlone zostanie wskazanie „Recorded” (*nagrane*) lub „Empty” (*puste*).

Jeżeli wyświetlone zostanie wskazanie „Fixed” (*stałe*), oznacza to, że nie można zarejestrować materiału w aktualnie wybranej partii. Po kilku sekundach na wyświetlaczu ponownie pojawi się wskazanie widoczne przed naciśnięciem [8] RECORD/STOP.

- Więcej informacji na temat wskazań znajdziesz w sekcji „Wskazania stanu danych partii” (strona 163).
- Aby wyjść z trybu czuwania, naciśnij [8] RECORD/STOP. Wskazanie [RECORD] zniknie.

2. Skonfiguruj żądane ustawienia nagrywania.

- Ustawienia opcji nagrywania, które wybrałeś w przeszłości będą nadal obowiązywały. Opcje, których nie zmieniałeś będą miały ustawienia domyślne. Więcej informacji na temat opcji ustawień znajdziesz w sekcji „Ustawienia nagrywania podkładu rytmicznego użytkownika” (strona 164).
- Aby skonfigurować ustawienia, wykonaj poniższe kroki.
 - Przytrzymaj [8] RECORD/STOP do momentu pojawienia się „Quantize”.
 - Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (←) oraz [3] (→) [12] wyświetl menu, w którym chcesz wprowadzić zmiany.
 - Za pomocą [13] [–] oraz [+] lub pokrętła [11] zmień wartość ustawienia.
 - Po zakończeniu konfiguracji ponownie naciśnij [8] RECORD/STOP.

3. Przećwicz to, co chcesz zagrać.

- Aby odtwarzać partie wzorca akompaniamentu i ćwiczyc to, co chcesz zagrać na keyboardzie przed rejestracją, wykonaj poniższą procedurę.
 - Przytrzymaj [22] ACCOMP do momentu, gdy wskazanie [ACCOMP] zacznie migać.
 - Uruchomiony zostanie tryb próby.
 - W trybie prób keyboard działa tak samo, jak podczas nagrywania, z tym, że nic nie jest nagrywane.
 - Naciśnij [20] START/STOP.
 - Spowoduje to odtworzenie danych, które zostały już zapisane w poszczególnych partiach wzorca akompaniamentu.
 - Partia basu i partie akordów od 1 do 5 odtwarzane są w tonacji C-dur. Tonacja i typy akordów nie zmieniają się, nawet po zagranie czegoś na klawiaturze akompaniamentu.
 - Zagraj na keyboardzie, zachowując zgodność z odtwarzanym nagraniem.
 - Gra na keyboardzie będzie miała brzmienie wybrane przed przejściem do trybu oczekiwania na nagrywanie.
 - Aby wyjść z trybu prób, przytrzymaj [22] ACCOMP do momentu zniknięcia z ekranu wskazania [ACCOMP].

4. Aby rozpocząć nagrywanie, naciśnij [20] START/STOP.

RECORD

Wyświetlane

- Zostanie wyświetlony komunikat „Record...”.
- W prawym górnym rogu ekranu zliczane będą takty i uderzenia. Gdy osiągnięte zostanie ostatnie uderzenie długości (ilość taktów) określonej dla wzorca akompaniamentu, odliczanie rozpocznie się ponownie od 001:01.

MEASURE BEAT
00 1:01
Takt Uderzenie



5. Uwzględniając wartości dla „MEASURE” oraz „BEAT” widoczne na ekranie, zagraj coś na keyboardzie.

- W nagraniu uwzględnione zostaną również operacje z użyciem pokrętki [40] **PITCH BEND**.
- Nagranie zostanie odtworzone, gdy na wyświetlaczu przywrócony zostanie takt i uderzenie, od którego rozpoczęto nagrywanie.
- Aby skasować wybrane nuty z nagrania, przytrzymaj [28] **REGISTRATION** [2]. Gdy odtwarzanie osiągnie nutę, którą chcesz skasować, naciśnij klawisz keyboardu odpowiadający nucie, którą chcesz skasować. Przytrzymanie [28] **REGISTRATION** [2] równocześnie z jednym lub większą ilością klawiszy keyboardu, podczas odtwarzania, spowoduje skasowanie wszystkich nut odpowiadających klawiszom keyboardu w trakcie odtwarzania, gdy przytrzymywany był powyższy przycisk i klawisze.
- Przed wykonaniem procedury kroku 6 poniżej, możesz dowolną ilość razy nakładać nuty keyboardu i kasować nagrane nuty.

6. Po zakończeniu nagrywania naciśnij [8] **RECORD/STOP**.

Wskazanie [RECORD] zniknie.

- Naciśnięcie [20] **START/STOP** uruchomi zapętlone odtwarzanie zarejestrowanych danych.
- Aby wypróbować zwykłą grę na keyboardzie z zarejestrowanymi danymi w tle (z użyciem brzmienia partii keyboardu, a nie brzmienia zarejestrowanej partii), przytrzymaj [5] **TONE**. W lewym górnym rogu ekranu pojawi się wskazanie partii **U1** ►. Wyświetlona zostanie nazwa brzmienia przypisana do keyboardu i aktywowane zostanie używanie tego brzmienia przez keyboard podczas gry.

■ Wskazania stanu danych partii

W poniższej tabeli objaśniamy znaczenie wskazań stanu partii edytowanych na ekranie edycji podkładu rytmicznego.

Poniższe wskazanie:	Oznacza:
Fixed (stałe dane)	Dane przywołane z wbudowanego podkładu rytmicznego lub wcześniej zapisanego podkładu rytmicznego użytkownika. Nagrywanie nut keyboardu w czasie rzeczywistym jest niemożliwe. Jediną dopuszczalną formą edycji jest konfiguracja ustawień miksera.
Recorded (nagrane dane)	Nagrane, edytowalne dane w obszarze użytkownika. W tym trybie możliwe jest wybieranie ustawień miksera i nagrywanie nut keyboardu w czasie rzeczywistym.
Empty (brak danych)	Obszar użytkownika, do którego nie nagrano danych. W tym trybie możliwe jest wybieranie ustawień miksera i nagrywanie nut keyboardu w czasie rzeczywistym.

■ Ustawienia nagrywania podkładu rytmicznego użytkownika

Ustawienia domyślne zostały oznaczone gwiazdką (*).

Nazwa opcji (wyświetlacz)	Opis	Ustawienia
Kwantyzacja (Quantize)	Wybierz nagrywanie nut bez korekcji – w taki sposób w jaki są grane na keyboardzie, lub automatyczne skorygowanie nut w oparciu o wartość nutową. Wybór innego ustawienia niż „Off” spowoduje wyświetlenie wartości nutowej (4: ćwierćnuta, d: nuta z kropką, t: triola).	Off*, 4, 8, 16, 32, 4d, 8d, 16d, 32d, 4t, 8t, 16t, 32t
Odliczanie (Precount)	Umożliwia włączenie lub wyłączenie odliczania przed rozpoczęciem nagrywania, po naciśnięciu [20] START/STOP w trybie oczekiwania na nagranie. Wybór opcji „1” spowoduje uruchomienie odliczania jednotaktowego, a wybór opcji „2” uruchomi odliczanie dwutaktowe. Wybór „Off” wyłączy odliczanie, a więc nagrywanie rozpoczyna się zaraz po naciśnięciu [20] START/STOP lub klawisza keyboardu.	Off, 1*, 2
Gra akordów (PlayChrd)	Uruchomienie nagrywania wzorca akompaniamentu uruchamia powtarzanie nagrywania wszystkich partii wzorca, oprócz nagrywanej partii. W trakcie odtwarzania z powtarzaniem możesz użyć tego ustawienia, aby wybrać typ akordu używanego podczas odtwarzania w partiach basu i akordów. Dostępne ustawienia to: „C” (C-dur), „C7” (septyma C) oraz „Cm” (C-moll). Wybór „Off” wyłączy nuty partii basu i akordów.	Off, C*, C7, Cm
Metronom (Metronom)	Określa czy w trakcie nagrywania dźwięk metronomu będzie odtwarzany (on), czy też nie (off).	On, Off*



UWAGA

- Operacja opisana w tej sekcji jest wykonywana jako kroki poniżej wymienionych procedur.
 - Krok 9 procedury „Tworzenie i zapisywanie zupełnie nowego podkładu rytmicznego” (strona 153).
 - Krok 9 procedury „Edytowanie i zapisywanie istniejącego podkładu rytmicznego” (strona 157).
 - Krok 5 procedury „Konfiguracja i zapisywanie samych ustawień miksera istniejącego podkładu rytmicznego” (strona 160).

1. Przytrzymaj [9] PART (MIXER) do momentu pojawienia się wskazania [MIXER].

Wyświetlony zostanie numer i nazwa brzmienia edytowanej partii.

2. Naciśnij klawisz numeryczny [2] (∨) oraz [5] (∧) [12], aby wyświetlić opcję menu, którą chcesz zmienić.

- Ustawienia domyślne zostały oznaczone gwiazdką (*).

Nazwa opcji (wyświetlacz)	Opis	Ustawienia
Włączanie/wyłączanie partii (Part)	Umożliwia włączenie/wyłączenie wybranej partii.	On*, Off
Brzmienie partii (Tone)	Umożliwia wybór brzmienia wybranej partii.	*1
Głośność (Volume)	Regulacja poziomu głośności wybranej partii.	0 do 127*
Pan (Pan)	Reguluje ustawienia stereo wybranej partii. Cyfra 0 oznacza pozycję środkową, mniejsza wartość spowoduje przesunięcie w lewo, a większa wartość spowoduje przesunięcie w prawo.	-64 do 0* do 63
Pogłos (Rev Send)	Określa ilość pogłosu dodanego do wybranej partii.	0 do 40* do 127
Chorus (Cho Send)	Określa poziom efektu chorus dodanego do wybranej partii.	0* do 127
Opóźnienie (Dly Send)	Określa zakres opóźnienia dodanego do wybranej partii.	0* do 127

*1 Dla partii bębnow i perkusji wybrać można wyłącznie brzmienia bębnow. Dźwięki zestawów perkusyjnych nie mogą zostać wybrane dla partii basu i partii akordów 1 do 5.

3. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] zmień wartość ustawienia.

4. Po zakończeniu konfiguracji ustawień miksera naciśnij klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].

Kopiowanie do edycji istniejącego wzorca akompaniamentu

1. W trybie edycji podkładu rytmicznego wybierz lokalizację docelową dla skopiowanego wzorca akompaniamentu.

- Wykonaj kroki 1 do 3 procedury „Tworzenie i zapisywanie zupełnie nowego podkładu rytmicznego” (strona 153) lub kroki 1 do 3 procedury „Edytowanie i zapisywanie istniejącego podkładu rytmicznego” (strona 157).

2. Naciśnij [28] REGISTRATION [1].

Wyświetlone zostanie wskazanie „Element”.

3. Naciśnij klawisz numeryczny [6] (ENTER) [12].

Wyświetlona zostanie nazwa i numer aktualnie wybranego podkładu rytmicznego.

4. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer podkładu rytmicznego, który chcesz wykorzystać jako źródło dla operacji kopiowania wzorca akompaniamentu.

5. Wybierz wzorzec akompaniamentu, którego chcesz użyć jako źródła kopiowania.

Wskazanie aktualnie wybranego wzorca akompaniamentu (strona 92) będzie migać.

Aby wybrać:	Naciśnij przycisk:
Intro.	[14] INTRO
Zakończenie.	[19] ENDING/SYNCHRO START
Wariacja 1 do 4, wypełnienie 1 do 4.	[15] VARIATION/FILL-IN 1 do [18] VARIATION/FILL-IN 4*

- * Każde naciśnięcie przycisku przełącza pomiędzy wyborem wariacji i wypełnienia.
- Wybierz intro, gdy lokalizacją docelową kopiowania jest intro, lub zakończenie, gdy materiał kopiowany jest do zakończenia.
 - Gdy miejscem docelowym kopiowania jest wariacja 1 do 4, wybierz wariację 1 do 4.

- Gdy miejscem docelowym kopiowania jest wypełnienie 1 do 4, wybierz wypełnienie 1 do 4.
- Naciśnięcie [20] **START/STOP** w tym momencie uruchomi zapętlone odtwarzanie wzorca akompaniamentu wybranego jako źródło kopiowania.

6. Aby wykonać operację kopiowania, naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

7. Naciśnij [13] [+] (YES), aby zatwierdzić kopiowanie lub [13] [-] (NO), aby anulować.

- Wyświetlony zostanie komunikat „Wait...” (przetwarzanie operacji) – gdy wyświetlany jest ten komunikat nie wykonuj żadnych operacji. Gdy operacja zostanie zakończona, pojawi się komunikat „Complete”.

Kopiowanie do edycji partii istniejącego podkładu rytmicznego



WAŻNE!

- Nie można kopiować partii intro lub zakończenia.

1. W trybie edycji podkładu rytmicznego wybierz partię jako miejsce docelowe kopiowania.

- Wykonaj kroki 1 do 5 procedury „Tworzenie i zapisywanie zupełnie nowego podkładu rytmicznego” (strona 153) lub kroki 1 do 5 procedury „Edytowanie i zapisywanie istniejącego podkładu rytmicznego” (strona 157).

2. Naciśnij [28] REGISTRATION [1].

Wyświetlone zostanie wskazanie „Element”.

3. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Part”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlony zostanie numer i nazwa aktualnie wybranego podkładu rytmicznego.

4. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokręćła [11] wybierz numer podkładu rytmicznego, który chcesz wykorzystać jako źródło operacji kopiowania wzorca akompaniamentu.

5. Wybierz wzorzec akompaniamentu zawierający partię, która ma stanowić źródło kopiowania.

Wskazanie aktualnie wybranego wzorca akompaniamentu (strona 92) będzie migać.

Aby wybrać:	Naciśnij przycisk:
Wariacja 1 do 4, wypełnienie 1 do 4.	[15] VARIATION/FILL-IN 1 do [18] VARIATION/FILL-IN 4*

- * Każde naciśnięcie przycisku przełącza pomiędzy wyborem wariacji i wypełnienia.

6. Wybierz partię, która ma stanowić źródło kopiowania.

- (1) Naciśnij [9] **PART** i upewnij się, że włączyła się lampka z lewej strony przycisku.
- (2) Za pomocą klawiszy numerycznych [12] [1] do [8] wybierz partię do skopiowania.

Aby wybrać partię:	Naciśnij klawisz numeryczny:
Perkusja	[1]
Bębny	[2]
Bas	[3]
Akord 1 do 5	[4] do [8]

- (3) Naciśnij [9] **PART** i upewnij się, że zgasła lampka z lewej strony przycisku.

- Naciśnięcie w tym momencie [20] **START/STOP** uruchamia zapętlone odtwarzanie wyłącznie partii wybranej jako źródło kopiowania.

7. Aby wykonać operację kopiowania, naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

8. Za pomocą [13] [+] (YES) zatwierdź operację kopiowania lub naciśnij [13] [-] (NO), aby anulować.

- Wyświetlony zostanie komunikat „Wait...” (przetwarzanie operacji) – gdy wyświetlany jest ten komunikat nie wykonuj żadnych operacji. Gdy operacja zostanie zakończona, pojawi się komunikat „Complete”.



Wsadowe kasowanie danych zarejestrowanych we wszystkich partiach zawartych w pojedynczym wzorcu akompaniamentu

1. W trybie edycji podkładu rytmicznego wybierz wzorzec akompaniamentu, z którego chcesz wsadowo wykasować partie.
 - Wykonaj kroki 1 do 3 procedury „Edytowanie i zapisywanie istniejącego podkładu rytmicznego” (strona 157).
2. Naciśnij [28] REGISTRATION [2].
Wyświetlone zostanie wskazanie „Element”.
3. Naciśnij klawisz numeryczny [6] (ENTER) [12].
Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).
4. Naciśnij [13] [+] (YES), aby zatwierdzić operację kasowania lub [13] (-) (NO), aby anulować.
 - Spowoduje to wykasowanie wszystkich partii z wybranego wzorca akompaniamentu.

Kasowanie danych zarejestrowanych w konkretnej partii stanowiącej część pojedynczego wzorca akompaniamentu

UWAGA

- Nie można usunąć partii intro ani zakończenia.

1. W trybie edycji podkładu rytmicznego wybierz partię, którą chcesz wykasować.
 - Wykonaj kroki 1 do 5 procedury „Edytowanie i zapisywanie istniejącego podkładu rytmicznego” (strona 157).
2. Naciśnij [28] REGISTRATION [2].
Wyświetlone zostanie wskazanie „Element”.
3. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Part”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

4. Naciśnij [13] [+] (YES), aby zatwierdzić operację kasowania lub [13] (-) (NO), aby anulować.

- Wybrana partia zostanie wykasowana.

Zapisywanie podkładu rytmicznego użytkownika

UWAGA

- Operacja opisana w tej sekcji jest wykonywana jako kroki poniżej wymienionych procedur.
 - Krok 12 procedury „Tworzenie i zapisywanie zupełnie nowego podkładu rytmicznego” (strona 153).
 - Krok 12 procedury „Edytowanie i zapisywanie istniejącego podkładu rytmicznego” (strona 157).
 - Krok 8 procedury „Konfiguracja i zapisywanie samych ustawień miksera istniejącego podkładu rytmicznego” (strona 160).

1. Naciśnij klawisz numeryczny [7] (WRITE) [12].
 - Jeżeli podkład rytmiczny, który edytujesz jest podkładem rytmicznym użytkownika, wyświetlony zostanie komunikat „Replace?” (Czy zastąpić?). Naciśnij [13] [+] (YES), aby zastąpić dane oryginalnego podkładu rytmicznego danymi nowego podkładu rytmicznego. Aby zapisać dane jako nowy podkład rytmiczny, naciśnij [13] [-] (NO).
 - Komunikat „Wait...” (przetwarzanie operacji) będzie wyświetlany na ekranie w trakcie wykonywania operacji zapisywania. Gdy wyświetlany jest ten komunikat nie wykonuj żadnych operacji. Gdy operacja zostanie zakończona, pojawi się komunikat „Complete”.
2. Aby wyjść z trybu edycji podkładu rytmicznego, przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].
Wskazanie [EDIT] zniknie.
 - Jeżeli dokonałeś edycji po wykonaniu operacji opisanej w kroku 1, wyświetlony zostanie komunikat „Exit?” (Zamknąć?). Aby zapisać edytowane dane i zamknąć tryb edycji podkładu rytmicznego, naciśnij [13] [+] (YES). Aby kontynuować edycję, naciśnij [13] [-] (NO).
 - Jeżeli zapisujesz dane jako nowy podkład rytmiczny użytkownika, numer zapiswanego podkładu rytmicznego będzie najniższym numerem w pamięci, pod którym nie zapisano żadnych danych. Po zakończeniu operacji wybrany zostanie zapisany przed chwilą podkład rytmiczny użytkownika.



Numer podkładu rytmicznego Nazwa podkładu rytmicznego



UWAGA

- Jeżeli pod danym numerem podkładu rytmicznego użytkownika nie zapisano danych, komunikat „No Data” wyświetlany będzie jako nazwa podkładu rytmicznego. Jeżeli są tam zapisane dane, wyświetlane będzie „No Name”. Informacje na temat zmiany nazwy znajdziesz w sekcji „Zmiana nazwy podkładu rytmicznego użytkownika” (strona 176).

Ustawienia odtwarzania partii podkładu rytmicznego użytkownika

Konfigurowanie ustawień odtwarzania partii podkładu rytmicznego użytkownika

UWAGA

- Operacja opisana w tej sekcji jest wykonywana jako kroki poniżej wymienionych procedur.
 - Krok 7 procedury „Tworzenie i zapisywanie zupełnie nowego podkładu rytmicznego” (strona 153).
 - Krok 7 procedury „Edytowanie i zapisywanie istniejącego podkładu rytmicznego” (strona 157).

1. Naciśnij [28] REGISTRATION [8] (EDIT MENU).
2. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „PartEdit”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
3. Za pomocą klawiszy [1] (↙) oraz [3] (↘) wyświetl opcję menu, którą chcesz zmienić.

4. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] zmień wartość ustawienia.

- Poniżej przedstawiliśmy opcje menu i zakresy ustawień.

Nazwa opcji (wyświetlacz)	Ustawienie
Tabela konwersji akordów (Table)	01 do 19
Punkt zmiany (Break Pt)	C do B
Inwersja (Invert)	On, Off, 7th
Ponowne wyzwolenie (Retrig.)	On, Off
Zakres zmiany (BndRng)	00 do 12

- Więcej informacji na temat każdej opcji znajdziesz poniżej w sekcji „Szczegóły ustawień odtwarzania partii podkładu rytmicznego użytkownika”.

5. Naciśnij przycisk numeryczny [4] (EXIT) [12].

Szczegóły ustawień odtwarzania partii podkładu rytmicznego użytkownika

■ Tabela konwersji akordów (Table)

Nagrywanie wzorca akompaniamentu przeprowadzane jest zazwyczaj w tonacji C-dur (pryma C, typ durowy). Podczas odtwarzania akompaniamentu automatycznego można użyć podstawy (prymy) innej niż C oraz zmienić typ akordu na inny niż durowy. Przeprowadzane jest to z wykorzystaniem „tabeli konwersji akordów”, dzięki której dokonywane jest zamienianie danych zarejestrowanych w C-dur na akordy o innej podstawie i/lub typie. Niezależnie od określonej podstawy i typu akordu aktualnie wybrana tabela akordów będzie służyła do wprowadzania poprawek w celu dopasowania partii instrumentów i typu granej muzyki, aby zapewnić naturalny akompaniament.

Parametr ten umożliwia wybór spośród 19 typów tabel konwersji akordów, które wymieniliśmy poniżej.

Numer	Nazwa tabeli	*1	Partie	Opis
01	Bass Basic	*2	Bas	Stosowana zazwyczaj jako partia basu.
02	Bass f-root	*2	Bas	Wariacja numeru 01. Podczas zmiany akordu sprawia, że pierwsza nuta staje się nutą podstawową.
03	Bass 7th	*2	Bas	Stosowane jako partia basu nagrywana w akordach septymowych.
04	Bass 7th f-root	*2	Bas	Wariacja numeru 03. Podczas zmiany akordu sprawia, że pierwsza nuta staje się nutą podstawową.
05	Chord Basic	*2	Akord	Stosowana zazwyczaj jako partia akordów.
06	Chord Var2	*2	Akord	Stosowana jako partia akordów zawierająca dysonans.
07	Chord Var3	*2	Akord	Jeżeli podczas gry wybrano akord septymowy, nuta piąta konwertowana jest na siódmą nutę. W przypadku C7, na przykład G staje się B ^b .
08	Chord Var4	*2	Akord	Wariacja numeru 05 (Chord Basic).
09	Chord 7th	*2	Akord	Stosowana jako partia akordu zarejestrowana z użyciem akordów septymowych.
10	Chord Minor	*2	Akord	Stosowana jako partia akordu zarejestrowana z użyciem akordów molowych.
11	Phrase	*2	Akord	Stosowany dla partii akordów, w której nagrana została fraza (taka jak skala durowa).
12	Chord Minor	*2	Bas	Stosowana jako partia basu nagrywana akordami molowymi.
13	Chord Minor f-root	*2	Bas	Wariacja numeru 12. Podczas zmiany akordu sprawia, że pierwsza nuta staje się nutą podstawową.
14	Penta Phrase	*3	Akord	Stosowana dla partii akordów zarejestrowanych z użyciem frazy w skali pentatonicznej.
15	Intro n-minor	*3	Bas/akord	Gdy podczas gry wybrany został akord molowy, dokonuje konwersji na skalę molową.
16	Intro m-minor	*3	Bas/akord	Gdy podczas gry wybrany został akord molowy, dokonuje konwersji na melodyczną skalę minorową (wstępującą).
17	Intro h-minor	*3	Bas/akord	Gdy podczas gry wybrany został akord molowy, dokonuje konwersji na skalę minorową harmoniczną.
18	Intro no Change	*3	Bas/akord	Nagrywanie oryginału bez zmian, bez konwersji minorowej/durowej, zgodnie z akordem wybranym podczas gry.
19	Intro dorian	*3	Bas/akord	Gdy podczas gry wybrany został akord molowy, dokonuje konwersji na skalę dorycką.

*1 Partia akompaniamentu.

*2 Dla wariacji i wypełnienia.

*3 Dla intro i zakończenia.

■ Punkt zmiany (Break Pt)

Parametr ten określa klawisz, od C do B, który staje się punktem, w którym nuty basu i akordów akompaniamentu automatycznego są obniżane o oktawę. Na przykład, jeśli jako punkt zmiany wybierzemy F, akord C-dur zarejestrowany jako C3E3G3 (CEG) staje się D3F#3A3 (DF#A – każdy podwyższony o jedną wartość nutową), gdy na klawiaturze akordów zagrany zostanie dźwięk D, czy E3G#3B3 (EG#B – każdy podwyższony o jedną wartość nutową), gdy na klawiaturze akordów zagrany zostanie dźwięk E oraz F2A2C3 (FAC – obniżone o oktawę), gdy zagrany zostanie dźwięk F.

■ Inwersja (Invert)

Parametr ten określa czy akordy grane jako akompaniament automatyczny powinny odwzorowywać odwrócone formy oryginalnych akordów (EGC oraz GCE dla CEG).

Na przykład, powiedzmy, że oryginalny zarejestrowany akord C-dur to CEG, a na klawiaturze akordów zagrany został akord F. Jeżeli dla tego ustawienia wybrano „Off”, akord zostanie bezpośrednio przekonwertowany na FAC. Jeżeli wybrano „On” lub (lub „7th”), akord zostanie przekonwertowany na CFA, czyli odwróconą formę najbliższą do CEG. Przejście nut akordu podczas odtwarzania, gdy wybrano „On” (lub „7th”), jest łagodniejsze, dzięki czemu akompaniament brzmi bardziej naturalnie.

Pamiętaj, że opcję „7th” zamiast „On” można wybrać tylko wtedy, gdy wybrano parametr „C7” dla ustawienia „PlayChrd”^{*} podczas nagrywania partii akompaniamentu i jeżeli wybrano „09 (Chord 7th)” jako tabelę konwersji akordów.

* Informacje na temat „PlayChrd” znajdziesz w „Ustawienia nagrywania podkładu rytmicznego użytkownika” (strona 164).

UWAGA

- Jeżeli wybierasz „On” (lub „7th”) dla tego ustawienia, pamiętaj, aby wybrać „C” dla ustawienia punktu zmiany (Break Pt).

■ Ponowne wyzwolenie (Retrig.)

Ten parametr określa jaki wpływ na odtwarzany wzorzec akompaniamentu ma zmiana akordu występująca w trakcie wzorca. Gdy wybrano „On”, wzorzec „zostanie ponownie wyzwolony”, co spowoduje zmianę aktualnie odtwarzanej nuty na odpowiadającą jej nutę zagrane go właśnie akordu. Gdy wybrano „Off”, zmiana akordu spowoduje słumienie aktualnie wybrzmiewającej nuty i wyemitowanie kolejnej nuty wzorca z właśnie zagrane go akordu.

■ Zakres zmiany (BndRng)

Niniejszy parametr określa skalę zmiany dla operacji wykonywanych pokrętkiem Pitch Bend, w krokach półtonowych.

Konfigurowanie ustawień miksera podkładu rytmicznego

1. Podczas edycji podkładu rytmicznego w trybie edycji podkładu rytmicznego naciśnij [28] REGISTRATION [8] (EDIT MENU).
2. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Rhy Edit”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
Wyświetlone zostanie wskazanie „Volume”.
3. Za pomocą klawiszy [1] (↙) oraz [3] (↘) wyświetl opcję menu, którą chcesz zmienić.

Nazwa opcji (wyświetlacz)	Opis	Ustawienia
Głośność (Volume)	Regulacja poziomu głośności całego podkładu rytmicznego.	0 do 127
Typ pogłosu (Reverb)	Określa typ pogłosu zastosowany do całego podkładu rytmicznego.	*1
Typ chorus (Chorus)	Określa typ efektu chorus zastosowany do całego podkładu rytmicznego.	*2
Typ opóźnienia (Delay)	Określa typ opóźnienia zastosowany do całego podkładu rytmicznego.	*3

*1 Patrz sekcja „Lista efektów Reverb” (strona 46).

*2 Patrz sekcja „Lista efektów Chorus” (strona 49).

*3 Patrz sekcja „Lista efektów Delay” (strona 50).

4. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] zmień wartość ustawienia.
5. Naciśnij przycisk numeryczny [4] (EXIT) [12].

Wsadowe kasowanie danych zarejestrowanych we wszystkich wzorcach akompaniamentu podkładu rytmicznego

1. Wykonaj kroki 1 oraz 2 opisane w sekcji „Konfiguracja ustawień miksera dla podkładu rytmicznego” (strona 128 i nastęne).
2. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „All Clear”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).
3. Naciśnij [13] [+] (YES), aby zatwierdzić operację kasowania wsadowego lub [13] (-) (NO), aby anulować.
4. Naciśnij przycisk numeryczny [4] (EXIT) [12].

Zmiana nazwy podkładu rytmicznego użytkownika

1. Wybierz podkład rytmiczny użytkownika, którego nazwę chcesz zmienić.
2. Przytrzymaj [8] RECORD/STOP do momentu wyświetlenia „Rhy Name”.
3. Naciśnij klawisz numeryczny [6] (ENTER) [12].
Wyświetlony zostanie ekran zmiany nazwy.
4. Wprowadź nową nazwę.
 - Patrz sekcja „Wprowadzanie tekstu” (strona 34), aby dowiedzieć się więcej na temat wprowadzania tekstu.
5. Naciśnij [6] (ENTER).
Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).
6. Naciśnij [13] [+] (YES), aby zatwierdzić operację zmiany nazwy lub naciśnij [13] (-) (NO), aby anulować.
7. Naciśnij przycisk numeryczny [4] (EXIT) [12].

Kopiowanie podkładu rytmicznego użytkownika

1. Wybierz podkład rytmiczny użytkownika, który chcesz skopiować.
2. Przytrzymaj [8] RECORD/STOP do momentu wyświetlenia „Rhy Name”.
3. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Rhy Copy”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
4. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer podkładu rytmicznego do którego chcesz skopiować, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

 - Jeżeli pod numerem podkładu rytmicznego, który wybrałeś jako miejsce docelowe kopiowania został wcześniej zapisany podkład rytmiczny użytkownika, wyświetlony zostanie komunikat „Replace?” (Czy zastąpić?).
5. Naciśnij [13] [+] (YES), aby zatwierdzić operację kopiowania lub naciśnij [13] (-) (NO), aby anulować.
 - Komunikat „Wait...” (przetwarzanie operacji) będzie wyświetlany na ekranie w trakcie wykonywania operacji kopiowania. Gdy wyświetlany jest ten komunikat nie wykonuj żadnych operacji. Gdy operacja zostanie zakończona, pojawi się komunikat „Complete”.
6. Aby zakończyć operację, naciśnij przycisk numeryczny [4] (EXIT) [12].

Kasowanie podkładu rytmicznego użytkownika

1. Wybierz podkład rytmiczny użytkownika, który chcesz skasować.
2. Przytrzymaj [8] RECORD/STOP do momentu wyświetlenia „Rhy Name”.

3. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Rhy Clr”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).
4. Naciśnij [13] [+] (YES), aby skasować lub naciśnij [13] (-) (NO), aby anulować operację kasowania.
5. Aby zakończyć operację, naciśnij przycisk numeryczny [4] (EXIT) [12].

KORZYSTANIE Z TRYBU MIDI DO NAGRYWANIA

Możesz wykorzystać rejestrator MIDI do nagrywania gry na keyboardzie, w czasie rzeczywistym.

- W pamięci keyboardu cyfrowego możesz zarejestrować do 10 utworów. Zarejestrowany materiał zapisywany jest pod numerami 31 do 40 utworów w Song Bank (utwory użytkownika).
- Jeden utwór może składać się z 999 taktów lub łącznie około 40 000 nut we wszystkich ścieżkach. Nagrywanie zatrzyma się automatycznie, gdy wykorzystany zostanie któryś z wymienionych limitów.
- Możesz grać podczas odtwarzania utworu nagranych na keyboardzie.

WAŻNE!

- Firma CASIO COMPUTER CO., LTD. nie ponosi odpowiedzialności za szkody, utratę zysków lub roszczenia osób trzecich wynikające ze skasowania zarejestrowanych danych z powodu awarii, naprawy lub innych zdarzeń.

■ Rejestrator MIDI

Informacje na temat utworu wykonywanego na keyboardzie zostaną zapisane jako dane MIDI* do ścieżki systemowej lub 16 ścieżek solo (obszary zapisu danych gry na keyboardzie) pamięci keyboardu cyfrowego.

- Informacje dotyczące gry na keyboardzie (naciskane klawisze keyboardu/zwalnianie klawiszy, siła nacisku itp.) są zapisywane jako dane MIDI.
- Wielkość plików danych MIDI jest znacznie mniejsza niż plików danych audio, co znacząco ułatwia późniejszą edycję na komputerze itp.
- Rejestrator MIDI odtwarza dźwięki źródłowe keyboardu cyfrowego w oparciu o zarejestrowane dane MIDI.

∞ MIDI

MIDI to skrót od „Musical Instrument Digital Interface” (ang. *cyfrowy interfejs instrumentów muzycznych*). Jest to uniwersalny standard umożliwiający wymianę informacji na temat wykonania utworu (naciskane/zwalniane klawisze keyboardu, siła nacisku itp.) pomiędzy różnymi instrumentami muzycznymi, komputerami i innymi urządzeniami, niezależnie od producenta. Dane wykonania zwane są w tym przypadku „danymi MIDI”.

■ Ścieżka nagrywania i zarejestrowane dane

∞ Ścieżka systemowa

Rejestruje operacje różnych funkcji realizowanych przez keyboard cyfrowy, w tym akompaniamentu automatycznego, padów fraz, podziału itp.

∞ Ścieżki solo 1 do 16

Zarejestruj grę na keyboardzie z wykorzystaniem jednego brzmienia (UPPER 1). Ścieżki można uzupełniać, zgodnie z poniższym schematem.

System	Nagrywanie
Solo 1	Puste
Solo 2	Puste
⋮	⋮
Solo 16	Puste

Nagrane
Nagrywanie
Puste
⋮
Puste

Nagrane
Nagrane
Nagrane
⋮
Nagrywanie

Dane zarejestrowane w każdej ścieżce zostały opisane poniżej.

Ścieżka poniższego typu:	Rejestruje:
Ścieżka systemowa	Grę na keyboardzie, numer brzmienia (UPPER 1, UPPER 2, LOWER 1, LOWER 2), numer podkładu rytmicznego, tempo, metrum, operacje sterowania podkładem rytmicznym, specyfikację akordów, operacje padów fraz, głośność akompaniamentu automatycznego, ustawienia efektów (reverb, chorus, delay), warstwy, podział, grę z automatyczną harmonizacją/arpeggiatorem, ustawienia skali (zaprogramowany typ skali i pryma, precyzyjne strojenie skali, ustawienie on/off skali akompaniamentu automatycznego), precyzyjne strojenie partii, podstawowe strojenie partii, ustawienie przesunięcia oktawy, operacje na pedałach, operacje pokrętła Pitch Bend, ustawienie zakresu zmiany, ustawienia miksera, operacje przycisku PORTAMENT, operacje przycisku SUSTAIN. CT-X5000: operacje przycisku MODULATION/ ASSIGNABLE (ustawienie wibrato, parametru DSP).
Ścieżki solo	Grę na keyboardzie, numer brzmienia (UPPER 1), grę z użyciem arpeggiatora, ustawienia przesunięcia oktawy, operacje na pedałach, operacje pokrętła Pitch Bend, ustawienie zakresu zmiany, precyzyjne strojenie partii, podstawowe strojenie partii, ustawienia miksera, operacje przycisku PORTAMENT, operacje przycisku SUSTAIN. CT-X5000: operacje przycisku MODULATION/ ASSIGNABLE (ustawienie wibrato, parametru DSP).

■ Zapisywanie na urządzeniu zewnętrznym

Utwory nagrane za pomocą rejestratora MIDI można zapisać na dysku USB lub w komputerze. Więcej informacji znajdziesz w „Zapisywanie danych keyboardu cyfrowego na dysku USB” (strona 243) oraz w sekcji „Transfer danych pomiędzy cyfrowym keyboardem i komputerem” (strona 247).

■ Zapisywanie na urządzeniu zewnętrznym

Utwory nagrane za pomocą rejestratora MIDI można zapisać na dysku USB lub w komputerze. Więcej informacji znajdziesz w „Zapisywanie danych keyboardu cyfrowego na dysku USB” (strona 243) oraz w „Transfer danych pomiędzy cyfrowym keyboardem i komputerem” (strona 247).

Rozpoczynanie nagrywania

Nagrywanie można uruchomić z dowolnego z poniższych trybów.

☞ Tryb Rytm

Naciśnij [8] **RECORD/STOP**, a następnie zagraj coś na keyboardzie, aby rozpocząć nagrywanie. Jest to prosty i szybki sposób na rozpoczęcie nagrywania materiału do ścieżki systemowej.

☞ Tryb Banku utworów

Po wybraniu docelowego numeru utworu dla nagrania naciśnij [8] **RECORD/STOP**, aby rozpocząć nagrywanie.

Pamiętaj, że działanie urządzenia po naciśnięciu [8] **RECORD/STOP** zależy od tego, w którym z powyższych trybów się znajdujesz. Spróbuj wykonać poniższe operacje zanim rozpoczniesz nagrywanie.

Gdy rozpoczynasz w trybie Rytm

6. Naciśnij [6] **RHYTHM**, aby uruchomić tryb Rytm (Rhythm).

7. Naciśnij [8] **RECORD/STOP**.

Uruchomiony zostanie tryb oczekiwania na nagranie, a wskazanie [RECORD] zacznie migać.

- Możesz wybrać podkład rytmiczny i brzmienie.
- Nagrywanie rozpocznie się, gdy zagraż coś na keyboardzie. Naciśnięcie [20] **START/STOP** spowoduje równoczesne uruchomienie podkładu rytmicznego i nagrywania.

8. Przytrzymaj [8] **RECORD/STOP**.

Pojawi się ekran ustawień nagrywania i wyświetlone zostanie wskazanie „Rec TrkSy”. Wskazanie [RECORD] będzie nadal migać.

- Naciśnięcie [20] **START/STOP** spowoduje uruchomienie nagrywania, ale nie zostanie uruchomiony podkład rytmiczny. Skorzystaj z tej metody uruchamiania nagrywania, jeśli chcesz wstawić pauzy na początku.

- Wyświetlany ekran umożliwi wybór ustawień nagrywania, takich jak ścieżka docelowa nagrywania itp.

9. Naciśnij [8] **RECORD/STOP**.

Przywrócony zostanie stan oczekiwania na nagranie.

10. Aby zakończyć stan oczekiwania na nagranie, naciśnij [8] **RECORD/STOP**.

Spowoduje to zniknięcie wskazania [RECORD].

- Nagrywanie z użyciem tej metody polega na automatycznym wybraniu jako miejsca docelowego dla operacji nagrywania najniższego numeru utworu (31 do 40), w którym nie został jeszcze zarejestrowany materiał.

Gdy rozpoczynasz w trybie Banku utworów

11. Naciśnij [7] **SONG BANK**, aby uruchomić tryb Banku utworów (Song Bank).

12. Za pomocą klawiszy numerycznych [12], [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer utworu od 31 do 40 (nagranie użytkownika).

13. Naciśnij [8] **RECORD/STOP**.

Pojawi się ekran ustawień nagrywania i wyświetlone zostanie wskazanie „Rec TrkSy”.

- Jest to ten sam ekran, który wyświetlany jest po wykonaniu procedury z punktu 3 w sekcji „Gdy rozpoczynasz w trybie Rytm”, powyżej.

14. Ponownie naciśnij [8] **RECORD/STOP**.

Spowoduje to uruchomienie stanu oczekiwania na nagranie.

- Jest to ten sam ekran, który wyświetlany jest po wykonaniu procedury z punktu 2 w sekcji „Gdy rozpoczynasz w trybie Rytm”, powyżej.
- Na tym etapie przytrzymaj [8] **RECORD/STOP**, aby powrócić do ekranu ustawień nagrywania.

15. Aby zakończyć stan oczekiwania na nagranie, ponownie naciśnij [8] **RECORD/STOP**.

Spowoduje to zniknięcie wskazania [RECORD].



UWAGA

- Wskazanie [RECORD] zacznie migać na wyświetlaczu, gdy pozostała ilość nut spadnie do 100 lub niższej wartości. Gdy dopuszczalna liczba nut zostanie wykorzystana, nagrywanie zatrzyma się automatycznie, a wskazanie [RECORD] zniknie.
- Aby zarejestrować nowe nagranie poprzez uprzednie wybranie docelowego numeru utworu, przejdź do sekcji „Zmiana docelowego numeru utworu dla nagrania podczas stanu oczekiwania na nagranie” (strona 189).
- Możesz wybrać ustawienie uruchamiania odliczania przed rozpoczęciem nagrywania lub uruchamiania metronomu w trakcie nagrywania. Patrz sekcja „Uruchamianie odliczania lub metronomu” (strona 55).
- W dowolnym momencie możesz opuścić stan oczekiwania na nagranie (migające wskazanie [RECORD]) poprzez naciśnięcie [8] RECORD/STOP jeden raz lub dwa razy, aby wskazanie [RECORD] zgasło.

Nagrywanie nowej ścieżki systemowej

16. Naciśnij [6] RHYTHM.

17. Określ tempo, które będzie użyte na początku nagrania.

- Patrz sekcja „Zmiana prędkości automatycznego akompaniamentu (Tempo)” (strona 89)

18. Wybierz podkład rytmiczny i brzmienie, które chcesz wykorzystać na początku nagrywania.

- Patrz sekcja „Wybór podkładu rytmicznego” (strona 83) oraz sekcja „Wybór brzmienia” (strona 38).
- Jeśli chcesz zmienić ustawienia miksera każdej partii ścieżki systemowej, wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Konfiguracja ustawień miksera” (strona 128). Skonfiguruj ustawienia miksera każdej partii dla grupy partii KEYBOARD.
- Nagrane zostaną również ustawienia warstw i podziału oraz pozostałe ustawienia. Więcej informacji na temat rejestrowanych danych znajdziesz w sekcji „Ścieżka nagrywania i zarejestrowane dane” (strona 179).

19. Naciśnij [8] RECORD/STOP.

Uruchomiony zostanie stan oczekiwania na nagranie.



Miga

- Na tym etapie również wyświetlone zostaną wskazania [SONG] oraz [SYSTEM], zaś wskazania partii miksera ([1] do [9]) zaczną migać. Oznacza to, że ścieżka systemowa jest miejscem docelowym nagrywania.



Wyświetlane

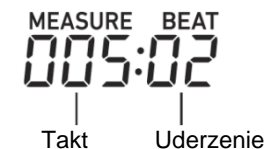
20. Rozpoczęcie gry na keyboardzie automatycznie uruchomi nagrywanie.

- Naciśnięcie [20] START/STOP spowoduje równoczesne uruchomienie podkładu rytmicznego i nagrywania.



Wyświetlane

- Gdy trwa nagrywanie, w prawym górnym rogu ekranu wyświetlana jest liczba taktów zapisanych od początku nagrywania.



21. Gdy zakończysz nagrywanie, naciśnij [8] RECORD/STOP.

Wskazanie [RECORD] zniknie.

- Naciśnięcie [20] PLAY/STOP spowoduje odtworzenie zarejestrowanych danych.

UWAGA

- Nagrywanie z wykorzystaniem powyższej procedury powoduje automatyczne wybranie, jako docelowej lokalizacji nagrania, najniższego numeru utworu (31 do 40), w którym nie zarejestrowano żadnych danych.



22. Określ tempo, które ma być użyte na początku nagrania.

- Patrz sekcja „Zmiana prędkości automatycznego akompaniamentu (Tempo)” (strona 89).

23. Wybierz brzmienie, które chcesz wykorzystać na początku nagrywania.

- Patrz sekcja „Wybór brzmienia” (strona 38).
- Podczas nagrywania nie możesz korzystać z warstw ani podziału.
- Jeśli chcesz zmienić ustawienia miksera rejestrowanej ścieżki solo, wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Konfiguracja ustawień miksera” (strona 128). Skonfiguruj ustawienia miksera partii UPPER 1 dla grupy partii KEYBOARD.
- Więcej informacji na temat danych rejestrowanych w ścieżce solo znajdziesz w sekcji „Ścieżka nagrywania i zarejestrowane dane” (strona 179).

24. Naciśnij [8] RECORD/STOP.

Uruchomiony zostanie stan oczekiwania na nagranie.



- Na tym etapie również wyświetlone zostaną wskazania [SONG] oraz [SYSTEM], zaś wskazania partii miksera ([1] do [9]) zaczną migać. Oznacza to, że ścieżka systemowa jest miejscem docelowym nagrywania.



25. Wybierz ścieżkę solo, w której chcesz dokonać nagrania.

(5) Przytrzymaj [8] RECORD/STOP.

- Wyświetlony zostanie ekran ustawień nagrywania, który możesz wykorzystać, aby wybrać ścieżkę docelową nagrywania.



- Wskazanie „Rec TrkSy” oznacza, że aktualnie wybraną ścieżką docelową nagrania jest ścieżka systemowa.
- (6) Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wyświetl wskazania [SONG] oraz [SOLO], a następnie wybierz ścieżkę solo, w której chcesz zapisać materiał.



- Wskazanie „Rec Trk” oznacza, że aktualną ścieżką docelową nagrywania jest ścieżka solo, a wyświetlana liczba jest numerem ścieżki.
 - Na tym etapie miga również odpowiadający jej numer partii miksera ([1] do [16]).
- (7) Naciśnij [8] RECORD/STOP, aby powrócić do stanu oczekiwania na nagranie.
- Aby wstawić pauzę na początku nagrania, naciśnij [20] START/STOP zamiast [8] RECORD/STOP. Spowoduje to uruchomienie nagrywania i wstawienie pauzy trwającej do momentu rozpoczęcia gry na keyboardzie.

26. Rozpoczęcie gry na keyboardzie automatycznie uruchamia nagrywanie.



27. Gdy zakończysz nagrywanie, naciśnij [8] RECORD/STOP.

Wskazanie [RECORD] zniknie.

- Naciśnięcie [20] PLAY/STOP spowoduje odtworzenie zarejestrowanych danych.



28. Naciśnij [7] SONG BANK.

29. Za pomocą klawiszy numerycznych [12], [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer utworu, na który chcesz nałożyć nagranie.

- Wybierz utwór nagrany przez użytkownika i posiadający przynajmniej jedną zarejestrowaną ścieżkę.

30. Wybierz brzmienie, którego chcesz użyć na początku nagrywania.

(1) Naciśnij [5] TONE.

(2) Za pomocą klawiszy numerycznych [12], [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer brzmienia.

- Nie możesz korzystać z warstw lub podziału podczas nagrywania.
- Więcej informacji na temat danych rejestrowanych w ścieżce solo znajdziesz w sekcji „Ścieżka nagrywania i zarejestrowane dane” (strona 179).

31. Naciśnij [8] RECORD/STOP.

Uruchomiony zostanie stan oczekiwania na nagranie.



Miga

- Na tym etapie oprócz wskazań [SONG] oraz [SYSTEM] wyświetlane jest również wskazanie „RecTrkSy”. Wskazania partii miksera ([1] do [9]) zaczną migać. Oznacza to, że ścieżka systemowa jest miejscem docelowym nagrywania.

32. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11], wyświetl wskazania [SONG] oraz [SOLO] i wybierz ścieżkę solo, w której chcesz zarejestrować nagranie.

- Gdy wyświetlane są wskazania [SONG] oraz [SOLO], wskazania partii miksera [1] do [16] informują o stanie ścieżki solo. Wyświetlanie wskazania oznacza, że ścieżka solo została nagrana, zaś migające wskazanie oznacza, że ścieżka solo jest miejscem docelowym nagrywania.
- Wybór ścieżki, która została wcześniej nagrana spowoduje nadpisanie aktualnych danych znajdujących się w ścieżce, danymi z nowego nagrania.

33. Naciśnij [8] RECORD/STOP, aby uruchomić stan oczekiwania na nagranie.

- Aby wstawić pauzę na początku nagrania, naciśnij [20] START/STOP zamiast [8] RECORD/STOP. Uruchomienie odtwarzania innej ścieżki, która została już nagrana spowoduje równoczesne uruchomienie nagrywania i wstawienie pauzy trwającej do momentu rozpoczęcia gry na keyboardzie.

34. Rozpoczęcie gry na keyboardzie spowoduje automatyczne uruchomienie nagrywania.

Uruchomienie odtwarzania nagranej ścieżki spowoduje równoczesne rozpoczęcie nagrywania do ścieżki wybranej w kroku 5.



Wyświetlane

35. Gdy zakończysz nagrywanie, naciśnij [8] RECORD/STOP.

Wskazanie [RECORD] zniknie.

- Naciśnięcie [20] PLAY/STOP spowoduje odtworzenie nagranych danych.

36. Powtarzaj opisane powyżej kroki 3 do 8 dla każdej ścieżki, dla której chcesz zastosować overdubbing.



Zmiana docelowego numeru utworu dla nagrania podczas stanu oczekiwania na nagranie

37. Naciśnij [8] RECORD/STOP.

- Jeżeli rozpocząłeś procedurę w trybie Rhythm, uruchomiony zostanie stan oczekiwania na nagranie. Przejdź do kroku 2.
- Jeżeli rozpocząłeś procedurę w trybie Banku utworów, keyboard cyfrowy wyświetli ekran ustawień nagrywania, a więc przejście do kroku 2 nie jest konieczne. Przejdź do kroku 3.
- Więcej informacji na temat trybu oczekiwania na nagranie i ekranu ustawień nagrywania znajdziesz w sekcji „Rozpoczynanie nagrywania” (strona 181).

38. Przytrzymaj [8] RECORD/STOP.

Pojawi się ekran ustawień nagrywania i wyświetlone zostanie wskazanie „RecTrkSy”.



RecTrkSy

39. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Mlt Rec 1”.



03 Mlt Rec 1

40. Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer utworu, w którym chcesz zapisać nagranie.

41. Naciśnij [8] RECORD/STOP.

Spowoduje to zamknięcie ekranu ustawień nagrywania i powrót do stanu oczekiwania na nagranie.

Włączanie odliczania lub metronomu

42. Naciśnij [8] RECORD/STOP.

- Jeżeli rozpocząłeś procedurę w trybie Rhythm, uruchomiony zostanie stan oczekiwania na nagranie. Przejdź do kroku 2.
- Jeżeli rozpocząłeś procedurę w trybie Banku utworów, keyboard cyfrowy wyświetli ekran ustawień nagrywania, a więc przejście do kroku 2 nie jest konieczne. Przejdź do kroku 3.
- Więcej informacji na temat trybu oczekiwania na nagranie i ekranu ustawień nagrywania znajdziesz w sekcji „Rozpoczynanie nagrywania” (strona 181).

43. Przytrzymaj [8] RECORD/STOP.

Pojawi się ekran ustawień nagrywania i wyświetlone zostanie wskazanie „RecTrkSy”.

44. Użyj klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12], aby wyświetlić opcję menu, której ustawienia chcesz zmienić.

- Domyślne wartości ustawień zostały oznaczone gwiazdką (*).

Nazwa opcji (wyświetlacz)	Opis	Ustawienia
Odliczanie (Precount)	Umożliwia włączenie lub wyłączenie odliczania przed rozpoczęciem nagrywania, po naciśnięciu [20] START/STOP w trybie oczekiwania na nagranie. On: spowoduje uruchamianie odliczania jednotaktowego. Off: nagrywanie rozpocznie się zaraz po naciśnięciu [20] START/STOP lub rozpoczęcia gry na keyboardzie, bez uruchamiania odliczania.	On, Off*
Metronom (Metronom)	On: w trakcie nagrywania wybrzmiewa dźwięk metronomu. Off: metronom jest wyłączony.	On, Off*

45. Użyj [13] [-] oraz [+], aby zmienić ustawienie.

46. Naciśnij [8] RECORD/STOP.

Spowoduje to zamknięcie ekranu ustawień nagrywania i powrót do stanu oczekiwania na nagranie.



Ponowne nagrywanie partii nagranej ścieżki (Funkcje Overdubbing, Punch-in)

Operacje opisane w poniższej tabeli można wykonać na ścieżce, w której zarejestrowano już materiał.

Nagrywanie Overdub	Nagranie poprzez dodanie danych wykonania do zarejestrowanej ścieżki, bez kasowania wcześniej zapisanych danych.
Nagrywanie Punch-In	Umożliwia ponowne nagranie konkretnych partii utworu w celu skorygowania błędów itp.

Użyj przewijania do przodu i cofania, aby przejść do miejsca, w którym chcesz rozpocząć nagrywanie w trybie overdubbing lub punch-in, a następnie rozpocznij nagrywanie. Jeśli znasz punkt rozpoczęcia i zakończenia sekcji, którą chcesz ponownie nagrać, możesz również odtworzyć utwór i rozpocząć grę w odpowiednim momencie.

Nagrywanie w trybie overdubbing lub punch-in

47. Naciśnij [7] SONG BANK.

48. Za pomocą klawiszy numerycznych [12], [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer utworu, który zawiera ścieżkę, na której chcesz przeprowadzić nagrywanie w trybie overdubbing lub punch-in.

49. Naciśnij [8] RECORD/STOP.

Wyświetlony zostanie ekran ustawień nagrywania, a wskazanie [RECORD] zacznie migać.

50. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Rec Type”.

51. Użyj [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11], aby wyświetlić jedno z poniższych ustawień.

Aby wykonać poniższą operację:	Wyświetl element:
Nagrywanie overdub	Over Dub
Nagrywanie Punch-In	Punch In

W prawym górnym rogu ekranu zacznie migać wskazanie „MEASURE” oraz „BEAT”.

UWAGA

- Jeżeli chcesz zmienić ustawienia miksera podczas nagrywania, wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Konfiguracja ustawień miksera” (strona 128). Jeżeli nagrywasz do ścieżki systemowej, skonfiguruj ustawienia miksera każdej partii grupy partii SONG SYSTEM. Gdy nagrywasz do ścieżki solo, skonfiguruj ustawienia miksera odpowiedniej partii w grupie partii SONG SOLO. (Na przykład, gdy nagrywasz do Solo Track 3, skonfiguruj ustawienia miksera dla partii 3 w grupie partii SONG SOLO).

52. Naciśnij [20] PLAY/STOP.

Spowoduje to uruchomienie odtwarzania utworu.

- Aby zatrzymać operację nagrywania overdub/punch-in, ponownie naciśnij [20] PLAY/STOP. Spowoduje to zniknięcie wskazania [RECORD] z wyświetlacza.

53. Za pomocą [18] ►► FF oraz [17] ◀◀ REW przejdź do miejsca, w którym chcesz rozpocząć nagrywanie.

- Użyj [19] ■■■ PAUSE, aby zatrzymać lub wznowić odtwarzanie utworu.
- Po wykonaniu kroku 8 zagranie na keyboardzie w kroku 9 uruchomi nagrywanie. Po określeniu miejsca, w którym chcesz rozpocząć nagrywanie przejdź do miejsca poprzedzającego żadaną lokalizację, a następnie przejdź do kroku 9.

54. Naciśnij [22] ACCOMP.

Spowoduje to szybkie miganie wskazań „MEASURE” oraz „BEAT” w prawym górnym rogu wyświetlacza. Jeżeli odtwarzanie zostało wstrzymane, powyższa czynność spowoduje jego uruchomienie.

- Jeżeli nagrywasz do ścieżki systemowej, przyciski operacyjne podkładu rytmicznego zostaną włączone w tym momencie.

55. Wykonaj jedną z poniższych operacji, aby rozpocząć nagrywanie.

- Rozpocznij grę na keyboardzie.
- Jeżeli wykonujesz nagrywanie punch-in, możesz również rozpocząć nagrywanie, naciskając [25] STORE. W takiej sytuacji na początku utworu wstawiona zostanie pauza trwająca do momentu rozpoczęcia gry na keyboardzie. Wskazania „MEASURE” oraz „BEAT” przestaną migać. Wyświetlone zostanie wskazanie [RECORD].

56. Po zakończeniu nagrywania naciśnij [8] RECORD/STOP.

Wskazanie [RECORD] zniknie.



Określanie punktu początkowego i końcowego nagrywania, a następnie przeprowadzenie nagrywania w trybie overdubbing lub punch-in

- 57. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Odtwarzanie w pętli taktów zaprogramowanego utworu (powtarzanie A-B)” (strona 78).**
- Wykonując powyższą procedurę, wybierz numer utworu zawierającego ścieżkę, na której chcesz wykonać nagrywanie w trybie overdubbing lub punch-in.
- 58. Wykonaj kroki 3 do 7 opisane w procedurze „Nagrywanie w trybie overdubbing lub punch-in” (strona 191).**
- 59. Naciśnij [22] ACCOMP.**
Spowoduje to szybkie miganie wskaźnika „MEASURE” oraz „BEAT” wyświetlanych w prawym górnym rogu ekranu.
- 60. Nagrywanie rozpocznie się automatycznie, gdy odliczanie osiągnie początek sekcji określonej w kroku 1.**
Wskaźniki „MEASURE” oraz „BEAT” przestaną migać. Pojawi się również wskaźnik [RECORD].
- Zagraj żądane nuty na keyboardzie.
- 61. Gdy odtwarzanie osiągnie koniec określonej sekcji, wskaźnik [RECORD] zniknie, a nagrywanie zatrzyma się automatycznie.**

Odtwarzanie nagranych utworów

Odtwarzanie nagranych utworów

- 62. Naciśnij [7] SONG BANK.**
- 63. Za pomocą klawiszy numerycznych [12], [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer zarejestrowanego utworu.**
- Wybierz utwór, który chcesz odtworzyć, wybierając spośród numerów utworów od 31 do 40 (MltRec 1 do MltRec 10).
- 64. Naciśnij [20] PLAY/STOP.**
Uruchomione zostanie odtwarzanie utworu.


CASIO CT-X5000/X3000



Str. 193

- Operacje obsługiwane podczas odtwarzania są praktycznie takie same jak dla operacji odtwarzania domyślnych utworów (z niewielkimi wyjątkami). Patrz sekcja „Odtwarzanie zaprogramowanych utworów lub utworu z pamięci USB (tryb banku utworów)” (strona 75).

Wyciszanie określonych ścieżek

- 65. Naciśnij [7] SONG BANK.**
- 66. Za pomocą klawiszy numerycznych [12], [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer zarejestrowanego utworu.**
- 67. Naciśnij [14] PART SELECT.**
Wyświetlone zostanie „TrSyMute”.
- Aktualne ustawienie Nazwa ustawienia (oznacza ścieżkę systemową)
- 
- 68. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wybierz ścieżkę, którą chcesz wyciszyć.**
- 69. Za pomocą klawiszy [13] [-] lub [+] włącz lub wyłącz wyciszenie ścieżki, którą wybrałeś w kroku 4.**
- Naciśnięcie [13] [+] wycisza ścieżkę, zaś naciśnięcie [13] [-] wyłącza wyciszenie ścieżki.
- 70. Powtarzaj kroki 4 oraz 5, aby wybrać odpowiednie ustawienie dla pozostałych ścieżek.**
- 71. Naciśnij przycisk numeryczny [4] (EXIT) [12].**
- 72. Naciśnij [20] PLAY/STOP.**
- Spowoduje to rozpoczęcie odtwarzania utworu w sposób odzwierciedlający wybrane ustawienie wyciszenia/wyłączenia wyciszenia ścieżek.

Str.



CASIO CT-X5000/X3000



73. Aby zatrzymać odtwarzanie utworu, naciśnij [20] PLAY/STOP.

- Możesz wykonać nagrywanie overdub, gdy niektóre ścieżki są wyciszone. Po wykonaniu powyższej procedury wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Overdubbing innej ścieżki solo podczas odtwarzania zarejestrowanych ścieżek” (strona 187), zaczynając od kroku 3.

Kopiowanie nagranych utworów, kasowanie nagranych utworów lub ścieżki

Kopiowanie nagranych utworów

74. Naciśnij [7] SONG BANK.

75. Za pomocą klawiszy numerycznych [12], [13] [–] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer utworu, który chcesz skopiować.

76. Przytrzymaj [8] RECORD/STOP do momentu wyświetlenia „Song Clr”.

77. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „SongCopy”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

78. Za pomocą klawiszy [13] [–] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer utworu do którego chcesz skopiować, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (*Czy jesteś pewien?*).

- Jeżeli pod numerem wybranego utworu, który wybrałeś jako miejsce docelowe kopiowania został wcześniej zapisany utwór użytkownika, wyświetlony zostanie komunikat „Replace?” (*Czy zastąpić?*).

79. Naciśnij [13] [+] (YES), aby zatwierdzić operację kopiowania lub naciśnij [13] [–] (NO), aby anulować operację.

- Komunikat „Wait...” (przetwarzanie operacji) będzie wyświetlany na ekranie w trakcie wykonywania operacji kopiowania. Gdy wyświetlany jest ten komunikat nie wykonuj żadnych operacji. Gdy operacja zostanie zakończona, pojawi się komunikat „Complete”.

80. Aby zakończyć operację, naciśnij przycisk numeryczny [4] (EXIT) [12].

Kasowanie nagranych utworów

81. Naciśnij [7] SONG BANK.

82. Za pomocą klawiszy numerycznych [12], [13] [–] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer utworu, który chcesz skasować.

83. Przytrzymaj [8] RECORD/STOP do momentu wyświetlenia „Song Clr”.

84. Naciśnij klawisz numeryczny [6] (ENTER) [12].
Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (*Czy jesteś pewien?*).

85. Naciśnij [13] [+] (YES), aby skasować lub naciśnij [13] [–] (NO), aby anulować operację kasowania.

86. Aby zakończyć operację, naciśnij przycisk numeryczny [4] (EXIT) [12].

Kasowanie określonej ścieżki z zarejestrowanego utworu

87. Naciśnij [7] SONG BANK.

88. Za pomocą klawiszy numerycznych [12], [13] [–] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer utworu zawierającego ścieżkę, którą chcesz skasować.

89. Przytrzymaj [8] RECORD/STOP do momentu wyświetlenia „Song Clr”.

90. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Trk Clr”.

91. Za pomocą klawiszy [13] [–] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz ścieżkę, którą chcesz skasować.

92. Naciśnij klawisz numeryczny [6] (ENTER) [12].
Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (*Czy jesteś pewien?*).



93. Naciśnij [13] [+] (YES), aby skasować lub naciśnij [13] (-) (NO), aby anulować operację kasowania.

94. Powtórz kroki 5 do 7 powyższej procedury dla każdej ścieżki, którą chcesz skasować.

95. Aby zakończyć operację, naciśnij przycisk numeryczny [4] (EXIT) [12].

Tryb edycji utworu

Uruchom tryb edycji utworu, aby wykonać poniższe operacje.

- Edycja całego utworu po jednym taktie (strona 198).
- Edycja nagranych utworów po jednej ścieżce (strona 200).
- Edycja ścieżki nagranych utworów po jednym taktie (strona 203).
- Edycja nagranych utworów poprzez kolejne zdarzenia (strona 207).
- Wprowadzanie nut i akordów po kolei (strona 216).
- Ustawienia miksera nagranych utworów (strona 223).

Uruchamianie trybu edycji utworu

96. Naciśnij [7] SONG BANK.

97. Za pomocą klawiszy numerycznych [12], [13] [-] oraz [+] lub pokrętkła [11] wybierz numer utworu, który chcesz edytować.

98. Przytrzymaj [10] FUNCTION do momentu wyświetlenia wskazania [EDIT].

EDIT

Wyświetlane

- Uruchomiony zostanie tryb edycji utworu, a na wyświetlaczu pojawi się wskazanie „Song”.

Zamykanie trybu edycji utworu

UWAGA

- Wykonaj poniższą operację, gdy zakończysz operację edycji utworu.

99. Naciśnij [13] [+] (YES), aby zatwierdzić operację trybu edycji utworu lub naciśnij [13] (-) (NO), aby anulować operację.

- Naciśnięcie [13] [+] (YES) spowoduje wyświetlenie komunikatu „Wait...” (przetwarzanie operacji). Gdy wyświetlany jest ten komunikat nie wykonuj żadnych operacji. Gdy operacja zostanie zakończona, pojawi się komunikat „Complete”.

100. Aby zamknąć tryb edycji utworu, przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].

Edycja całego utworu poprzez poszczególne takty (Song Editing)

Skorzystaj z poniższej procedury, aby edytować cały utwór (wszystkie ścieżki zawarte w utworze) poprzez poszczególne takty.

UWAGA

- W poniższej procedurze należy określić takt początkowy (Point A lub po prostu Point) oraz takt końcowy (Point B). Ustawienie wybrane za pomocą procedury opisanej w sekcji „Odtwarzanie w pętli określonych taktów utworu (powtarzanie A-B)” (strona 78) zostanie użyte jako ustawienie domyślne dla powyższych parametrów.

Kasowanie całego utworu w jednostkach taktowych

101. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Uruchamianie trybu edycji utworu” (strona 197).

102. Naciśnij klawisz numeryczny [6] (ENTER) [12].
Zostanie wyświetlone wskazanie „Clear”.

103. Ponownie naciśnij [6] (ENTER).
Zostanie wyświetlone wskazanie „Point A”.

- 104.** Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer pierwszego taktu z zakresu, który chcesz skasować, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „Point B”.

- 105.** Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer ostatniego taktu z zakresu, który chcesz skasować, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

- 106.** Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Zamykanie trybu edycji utworu” (strona 198).

Kopiowanie całego utworu w jednostkach taktowych i wstawianie ich w określonym miejscu tego samego utworu

- 107.** Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Uruchamianie trybu edycji utworu” (strona 197).

- 108.** Naciśnij klawisz numeryczny [6] (ENTER) [12].

Zostanie wyświetlone wskazanie „Clear”.

- 109.** Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Copy”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „Point A”.

- 110.** Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer pierwszego taktu z zakresu, który chcesz skopiować, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „Point B”.

- 111.** Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer ostatniego taktu z zakresu, który chcesz skopiować, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „DstPoint”.

- 112.** Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer pierwszego taktu docelowej lokalizacji kopiowania, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

- 113.** Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Zamykanie trybu edycji utworu” (strona 198).

Wstawianie pustych taktów w określonym miejscu w utworze

- 114.** Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Uruchamianie trybu edycji utworu” (strona 197).

- 115.** Naciśnij klawisz numeryczny [6] (ENTER) [12].

Zostanie wyświetlone wskazanie „Clear”.

- 116.** Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Insert”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „Point”.

- 117.** Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz takt od którego chcesz wstawić puste takty, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „Length”.

- 118.** Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ liczbę pustych taktów, które chcesz wstawić, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

- 119.** Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Zamykanie trybu edycji utworu” (strona 198).

Edycja nagranych utworów – poprzez poszczególne ścieżki

Operacje edycji opisane w niniejszej sekcji mają wpływ na całą ścieżkę w zarejestrowanym utworze.

Kasowanie określonej ścieżki

- 120.** Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Uruchamianie trybu edycji utworu” (strona 197).

- 121.** Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „WholeTrk”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „Clear”.



122. Ponownie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „Trk Sy”.

123. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ ścieżkę docelową, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

124. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Zamykanie trybu edycji utworu” (strona 198).

Kopiowanie wybranej ścieżki solo do innej ścieżki solo

125. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Uruchamianie trybu edycji utworu” (strona 197).

126. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „WholeTrk”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „Clear”.

127. Za pomocą klawiszy [1] (↙) oraz [3] (↘) wyświetl „Copy”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „SrcTrk 1”.

128. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ ścieżkę źródłową dla operacji kopiowania, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „DstTrk 1”.

129. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ ścieżkę docelową dla operacji kopiowania, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

130. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Zamykanie trybu edycji utworu” (strona 198).

Kasowanie określonych danych z wybranej ścieżki

UWAGA

- Za pomocą poniższej operacji skasujesz z wybranych ścieżek wyłącznie dane wykazane w poniższej tabeli.

Ścieżka docelowa	Kasowane dane
Ścieżka systemowa	Zdarzenia nutowe.
	Dane operacji akompaniamentu.
	Wszystkie dane oprócz operacji akompaniamentu i zdarzeń nutowych.
Ścieżka solo	Zdarzenia nutowe.
	Wszystkie dane oprócz zdarzeń nutowych.

131. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Uruchamianie trybu edycji utworu” (strona 197).

132. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „WholeTrk”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „Clear”.

133. Za pomocą klawiszy [1] (↙) oraz [3] (↘) wybierz dane, które chcesz skasować.

Aby skasować:	Wyświetl:
Zdarzenia nutowe.	Note Clr
Dane operacji akompaniamentu ścieżki systemowej.	AcompClr
Wszystkie dane oprócz operacji akompaniamentu ścieżki systemowej i zdarzeń nutowych.	OtherClr
Wszystkie dane oprócz zdarzeń nutowych ścieżki solo.	

- Jeżeli wybrałeś „AcompClr”, przejdź do kroku 6. Jeżeli wybrałeś inną opcję, przejdź do kroku 4.

134. Naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „Trk Sy”.

135. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ ścieżkę docelową.

136. Naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

137. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Zamykanie trybu edycji utworu” (strona 198).

Edycja poszczególnych taktów wybranej ścieżki nagranych utworu

Dla każdej ścieżki nagranych utworu możesz przeprowadzić operacje kwantyzacji, przesunięcia tonacji, kasowania i inne, stosując je do poszczególnych taktów.

UWAGA

- Kwantyzacja automatycznie koryguje czasowe właściwości nut zarejestrowanych w ścieżce, aby były zgodne z wartościami nutowymi stosowanymi jako punkt odniesienia kwantyzacji.
- Przesunięcie tonacji spowoduje przesunięcie wysokości zarejestrowanych nut (zdażeń nutowych), w krokach półtonowych.
- Za pomocą poniższej procedury należy określić takt początkowy (Point A lub po prostu Point) oraz takt końcowy (Point B). Ustawienie wybrane za pomocą procedury opisanej w sekcji „Odtwarzanie w pętli określonych taktów utworu (powtarzanie A-B)” (strona 78) zostanie użyte jako ustawienie domyślne dla powyższych parametrów.

Kwantyzacja wybranej ścieżki w jednostkach taktowych

138. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Uruchamianie trybu edycji utworu” (strona 197).

139. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Trk Meas”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
Zostanie wyświetlone wskazanie „Quantize”.

140. Ponownie naciśnij [6] (ENTER).
Zostanie wyświetlone wskazanie „Trk Sy”.

141. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ ścieżkę docelową, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
Zostanie wyświetlone wskazanie „Point A”.

142. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer pierwszego taktu z zakresu, który chcesz poddać kwantyzacji, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
Wyświetlone zostanie wskazanie „Point B”.

143. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer ostatniego taktu z zakresu, który chcesz poddać kwantyzacji, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
Zostanie wyświetlone wskazanie „Value”.

144. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ wartość nutową, która będzie wykorzystywana jako nuta referencyjna dla kwantyzacji.

Wyświetlacz	Opis
4, 8, 16, 32	Ćwierćnuta, ósemka, szesnastka, trzydziestodwójka.
4d, 8d, 16d, 32d	Nuty z kropką.
4t, 8t, 16t, 32t	Triole.

145. Naciśnij [6] (ENTER).
Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

146. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Zamykanie trybu edycji utworu” (strona 198).

Przesunięcie tonacji wybranej ścieżki w jednostkach taktowych

147. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Uruchamianie trybu edycji utworu” (strona 197).

148. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Trk Meas”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
Zostanie wyświetlone wskazanie „Quantize”.

149. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „KeyShift”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
Zostanie wyświetlone wskazanie „Trk Sy”.

150. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ ścieżkę docelową, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
Zostanie wyświetlone wskazanie „Point A”.



151. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer pierwszego taktu z zakresu, który chcesz poddać przesunięciu tonacji, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie wskazanie „Point B”.

152. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer ostatniego taktu z zakresu, który chcesz poddać przesunięciu tonacji, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „Value”.

153. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ wartość przesunięcia tonacji.

- Możesz wybrać wartość z zakresu od -24 do 24. Obniżenie wartości ustawienia o jedną jednostkę spowoduje obniżenie wysokości dźwięku o jeden półton, a zwiększanie wartości podwyższa wysokość dźwięku.

154. Naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

155. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Zamykanie trybu edycji utworu” (strona 198).

Kasowanie wybranej ścieżki w jednostkach taktowych

156. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Uruchamianie trybu edycji utworu” (strona 197).

157. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (∟) oraz [3] (∟) [12] wyświetl „Trk Meas”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „Quantize”.

158. Za pomocą klawiszy [1] (∟) oraz [3] (∟) wyświetl „Clear”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „Trk Sy”.

159. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ ścieżkę docelową, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „Point A”.

160. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer pierwszego taktu z zakresu, który chcesz skasować, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie wskazanie „Point B”.

161. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer ostatniego taktu z zakresu, który chcesz skasować, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

162. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Zamykanie trybu edycji utworu” (strona 198).

Kopiowanie określonej ścieżki w jednostkach taktowych i wstawianie ich w określonym miejscu tej samej ścieżki

163. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Uruchamianie trybu edycji utworu” (strona 197).

164. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (∟) oraz [3] (∟) [12] wyświetl „Trk Meas”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „Quantize”.

165. Za pomocą klawiszy [1] (∟) oraz [3] (∟) wyświetl „Copy”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „Trk Sy”.

166. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ ścieżkę docelową, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „Point A”.

167. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer pierwszego taktu z zakresu, który chcesz skopiować, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie wskazanie „Point B”.

168. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer ostatniego taktu z zakresu, który chcesz skopiować, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Zostanie wyświetlone wskazanie „DstPoint”.

169. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] wybierz numer pierwszego taktu lokalizacji docelowej kopiowania, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

170. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Zamykanie trybu edycji utworu” (strona 198).

Edycja nagranych utworów poprzez poszczególne zdarzenia (Event Editor)

Rejestrator MIDI zapisuje operacje jako dane zwane „zdarzeniami”. Na przykład naciśnięcie klawisza keyboardu skutkuje zarejestrowaniem wielu zdarzeń: czas naciśnięcia klawisza, naciśnięty klawisz (wysokość), czas naciskania (długość nuty) oraz siła nacisku klawisza (głośność nuty).

Edycja zdarzeń umożliwia edycję poniższych zdarzeń.

- Zdarzenia nutowe.
- Zdarzenia numeru brzmienia.
- Zdarzenia numeru podkładu rytmicznego (tylko ścieżka systemowa).
- Zdarzenia akordów akompaniamentu automatycznego (tylko ścieżka systemowa).

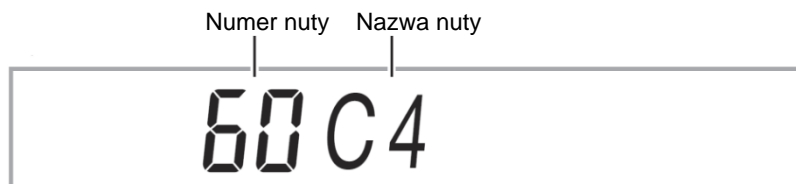
Ekran zdarzeń

Podczas edycji zdarzeń możesz używać klawiszy numerycznych [2] (∨) lub [5] (∧) [12] do przewijania kolejnych zdarzeń. Każde zdarzenie wyświetlane jest na ekranie w sposób opisany poniżej.

■ Zdarzenia nutowe

Niniejszy keyboard cyfrowy umożliwia edycję następujących trzech parametrów zdarzeń nutowych: numer nuty, dynamika oraz brama czasowa. Jeżeli zdarzenie nutowe jest wyświetlane podczas edycji zdarzenia, pierwszy wyświetlany parametr jest numerem nuty.

☞ Ekran numeru nuty



Każde naciśnięcie klawisza numerycznego [1] (↙) lub [3] (↘) [12] przełącza wyświetlane zdarzenie nutowe na inny parametr.

☞ Ekran dynamiki



☞ Ekran bramy czasowej (uderzenie)

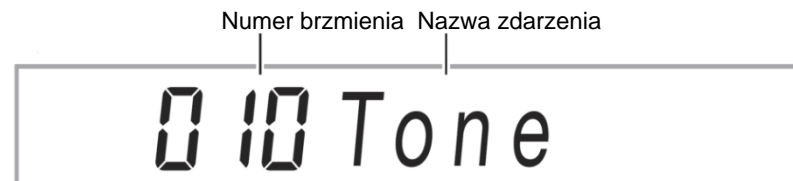


☞ Ekran bramy czasowej (tick)



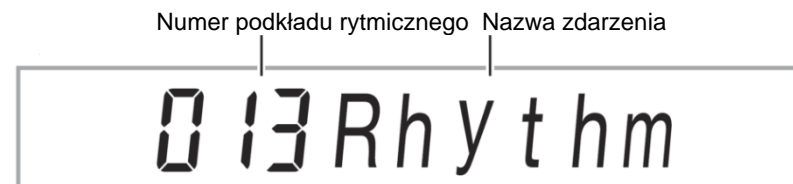
■ Zdarzenie numeru brzmienia

Numer brzmienia wyświetlany jest przez zdarzenie o nazwie „Tone”.



■ Zdarzenie numeru podkładu rytmicznego

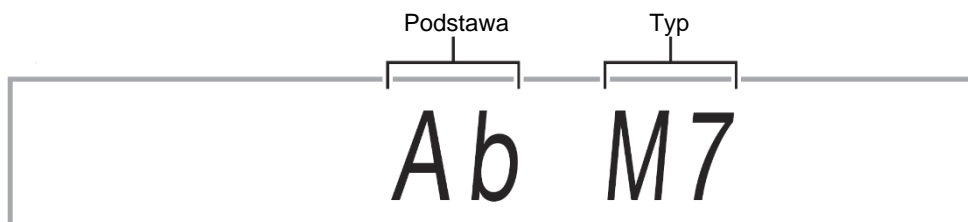
Numer podkładu rytmicznego wyświetlany jest przez zdarzenie o nazwie „Rhythm”.





■ Zdarzenie akordów akompaniamentu automatycznego

Wyświetlane są jedynie podstawa akordu i typ akordów akompaniamentu automatycznego.



■ Koniec ścieżki

„EOT” (End Of Track) zostanie wyświetlone, gdy osiągnięty zostanie koniec ścieżki docelowej (partii).



Zakresy ustawień dla zdarzeń

W poniższej tabeli przedstawiamy zakresy ustawień zdarzeń.

Zdarzenie	Parametr (wyświetlacz)	Ustawienia
Nuty	Numer nuty (C1 do G9).	0 do 127
	Dynamika (Velocity).	1 do 127
	Uderzenie bramy czasowej (GateBeat).	0 do 340
	Tick bramy czasowej (GateTick).	0 do 95
Numer brzmienia	Numer brzmienia (Tone).	1 do 900
Numer podkładu rytmicznego	Numer podkładu rytmicznego (Rhythm).	*1
Akord	Typ akordu *2.	*3

*1 CT-X5000: 1 do 393, CT-X3000: 1 do 343.

*2 Patrz powyższa sekcja „Zdarzenie akordów akompaniamentu automatycznego”.

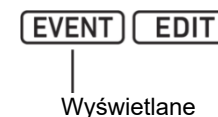
*3 Wszystkie typy akordów, które można zagrać na klawiaturze akompaniamentu (patrz sekcja „Przewodnik po palcowaniu akordów” (strona A-2).

Edytowanie zdarzenia

171. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Uruchamianie trybu edycji utworu” (strona 197).

172. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „TrkEvent”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
Zostanie wyświetlone wskazanie „Trk Sy”.

173. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ ścieżkę docelową edycji zdarzenia, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
Zostanie wyświetlone wskazanie [EVENT], które znajdzie się z lewej strony wskazania [EDIT].



- Wyświetlone zostanie zdarzenie na początku ścieżki.



174. Naciśnij klawisz numeryczny [2] (∨) oraz [5] (∧) [12], aby wyświetlić zdarzenie, którego parametry chcesz zmienić.

- Z prawej strony ekranu wyświetlane są informacje na temat lokalizacji zdarzenia (takt, uderzenie, tick).



- Wyświetlenie zdarzenia nutowego spowoduje wyemitowanie dźwięku potwierdzenia (nuty zdarzenia nutowego).
- Podczas edycji ścieżki systemowej wyświetlane będzie jedno z poniższych wskaźników. Wyświetlane wskazanie oznacza partię, w której zarejestrowane zostało wyświetlane zdarzenie.

Partia	Wyświetlacz
UPPER 1	U1
UPPER 2	U2
LOWER 1	L1
LOWER 2	L2
Harmonizacja automatyczna	AUTO HARMONIZE
Pad fraz 1 do 4	P1 do P4

175. W zależności od tego, które zdarzenie edytujesz, wykonaj jedną z poniższych procedur.

- Informacje na temat wskaźników stanu zdarzeń i interpretacji wskaźników znajdziesz w sekcji „Ekran zdarzeń” (strona 207).
- Naciśnięcie [20] **PLAY/STOP** podczas edycji zdarzenia spowoduje odtworzenie zarejestrowanych danych od początku taktu zawierającego wyświetlane zdarzenie.

■ Zdarzenia nutowe

- (5) Za pomocą [2] (∨) oraz [5] (∧) [12] wyświetl zdarzenie nutowe.
- (6) Za pomocą klawiszy [1] (←) oraz [3] (→) wyświetl parametr, który chcesz zmienić.
- (7) Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] zmień wartość ustawienia dla wyświetlanego parametru.
 - Numery nut możesz określić również za pomocą keyboardu.
 - Uderzenie bramy czasowej (GateBeat) można określić w zakresie od 0 do 340 dla utworu w metrum od 2/4 do 8/4 oraz w zakresie od 0 do 680 dla utworu w metrum od 2/8 do 16/8.
 - Tick bramy czasowej (GateTick) można określić w zakresie od 0 do 95 dla utworu w metrum od 2/4 do 8/4 oraz w zakresie od 0 do 47 dla utworu w metrum od 2/8 do 16/8.
- (8) Powtórz kroki (2) oraz (3) dla każdego parametru, który chcesz zmienić.

UWAGA

- Gdy wyświetlane jest zdarzenie nutowe, możesz użyć klawiszy numerycznych [2] (∨) oraz [5] (∧) [12] do przewijania zdarzeń. Jeżeli zdarzenie, które wybierzesz podczas przewijania jest zdarzeniem nutowym, wyświetlany będzie ten sam parametr.

■ Zdarzenia numeru brzmienia

- (1) Za pomocą klawiszy numerycznych [2] (∨) oraz [5] (∧) [12] wyświetl „Tone” (zdarzenie numeru brzmienia).
- (2) Jeżeli chcesz sprawdzić nazwę brzmienia przypisanego do zdarzenia, naciśnij [10] **FUNCTION**.
 - Wyświetlona zostanie nazwa brzmienia. Jeżeli chcesz, aby nazwa brzmienia była wyświetlana podczas zmiany numeru brzmienia, przejdź do kroku (3).
 - Ponownie naciśnij [10] **FUNCTION**, aby powrócić do wyświetlania „Tone”.
- (3) Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] zmień numer brzmienia.
 - Aby przeskakiwać pomiędzy kategoriami, przytrzymaj [4] **CATEGORY** i naciśnij [13] [-] (pierwsze brzmienie w poprzedniej kategorii) lub [+] (pierwsze brzmienie w następnej kategorii).

■ Zdarzenia numeru podkładu rytmicznego (tylko ścieżka systemowa)

- (1) Za pomocą klawiszy numerycznych [2] (∨) oraz [5] (∧) [12] wyświetl „Rhythm” (zdarzenie numeru podkładu rytmicznego).
- (2) Jeżeli chcesz sprawdzić nazwę podkładu rytmicznego przypisanego do zdarzenia, naciśnij [10] **FUNCTION**.
 - Wyświetlona zostanie nazwa podkładu rytmicznego. Jeżeli chcesz, aby nazwa podkładu rytmicznego była wyświetlana podczas zmiany numeru podkładu rytmicznego, przejdź do kroku (3).
 - Ponownie naciśnij [10] **FUNCTION**, aby powrócić do wyświetlania „Rhythm”.



(3) Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] zmień numer podkładu rytmicznego.

- Aby przeskakiwać pomiędzy kategoriami, przytrzymaj [4] CATEGORY i naciśnij [13] [-] (pierwszy podkład rytmiczny w poprzedniej kategorii) lub [+] (pierwszy podkład rytmiczny w następnej kategorii).

■ **Zdarzenie akordów (tylko ścieżka systemowa)**

- (1) Za pomocą klawiszy numerycznych [2] (✓) oraz [5] (∧) [12] wyświetl zdarzenie akordu.
- (2) Jeżeli wskazanie [ACCOMP] nie jest wyświetlane, naciśnij [22] ACCOMP, aby je wyświetlić.



- (3) Zagraj żądany akord na klawiaturze akompaniamentu.
 - Spowoduje to zmianę typu akordu na akord zagrany.
 - Więcej informacji na temat trybów wprowadzania akordów znajdziesz w sekcji „Zmiana ustawień klawiatury akompaniamentu” (strona 95).

176. Aby zakończyć operację edycji zdarzenia, naciśnij przycisk numeryczny [4] (EXIT) [12].

177. Aby zamknąć tryb edycji utworu, przytrzymaj przycisk numeryczny [4] (EXIT) [12].

Kasowanie zdarzenia

178. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Uruchamianie trybu edycji utworu” (strona 197).

179. Wykonaj kroki 2 oraz 3 opisane w sekcji „Edycja zdarzenia” (strona 210).

180. Za pomocą klawiszy numerycznych [2] (✓) oraz [5] (∧) [12] wyświetl zdarzenie, które chcesz skasować.

181. Naciśnij klawisz numeryczny [9] (DELETE) [12].

- Spowoduje to skasowanie wyświetlanego zdarzenia.

Przesuwanie tonacji zdarzeń w jednostkach taktowych

182. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Uruchamianie trybu edycji utworu” (strona 197).

183. Wykonaj kroki 2 oraz 3 opisane w sekcji „Edycja zdarzenia” (strona 210).

184. Naciśnij [28] REGISTRATION [8] (EDIT MENU).

185. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (∟) oraz [3] (∟) [12] wyświetl „KeyShift”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

186. Wykonaj kroki 4 do 9 opisane w sekcji „Przesunięcie tonacji wybranej ścieżki w jednostkach taktowych” (strona 204).



Kasowanie zdarzeń w jednostkach taktowych

- 187.** Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Uruchamianie trybu edycji utworu” (strona 197).
- 188.** Wykonaj kroki 2 oraz 3 opisane w sekcji „Edycja zdarzenia” (strona 210).
- 189.** Naciśnij [28] REGISTRATION [8] (EDIT MENU).
- 190.** Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Clear”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
- 191.** Wykonaj kroki 4 do 7 opisane w sekcji „Kasowanie wybranej ścieżki w jednostkach taktowych” (strona 205).

Kopiowanie zdarzeń w jednostkach taktowych

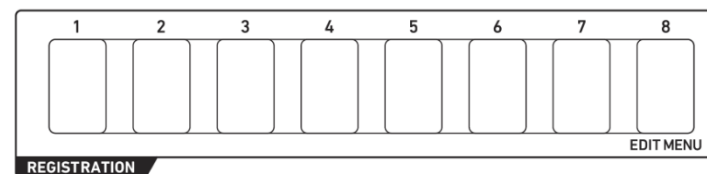
- 192.** Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Uruchamianie trybu edycji utworu” (strona 197).
- 193.** Wykonaj kroki 2 oraz 3 opisane w sekcji „Edycja zdarzenia” (strona 210).
- 194.** Naciśnij [28] REGISTRATION [8] (EDIT MENU).
- 195.** Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Copy”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
- 196.** Wykonaj kroki 4 do 8 opisane w sekcji „Kopiowanie określonej ścieżki w jednostkach taktowych i wstawianie ich w określonym miejscu tej samej ścieżki” (strona 206).

Pojedyncze wprowadzanie nut i akordów (Step input)

Tryb Step input (wprowadzanie krokowe) jest funkcją edytora zdarzeń. Wprowadzanie krokowe umożliwia określenie długości i wysokości poszczególnych nut (zdarzeń nutowych). W ścieżce systemowej można również wykonać wprowadzanie krokowe akordów akompaniamentu automatycznego (zdarzenia akordowe).

UWAGA

- Przeprowadzenie wprowadzania krokowego na ścieżce, która zawiera zarejestrowane dane nie spowoduje wykasowania istniejących danych. Oznacza to, że można użyć wprowadzania krokowego do dodawania materiału do istniejących danych.
- Podczas wprowadzania krokowego korzystaj z przycisków [28] REGISTRATION, aby wstawiać nuty, pauzy itp.



Wprowadzanie zdarzeń nutowych za pomocą wprowadzania krokowego

- 197.** Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Uruchamianie trybu edycji utworu” (strona 197).
- 198.** Wykonaj kroki 2 oraz 3 opisane w sekcji „Edycja zdarzenia” (strona 210) i upewnij się, że wyświetlane jest wskazanie [EVENT].
- 199.** Za pomocą klawiszy numerycznych [2] (∨) oraz [5] (∧) [12] wyświetl zdarzenie w takcie, od którego chcesz rozpocząć wprowadzanie krokowe.
- Punktem początkowym dla wprowadzania krokowego jest początek taktu.

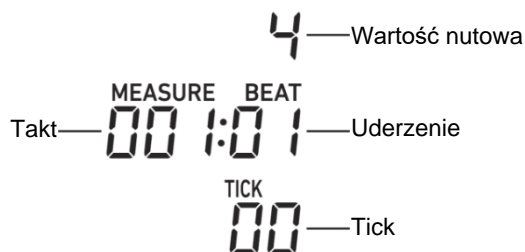


200. Naciśnij [28] REGISTRATION [1].

Wyświetlone zostanie wskazanie [STEP] i uruchomiony zostanie tryb wprowadzania krokowego.



- W trakcie operacji wprowadzania krokowego aktualny punkt wprowadzania (takt, uderzenie, tick) będzie wyświetlany w prawym górnym rogu ekranu.



201. Gdy edytujesz ścieżkę systemową możesz określić partię docelową wprowadzania zdarzeń.

- Patrz sekcja „Wybór partii ścieżki systemowej” (strona 220).
- Wykonanie niniejszego kroku nie jest konieczne, gdy edytujesz ścieżkę solo. Przejdź do kroku 6.

202. W razie potrzeby określ dynamikę (czułość klawiatury) oraz odsetek bramy czasowej (Gate Time Rate) (właściwa długość zdarzenia nutowego, które masz zamiar wprowadzić).

- Ustawienia dynamiki i odsetka bramy czasowej, które tutaj wybrałeś zostaną zastosowane do wszystkich zdarzeń nutowych, które będą wprowadzane, aż do momentu ponownej zmiany ustawień.
- Dynamikę można określić jako wartość (1 do 127) lub poprzez naciśnięcie klawisza (co spowoduje ustawienie dynamiki zgodnej z siłą nacisku na klawisz). Ustawienie domyślne to wartość 100.
- Odsetek bramy czasowej określa długość nuty jako wartość procentową (1 do 100%) wartości nutowej określonej w kroku 7. Na przykład, gdy odsetek bramy czasowej wynosi 80% (ustawienie domyślne), ćwierćnuta (96 ticków) staje się 76 tickami ($96 \times 0,8 = 76,8$ – wartość ułamkowa zostanie pominięta).

Aby wybrać:	Wykonaj poniższą operację:
Dynamikę	(1) Naciśnij [28] REGISTRATION [4]. (2) Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokręć [11] określ wartość lub wybierz „Key On”.* (3) Naciśnij klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].
Odsetek bramy czasowej (Gate Time Rate)	(1) Naciśnij [28] REGISTRATION [5]. (2) Za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokręć [11] określ wartość procentową. (3) Naciśnij klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].

* Gdy wybrano „Key On”, dynamika nacisku na klawiaturę podczas wprowadzania zdarzeń nutowych będzie odzwierciedlana w wartości dynamiki.

203. Określ wartość nutową (długość zdarzenia) dla zdarzenia, które masz zamiar wprowadzić w kroku 8.

Aby wprowadzić poniższą wartość nutową:	Naciśnij poniższy klawisz numeryczny [12]:
Cała nuta.	[1]
Półnuta.	[2]
Ćwierćnuta.	[3]
Ósemka.	[4]
Szesnastka.	[5]
Trzydziestodwójka.	[6]
Nuta z kropką*1.	[7]
Triola*1.	[8]

*1 Gdy chcesz wprowadzić nutę z kropką lub triolę, najpierw naciśnij klawisz od [1] do [6], a następnie naciśnij [7] lub [8]. Na przykład, aby wprowadzić ćwierćnutę, naciśnij [3], a następnie [7].

- Wartość nutowa określona według wprowadzania za pomocą klawisza pojawi się z prawej strony ekranu.



204. Określ zdarzenie, które ma zostać wprowadzone.

Aby wprowadzić:	Wykonaj poniższą operację:
Zdarzenie nutowe	Po określeniu wartości nutowej w kroku 7 naciśnij klawisz keyboardu odpowiadający nucie, którą chcesz wprowadzić. Naciśnięcie wielu klawiszy w tym samym momencie spowoduje wprowadzenie akordu.
Pauzę	Po określeniu wartości nutowej w kroku 7 naciśnij [28] REGISTRATION [2].
Ligaturę*2	Po określeniu w kroku 7 wartości nutowej dla nuty, która ma być połączona z poprzednim zdarzeniem nutowym, naciśnij [28] REGISTRATION [3].

*2 Przedłuża długość poprzednio wprowadzonego zdarzenia nutowego. Na przykład, gdy wprowadzisz zdarzenie ćwierćnutowe i chcesz je wydłużyć o ósemkę, wykonaj następującą operację na przyciskach: klawisz numeryczny [12] [4] (ósemka) – [28] REGISTRATION [3] (ligatura).



- Wprowadzenie zdarzenia przesuwają punkt wprowadzania o ilość wartości nutowych określoną w kroku 7.

205. Powtórz kroki 5 do 8, odpowiednio do wymagań.

- Przeprowadzenie operacji opisanej w kroku 5 nie jest konieczne, jeżeli partia docelowa nie zmienia się.

206. Aby zamknąć tryb wprowadzania krokowego, naciśnij [28] REGISTRATION [1].

Spowoduje to wyłączenie wskazania [STEP].

Wybór partii ścieżki systemowej

Gdy ścieżka systemowa została określona jako ścieżka docelowa edycji zdarzenia, możesz skorzystać z poniższych przycisków w celu wybrania partii, która będzie edytowana. Aby zorientować się, która opcja została wybrana dla danej partii, sprawdź wskazanie widoczne w kolumnie „Wyświetlacz” poniższej tabeli.

Aby wybrać poniższą partię:	Naciśnij przycisk:	Wyświetlacz
UPPER 1	[28] REGISTRATION [7]	U1
UPPER 2	[36] REGISTRATION	U2
LOWER 1	[35] SPLIT	L1
LOWER 2	[36] UPPER LAYER (przytrzymaj)	L2
Harmonizacja automatyczna	[34] AUTO HARMONIZE	AUTO HARMONIZE
Pad frazy 1	[26] PHRASE PAD [P1]	P1
Pad frazy 2	[26] PHRASE PAD [P2]	P2
Pad frazy 3	[26] PHRASE PAD [P3]	P3
Pad frazy 4	[26] PHRASE PAD [P4]	P4

- Partie UPPER 1 oraz UPPER 2 można wybrać równocześnie. Partie LOWER 1 oraz LOWER 2 także można wybrać równocześnie. Krokowe wprowadzanie zdarzeń, gdy równocześnie wybrane są dwie partie, spowoduje wprowadzenie tego samego zdarzenia do obu partii.
- Partia automatycznej harmonizacji oraz partie padów fraz 1 do 4 można wybierać tylko pojedynczo. Wybór którejś z tych partii spowoduje wyłączenie wskazania innej partii.



- 207.** Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Uruchamianie trybu edycji utworu” (strona 197).
- 208.** Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (∟) oraz [3] (∟) [12] wyświetl „TrkEvent”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
Zostanie wyświetlone wskazanie „Trk Sy”.
- 209.** Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] określ ścieżkę systemową, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
Zostanie wyświetlone wskazanie [EVENT].
- 210.** Jeżeli wskazanie [ACCOMP] nie jest wyświetlane, naciśnij [22] ACCOMP, aby je wyświetlić.
- 211.** Naciśnij klawisz numeryczny [2] (∩) oraz [5] (∩) [12], aby wyświetlić zdarzenie w takcie, od którego chcesz rozpocząć wprowadzanie krokowe.
- Punktem początkowym wprowadzania krokowego jest początek taktu.
- 212.** Naciśnij [28] REGISTRATION [1].
Zostanie wyświetlone wskazanie [STEP] i uruchomiony tryb wprowadzania krokowego.
- 213.** W razie potrzeby określ dynamikę zdarzenia akordowego (czułość keyboardu).
- Informacje na temat wybierania tego ustawienia znajdziesz w kroku 6 sekcji „Wprowadzanie zdarzeń nutowych za pomocą wprowadzania krokowego” (strona 216).
- 214.** Określ długość zdarzenia dla zdarzenia, które wprowadzisz w kroku 9.
- Informacje na temat wybierania tego ustawienia znajdziesz w kroku 7 sekcji „Wprowadzanie zdarzeń nutowych za pomocą wprowadzania krokowego” (strona 216).

215. Określ zdarzenie, które chcesz wprowadzić.

Aby wprowadzić:	Wykonaj poniższą operację:
Zdarzenie akordowe	Po określeniu długości zdarzenia w kroku 8, użyj klawiatury akompaniamentu, aby określić akord. *1
Pauzę	Po określeniu długości zdarzenia w kroku 8, naciśnij [28] REGISTRATION [2].
Ligaturę*2	Po określeniu w kroku 8 długości zdarzenia akordu, który ma być powiązany z poprzednim zdarzeniem akordowym, naciśnij [28] REGISTRATION [3].

- *1 Więcej informacji na temat trybów wprowadzania akordów znajdziesz w sekcji „Zmiana ustawień klawiatury akompaniamentu” (strona 95).
- *2 Więcej informacji na temat konfiguracji tego ustawienia znajdziesz w kroku 8 procedury opisanej w sekcji „Wprowadzanie zdarzeń nutowych za pomocą wprowadzania krokowego” (strona 216).

216. Odpowiednio powtórz kroki 7 do 9.

- 217.** Aby zamknąć tryb wprowadzania krokowego, naciśnij [28] REGISTRATION [1].
Spowoduje to wyłączenie wskazania [STEP].



Ustawienia miksera nagranych utworów

Możesz skonfigurować ustawienia miksera dla każdej partii ścieżki systemowej i ścieżki solo zarejestrowanego utworu.

Konfiguracja ustawień miksera zarejestrowanego utworu

218. Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Uruchamianie trybu edycji utworu” (strona 197).

219. Przytrzymaj [9] PART (MIXER) do momentu wyświetlenia wskazania [MIXER].

- Aby skonfigurować ustawienia miksera ścieżki systemowej, skonfiguruj ustawienia każdej partii grupy partii SONG SYSTEM. Aby skonfigurować ustawienia miksera ścieżki solo, skonfiguruj ustawienia miksera każdej partii grupy partii SONG SOLO. Więcej informacji na temat partii w grupie partii znajdziesz w sekcji „Lista partii dla każdej grupy partii miksera” (strona 131).

220. Wybierz grupę partii, której ustawienia miksera chcesz skonfigurować.

- Naciśnij [9] PART i upewnij się, że włączyła się lampka z lewej strony przycisku.
- Za pomocą [13] [-] oraz [+] wybierz grupę partii (SONG SYSTEM lub SONG SOLO), której ustawienia chcesz skonfigurować.
- Naciśnij [9] PART i upewnij się, że zgasła lampka z lewej strony przycisku.

221. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wybierz partię, której ustawienia chcesz skonfigurować za pomocą miksera.

222. Naciśnij klawisz numeryczny [2] (∨) oraz [5] (∧) [12], aby wyświetlić opcję menu, którą chcesz zmienić.

- Domyślne wartości ustawień zostały oznaczone gwiazdką (*).

Nazwa opcji (wyświetlacz)	Opis	Ustawienia
Włączanie/wyłączanie partii (Part)	Umożliwia włączenie/wyłączenie wybranej partii.	On*, Off
Brzmienie (Tone)	Zmienia brzmienie wybranej partii.	1 do 900
Głośność (Volume)	Regulacja poziomu głośności wybranej partii.	0 do 127*
Pan (Pan)	Reguluje ustawienia stereo wybranej partii. Cyfra 0 oznacza pozycję środkową, mniejsza wartość spowoduje przesunięcie w lewo, a większa wartość spowoduje przesunięcie w prawo.	-64 do 0* do 63
Strojenie podstawowe (Coarse)	Zmienia wysokość partii, w krokach półtonowych.	-24 do 0* do 24
Strojenie precyzyjne (Fine)	Precyzyjne strojenie wysokości partii, w jednostkach o wartości centa.	-99 do 0* do 99
Zakres zmiany (Bend Rng)	Określa zakres zmiany dźwięku pod wpływem obrotu pokrętki pitch bend.	0 do 2* do 24
Pogłos (Rev Send)	Określa ilość pogłosu dodanego do wybranej partii.	0 do 40* do 127
Chorus (Cho Send)	Określa poziom efektu chorus dodanego do wybranej partii.	0* do 127
Opóźnienie (Dly Send)	Określa zakres opóźnienia dodanego do wybranej partii.	0* do 127

223. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętki [11] zmień wartość ustawienia.

224. Gdy zakończysz konfigurację ustawień miksera, naciśnij klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].



KONFIGUROWANIE USTAWIENÍ FUNKCJI

Skorzystaj z procedur opisanych w niniejszej sekcji, aby skonfigurować ustawienia master keyboardu cyfrowego. W procedurze wykorzystywany jest przycisk [10] FUNCTION.

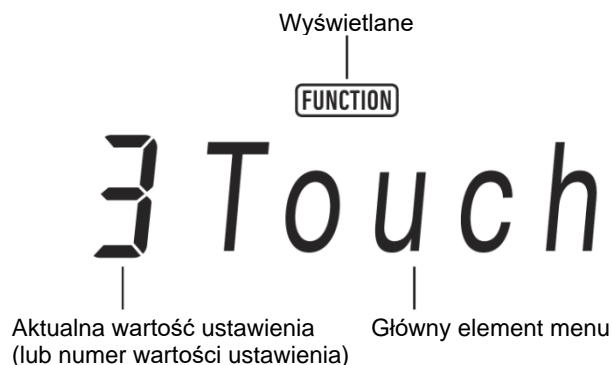
WAŻNE!

- Po wyłączeniu zasilania poprzez naciśnięci [1] \cup (zasilanie) lub wyzwolenie automatycznego wyłączania zasilania (strona 21), gdy włączona jest funkcja automatycznego wznowiania (Auto Resume) (strona 22 i następne), wszystkie ustawienia oprócz ustawień wymienionych poniżej, zostaną zastąpione ustawieniami domyślnymi.
Korektor graficzny, strojenie, funkcja Freeze rejestru pamięci, typ pedału 2, kalibracja pedału ekspresji, rozpoczęcie wypukiwania rytmu, tryb egzaminu, kontrast wyświetlacza.

Konfiguracja ustawień funkcji za pomocą przycisku [10] FUNCTION

225. Naciśnij [10] FUNCTION.

Wyświetlone zostanie wskazanie [FUNCTION] oraz główny element menu.



- Ekran przedstawiony powyżej jest przykładem zamieszczonym w celach demonstracyjnych. Ekran, który zostanie wyświetlony po naciśnięciu [10] FUNCTION może mieć inny wygląd.

226. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (\angle) oraz [3] (\triangle) [12] wyświetl opcję menu, którą chcesz zmienić.

- Jeżeli wyświetlane jest wskazanie [ENTER], wykonaj poniższe kroki. Jeżeli wskazanie nie jest wyświetlane, przejdź do kroku 3.
- (1) Naciśnij klawisz numeryczny [6] (ENTER) [12]. Spowoduje to zmianę wyświetlanej opcji podmenu oraz wyłączenie wskazania [ENTER].
- (2) Za pomocą klawiszy [1] (\angle) oraz [3] (\triangle) wyświetl podmenu, w którym chcesz wprowadzić zmiany.
 - Gdy pojawi się opcja podmenu, przejdź do kroku 3.
 - Aby z elementu podmenu powrócić do głównego elementu menu, naciśnij klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].
 - Jeżeli wyświetlane jest wskazanie [ENTER], gdy wyświetlana jest opcja podmenu, oznacza to, że poniżej aktualnego podmenu znajduje się kolejne podmenu. W takiej sytuacji powtórz kroki (1) oraz (2).

227. Za pomocą klawiszy [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11] zmień wartość ustawienia.

- Naciśnięcie klawisza numerycznego [0] (NUM) [12] spowoduje wyświetlenie wskazania [NUM], które oznacza włączenie wprowadzania wartości numerycznych za pomocą klawiszy numerycznych [12] (strona 31). W przypadku ustawienia, którego wartość jest ułamkiem dziesiętnym, klawisze numeryczne [12] umożliwiają wprowadzenie jedynie wartości jedności. Wartości ułamka dziesiętnego należy określić za pomocą [13] [-] oraz [+] lub pokrętła [11].

228. Gdy zakończysz konfigurację ustawień, przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12], aby zamknąć ekran ustawień.

Spowoduje to wyłączenie wskazania [FUNCTION].



Lista opcji ustawień funkcji

Nazwa funkcji	Ekran	Ustawienia	Patrz strona
Touch Response – Dynamika klawiatury	Touch	1 do 4	58
Chord Mode – Tryb akordów	ChordMod	1 do 6	95
Phrase Pad – Pad frazy	Phr Pad	–	109
Przełączanie zestawu fraz	Phr Set	1 do 25	109
Pad 1	Pad 1	–	110
Looped playback – Odtwarzanie w pętli	Loop	On, Off	
Key shift – Przesunięcie tonacji	KeyShift	–24 do 24	
Timing sync – Synchronizacja czasu	TimingSy	1 do 3	
Chord Sync – Synchronizacja akordów	ChordSyn	On, Off	
Break point – Punkt zmiany	Break Pt	1 do 12	
Pad 2*1	Pad 2	–	
Pad 3*1	Pad 3	–	
Pad 4*1	Pad 4	–	
Controllers – Urządzenia sterujące	Cntrlr	–	
Pedals – Pedale	Pedal	–	59
Pedal 1 effect – Efekt pedału 1	Pd1Efect	1 do 4	
Target part for Pedal 1 effect – Partia docelowa efektu pedału 1	Pd1Enabl	–	
Pedal 1 effect on/off for tone part UPPER 1 – Wł./wył. efektu pedału 1 dla partii brzmienia UPPER 1	U1Pd1Enb	On, Off	
Pedal 1 effect on/off for tone part UPPER 2 – Wł./wył. efektu pedału 1 dla partii brzmienia UPPER 2	U2Pd1Enb	On, Off	
Pedal 1 effect on/off for tone part LOWER 1 – Wł./wył. efektu pedału 1 dla partii brzmienia LOWER 1	L1Pd1Enb	On, Off	
Pedal 1 effect on/off for tone part LOWER 2 – Wł./wył. efektu pedału 1 dla partii brzmienia LOWER 2	L2Pd1Enb	On, Off	
Pedal 2 effect – Efekt pedału 2	Pd2Efect	1 do 4	

Nazwa funkcji	Ekran	Ustawienia	Patrz strona
Target part for Pedal 2 effect – Partia docelowa efektu pedału 2	Pd2Enabl	–	64
Pedal 2 effect on/off for tone part UPPER 1 – Wł./wył. efektu pedału 2 dla partii brzmienia UPPER 1	U1Pd2Enb	On, Off	
Pedal 2 effect on/off for tone part UPPER 2 – Wł./wył. efektu pedału 2 dla partii brzmienia UPPER 2	U2Pd2Enb	On, Off	
Pedal 2 effect on/off for tone part LOWER 1 – Wł./wył. efektu pedału 2 dla partii brzmienia LOWER 1	L1Pd2Enb	On, Off	
Pedal 2 effect on/off for tone part LOWER 2 – Wł./wył. efektu pedału 2 dla partii brzmienia LOWER 2	L2Pd2Enb	On, Off	
Pedal 2 type – Typ pedału 2	Pd2 Type	1 do 3	
Expression pedal calibration – Kalibracja pedału ekspresji	ExPCalib	–	
Pitch Bend	PitchBnd	–	
Pitch Bend Range – Zakres zmiany Pitch Bend	Range	0 do 24	
Tone Part UPPER 1 pitch bend on/off – Wł./wył. pitch bend dla partii brzmienia UPPER 1	U1Enable	On, Off	
Tone Part UPPER 2 pitch bend on/off – Wł./wył. pitch bend dla partii brzmienia UPPER 2	U2Enable	On, Off	
Tone Part LOWER 1 pitch bend on/off – Wł./wył. pitch bend dla partii brzmienia LOWER 1	L1Enable	On, Off	
Tone Part LOWER 2 pitch bend on/off – Wł./wył. pitch bend dla partii brzmienia LOWER 2	L2Enable	On, Off	
CT-X5000: MODULATION/ASSIGNABLE	Mod/Asgn	–	65
Button operation – Działanie przycisku	Btn Act	1 do 2	65
Button function- Funkcja przycisku	Btn Func	1 do 2	65
Value when modulation is on – Wartość po włączeniu modulacji	ModValue	0 do 127	65
Target DSP module – Docelowy moduł DSP	DSPModle	1 do 28	66
Target DSP parameter – Docelowy parametr DSP	DSPParam	*2	
Value when DSP is on – Wartość gdy włączono DSP	DSPValue	–	

Nazwa funkcji	Ekran	Ustawienia	Patrz strona
Target part for MODULATION/ASSIGNABLE button – Partia docelowa dla przycisku MODULATION/ASSIGNABLE	PartEnbl	–	66
Tone part UPPER 1 effect on/off – Wł./wył. efektu partii brzmienia UPPER 1	U1Enable	On, Off	
Tone part UPPER 2 effect on/off – Wł./wył. efektu partii brzmienia UPPER 2	U2Enable	On, Off	
Tone part LOWER 1 effect on/off – Wł./wył. efektu partii brzmienia LOWER 1	L1Enable	On, Off	
Tone part LOWER 2 effect on/off – Wł./wył. efektu partii brzmienia LOWER 2	L2Enable	On, Off	
Portamento – Płynne przechodzenie między tonacjami	Portamento	–	64
Tone part UPPER 1 portamento time – Czas portamento dla partii brzmienia UPPER 1	U1 Port.	0 do 127	
Tone part UPPER 2 portamento time – Czas portamento dla partii brzmienia UPPER 2	U2 Port.	0 do 127	
Tone part LOWER 1 portamento time – Czas portamento dla partii brzmienia LOWER 1	L1 Port.	0 do 127	
Tone part LOWER 2 portamento time – Czas portamento dla partii brzmienia LOWER 2	L2 Port.	0 do 127	
Sustain	Sustain	–	64
Tone part UPPER 1 sustain effect size – Wielkość efektu sustain dla partii brzmienia UPPER 1	U1 Sus.	0 do 9	
Tone part UPPER 2 sustain effect size – Wielkość efektu sustain dla partii brzmienia UPPER 2	U2 Sus.	0 do 9	
Tone part LOWER 1 sustain effect size – Wielkość efektu sustain dla partii brzmienia LOWER 1	L1 Sus.	0 do 9	
Tone part LOWER 2 sustain effect size – Wielkość efektu sustain dla partii brzmienia LOWER 2	L2 Sus.	0 do 9	
Auto Harmonize/Arpeggiator – Automatyczna harmonizacja/Arpeggiator	AHar/Arp	–	57, 103
AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR button assignment – Funkcja przycisku AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR	BtnAsign	1 do 2	57,103
Auto Harmonize type – Typ automatycznej harmonizacji	AHarType	1 do 12	103
Arpeggiator type – Typ arpeggiatora	Arp Type	1 do 150	57

Nazwa funkcji	Ekran	Ustawienia	Patrz strona
Arpeggiator hold – Wstrzymanie arpeggiatora	ArpegHld	On, Off	
Arpeggiator part – Partia arpeggiatora	ArpgPart	1 do 2	
Octave Shift – Przesunięcie o oktawę	Octave	–	70
Tone Part UPPER 1 Octave Shift – Przesunięcie o oktawę partii brzmienia UPPER 1	U1 Oct.	–3 do 3	
Tone Part UPPER 2 Octave Shift – Przesunięcie o oktawę partii brzmienia UPPER 2	U2 Oct.	–3 do 3	
Tone Part LOWER 1 Octave Shift – Przesunięcie o oktawę partii brzmienia LOWER 1	L1 Oct.	–3 do 3	
Tone Part LOWER 2 Octave Shift – Przesunięcie o oktawę partii brzmienia LOWER 2	L2 Oct.	–3 do 3	
Octave Shift button corresponding part – Partia przypisana do przycisku przesunięcia o oktawę	Btn Trgt	–	
Tone Part UPPER 1 button part on/off – Wł./wył. przycisku oktawy partii brzmienia UPPER 1	U1OctBtn	On, Off	70
Tone Part UPPER 2 button part on/off – Wł./wył. przycisku oktawy partii brzmienia UPPER 2	U2OctBtn	On, Off	
Tone Part LOWER 1 button part on/off – Wł./wył. przycisku oktawy partii brzmienia LOWER 1	L1OctBtn	On, Off	
Tone Part LOWER 2 button part on/off – Wł./wył. przycisku oktawy partii brzmienia LOWER 2	L2OctBtn	On, Off	
Split – Podział	Split	–	40, 97
Split Point – Punkt podziału	Split Pt	36 do 96	40
Lower Point – Punkt dolny	Lower Pt	36 do 96	97
Chord Point – Punkt akordu	Chord Pt	36 do 96	98
Chord Input Priority Mode – Tryb priorytetu wprowadzania akordów	Cd Prior	On, Off	98
Auto Accompaniment volume – Głośność akompaniamentu automatycznego	AcompVol	0 do 127	87
Song volume – Głośność utworu	Song Vol	0 do 127	77
Tuning – Strojenie	Tune	–	73

Nazwa funkcji	Ekran	Ustawienia	Patrz strona
Master Digital Keyboard tuning – Strojenie keyboardu cyfrowego	MstrTune	415,5 do 465,9	72
Part coarse tune – Podstawowe strojenie partii	PrtCoars	–	72
Tone part UPPER 1 coarse tune – Podstawowe strojenie partii brzmienia UPPER 1	U1CsTune	–24 do 24	
Tone part UPPER 2 coarse tune – Podstawowe strojenie partii brzmienia UPPER 2	U2CsTune	–24 do 24	
Tone part LOWER 1 coarse tune – Podstawowe strojenie partii brzmienia LOWER 1	L1CsTune	–24 do 24	
Tone part LOWER 2 coarse tune – Podstawowe strojenie partii brzmienia LOWER 2	L2CsTune	–24 do 24	
Part fine tune – Precyzyjne strojenie partii	Prt Fine	–	
Tone part UPPER 1 fine tune – Precyzyjne strojenie partii brzmienia UPPER 1	U1FnTune	–99 do 99	
Tone part UPPER 2 fine tune – Precyzyjne strojenie partii brzmienia UPPER 2	U2FnTune	–99 do 99	
Tone part LOWER 1 fine tune – Precyzyjne strojenie partii brzmienia LOWER 1	L1FnTune	–99 do 99	
Tone part LOWER 2 fine tune – Precyzyjne strojenie partii brzmienia LOWER 2	L2FnTune	–99 do 99	
Scales – Skale	Scale	–	73
Preset scale type – Typ zaprogramowanej skali	Type	1 do 17	73
Preset scale root – Podstawa zaprogramowanej skali	Root	1 do 12	
Auto Accompaniment scale- Skala akompaniamentu automatycznego	AcompScl	On, Off	74
Scale fine tune – Precyzyjne strojenie skali	FineTune	–	72-73
Part fine tune for C notes – Precyzyjne strojenie partii dla nut C	C Tune	–99 do 99	
Part fine tune for D ^b notes – Precyzyjne strojenie partii dla nut D ^b	DbTune	–99 do 99	
⋮	⋮	⋮	
Part fine tune for B notes – Precyzyjne strojenie partii dla nut B	B Tune	–99 do 99	



Nazwa funkcji	Ekran	Ustawienia	Patrz strona
Reverb – Pogłos	Reverb	*3	44
Chorus	Chorus	*3	44
Delay – Opóźnienie	Delay	*3	44
Equalizer – Korektor graficzny barwy dźwięku	Equalizr	*3	51
CT-X5000: Equalizer user settings – Ustawienia użytkownika dla korektora graficznego	User EQ	–	51
Low-range setting – Ustawienie dolnego zakresu	EQ Low	–	
Low-range center frequency – Częstotliwość środkowa dolnego zakresu	Low Freq	1 do 13	
Low-range gain – Wzmocnienie dolnego zakresu	Low Gain	–12 do 12	
Mid-range 1 setting – Ustawienie średniego zakresu 1	EQ Mid1	–	
Mid-range 1 center frequency – Częstotliwość środkowa średniego zakresu 1	Mid1Freq	1 do 20	
Mid-range 1 gain – Wzmocnienie średniego zakresu 1	Mid1Gain	–12 do 12	
Mid-range 2 setting – Ustawienie średniego zakresu 2	EQ Mid2	–	
Mid-range 2 center frequency – Częstotliwość środkowa średniego zakresu 2	Mid2Freq	1 do 20	
Mid-range 2 gain – Wzmocnienie średniego zakresu 2	Mid2Gain	–12 do 12	
High-range setting – Ustawienie wysokiego zakresu	EQ High	–	
High-range center frequency – Częstotliwość środkowa wysokiego zakresu	HighFreq	1 do 10	
High-range gain – Wzmocnienie wysokiego zakresu	HighGain	–12 do 12	
Input level – Poziom wejściowy	Input Lv	0 do 127	
Output level – Poziom wyjściowy	OutputLv	0 do 127	
Audio Playback – Odtwarzanie automatyczne	AudioPly	–	84
Audio playback looping – Zapętlenie odtwarzania automatycznego	Repeat	On, Off	
Audio playback volume – Głośność odtwarzania automatycznego	Volume	0 do 127	



Nazwa funkcji	Ekran	Ustawienia	Patrz strona
Audio playback Center Cancel – Odtwarzanie automatyczne z Center Cancel (wyciszenie kanału środkowego)	C Cancel	On, Off	
Registration Memory – Pamięć rejestracji	Reg Mem	–	140
Registration Memory Freeze Target – Funkcja Freeze rejestracji pamięci	RMFrzTgt	–	
Freeze effect for rhythm on/off – Wł.wył. efektu Freeze dla podkładu rytmicznego	Rhythm	On, Off	
Freeze effect for tempo on/off – Wł.wył. efektu Freeze dla tempa	Tempo	On, Off	
Freeze effect for tone on/off – Wł.wył. efektu Freeze dla brzmienia	Tone	On, Off	
Freeze effect on/off for split point – Wł.wył. efektu Freeze dla punktu podziału	Split Pt	On, Off	
Freeze effect on/off for auto harmonize/arpeggiator – Wł.wył. efektu Freeze dla automatycznej harmonizacji/arpeggiatora	AHar/Arp	On, Off	
Freeze effect for transpose on/off – Wł.wył. efektu Freeze dla transpozycji	Trans.	On, Off	139
Freeze effect for scale on/off – Wł.wył. efektu Freeze dla skali	Scale	On, Off	
Freeze effect for Touch Response on/off – Wł.wył. efektu Freeze dla dynamiki keyboardu	Touch	On, Off	
Freeze effect for effects on/off – Wł.wył. efektu Freeze dla efektów	Effect	On, Off	
Freeze effect on/off for coarse tune, fine tune – Wł.wył. efektu Freeze dla strojenia podstawowego, strojenia precyzyjnego	PartTune	On, Off	
Freeze effect for phrase pads on/off – Wł.wył. efektu Freeze dla padów fraz	Phr Pad	On, Off	
Freeze effect for controller on/off – Wł.wył. efektu Freeze dla urządzeń sterujących	Cntrlr	On, Off	
Registration sequence – Sekwencja rejestracji	Reg Seq	1 do 3	140
Metronome – Metronom	Metronom	–	
Metronome time signature numerator – Licznik metrum metronomu	BeatNume	0 do 16	56

Nazwa funkcji	Ekran	Ustawienia	Patrz strona
Metronome time signature denominator – Mianownik metrum metronomu	BeatDeno	1 do 2	
Metronome volume – Głośność metronomu	Volume	0 do 127	
Speakers – Głośniki	Speaker	–	
Speaker on/off – Wł./wył. głośników	Enabled	On, Off	25
Enabled when PHONES connected – Włączone po podłączeniu słuchawek	PhoneSpk	On, Off	
MIDI	MIDI	–	
Keyboard channel – Kanał keyboardu	Keybd Ch	1 do 16	248
Local control – Sterowanie lokalne	Local	On, Off	
Accomp out – Wyjście akompaniamentu	AcompOut	On, Off	
Media*4 – Multimedia	Media	–	239
Other – Inne	Other	–	–
Tap rhythm start – Rozpoczęcie wypukiwania rytmu	Tap Rhy	On, Off	91
Right-hand (melody) part channel – Kanał partii prawej ręki (melodia)	PartR Ch	1 do 16	81
Left-hand part channel – Kanał partii lewej ręki	PartL Ch	1 do 16	
Music preset key change – Zmiana tonacji programu muzycznego	MP Key	-5 do 6	106
Audio In Center Cancel – Center Cancel (wyciszenie kanału środkowego) wejścia audio	Aln CCan	On, Off	29
Examination Mode – Tryb egzaminowania	ExamMode	On, Off	238
Display contrast – Kontrast wyświetlacza	Contrast	1 do 17	23
Auto Power Off – Automatyczne wyłączanie zasilania	AutoOff	On, Off	22
Auto resume – Automatyczne wznawianie	AtResume	On, Off	22
Reset	Reset	–	
Setting reset – Reset Ustawień	Setting	–	238
Factory reset – Przywracanie ustawień domyślnych	Factory	–	

*1 Zawiera takie same podmenu jak Pad 1.

*2 Zależy od ustawienia „Target DSP module – Moduł docelowy DSP” (DSPModule).

*3 Zakres ustawień zależy od modelu keyboardu cyfrowego.

Nazwa funkcji	Ustawienia	
	CT-X5000	CT-X3000
Pogłos	1 do 33	1 do 25
Chorus	1 do 17	1 do 13
Opóźnienie	1 do 21	1 do 16
Korektor graficzny	1 do 11	1 do 10

*4 Zawiera podmenu operacji na dysku USB. Więcej informacji znajdziesz w sekcji „Obsługa pamięci USB” (strona 242).

Tryb egzaminowania

Tryb egzaminowania zmienia działanie keyboardu cyfrowego w sposób opisany poniżej, aby zapewnić wsparcie osobom podchodzącym do egzaminów z gry na instrumencie.

☞ Operacje wzorca akompaniamentu

- Jeżeli keyboard cyfrowy znajduje się w trybie oczekiwania na start synchroniczny (strona 94), gdy wyłączone jest ustawienie ACCOMP (wskazanie [ACCOM] nie jest wyświetlane), podkład rytmiczny zostanie uruchomiony, gdy rozpoczniesz grę na dowolnej części klawiatury. Spowoduje to wyłączenie trybu oczekiwania na start synchroniczny.
- Podkład rytmiczny nie zostanie uruchomiony nawet, gdy naciśniesz [14] INTRO, [15] VARIATION/FILL-IN 1 do [18] VARIATION/FILL-IN 4 lub [19] ENDING/SYNCHRO START, gdy odtwarzanie podkładu rytmicznego jest zatrzymane. W tej sytuacji wybrane zostaną wszystkie wzorce akompaniamentu, a odpowiadające im wskazania ([I], [V1] do [V4], [E]) będą migać na wyświetlaczu.
- Naciśnięcie [15] VARIATION/FILL-IN 1 do [18] VARIATION/FILL-IN 4, gdy wybrzmienia intro wzorca akompaniamentu, spowoduje natychmiastowe wyemitowanie wypełnienia (1 do 4) oraz wariacji, która odpowiada przyciskowi, który został naciśnięty.
- Naciśnięcie [15] VARIATION/FILL-IN 1 do [18] VARIATION/FILL-IN 4, gdy wybrzmiewa wariacja 1 do 4 wzorca akompaniamentu, spowoduje natychmiastowe przełączenie na wzorzec akompaniamentu, nawet w trakcie trwania taktu.
- Funkcja rejestracji zapisuje wybór wzorca akompaniamentu.

☞ Ustawienia punktu podziału

- Zależność pomiędzy numerami nut a ich nazwami przedstawia się następująco: nuta o numerze 60 = C3. (C4, gdy wyłączony jest tryb egzaminowania).
- W przypadku punktu podziału, punktu dolnego oraz punktu akordu, które zostały objaśnione w sekcji „Zaawansowane ustawienia podziału klawiatury” (strona 97), należy nacisnąć klawisz keyboardu, aby określić górną granicę klawiatury partii LOWER (lub klawiatury akompaniamentu) dla trybu egzaminowania.

Uruchamianie trybu egzaminowania na keyboardzie cyfrowym

229. Naciśnij [10] FUNCTION.

230. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „ExamMode”.



231. Naciśnij klawisz [13] [-] lub [+], aby włączyć ustawienie.

232. Po zakończeniu konfiguracji ustawienia, przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12], aby zamknąć ekran ustawień.

Pakietowe kasowanie danych z pamięci cyfrowego keyboardu

Za pomocą poniższej procedury możesz przywrócić domyślne wartości i ustawienia danych oraz ustawień.

Przywracanie ustawień domyślnych wszystkich ustawień i danych keyboardu cyfrowego (reset do ustawień fabrycznych)

WAŻNE!

- Poniższa procedura spowoduje skasowanie wszystkich wymienionych poniżej danych zapisanych w pamięci keyboardu cyfrowego: brzmienia użytkownika, podkłady rytmiczne użytkownika, dane rejestracji, dane utworów rejestratora MIDI. Zalecamy przeprowadzenie archiwizacji ważnych danych na dysku USB (strona 243) lub w komputerze (strona 247).

233. Naciśnij [10] FUNCTION.

234. Za pomocą klawiszy numerycznych [1] (↙) oraz [3] (↘) [12] wyświetl „Other”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

235. Za pomocą klawiszy [1] (↙) oraz [3] (↘) wyświetl „Reset”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).

236. Za pomocą klawiszy [1] (↙) oraz [3] (↘) wyświetl „Factory”, a następnie naciśnij [6] (ENTER).
Wyświetlone zostanie pytanie „Sure?” (Czy jesteś pewien?).

237. Naciśnij [13] [+] (YES), aby zatwierdzić przywracanie ustawień domyślnych lub naciśnij [13] (-) (NO), aby anulować operację.

- Aby zakończyć operację, przytrzymaj klawisz numeryczny [4] (EXIT) [12].

Przywracanie wszystkich ustawień domyślnych keyboardu cyfrowego (reset ustawień)

Aby przywrócić ustawienia fabryczne dla wszystkich ustawień keyboardu cyfrowego, użyj przycisku [10] FUNCTION.

Wykonaj procedurę opisaną w sekcji „Konfiguracja ustawień funkcji za pomocą przycisku [10] FUNCTION” (strona 225) i wykonaj następującą operację, aby zresetować ustawienia: Inne (Other) Reset (Reset) Reset ustawień (Setting) (strona 234). A następnie przeprowadź resetowanie ustawień.

PAMIĘĆ USB

Twój cyfrowy keyboard obsługuje następujące operacje związane z pamięcią USB:

- Formatowanie pamięci USB
- Zapisywanie danych na pamięci USB - zapisywanie brzmień użytkownika, podkładów rytmicznych oraz innych danych z pamięci cyfrowego keyboardu
- Importowanie brzmień użytkownika, podkładów rytmicznych oraz innych danych z pamięci USB do wewnętrznej pamięci cyfrowego keyboardu.
- Odtwarzanie na cyfrowym keyboardzie danych utworów (pliki MIDI czy też pliki audio formatu WAV), jakie zostały skopiowane z komputera na pamięć USB
 - Informacje o procedurze kopiowania danych utworu na pamięć USB, patrz "Korzystanie z komputera do kopiowania ogólnych danych utworów na pamięć USB", str. 246.
 - Informacje o procedurach odtwarzania, patrz "Odtwarzanie utworów z pamięci USB", strona 81 oraz " ODTWARZANIE UTWORÓW Z PAMIĘCI USB (TRYB AUDIO)", strona 82.

Uwagi odnoszące się do pamięci USB oraz portu USB

WAŻNE !

- Należy zapoznać się z dokumentacją dołączoną do pamięci USB, a w szczególności z informacjami dotyczącymi posługiwania się tą pamięcią.
- Należy unikać przechowywania i użytkowania pamięci USB w wymienionych tu lokalizacjach. Warunki takie mogą spowodować uszkodzenie danych zapisanych w pamięci USB.
 - Miejsca o wysokiej temperaturze, wysokiej wilgotności oraz tam gdzie obecne są czynniki powodujące korozję.
 - W miejscach narażonych na działanie silnych ładunków elektrostatycznych lub zakłóceń elektrycznych
- Nigdy nie należy wyjmować pamięci USB, gdy dane są na nią zapisywane lub ładowane z niej. Działania takie mogą uszkodzić dane na pamięci USB, a nawet uszkodzić port pamięci USB.
- W porcie pamięci USB nie należy umieszczać żadnych innych przedmiotów poza pamięcią USB. W przeciwnym wypadku można uszkodzić instrument.
- Pamięć USB, która przez długi okres czasu znajdowała się w porcie pamięci USB może być gorąca, gdy ją będziemy wyjmować. Jest to normalne i nie świadczy o nieprawidłowym działaniu urządzenia.
- Ładunki elektrostatyczne przenoszone do portu pamięci USB z ręki lub pamięci USB mogą spowodować nieprawidłowe działanie cyfrowego pianina. Jeśli wystąpi taka sytuacja, należy wyłączyć cyfrowe pianino, a następnie włączyć je ponownie.

Prawa Autorskie

Możesz korzystać z nagrań do celów własnych. Jakikolwiek powielanie plików audio lub plików muzycznych bez stosownego zezwolenia posiadacza praw autorskich jest zabronione na podstawie przepisów o ochronie własności intelektualnej oraz międzynarodowych traktatów. Także umieszczanie tego typu plików w Internecie i dystrybuowanie ich do stron trzecich, nienależnie czy działania takie odbywają się za opłatą czy nie, jest ściśle zabronione w oparciu o przepisy dotyczące ochrony własności intelektualnej oraz międzynarodowe traktaty. CASIO COMPUTER Co. LTD nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek użycie Cyfrowego pianina, które byłoby niezgodne z obowiązującym prawem.

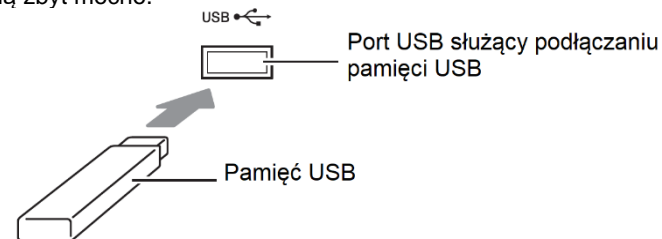
WAŻNE !

- Do portu pamięci USB w cyfrowym keyboardzie nigdy nie należy podłączać innych urządzeń poza pamięcią USB.
- Po podłączeniu pamięci USB cyfrowy keyboard musi najpierw „zainicjować współpracę” z pamięcią USB i przygotować się na wymianę danych. Należy mieć na uwadze, że operacje cyfrowego pianina stają się chwilowo niedostępne, gdy wykonywana jest sekwencja inicjowania współpracy z pamięcią USB. Podczas trwania owego procesu inicjowania współpracy wyświetlany jest komunikat [USB]. Proces ten może trwać od 10 do 20 sekund, a w niektórych przypadkach nawet dłużej. W czasie jego trwania nie należy podejmować prób wykonywania jakichkolwiek innych operacji w cyfrowym keyboardzie. Pamięć USB wymaga owej inicjalizacji współpracy za każdym razem, gdy jest podłączana do cyfrowego keyboardu.

Aby podłączyć pamięć USB do cyfrowego keyboardu

Możesz skorzystać z poniższej procedury, aby wybrana skala znalazła swoje odzwierciedlenie w automatycznym akompaniamencie.

1. Jak pokazano na poniższej ilustracji wsuń pamięć USB do portu pamięci USB cyfrowego keyboardu. Należy ostrożnie wsunąć pamięć USB do końca. Wsuwając pamięć nie należy naciskać na nią zbyt mocno.



Aby odłączyć pamięć USB od cyfrowego keyboardu

1. Sprawdź czy nie jest realizowana operacja wymiany danych, a następnie wyciągnij prosto pamięć USB z portu, w którym została umieszczona.

Podłączanie i odłączanie pamięci USB



WAŻNE !

- W przypadku korzystania z pamięci USB w cyfrowym pianie, należy pamiętać, aby najpierw sformatować tę pamięć.
- Przed sformatowaniem pamięci USB upewnij się, że nie są na niej zapisane żadne istotne dane.
- Formatowanie pamięci USB wykonywane przez cyfrowe pianino to tzw. „szybkie formatowanie”. Jeśli chcesz skasować wszystkie dane z pamięci USB, sformatuj ją w komputerze lub w podobnym urządzeniu.

Obsługiwane pamięci USB

Niniejszy Cyfrowy Keyboard formatuje pamięć do formatu FAT32. Jeśli pamięć USB jest sformatowana w innym systemie plików, skorzystaj z funkcji formatowania Windows, aby przeformatować tę pamięć do postaci FAT32. W takim przypadku nie należy korzystać z szybkiego formatowania.

Aby sformatować pamięć USB

1. Umieść w porcie pamięci USB cyfrowego keyboardu pamięć USB, którą chcesz sformatować.
2. Naciśnij przycisk [10] FUNCTION.
3. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić pozycję "Media", a następnie naciśnij przycisk [6] (Enter). Wyświetlone zostanie wskazanie [USB].
4. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić pozycję "Format", a następnie naciśnij przycisk [6] (Enter). Wyświetlone zostanie pytanie z prośbą o potwierdzenie "Sure?".
5. Naciśnij przycisk przycisków [13] [+] (YES), aby wykonać formatowanie lub [13] [-] (NO), by anulować operację formatowania pamięci.
 - Naciśnięcie przycisku rozpoczyna formatowanie, a na wyświetlaczu pojawia się komunikat "Wait"... (operacja jest w trakcie realizacji). Gdy wyświetlany jest ten komunikat nie należy wykonywać w cyfrowym keyboardzie żadnych innych operacji. Po zakończeniu formatowania wyświetlony zostanie komunikat "Complete".



UWAGA

- Formatowanie pamięci USB w cyfrowym keyboardzie tworzy w katalogu głównym pamięci USB folder MUSICDAT. Korzystaj z tego folderu, aby wymieniać dane pomiędzy cyfrowym keyboardem a pamięcią USB.

Obsługa pamięci USB

Można skorzystać z Cyfrowego Keyboardu i wykonywać takie operacje jak zapisywanie danych, importowanie danych, kasowanie danych, zmiana nazwy danych na pamięci USB podłączonej do instrumentu.

Operacje mogą być wykonywane w odniesieniu do następujących rodzajów danych:

- Brzmienia użytkownika utworzone w cyfrowym keyboardzie
- Podkłady rytmiczne użytkownika utworzone w cyfrowym keyboardzie
- Utwory nagrane w oparciu o nagrywanie MIDI w cyfrowym keyboardzie
- Dane ustawień (Setup) zarejestrowane w oparciu o funkcję rejestrów cyfrowego keyboardu
- Frazy użytkownika zarejestrowane z wykorzystaniem padów fraz cyfrowego keyboardu

Lista sub menu / rozszerzeń nazw plików

W poniższej tabeli przedstawiono pozycje sub-menu, które są używane do realizacji operacji opisanych w niniejszej sekcji. Podano też nazwy rozszerzeń plików dla poszczególnych typów danych.

Typ danych	Sub Menu	Rozszerzenie nazwy pliku
Brzmienia użytkownika	Tone	TON
Podkłady rytmiczne	Rhythm	AC7, CKF, Z00
Nagrania użytkownika	MltRec MltR SMF	MRF MID (Save only)
Rejestry (Jednostką jest Bank)	RegMemBk	RBK
Frazy użytkownika (Jednostką jest fraza)	Phrs Set	PHS
Wszystkie powyższe dane	All Data	DAL

Aby załadować dane z pamięci cyfrowego Keyboardu do pamięci USB

1. Umieść w porcie pamięci USB cyfrowego keyboardu pamięć USB, którą chcesz obsługiwać.
2. Naciśnij przycisk [10] FUNCTION.
3. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić pozycję "Media", a następnie naciśnij przycisk [6] (Enter). Wyświetlone zostanie wskazanie [USB].
4. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić pozycję "Save", a następnie naciśnij przycisk [6] (Enter).
5. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić opcję sub-menu, która odpowiada rodzajowi danych, jakie mają być zapisane. Patrz powyższa tabela " Lista sub menu / rozszerzeń nazw plików".
6. Naciśnij przycisk [6] (Enter).
 - Jeśli w kroku 5 wybrano pozycję "All Data", nie trzeba wykonywać kroku 7. Przejdź do kroku 8.
7. Skorzystaj z przycisków [13] [+] / [-] lub z pokrętła [11], aby wybrać dane, które mają być zapisane.
8. Wprowadź nazwę, którą chcesz zastosować.
 - Patrz też "Wprowadzanie tekstu", strona 34.
9. Naciśnij przycisk [6] (ENTER).
 - Wyświetlone zostanie pytanie "Sure?" (Czy jesteś pewien?) Komunikat "Repace?" (Zastąpić?) pojawia się jeśli w pamięci USB istnieją już dane o tej samej nazwie. W takim przypadku naciśnięcie przycisku [13] [+] (YES) w kroku 10 spowoduje zastąpienie dotychczasowych danych nowymi.
10. Naciśnij przycisk [13] [+] (YES), aby zapisać dane.
 - W celu anulowania operacji zapisu, naciśnij przycisk [13] [-] (NO).
 - Naciśnięcie przycisku wyświetla komunikat "Wait ..." (operacja w trakcie realizacji). Gdy wyświetlany jest ten komunikat nie należy wykonywać w cyfrowym keyboardzie żadnych innych operacji. Po zakończeniu procesu wyświetlony zostanie komunikat "Complete".
11. Aby wyjść z operacji zapisu naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12].
 - W celu anulowania operacji zapisu, naciśnij przycisk [13] [-] (NO).

Aby załadować dane z pamięci USB do pamięci cyfrowego Keyboardu

1. Wykonaj kroki 1 do 3 procedury "Aby załadować dane z pamięci cyfrowego Keyboardu do pamięci USB", patrz strona poprzednia.
2. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić pozycję "Load", a następnie naciśnij przycisk [6] (Enter).
3. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić opcję sub-menu, która odpowiada rodzajowi danych, jakie mają być importowane. Patrz powyższa tabela " Lista sub menu / rozszerzeń nazw plików".
4. Naciśnij przycisk [6] (Enter).
 - Wyświetli to nazwę pliku danych, który może być zaimportowany.
5. Skorzystaj z przycisków [13] [+] / [-] lub z pokrętła [11], aby wybrać dane, które mają być zaimportowane do pamięci Cyfrowego Keyboardu.
 - Jeśli w kroku 3 została wybrana pozycja "All Data", to nie trzeba wykonywać poniższych kroków 6 i 7. Można przejść od razu do kroku 8.
 - Naciśnięcie na tym etapie przycisku [10] FUNCTION wyświetli rozszerzenie nazwy pliku aktualnie wybranego pliku danych. (Należy pamiętać, że operacja jest możliwa tylko wówczas, gdy miga wskaźnik [FUNCTION]). Naciśnij ponownie przycisk [10] FUNCTION, aby powrócić do nazwy pliku.
6. Naciśnij przycisk [6] (Enter).
7. Skorzystaj z przycisków [13] [+] / [-] lub z pokrętła [11], aby wybrać numer obszaru użytkownika, do którego chcesz zaimportować dane.
 - Równoczesne naciśnięcie przycisków [13] [+] oraz [-] wyświetla najniższy numer pustego obszaru użytkownika.
8. Naciśnij przycisk [6] (Enter).
 - Wyświetlone zostanie pytanie "Sure?" (Czy jesteś pewien?) Jeśli w kroku 3 niniejszej procedury wyświetlone było wskazanie "All data" lub jeśli wybrany w kroku 7 obszar użytkownika zawiera już dane, to na wyświetlaczu pojawi się komunikat "Repace?" (Zastąpić?). W takim przypadku naciśnięcie przycisku [13] [+] (YES) w kroku 9 spowoduje zastąpienie dotychczasowych danych nowymi.
9. Naciśnij przycisk [13] [+] (YES), aby zaimportować dane.
 - W celu anulowania operacji importowania, naciśnij przycisk [13] [-] (NO).
 - Naciśnięcie przycisku wyświetla komunikat "Wait ..." (operacja w trakcie realizacji). Gdy wyświetlany jest ten komunikat, nie należy wykonywać w cyfrowym keyboardzie żadnych innych operacji. Po zakończeniu procesu wyświetlony zostanie komunikat "Complete".
10. Aby wyjść z operacji importowania, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12].

Aby skasować dane z pamięci USB

1. Wykonaj kroki 1 do 3 procedury "Aby załadować dane z pamięci cyfrowego Keyboardu do pamięci USB", patrz powyżej strona 244.
2. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić pozycję "Delete", a następnie naciśnij przycisk [6] (Enter).
3. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić opcję sub-menu, która odpowiada rodzajowi danych, jakie mają być skasowane. Patrz powyższa tabela "Lista sub menu / rozszerzeń nazw plików".
4. Naciśnij przycisk [6] (Enter).
5. Skorzystaj z przycisków [13] [+] / [-] lub z pokrętła [11], aby wybrać dane, które mają być skasowane, a następnie naciśnij przycisk [6] (Enter).
 - Wyświetlone zostanie pytanie "Sure?" (Czy jesteś pewien?)
6. Naciśnij przycisk [13] [+] (YES), aby skasować dane.
 - W celu anulowania operacji kasowania, naciśnij przycisk [13] [-] (NO).
 - Naciśnięcie przycisku wyświetla komunikat "Wait ..." (operacja w trakcie realizacji). Gdy wyświetlany jest ten komunikat, nie należy wykonywać w cyfrowym keyboardzie żadnych innych operacji. Po zakończeniu procesu wyświetlony zostanie komunikat "Complete".
7. Aby wyjść z operacji kasowania, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12].

Aby zmienić nazwę danych zapisanych w pamięci USB

1. Wykonaj kroki 1 do 3 procedury "Aby załadować dane z pamięci cyfrowego Keyboardu do pamięci USB", patrz powyżej strona 244.
2. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić pozycję "Rename", a następnie naciśnij przycisk [6] (Enter).
3. Skorzystaj z przycisków [1] (←), [3] (→) z grupy [12], aby wyświetlić opcję sub-menu, która odpowiada rodzajowi danych, których nazwa ma być zmieniona. Patrz powyższa tabela "Lista sub menu / rozszerzeń nazw plików".
4. Naciśnij przycisk [6] (Enter).
 - Udostępni to specyfikację danych, których nazwa ma być zmieniona.
5. Skorzystaj z przycisków [13] [+] / [-] lub z pokrętła [11], aby wybrać dane, których nazwa ma być zmieniona, a następnie naciśnij przycisk [6] (Enter).
6. Zmień nazwę pliku
 - Patrz też "Wprowadzanie tekstu", strona 34.

7. Naciśnij przycisk [6] (Enter).
 - Wyświetlone zostanie pytanie "Sure?" (Czy jesteś pewien?) Komunikat "Replace?" (Zastąpić?) pojawia się jeśli w pamięci USB istnieją już dane o tej samej nazwie. W takim przypadku naciśnięcie przycisku [13] [+] (YES) w kroku 8 spowoduje zastąpienie dotychczasowych danych nowymi.
8. Naciśnij przycisk [13] [+] (YES), aby zmienić nazwę danych.
 - W celu anulowania operacji zmiany nazwy, naciśnij przycisk [13] [-] (NO).
 - Naciśnięcie przycisku wyświetla komunikat "Wait ..." (operacja w trakcie realizacji). Gdy wyświetlany jest ten komunikat, nie należy wykonywać w cyfrowym keyboardzie żadnych innych operacji. Po zakończeniu procesu wyświetlony zostanie komunikat "Complete".
9. Aby wyjść z operacji zmiany nazwy danych, naciśnij na dłużej przycisk [4](EXIT) z grupy przycisków numerycznych [12].

Korzystanie z komputera w celu kopiowania danych utworów na pamięć USB

Możesz skorzystać z tych samych operacji, co w przypadku zaprogramowanych w instrumencie utworów, aby odtwarzać pliki o poniższych formatach, które zostały zapisane w folderze MUSICDAT.

- Standardowe pliki MIDI (SMF format 0/1) lub pliki CASIO MIDI (format CMF)
- Pliki audio w formacie WAV (16 bit, 44.1 kHz)

1. Podłącz pamięć USB do swojego komputera.
2. W katalogu głównym pamięci USB utwórz folder MUSICDAT.
 - Krok ten nie jest wymagany, gdy w katalogu głównym pamięci USB już wcześniej utworzono folder MUSICDAT.
3. Skopiuj do folderu MUSICDAT dane utworów, które będziesz chciał odtwarzać poprzez cyfrowy keyboard.
 - Informacje o procedurach odtwarzania, patrz "Odtwarzanie utworów z pamięci USB", strona 81 oraz "ODTWARZANIE UTWORÓW Z PAMIĘCI USB (TRYB AUDIO)", strona 82.

PODŁĄCZANIE URZĄDZEŃ ZEWNĘTRZNYCH

Podłączanie komputera

Niniejsze Cyfrowy Keyboard można podłączyć do komputera osobistego, aby wymieniać dane pomiędzy pianinem i komputerem osobistym. Można wysyłać dane z Cyfrowego Keyboardu do

oprogramowania muzycznego w komputerze osobistym, bądź też wysyłać dane MIDI z komputera osobistego, by zostały odtworzone w cyfrowym keyboardzie.

Minimalne wymagania systemu komputerowego

Poniżej przedstawiono minimalne wymagania systemu komputerowego pozwalające na odbieranie i wysyłanie danych MIDI. Przed podłączeniem Cyfrowego pianina do komputera osobistego należy upewnić się, że komputer spełnia przedstawione poniżej wymagania

• System operacyjny

Windows Vista® *1

Windows® 7 *2

Windows® 8.1 *3

Windows® 10 *4

Mac OS® X (10.7, 10.8, 10.9, 10.10, 10.11, 10.12)

*1: Windows Vista (32-bitowy)

*2: Windows 7 (32-bitowy, 64-bitowy)

*3: Windows 8.1 (32-bitowy, 64-bitowy)

*4: Windows 10 (32-bitowy, 64-bitowy)

Port USB



Nigdy nie należy podłączać do instrumentu komputera, który nie spełnia przedstawionych powyżej wymagań, gdyż mogłoby to spowodować problemy w działaniu komputera.



- Najnowsze informacje odnośnie wspieranych systemów operacyjnych można znaleźć na naszych stronach internetowych, pod adresem: <http://world.casio.com>

Podłączanie cyfrowego keyboardu do komputera



- Należy dokładnie stosować się do przedstawionych poniżej kroków procedury. Nieprawidłowe podłączenie może sprawić, że wysyłanie i odbieranie danych będzie niemożliwe.

1. Wyłącz keyboard, a następnie uruchom komputer.
 - Nie uruchamiaj jeszcze na komputerze oprogramowania muzycznego.
2. Po uruchomieniu komputera skorzystaj z dostępnego w handlu kabla USB, aby połączyć komputer z Keyboardem.
 - Skorzystaj z kabla USB 2.0 lub 1.1 typ A-B.

3. Włącz Keyboard.

- Jeśli podłączasz keyboard do komputera po raz pierwszy na komputerze instaluje się automatycznie odpowiedni sterownik niezbędny do wysyłania i odbierania danych.

4. Uruchom oprogramowanie muzyczne w komputerze osobistym.

5. Skonfiguruj ustawienia oprogramowania muzycznego, aby wybrane w nim było jedno z wymienionych poniżej urządzeń MIDI.

CASIO USB-MIDI

- Informacje o tym, jak wybrać urządzenie MIDI, powinny znajdować się w dokumentacji dołączonej do używanego oprogramowania muzycznego.



- Pamiętaj, aby włączyć keyboard przed uruchomieniem oprogramowania muzycznego.
- Wysyłanie i odbieranie danych poprzez USB jest niedostępne podczas odtwarzania utworu z banku (str. 75).

Ustawienia MIDI

Keyboard Channel – Kanał instrumentu

Kanał instrumentu, to kanał służący przesyłaniu komunikatów MIDI z tego instrumentu do komputera. Może być wybrany dowolny kanał spośród tych, które są dostępne.

Wykonaj procedurę przedstawioną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia z przyciskiem [10] FUNCTION" (strona 225) i skonfiguruj następujące ustawienie: Keyboard Channel – Kanał instrumentu (Keybd Ch), str. 234.

Local Control

Parametr ten może być użyty, gdy korzystasz z zewnętrznego źródła dźwięku, by grać nuty z Cyfrowego Keyboardu i chcesz określić, by dźwięki te nie były emitowane przez Cyfrowy Keyboard. Na uzyskanie takiego efektu pozwala ustawienie Local Control. Wykonaj procedurę przedstawioną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia z przyciskiem [10] FUNCTION" (strona 225) i skonfiguruj następujące ustawienie: Local Control (Local), str. 234.

Accomp Out

Włączenie funkcji Accomp Out sprawia, że dane automatycznego akompaniamentu są wysyłane do komputera. Funkcja ta pozwala też na wyłączenie wysyłania tych danych. Wykonaj procedurę przedstawioną w punkcie "Aby skonfigurować ustawienia z przyciskiem [10] FUNCTION" (strona 225) i skonfiguruj następujące ustawienie: Accomp Out (AccompOut), str. 234.

Transfer danych pomiędzy cyfrowym keyboardem i komputerem

Można przenieść do pamięci komputera nagrane utwory oraz inne dane cyfrowego keyboardu. Można także załadować dane Automatycznego Akompaniamentu ze strony internetowej CASIO do pamięci Cyfrowego Keyboardu, co znacznie rozszerza dostępną gamę wzorców Automatycznego Akompaniamentu. Należy skorzystać ze specjalnej aplikacji Data Manager, aby transferować dane do Cyfrowego Keyboardu oraz z instrumentu do komputera.

Obsługiwane przy transferze typy danych

Następujące typy danych można transferować do Cyfrowego Keyboardu oraz z instrumentu do komputera.

- Dane brzmień użytkownika
- Podkłady rytmiczne użytkownika
- Utwory użytkownika
- Rejestry (banki)
- Frazy użytkownika (jednostką jest fraza)

Pobieranie oprogramowania Data Manager

1. Przejdź na stronę internetową CASIO WORLDWIDE dostępną pod następującym adresem URL.
 - <http://world.casio.com>.
2. Na stronie wybierz swój region geograficzny lub kraj.
3. Po wejściu na witrynę dla swojego regionu geograficznego przejdź do minimalnych wymagań systemu komputerowego dla oprogramowania Data Manager przeznaczonego do współpracy z niniejszym produktem.
 - Na stronie niniejszego produktu powinny znajdować się informacje dotyczące oprogramowania Data Manager. Jeśli nie możesz znaleźć stosownego linku, skorzystaj z funkcji wyszukiwania dla swojego obszaru wprowadzając nazwę niniejszego produktu.
 - Informujemy, że treści zamieszczane na witrynie internetowej mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.
4. Sprawdź czy Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe dla oprogramowania Data Manager.
5. Pobierz do komputera oprogramowanie Data Manager oraz jego instrukcję obsługi.

6. Postępując stosownie do procedur zawartych w instrukcji obsługi pobranej w kroku 5 zainstaluj w komputerze oprogramowanie Data Manager.
 - Możesz pobrać dane akompaniamentu z systemu Internet Data Expansion witryny CASIO MUSIC SITE (<http://music.casio.com/>) i załadować je do pamięci niniejszego Cyfrowego Keyboardu. Informujemy, że nie ma żadnych danych akompaniamentu przeznaczonych specjalnie dla tego modelu, należy więc wykorzystać dane przygotowane dla innych modeli.



- W związku z tym, że dane automatycznego akompaniamentu są przeznaczone dla innych modeli mogą pojawić się pewne nieprawidłowości przy odtwarzaniu ich w niniejszym instrumencie.
- Informacje odnośnie kompatybilności danych automatycznego akompaniamentu pomiędzy różnymi modelami, patrz instrukcja obsługi oprogramowania Data Manager, która została pobrana w kroku 5 powyższej procedury.

INFORMACJE DODATKOWE

Rozwiązywanie problemów

Objawy	Działanie
Znajdujące się w komplecie akcesoria	
Nie mogę się doszukać wszystkich akcesoriów, które powinny być w zestawie.	Dokładnie sprawdź wszystkie materiały opakowania instrumentu.
Wymagania dotyczące zasilania	
Instrument nie włącza się.	Sprawdź zasilacz sieciowy (str. 18) CT-X3000: Upewnij się, że baterie zostały prawidłowo umieszczone w instrumencie (str. 20) Wymień baterie na nowe lub podłącz prawidłowo zasilacz sieciowy. (str. 20)
Wyświetlacz na chwilę uaktywnia się, ale nie włącza się przy naciśnięciu przycisku włącznika [1] POWER.	Należy zdecydowanie i do końca nacisnąć przycisk [1] POWER, aby włączyć instrument.
Cyfrowy Keyboard emituje normalny, głośny dźwięk i nagle wyłącza się.	CT-X3000 - Wymień baterie na nowe lub podłącz prawidłowo zasilacz sieciowy. (str. 20)

Objawy	Działanie
Cyfrowy Keyboard nagle wyłącza się po kilku minutach	Dzieje się tak, gdy aktywna jest funkcja automatycznego wyłączenia – Auto Power Off, str. 22.
Wyświetlacz	
Wyświetlacz wyłącza się lub miga.	CT-X3000: Wymień baterie na nowe (str. 20) lub podłącz prawidłowo zasilacz sieciowy. (str. 18)
Wskazania ekranu są widoczne tylko wtedy, gdy patrzymy na niego prostopadle.	Wynika to ze specyfiki danego typu wyświetlacza i nie świadczy o nieprawidłowym działaniu urządzenia.
Dźwięk	
Nic nie dzieje się, gdy naciskam klawisze instrumentu.	Ustaw główny poziom głośności (str. 21). Sprawdź, czy coś nie jest podłączone do złącza [50] z tyłu cyfrowego keyboardu. Wyłącz instrument i włącz go ponownie, by dokonała się inicjalizacja ustawień instrumentu. (str. 22).
Nic nie dzieje się lub nuty nie są grane normalnie gdy gram nuty w lewej części klawiatury instrumentu.	Naciśnij przycisk [22], aby wyłączyć grę akordów w obszarze akompaniamentu klawiatury. (str. 85 i następne).
Nic nie dzieje się gdy uruchamiam automatyczny akompaniament.	W przypadku podkładów rytmicznych o numerach 226 do 235 nic nie słychać aż do momentu zagrania akordu na klawiaturze instrumentu. Spróbuj zagrać akord (str. 86 i następne). Sprawdź i ustaw głośność akompaniamentu (str. 86 i następne) Jeśli w pamięci nie zapisano podkładów rytmicznych użytkownika, to Automatyczny Akompaniament nie rozpocznie się po naciśnięciu przycisku [20], gdy został wybrany podkład rytmiczny od 294 do 393 (CT-X5000) /294 do 343 (CT-X3000) (str. 153 i następne). Wyłącz instrument i włącz go ponownie, by dokonała się inicjalizacja ustawień instrumentu. (str. 21).

Objawy	Działanie
Nic nie dzieje się gdy zaczynam odtwarzać wybudowany - zapisany w instrumencie - utwór.	Po naciśnięciu przycisku mija nieco czasu do rozpoczęcia odtwarzania utworu. Poczekaj chwilę, aż rozpocznie się odtwarzanie. Sprawdź i ustaw poziom głośności utworu. (patrz str. 77). Jeśli w pamięci nie zapisano utworów MIDI użytkownika, to odtwarzanie utworu nie rozpocznie się po naciśnięciu przycisku [20], gdy został wybrany numer utworu od 31 do 40 (str. 193). Wyłącz instrument i włącz go ponownie, by dokonała się inicjalizacja ustawień instrumentu. (str. 21).
Nie słychać dźwięków metronomu	Sprawdź i ustaw głośność metronomu (str. 55/56). Wyłącz instrument i włącz go ponownie, by dokonała się inicjalizacja ustawień instrumentu. (str. 21).
Dźwięki rozbrzmiewają bez zatrzymania.	Wyłącz instrument i włącz go ponownie, by dokonała się inicjalizacja ustawień instrumentu. (str. 21). Zmień ustawienia podtrzymywania dźwięku - Sustain (strona 59/60) CT-X3000: Wymień baterie na nowe lub podłącz prawidłowo zasilacz sieciowy. (str. 19/20)
Podczas gry niektóre dźwięki są ucinane.	Grane nuty są obcinane, jeśli liczba granych nut (dźwięków) przekracza maksymalną wartość polifonii, tj. 64 (32 w przypadku niektórych brzmień). Nie świadczy to o nieprawidłowym działaniu instrumentu.

Objawy	Działanie
Zmieniła się głośność oraz wybrane przezmnie ustawienie brzmienia.	Ustaw główny poziom głośności (str. 21) oraz sprawdź ustawienia korektora barwy dźwięku (str. 51). Wyłącz instrument i włącz go ponownie, by dokonała się inicjalizacja ustawień instrumentu. (str. 21). CT-X3000: Wymień baterie na nowe lub podłącz prawidłowo zasilacz sieciowy. (str. 18 i 20)
Poziom głośności dźwięku nie zmienia się choć zmieniam intensywność uderzenia w klawisze instrumentu.	Zmień ustawienie dynamiki klawiatury (Touch Response) - str. 58. Wyłącz instrument i włącz go ponownie, by dokonała się inicjalizacja ustawień instrumentu. (str. 21).
Jakość dźwięku oraz jego głośność nieznacznie różnią się w zależności od tego, w jakiej części instrumentu naciskamy klawisze.	Jest to właściwość tego cyfrowego instrumentu i nie świadczy o jego nieprawidłowym działaniu.
W przypadku niektórych brzmień oktawa nie zmienia się przy końcu klawiatury instrumentu.	Jest to właściwość tego cyfrowego instrumentu i nie świadczy o jego nieprawidłowym działaniu.
Tonacja dźwięków nie pasuje do innych akompaniujących instrumentów lub brzmia dziwnie, gdy są grane długo z innymi instrumentami.	Sprawdź i dostosuj ustawienie transpozycji (str. 69) oraz strojenia (str. 72), a także ogólnego i precyzyjnego strojenia dla poszczególnych partii (str. 72 i następne). Wyłącz instrument i włącz go ponownie, by dokonała się inicjalizacja ustawień instrumentu. (str. 22).
Nagle zmienia się efekt <i>reverb</i> dźwięków.	Sprawdź i dostosuj ustawienie funkcji <i>reverb</i> (str. 44) Wyłącz instrument i włącz go ponownie, by dokonała się inicjalizacja ustawień instrumentu. (str. 21).

Obsługa	
Brzmienie, podkład rytmiczny oraz inne ustawienia powracają do swoich wartości domyślnych za każdym razem, gdy włączony jest cyfrowy keyboard.	Choć ustawienia Cyfrowego Keyboardu powracają do fabrycznych wartości domyślnych zawsze przy wyłączeniu instrumentu (str. 21), to można zapisać ustawienia w rejestrze pamięci, by można je było natychmiast przywołać, gdy będą potrzebne (str. 135 i następne). Jeśli włączona jest funkcja Automatycznego wznawiania ("Automatyczne wznawianie - Auto Resume", str. 22), większość ustawień jest zachowywanych nawet po wyłączeniu zasilania.
Połączenie z komputerem	
Nie mogę wymienić danych pomiędzy cyfrowym keyboardem i komputerem.	Upewnij się, czy kabel USB jest prawidłowo podłączony pomiędzy cyfrowym keyboardem a komputerem oraz czy w oprogramowaniu muzycznym komputera zostało wybrane właściwe urządzenie. (str. 246). Wyłącz keyboard, a następnie wyjdź z oprogramowania muzycznego w komputerze. Następnie włącz ponownie keyboard i uruchom ponownie oprogramowanie muzyczne w komputerze.

Wskazania błędów

Wyświetlacz	Przyczyna	Działanie
Err Limit	Próbujesz nagrać ponad 999 taktów.	Upewnij się, że nagranie ma co najwyżej 999 taktów.
Err Mem Full	Próbujesz zarejestrować nagranie, które przekracza dostępne ograniczenia dla utworu.	Przy nagrywaniu utworu musisz mieścić się w dopuszczalnych limitach dla utworu.
Err DataFull	Próbujesz nagrać więcej niż pięć utworów.	Skasuj niektóre utwory z pamięci.

Wyświetlacz	Przyczyna	Działanie
Err No Media / Brak nośnika	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pamięć USB nie jest podłączona do portu pamięci USB w cyfrowym pianinie. 2. Pamięć USB została wyjęta w czasie trwania operacji. 3. Pamięć USB jest zabezpieczona przed zapisem. 4. Pamięć USB ma oprogramowanie Antywirusowe. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pamięć USB nie jest podłączona do portu pamięci USB w cyfrowym pianinie. 2. Pamięć USB została wyjęta w czasie trwania operacji. 3. Pamięć USB jest zabezpieczona przed zapisem. 4. Pamięć USB ma oprogramowanie Antywirusowe.
Err No File / Brak pliku	Brak umożliwiających załadowanie plików w folderze MUSICDAT lub brak możliwych do odtwarzania plików w folderze MUSICDAT.	Przenieś plik, który chcesz załadować do folderu „MUSICDAT”, lub plik, który chcesz odtworzyć do folderu „MUSIC DAT” (str. 242).
Err No Data / Brak danych	Próbujesz zapisać dane w pamięci USB, gdy brak jest jakichkolwiek danych, które można byłoby zapisać.	Zanim wykonasz operację zapisywania danych nagraj najpierw coś na instrumencie.
Err Read Only / Tylko do odczytu	W pamięci USB jest już zapisany plik przeznaczony tylko do odczytu, który ma taką samą nazwę, jak plik, który próbujesz obecnie zapisać.	Skorzystaj z innej nazwy, aby zapisać nowy plik. Usuń atrybut „tylko do odczytu” z istniejącego pliku i zastąp do nowym. Skorzystaj z innej pamięci USB.
Err Media Full / Nośnik pełny	Brak wystarczającej ilości miejsca na w pamięci USB.	Skasuj niektóre pliki w pamięci USB, aby zrobić miejsce na nowe dane lub skorzystaj z innej pamięci USB.
Err Many files / Zbyt wiele plików	W pamięci USB znajduje się zbyt wiele plików.	Skasuj niektóre pliki z pamięci USB, aby zrobić miejsce na nowe dane.
No SMF01/ Brak SMF01	Próbujesz odtworzyć dane utworu zapisane w formacie SMF 2.	Korzystaj jedynie z danych utworu SMF w Formacie 0 lub Formacie 1.
Err Large Sz / Zbyt duży rozmiar	Plik SMF znajdujący się w pamięci USB jest zbyt duży, by można go było odtworzyć.	Obsługiwane są pliki SMF o rozmiarze do 320 kB.

Err Large Sz / Zbyt duży rozmiar	Dane, które próbujesz zaimportować nie mogą być zaimportowane, gdyż są zbyt duże.	Maksymalny rozmiar danych (jedna pozycja danych) ładowanych do pamięci cyfrowego keyboardu nie może przekraczać: Podkłady rytmiczne: około 64 kB Frazy: około 8 kB.
Wrong data/ Niewłaściwe dane	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dane znajdujące się w pamięci USB są uszkodzone. 2. Pamięć USB zawiera dane nie obsługiwane przez cyfrowe pianino. 	–
Format error / Błąd formatowania	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formatowanie pamięci USB nie jest zgodne z niniejszym cyfrowym pianinem. 2. Pamięć USB jest uszkodzona. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sformatuj pamięć USB w cyfrowym pianinie. 2. Skorzystaj z innej pamięci USB.

Specyfikacja

Model:	CT-X5000	CT-X3000
Klawiatura Dynamiczna klawiatura	61 standardowych klawiszy 3 typy, wyłączenie	
Polifonia:	Maksymalnie 64 dźwięki (32 w przypadku niektórych brzmień)	
Brzmienia: Brzmienia instrumentu: Brzmienia użytkownika: Funkcje:	800; 100 (Patrz niżej w specyfikacji, pozycja edycja brzmień). Nakładanie brzmień, podział klawiatury, ustawienia najniższego punktu, ustawienia punktu akordu)	
System efektów: Reverb: Chorus: Delay: DSP:	32 typy; wyłączony efekt 16 typów, Brzmienia 20 typów, Brzmienia 100 typów*1, brzmienia DSP	24 typy; wyłączony efekt 12 typów, Brzmienia 15 typów, Brzmienia 100 typów*1, brzmienia DSP
Efekty Master:	Korektor barwy dźwięku (10 programów) 4-pasmowy korektor barwy dźwięku wg ustawień użytkownika	Korektor barwy dźwięku (10 programów)

Model:	CT-X5000	CT-X3000
Metronom: Uderzenia Tempo	0(akcentowanie wyłączone),1 do 16 Wartość tempa: 20 do 255	
Utworki demonstracyjne	3	
Bank utworów: Zaprogramowane utworki: Utworki użytkownika: Utworki z pamięci USB:	30 Do 10 (Patrz też poniżej pozycja "Nagrywanie MIDI") Obsługiwane jest odtwarzanie standardowych plików MIDI (format SMF 0/1), plików CASIO MIDI (format CMF) zapisanych na pamięci USB	
Odtwarzanie USB Audio Obsługiwane formaty plików: Inne funkcje	Obsługiwane jest odtwarzanie plików audio zapisanych na pamięci. Format WAV, 44.1 kHz 16 bitów Kasowanie partii głosowej z centralnej pozycji (Vocal Cut)	
Automatyczny akompaniament: Zaprogramowane podkłady rytmiczne: Podkłady rytmiczne użytkownika: Zaprogramowane ustawienia (One-touch):	235 typów 100 (Patrz pozycja specyfikacji "Edycja podkładów rytmicznych") 235	235 typów 50 (Patrz pozycja specyfikacji "Edycja podkładów rytmicznych") 235
Zaprogramowane ustawienia muzyczne	310 (Wraz z funkcją rozwijania akordów)	
Pady fraz: Liczba padów Frazy użytkownika Tryb edycji	4 100 (4 frazy × 25 padów) Kopiowanie, kasowanie, edycja frazy	
Funkcja miksera Obsługiwane partie Parametry	Partie źródeł dźwięku, partia wejścia mikrofonowego Włączenie / wyłączenie partii, głośność, pan, wysyłanie reverb, wysyłanie chorus send, wysyłanie delay	
Rejestry	Maksymalnie 128 zestawów ustawień - setup'ów (8 konfiguracji x 16 banków), sekwencja rejestru	
Edycja brzmień	Edycja zaprogramowanych brzmień, edycja DSP Pamięć dla zapisu edytowanych brzmień (do 100)	
Edycja podkładów ryt-	Tworzenie nowych podkładów rytmicznych, edycja podkładów	

Model:	CT-X5000	CT-X3000
micznych	rytmicznych; Pamięć dla zapisu utworzonych/ zmodyfikowanych podkładów rytmicznych (CT-X5000: do 100, CT-X3000: do 50)	
Nagrywanie MIDI: Gry na klawiaturze: Pojemność pamięci: Tryb edycji: Inne funkcje:	Nagrywanie w czasie rzeczywistym, odtwarzanie 10 utworów, 17 ścieżek (1 ścieżka systemowa, 16 ścieżek solo) Okolo 40 000 nut (na utwór) Edycja utworu: edycja ścieżki, edycja zdarzenia, wprowadzanie krokowe Overdubbing, Nagrywanie Punch-In	
Pedały:	Wybrzmienia, sostenuto, zmiękczejący, podkład rytmiczny/utwór, ekspresji	
Kontrolery	Pokrętko Pitch bend, przycisk SUSTAIN, przycisk PORTAMENTO, przycisk MODULATION/ASSIGNABLE	Pokrętko Pitch bend, przycisk SUSTAIN, przycisk PORTAMENTO
Inne funkcje: Transpozycja Przesunięcie o oktawę: Strojenie: Ogólne strojenie partii: Precyzyjne strojenie partii: Skale: Auto Harmonizacja: Arpeggiator:	+/-1 oktawa (-12 do 0 do 12 półtonów) Upper 1, Upper 2, Lower, +/- 3 oktawy A4 =415.5 do 465.9Hz (Ustawienie domyślne :440.0 Hz) Dla każdej partii instrumentu, +/- 2 oktawy (-24 do 0 do 24 półtonów) Dla każdej partii instrumentu, +/- 99 centów 17 zaprogramowanych skali, precyzyjne strojenie skali 12 typów 100 typów	
MIDI	Odbieranie 16 multi-timbre, standard GM Level 1	
Funkcja informacji muzycznych:	Brzmienie, Podkład rytmiczny, Utwórz z Banku, numer i nazwa; notacja nutowa, palcowanie, tempo, numer taktu i uderzenia, nazwa akordu, itp.	
Złącza Part pamięci USB Port USB Złącze pedału 1 Złącze pedału 2, Złącze pedału ekspresji: Złącze słuchawkowe Wejście audio Wyjście LINE OUT (CT-X5000)	Port USB Typ A Port USB Typ B Standardowy jack (6,3mm) Standardowy jack (6,3mm) Standardowy jack stereo (6,3mm) Stereo mini jack (3,5mm) Impedancja wejściowa: 9kOhm, Czułość wejściowa: 200mV Standardowy jack stereo (6,3mm) Impedancja wyjściowa: 2,3kOhm, Napięcie wyjściowe: 1,9 V (RMS) maks.	

Model:	CT-X5000	CT-X3000
Wejście mikrofonowe (CT-X5000)	Standardowy jack stereo (6,3mm) Impedancja wejściowa: 3kOhm, Czułość wejściowa: 10mV .	
Złącze zasilania	24 V prąd stały	12 V prąd stały
Zasilanie:	Tylko zasilacz sieciowy	2 metody zasilania;
Zasilacz sieciowy	AD-E24250LW	AD-A12150LW
Baterie	-	6 baterii AA cynkowo węglowe lub alkaliczne;
Żywotność baterii	-	Okolo 10 godzin działania na bateriach alkalicznych;
Automatyczne wyłączenie	Okolo po 30 minutach (funkcję tę można wyłączyć)	Okolo po 30 minutach (funkcję tę można wyłączyć)
Głośniki:	10 cm x 2 (Moc wyjściowa: 15W + 15W)	10 cm x 2 (Moc wyjściowa: 6W + 6W)
Zużycie energii:	24 V – 15 W	12 V – 8 W
Wymiary:	94.8 (szer.) × 38.4 (gł.) × 11.6 (wys.) cm	
Waga:	Okolo 7,0 kg	Okolo 6,9 kg (bez baterii)

* Może być stosowane do brzmień użytkownika w oparciu o edycję DSP (str. 141 i następną)

- Projekt oraz dane techniczne mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

Lista efektów DSP

Lista modułów DSP

Nr modułu	Nazwa modułu	Wyświetlacz	Opis
(1)	Mono 1-Band EQ	Mono 1EQ	Jest to jednopasmowy monofoniczny equalizer.
(2)	Mono 2-Band EQ	Mono 2EQ	Jest to dwupasmowy monofoniczny equalizer.
(3)	Mono 3-Band EQ	Mono 3EQ	Jest to trzypasmowy monofoniczny equalizer.
(4)	Stereo 1-Band EQ	Streo1EQ	Jednopasmowy stereofoniczny equalizer.
(5)	Stereo 2-Band EQ	Streo2EQ	Dwupasmowy stereofoniczny equalizer.
(6)	Stereo 3-Band EQ	Streo3EQ	Trzypasmowy stereofoniczny equalizer.

Nr modułu	Nazwa modułu	Wyświetlacz	Opis
(7)	Tone Control	ToneCtrl	Zapewnia kontrolę monofonicznego brzmienia dla regulacji dolnego, średniego i wysokiego zakresu częstotliwości.
(8)	Tremolo	Tremolo	Reguluje głośność sygnału wejściowego zależnie od LFO.
(9)	Auto Pan	Auto Pan	Stale wykonuje przesuwanie się z lewej na prawą dźwięku sygnału wejściowego zależnie od LFO.
(10)	Compressor	Compress	Kompresuje sygnał wejściowy, co ma efekt przytłumienia poziomu wariacji.
(11)	Limiter	Limiter	Ogranicza poziom sygnału wejściowego tak, aby nie zwiększał się on ponad zaprogramowany poziom.
(12)	Enhancer	Enhancer	Wzbogaca profil dolnego zakresu i górnego zakresu sygnału wejściowego.
(13)	Phaser	Phaser	Parametr ten daje pulsacyjny, szeroki dźwięk wykorzystując LFO, aby zmienić fazę sygnału wejściowego, a następnie zmiksować go z oryginalnym sygnałem dźwiękowym.
(14)	Chorus	Chorus	Nadaje głębię i rozległość granym dźwiękom .
(15)	Flanger	Flanger	Stosuje szerokie pulsacyjne i metaliczne wybrzmiewanie dźwięku. Można wybrać kształt fali LFO.
(16)	Rotary	Rotary	Jest to symulator obrotowego głośnika.
(17)	Drive Rotary	DriveRot	Jest to symulator głośnika obrotowego, który umożliwia wprowadzanie przesterowania.
(18)	Pitch Shifter	Pitch	Efekt ten przekształca tonację sygnału wejściowego.
(19)	Ring Modulator	Ring Mod	Powiera sygnał wejściowy w oparciu o sygnał wewnętrznego oscylatora, aby stworzyć metaliczny dźwięk.
(20)	Reflection	Reflect	Jest to efekt, który ekstrahuje wczesne odbicia z reverb. Stosuje akustyczną prezencję do dźwięku.
(21)	Delay	Delay	Opóźnia sygnał wejściowy i zwraca go z powrotem, by stworzyć efekt powtórzenia, co

Nr modułu	Nazwa modułu	Wyświetlacz	Opis
			nadaje dźwiękowi większego zakresu.
(22)	Piano Effect	Piano	Jest to efekt odpowiedni do gry z brzmieniem akustycznego pianina/fortepianu.
(23)	LFO Wah	LFO Wah	Jest to efekt „wah”, który może automatycznie wpływać na częstotliwości w zależności od LFO.
(24)	Auto Wah	Auto Wah	Jest to efekt „wah” który może automatycznie przesunąć częstotliwość stosownie do poziomu sygnału wejściowego.
(25)	Modeling Wah	ModelWah	Symuluje różne typy pedałów "wah". Efekt ten może automatycznie przesunąć częstotliwość stosownie do poziomu sygnału wejściowego.
(26)	Distortion	Distort	Łącznie stosowana dystorsja, wah, oraz symulator wzmacnienia - wszystko to łączy się w jednym efekcie.
(27)	Drive	Drive	Symuluje sterowanie wzmacniacza instrumentów muzycznych.
(28)	Amp Cab	Amp Cab	Symuluje wzmacniacz i kolumny głośnikowe bez przesterowania i dystorsji.

Lista parametrów DSP

Nazwa modułu		Opis	Ustawienia
Wyświetlacz	Dane parametru		
(1) Mono 1-Band EQ		Jednopasmowy monofoniczny equalizer.	
EQ Freq	EQ Frequency	Reguluje centralną częstotliwość equalizera.	*1
EQ Gain	EQ Gain	Dostosowuje wzmacnienie equalizera .	-12 do 00 do 12
In Level	Input Level	Dostosowuje poziom wejściowy.	000 do 127
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom do efektu dźwięku.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127

Nazwa modułu		Opis	Ustawienia
Wyświetlacz	Dane parametru		
(2) Mono 2-Band EQ		Dwupasmowy monofoniczny equalizer.	
EQ1 Freq	EQ1 Frequency	Reguluje centralną częstotliwość Equalizera 1.	*1
EQ1 Gain	EQ1 Gain	Dostosowuje wzmacnienie Equalizera 1.	-12 do 00 do 12
EQ2 Freq	EQ2 Frequency	Reguluje centralną częstotliwość Equalizera 2.	*1
EQ2 Gain	EQ2 Gain	Dostosowuje wzmacnienie Equalizera 2.	-12 do 00 do 12
In Level	Input Level	Dostosowuje poziom wejściowy.	000 do 127
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom do efektu dźwięku.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
(3) Mono 3-Band EQ		Trójpasmowy monofoniczny equalizer..	
EQ1 Freq	EQ1 Frequency	Reguluje centralną częstotliwość Equalizera 1.	*1
EQ1 Gain	EQ1 Gain	Dostosowuje wzmacnienie Equalizera 1.	-12 do 00 do 12
EQ2 Freq	EQ2 Frequency	Reguluje centralną częstotliwość Equalizera 2.	*1
EQ2 Gain	EQ2 Gain	Dostosowuje wzmacnienie Equalizera 2.	-12 do 00 do 12
EQ3 Freq	EQ3 Frequency	Reguluje centralną częstotliwość Equalizera 3.	*1
EQ3 Gain	EQ3 Gain	Dostosowuje wzmacnienie Equalizera 3.	-12 do 00 do 12
In Level	Input Level	Dostosowuje poziom wejściowy.	000 do 127
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom do efektu dźwięku.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
(4) Stereo 1-Band EQ		Jednopasmowy stereofoniczny equalizer.	
EQ Freq	EQ Frequency	Reguluje centralną częstotliwość equalizera.	*1
EQ Gain	EQ Gain	Dostosowuje wzmacnienie equalizera .	-12 so 00 do 12
In Level	Input Level	Dostosowuje poziom wejściowy.	000 do 127
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom do efektu dźwięku.	000 do 127

Nazwa modułu		Opis	Ustawienia
Wyświetlacz	Dane parametru		
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
(5) Stereo 2-Band EQ		Dwupasmowy stereofoniczny equalizer.	
EQ1 Freq	EQ1 Frequency	Reguluje centralną częstotliwość Equalizera 1.	*1
EQ1 Gain	EQ1 Gain	Dostosowuje wzmacnienie Equalizera 1.	-12 do 00 do 12
EQ2 Freq	EQ2 Frequency	Reguluje centralną częstotliwość Equalizera 2.	*1
EQ2 Gain	EQ2 Gain	Dostosowuje wzmacnienie Equalizera 2.	-12 do 00 do 12
In Level	Input Level	Dostosowuje poziom wejściowy.	000 do 127
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom do efektu dźwięku.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
(6) Stereo 3-Band EQ		Trójpasmowy stereofoniczny equalizer.	
EQ1 Freq	EQ1 Frequency	Reguluje centralną częstotliwość Equalizera 1.	*1
EQ1 Gain	EQ1 Gain	Dostosowuje wzmacnienie Equalizera 1.	-12 do 00 do 12
EQ2 Freq	EQ2 Frequency	Reguluje centralną częstotliwość Equalizera 2.	*1
EQ2 Gain	EQ2 Gain	Dostosowuje wzmacnienie Equalizera 2.	-12 do 00 do 12
EQ3 Freq	EQ3 Frequency	Reguluje centralną częstotliwość Equalizera 3.	*1
EQ3 Gain	EQ3 Gain	Dostosowuje wzmacnienie Equalizera 3.	-12 do 00 do 12
In Level	Input Level	Dostosowuje poziom wejściowy.	000 do 127
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom do efektu dźwięku.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
(7) Tone Control		Zapewnia monofoniczną kontrolę brzmienia dla regulacji dolnego, centralnego i górnego zakresu częstotliwości.	
Low Freq	Low Frequency	Reguluje odcinane częstotliwości dolnego zakresu	*2
Low Gain	Low Gain	Reguluje wzmacnienie dolnego zakresu.	-12 do 00 do 12

Nazwa modułu		Opis	Ustawienia
Wyświetlacz	Dane parametru		
Mid Freq	Mid Frequency	Reguluje centralną częstotliwość dla średniego zakresu.	*1
Mid Gain	Mid Gain	Reguluje wzmacnienie dla średniego zakresu.	-12 do 00 do 12
HighFreq	High Frequency	Reguluje odcinane częstotliwości dla górnego zakresu	*3
HighGain	High Gain	Reguluje wzmacnienie dla górnego zakresu..	-12 do 00 do 12
In Level	Input Level	Dostosowuje poziom wejściowy.	000 do 127
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom do efektu dźwięku.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
(8) Tremolo		Przesuwa głośność sygnału wejściowego wykorzystując LFO.	
Rate	LFO Rate	Regulacja tempa LFO.	000 do 127
Depth	LFO Depth	Regulacja głębi LFO.	000 do 127
Waveform	LFO Waveform	Wybór formy falowej LFO.	Sine, Triangle, Trapezoid
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom do efektu dźwięku.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
(9) Auto Pan		Stale wykonuje przesuwanie się z lewej na prawą dźwięku sygnału wejściowego zależnie od LFO.	
Rate	LFO Rate	Regulacja tempa LFO.	000 do 127
Depth	LFO Depth	Regulacja głębi LFO.	000 do 127
Waveform	LFO Waveform	Wybór formy falowej LFO.	Sine, Triangle, Trapezoid
Manual	Manual	Dostosowuje balans (pozycję stereo). -64 to pełne przesunięcie w lewo, 0 pozycja centralna, zaś +63 to pełne przesunięcie w prawo.	-64 do 00 do 63
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom do efektu dźwięku.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127

Nazwa modułu		Opis	Ustawienia
Wyświetlacz	Dane parametru		
Compressor		Kompresuje sygnał wejściowy, co może mieć efekt tłumienia poziomu wariacji.	
Attack	Attack	Reguluje czas aż kompresja staje się efektywna. Mniejsza wartość pobudza operacje kompresora, co zmniejsza natarcie dźwięku w sygnale wejściowym. Większa wartość opóźnia operacje kompresora, co powoduje, że wspomniany parametr jest wysyłany w niezmienionej formie.	000 do 127
Release	Release	Reguluje czas od punktu, gdy sygnał opada poniżej określonego poziomu, aż do zatrzymania operacji kompresji. Gdy chcemy uzyskać natarcie dźwięku (brak kompresji dźwięku), należy ustawić możliwie niską wartość dla tego parametru. Aby zawsze stosować kompresję, należy wybrać wartość wyższą.	000 do 127
Ratio	Ratio	Dostosowuje współczynnik kompresji sygnału audio.	1:1, 2:1, 4:1, 8:1, 16:1, 32:1, Inf:1
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom do efektu dźwięku. Wyjściowy poziom głośności zmienia się stosownie do ustawionego współczynnika i charakterystyki brzmienia wejściowego.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
(11) Limiter		Ogranicza poziom sygnału wejściowego, by nie podnosił się powyżej zaprogramowanego poziomu.	
Limit	Limit	Reguluje poziom głośności, przy którym stosowane jest ograniczenie.	000 do 127
Attack	Attack	Dostosowuje czas, po którym stosowany jest efekt kompresji. Mniejsza wartość powoduje szybsze uaktywnianie się ogranicznika, co tłumii natarcie sygnału wejściowego. Wyższa wartość opóźnia uaktywnianie się ogranicznika, co powoduje, że natarcie sygnału wejściowego, który ma być dalej emitowany nie zmienia się.	000 do 127
Release	Release	Dostosowuje czas do zwolnienia kompresji po tym, jak sygnał wejściowy spadnie poniżej ustalonego poziomu.	000 do 127

Nazwa modułu		Opis	Ustawienia
Wyświetlacz	Dane parametru		
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom do efektu dźwięku. Wyjściowy poziom głośności zmienia się stosownie do ustawień ogranicznika (Limit) i charakterystyki brzmienia wejściowego. Skorzystaj z tego parametru, by korygować tego rodzaju zmiany.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
(12) Enhancer		Wzbogaca profil dolnego zakresu i górnego zakresu sygnału wejściowego.	
Low Freq	Low Frequency	Dostosowuje częstotliwość wzbogacania dźwięku dla dolnego zakresu.	000 do 127
Low Gain	Low Gain	Dostosowuje wzmocnienie wzbogacania dźwięku dla dolnego zakresu.	000 do 127
HighFreq	High Frequency	Dostosowuje częstotliwość wzbogacania dźwięku dla górnego zakresu.	000 do 127
HighGain	High Gain	Dostosowuje wzmocnienie wzbogacania dźwięku dla górnego zakresu.	000 do 127
In Level	Input Level	Dostosowuje poziom wejściowy.	000 do 127
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom efektu dźwięku.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
(13) Phaser		Parametr ten daje pulsacyjny, szeroki dźwięk wykorzystując LFO, aby zmienić fazę sygnału wejściowego, a następnie zmiksować go z oryginalnym sygnałem dźwiękowym.	
Resonanc	Resonance	Reguluje siłę reakcji zwrotnej.	000 do 127
Manual	Manual	Dostosowuje referencyjną wielkość przesunięcia fazy.	-64 do 00 do 63
Rate	LFO Rate	Regulacja tempa LFO.	000 do 127
Depth	LFO Depth	Regulacja głębi LFO.	000 do 127
Waveform	LFO Waveform	Regulacja formy falowej LFO.	Sine, Triangle, Random
In Level	Input Level	Dostosowuje poziom wejściowy.	000 do 127

Nazwa modułu		Opis	Ustawienia
Wyświetlacz	Dane parametru		
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom efektu dźwięku.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
(14) Chorus		Nadaje głębię i rozległość granym dźwiękom.	
Rate	LFO Rate	Regulacja tempa LFO.	000 do 127
Depth	LFO Depth	Regulacja głębi LFO.	000 do 127
Waveform	LFO Waveform	Regulacja formy falowej LFO.	Sine, Triangle
Feedback	Feedback	Reguluje siłę reakcji zwrotnej.	-64 do 00 do 63
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom efektu dźwięku.	000 do 127
Polarity	Polarity	Odwraca LFO w jednym kanale.	Negative, Positive
In Level	Input Level	Reguluje poziom wejściowy.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
(15) Flanger		Stosuje szerokie pulsacyjne i metaliczne wybrzmiewanie dźwięku. Można wybrać kształt fali LFO.	
Rate	LFO Rate	Regulacja tempa LFO.	000 do 127
Depth	LFO Depth	Regulacja głębi LFO.	000 do 127
Waveform	LFO Waveform	Regulacja formy falowej LFO.	Sine, Triangle, Random
Feedback	Feedback	Reguluje siłę reakcji zwrotnej.	-64 do 00 do 63
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom efektu dźwięku.	000 do 127
In Level	Input Level	Dostosowuje poziom wejściowy.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
(16) Rotary		Jest to efekt symulatora głośnika obrotowego.	
Type	Type	Wybiera typ głośnika obrotowego.	0 do 3
Speed	Speed	Przełącza tryb prędkości pomiędzy szybkim i wolnym.	Slow, Fast

Nazwa modułu		Opis	Ustawienia
Wyświetlacz	Dane parametru		
Brake	Brake	Zatrzymuje obracanie głośnika.	Rotate, Stop
FallAcel	Fall Accel	Dostosowuje przyspieszenie, gdy tryb prędkości jest przełączany z szybkiego na wolny.	000 do 127
RiseAcel	Rise Accel	Dostosowuje przyspieszenie, gdy tryb prędkości jest przełączany z wolnego na szybki.	000 do 127
SlowRate	Slow Rate	Dostosowuje prędkość obrotową głośnika w trybie wolnym.	000 do 127
FastRate	Fast Rate	Dostosowuje prędkość obrotową głośnika w trybie szybkim.	000 do 127
Vib/Cho	Vibrato/Chorus	Wybiera typ efektu vibrato oraz chorus.	Off, Vibrato1, Chorus 1, Vibrato2, Chorus 2, Vibrato3, Chorus 3
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom efektu dźwięku.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
(17) Drive Rotary		Jest to symulator głośnika obrotowego, który umożliwia wprowadzanie przesterowania.	
Type	Type	Wybiera typ głośnika obrotowego.	0 do 3
OD Gain	Overdrive Gain	Dostosowuje wzmocnienie przesterowania.	000 do 127
OD Level	Overdrive Level	Dostosowuje poziom wyjściowy przesterowania.	000 do 127
Speed	Speed	Przełącza tryb prędkości pomiędzy szybkim i wolnym.	Slow, Fast
Brake	Brake	Zatrzymuje obroty głośnika.	Rotate, Stop
FallAcel	Fall Accel	Dostosowuje przyspieszenie, gdy tryb prędkości jest przełączany z szybkiego na wolny.	000 do 127
RiseAcel	Rise Accel	Dostosowuje przyspieszenie, gdy tryb prędkości jest przełączany z wolnego na szybki.	000 do 127
SlowRate	Slow Rate	Dostosowuje prędkość obrotową głośnika w trybie wolnym.	000 do 127

Nazwa modułu		Opis	Ustawienia
Wyświetlacz	Dane parametru		
FastRate	Fast Rate	Dostosowuje prędkość obrotową głośnika w trybie szybkim.	000 do 127
Vib/Cho	Vibrato/Chorus	Wybiera typ efektu vibrato oraz chorus.	Off, Vibrato1, Chorus 1, Vibrato2, Chorus 2, Vibrato3, Chorus 3
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom efektu dźwięku.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
(18) Pitch Shifter		Jest to efekt przekształcający tonację sygnału wejściowego.	
Pitch	Pitch	Dostosowuje wielkość przesunięcia tonacji w krokach co ćwierć tonu.	-24 do 00 do 24
HighDamp	High Damp	Reguluje tłumienie dla górnego zakresu. Mniejsza wartość zwiększa tłumienie.	000 do 127
Feedback	Feedback	Reguluje siłę reakcji zwrotnej.	000 do 127
In Level	Input Level	Dostosowuje poziom wejściowy.	000 do 127
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom efektu dźwięku.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
Fine	Fine	Reguluje wielkość przesunięcia tonacji. -50 jest zmniejszeniem tonacji o ćwierć tonu, natomiast +50 jest zwiększeniem o ćwierć tonu.	-50 do 00 do 50
(19) Ring Modulator		Powiela sygnał wejściowy w oparciu o sygnał wewnętrznego oscylatora, aby stworzyć metaliczny dźwięk.	
OSC Freq	OSC Frequency	Ustawia częstotliwość referencyjną dla wewnętrznego oscylatora.	000 do 127
Rate	LFO Rate	Dostosowuje tempo LFO.	000 do 127
Depth	LFO Depth	Dostosowuje głębokość LFO.	000 do 127
Tone	Tone	Dostosowuje tembr dźwięku wejściowego pierścieniowego modulatora.	000 do 127
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom efektu dźwięku.	000 do 127

Nazwa modułu		Opis	Ustawienia
Wyświetlacz	Dane parametru		
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
(20) Reflection		Jest to efekt, który ekstrahuje wczesne odbicia z reverb. Stosuje akustyczną prezencję do dźwięku.	
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom efektu dźwięku.	000 do 127
Feedback	Feedback	Dostosowuje powtarzanie odbitego dźwięku.	000 do 127
Tone	Tone	Dostosowuje brzmienie odbitego dźwięku.	000 do 127
In Level	Input Level	Dostosowuje poziom wejściowy..	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku..	000 do 127
(21) Delay		Opóźnia sygnał wejściowy i zwraca go z powrotem, by stworzyć efekt powtórzenia, co nadaje dźwiękowi większego zakresu.	
Time	Delay Time	Dostosowuje całkowity czas opóźnienia w jednostkach 1 ms.	0001 do 1099
TmRatioL	Delay Ratio L	Dostosowuje współczynnik lewego kanału względem całkowitego czasu opóźnienia.	000 do 127
TmRatioR	Delay Ratio R	Dostosowuje współczynnik prawego kanału względem całkowitego czasu opóźnienia..	000 do 127
Level L	Delay Level L	Dostosowuje poziom lewego kanału.	000 do 127
Level R	Delay Level R	Dostosowuje poziom prawego kanału.	000 do 127
FdbkType	Feedback Type	Wybiera typ reakcji zwrotnej. Stereo: Reakcja zwrotna Stereo Cross: Reakcja zwrotna Cross	Stereo, Cross
Fdbk Lvl	Feedback	Reguluje siłę reakcji zwrotnej.	000 do 127
Hi Damp	High Damp	Reguluje tłumienie górnego zakresu. Im mniejsza wartość tym większe tłumienie.	000 do 127
TmpoSync	Delay Tempo Sync	Określa jak rzeczywisty całkowity czas opóźnienia jest zsynchronizowany z tempem. Off: Wykorzystuje wartość czasu opóźnienia - Delay Time. 1/4 do 1: Stosuje wartość zgodną z liczbą uderzeń.	Off, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1

Nazwa modułu		Opis	Ustawienia
Wyświetlacz	Dane parametru		
In Level	Input Level	Dostosowuje poziom wejściowy.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom efektu dźwięku.	000 do 127
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
(22) Piano Effect		Efekt ten odpowiada .	
Lid Type	Lid Type	Określa jak dźwięk rezonuje stosownie do stopnia otwarcia pokrywy fortepianu.	Closed, SemiOpen, FullOpen
RefLevel	Reflection Level	Określa poziom początkowego odbicia.	000 do 127
In Level	Input Level	Dostosowuje poziom wejściowy.	000 do 127
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom efektu dźwięku.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127
(23) LFO Wah		Jest to efekt „wah”, który może automatycznie wpływać na częstotliwości w zależności od LFO.	
In Level	Input Level	Określa poziom wejściowy. Sygnał wejściowy może ulegać zniekształceniu, gdy poziom sygnału wejściowego, liczba akordów lub wartość rezonansu (Resonance) są zbyt duże. Dostosuje ten parametr, aby wyeliminować tego rodzaju zniekształcenie.	000 do 127
Resonanc	Resonance	Dostosowuje siłę reakcji zwrotnej.	000 do 127
Manual	Manual	Dostosowuje częstotliwość referencyjną filtra wah.	000 do 127
Rate	LFO Rate	Dostosowanie tempa LFO.	000 do 127
Depth	LFO Depth	Dostosowanie głębokości LFO.	000 do 127
Waveform	LFO Waveform	Wybór formy fali LFO.	Sine, Triangle, Random
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom efektu dźwięku.	000 do 127
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127

Nazwa modułu		Opis	Ustawienia																
Wyświetlacz	Dane parametru																		
(24) Auto Wah		Jest to efekt „wah” który może automatycznie przesunąć częstotliwość stosownie do poziomu sygnału wejściowego.																	
In Level	Input Level	Określa poziom wejściowy. Sygnał wejściowy może ulegać zniekształceniu, gdy poziom sygnału wejściowego, liczba akordów lub wartość rezonansu (Resonance) są zbyt duże. Dostosuje ten parametr, aby wyeliminować tego rodzaju zniekształcenie.	000 do 127																
Resonanc	Resonance	Dostosowuje siłę reakcji zwrotnej.	000 do 127																
Manual	Manual	Dostosowuje częstotliwość referencyjną filtra wah.	000 do 127																
Depth	Depth	Dostosowuje głębokość efektu wah stosownie do poziomu sygnału wejściowego. Ustawienie wartości dodatniej powoduje, że filtr wah otwiera się w bezpośredniej proporcji do rozmiaru sygnału wejściowego, co daje jasny dźwięk. Ustawienie wartości ujemnej sprawia, że filtr wah zamyka się w bezpośredniej proporcji do rozmiaru sygnału wejściowego, co daje ciemny dźwięk.	-64 do 00 do 63																
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom efektu dźwięku.	000 do 127																
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127																
(25) Modeling Wah		Symuluje różne typy pedałów "wah". Efekt ten może automatycznie przesunąć częstotliwość stosownie do poziomu sygnału wejściowego.																	
OutLevel	Level	Dostosowanie poziomu wah.	000 do 127																
Type	Type	Wybór typu wah.	1 do 8																
		<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>CAE</td> <td>3</td> <td>IBZ</td> <td>5</td> <td>FAT</td> <td>7</td> <td>7STR</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>CRY</td> <td>4</td> <td>VO</td> <td>6</td> <td>LIGHT</td> <td>8</td> <td>RESO</td> </tr> </table>	1	CAE	3	IBZ	5	FAT	7	7STR	2	CRY	4	VO	6	LIGHT	8	RESO	
1	CAE	3	IBZ	5	FAT	7	7STR												
2	CRY	4	VO	6	LIGHT	8	RESO												
Manual	Manual	Dostosowuje częstotliwość referencyjną filtra wah.	000 do 127																

Nazwa modułu		Opis	Ustawienia												
Wyświetlacz	Dane parametru														
Depth	Depth	Dostosowuje głębię efektu wah stosownie do poziomu sygnału wejściowego. Ustawienie wartości dodatniej powoduje, że filtr wah otwiera się w bezpośredniej proporcji do rozmiaru sygnału wejściowego, co daje jasny dźwięk. Ustawienie wartości ujemnej sprawia, że filtr wah zamyka się w bezpośredniej proporcji do rozmiaru sygnału wejściowego, co daje ciemny dźwięk.	-64 do 00 do 63												
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom efektu dźwięku.	000 do 127												
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127												
(26) Distortion		Łącznie stosowana dystorsja, wah, oraz symulator wzmocnienia - wszystko to łączy się w jednym efekcie.													
DistGain	Dist Gain	Reguluje wzmocnienie dystorsji sygnału wejściowego.	000 do 127												
Dist Lvl	Dist Level	Reguluje poziom wyjściowy dystorsji.	000 do 127												
Dist Low	Dist Low	Reguluje wzmocnienie dystorsji w dolnym zakresie.	000 do 127												
DistHigh	Dist High	Reguluje wzmocnienie dystorsji w górnym zakresie.	000 do 127												
Wah Type	Wah Type	Określa typ wah. <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>1</td><td>LPF</td><td>3</td><td>V-Wah</td><td>5</td><td>L-Wah</td> </tr> <tr> <td>2</td><td>C-Wah</td><td>4</td><td>F-Wah</td><td>6</td><td>H-Wah</td> </tr> </table>	1	LPF	3	V-Wah	5	L-Wah	2	C-Wah	4	F-Wah	6	H-Wah	1 do 6
1	LPF	3	V-Wah	5	L-Wah										
2	C-Wah	4	F-Wah	6	H-Wah										
WahDepth	Wah Depth	Dostosowuje głębię efektu wah stosownie do poziomu sygnału wejściowego.	-64 to 00 to 63												
Wah Manu	Wah Manual	Dostosowuje częstotliwość referencyjną filtra wah.	000 do 127												
Routing	Routing	Określa połączenie dystorsji oraz efektu wah.	Dist, Wah, Wah-Dist, Dist-Wah												

Nazwa modułu		Opis	Ustawienia																																
Wyświetlacz	Dane parametru																																		
Amp	Amp	Określa typ wzmocnienia (amp). <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>1</td><td>FD-PRNST</td><td>5</td><td>FD-DXRV</td><td>9</td><td>MS-STK</td><td>13</td><td>PV-51-SK</td> </tr> <tr> <td>2</td><td>FD-TWRV1</td><td>6</td><td>VX-AC3</td><td>10</td><td>FD-TWRV2</td><td>14</td><td>BASS-CMB</td> </tr> <tr> <td>3</td><td>RL-J12</td><td>7</td><td>ML-DC3</td><td>11</td><td>SL-SLO</td><td>15</td><td>FD-BMAN</td> </tr> <tr> <td>4</td><td>FD-TWD</td><td>8</td><td>MB-MK1</td><td>12</td><td>MB-RCTF</td><td>16</td><td>BASS-STK</td> </tr> </table>	1	FD-PRNST	5	FD-DXRV	9	MS-STK	13	PV-51-SK	2	FD-TWRV1	6	VX-AC3	10	FD-TWRV2	14	BASS-CMB	3	RL-J12	7	ML-DC3	11	SL-SLO	15	FD-BMAN	4	FD-TWD	8	MB-MK1	12	MB-RCTF	16	BASS-STK	1 do 16
1	FD-PRNST	5	FD-DXRV	9	MS-STK	13	PV-51-SK																												
2	FD-TWRV1	6	VX-AC3	10	FD-TWRV2	14	BASS-CMB																												
3	RL-J12	7	ML-DC3	11	SL-SLO	15	FD-BMAN																												
4	FD-TWD	8	MB-MK1	12	MB-RCTF	16	BASS-STK																												
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom efektu dźwięku.	000 do 127																																
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127																																
(27) Drive		Symuluje sterowanie wzmacniacza instrumentów muzycznych.																																	
Type	Drive Type	Wybiera typ sterowania.*4	1 to 20																																
Gain	Gain	Dostosowuje wzmocnienie sterowania sygnałem wejściowy.	000 do 127																																
OutLevel	Level	Reguluje poziom wyjściowy sterowania	000 do 127																																
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom efektu dźwięku.	000 do 127																																
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127																																
(28) Amp Cab		Symuluje wzmacniacz i kolumny głośnikowe bez przesterowania i dystorsji.																																	
Type	Type	Wybiera typ obudowy wzmacniacza.*5	1 do 92																																
Vari	Variation	Wybiera wariację, która zmienia konfigurację aktualnie wybranego wzmacniacza. Liczba wariacji*5 zależy od typu wzmacniacza.	1 do 4																																
WetLevel	Wet Level	Dostosowuje poziom efektu dźwięku.	000 do 127																																
DryLevel	Dry Level	Dostosowuje poziom bezpośredniego dźwięku.	000 do 127																																

*1 100Hz, 125Hz, 160Hz, 200Hz, 250Hz, 315Hz, 400Hz, 500Hz, 630Hz, 800Hz, 1.0kHz, 1.3kHz, 1.6kHz, 2.0kHz, 2.5kHz, 3.2kHz, 4.0kHz, 5.0kHz, 6.3kHz, 8.0kHz

*2 50Hz, 63Hz, 80Hz, 100Hz, 125Hz, 160Hz, 200Hz, 250Hz, 315Hz, 400Hz, 500Hz, 630Hz, 800Hz

*3 2.0kHz, 2.5kHz, 3.2kHz, 4.0kHz, 5.0kHz, 6.0kHz, 8.0kHz, 10kHz, 13kHz, 16kHz

*4

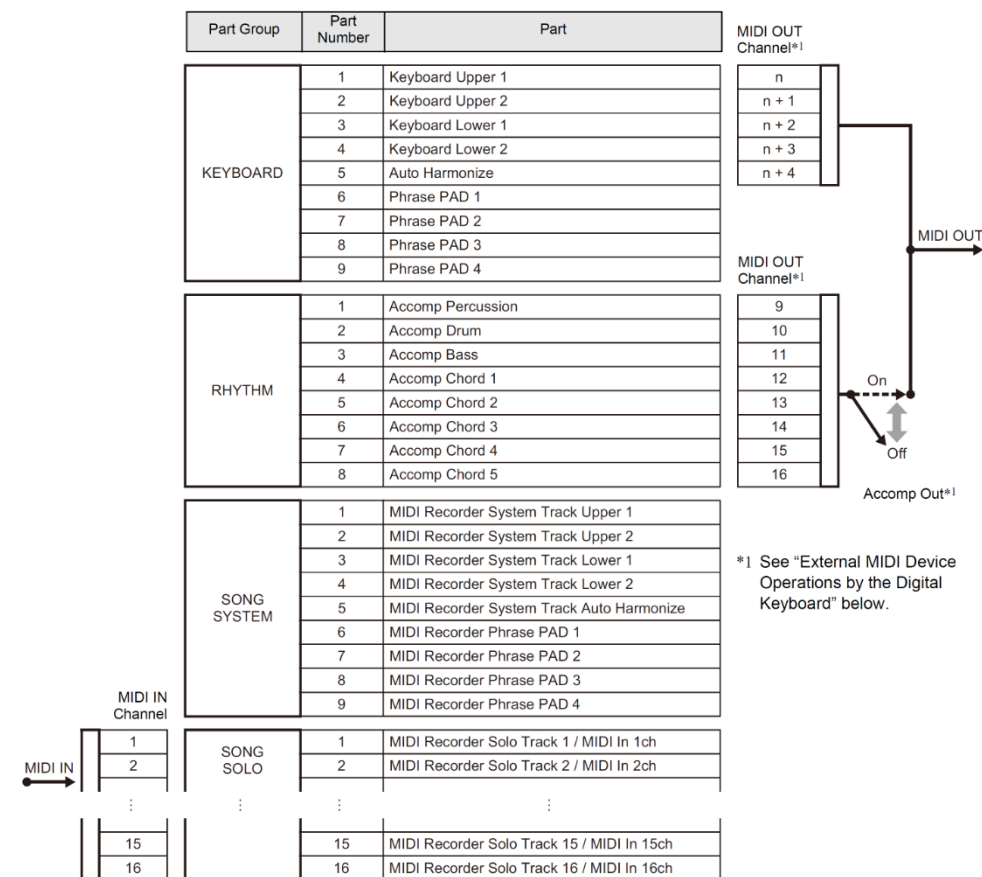
Ustawienie	Typ sterowania	Wyświetlacz	Opis
1 do 4	Clean1 do 4	Clean1 do 4	Symuluje czysty dźwięk z niewielką dystorsją.
5 do 8	Crunch1 do 4	Crunch1 do 4	Symuluje chrząszcący dźwięk z niewielką dystorsją.
9 do 12	Overdrive1 do 4	Ovredrv1 do 4	Symuluje przesterowany dźwięk z .
13 do 16	Distortion1 do 4	Distort1 do 4	Symuluje twardy, prosto zniekształcony dźwięk.
17 do 20	Metal1 do 4	Metal1 do 4	Symuluje ekstremalnie zniekształcony dźwięk odpowiedni do muzyki heavy metal.

*5

Settings	V	Display	Settings	V	Display	Settings	V	Display	Settings	V	Display
1	1	FD-PRNST	25	2	DZ-V4	49	4	MB-TX+DI	73	2	VH-SP6
2	1	FD-TWRV1	26	2	DZ-HA	50	4	MS-VS80	74	3	VX-A15
3	1	RL-J12	27	4	EG-TWK	51	4	MS-J800	75	2	VX-A15TB
4	1	FD-TWD	28	3	EG-VEN	52	2	MS-J2401	76	3	VX-A30
5	1	FD-DXRV	29	2	EN-G15	53	3	MS-J2000	77	3	VX-A30TB
6	1	VX-AC3	30	1	EN-INV	54	2	MS-J2+MB	78	4	YM-DG8
7	1	ML-DC3	31	1	EN-BM	55	3	MS-PLX	79	2	AC-360
8	1	MB-MK1	32	2	EN-53+DI	56	2	MS-J1+DI	80	2	AP-SV4DI
9	1	MS-STK	33	4	EV-51III	57	4	MT-CFT	81	2	EB-C450
10	1	FD-TWRV2	34	3	FD-CHMP	58	4	OR-O15	82	2	FD-BMANtw
11	1	SL-SLO	35	3	FD-TWN	59	2	PN-P7	83	2	FD-BMANsv
12	1	MB-RCTF	36	3	FD-TWRV3	60	3	PR-SE3	84	2	FD-BMANbk
13	1	PV-51-SK	37	2	FU-OD	61	4	PV-51II	85	2	FD-STBAS
14	1	BASS-CMB	38	2	GB-LANC	62	4	PV-65MH	86	3	GK-150
15	1	FD-BMAN	39	3	HK-TM18	63	3	RA-NBK	87	3	MK-T501
16	1	BASS-STK	40	3	HK-SBL	64	2	RL-J20	88	3	SW-PB20
17	3	65-MQ	41	2	KH-STDT	65	2	RL-J120	89	3	SW-SM50
18	3	AD-MP+CA	42	3	KR-RV	66	2	RV-30	90	1	RL-CBKB
19	2	BC-HC30	43	4	LY-IRST	67	4	SA-PS1	91	1	LY-3C-AC
20	3	BN-SHV	44	3	MB-MK3	68	2	SL-X8	92	4	AC-SIM
21	3	BN-ECS	45	3	MB-F3+DI	69	2	SL-X9			
22	3	BN-UBR	46	1	MB-D5	70	3	SP-1624			
23	3	CV-LG3	47	4	MB-DRCT	71	3	SP-1695			
24	2	DR-MZ38	48	1	MB-TX+.5	72	3	SU-BGR3			

Konfigurowanie dźwięku źródłowego cyfrowego keyboardu oraz przypisanie kanału MIDI

Dźwięk źródłowy niniejszego Cyfrowego Keyboardu jest podzielony na cztery grupy partii: KEYBOARD, RHYTHM, SONG SYSTEM, SONG SOLO. Role przypisane do każdej partii w grupie pokazano w kolumnie "Part" na poniższym schemacie:



■ Uaktywnianie dźwięków źródłowych cyfrowego keyboardu poprzez operacje w instrumencie lub poprzez MIDI IN Input

- Dźwięki generowane podczas gry na klawiaturze instrumentu są przypisane do partii 1 do 5 z grupy partii KEYBOARD. Pady fraz muzycznych są przypisane do partii 6 do 9 z grupy partii KEYBOARD.

- Dźwięki generowane przez automatyczny akompaniament są przypisane do grupy partii RHYTHM.
- Dźwięki generowane przez ścieżkę systemową oraz pady fraz podczas odtwarzania utworu (Song Bank Mode) są przypisane do grupy partii SONG SYSTEM.
- Dźwięki generowane przez solowe ścieżki podczas odtwarzania utworu (Song Bank Mode) oraz dźwięki generowane przez komunikaty wprowadzane poprzez interfejs MIDI IN są przypisane do grupy partii SONG SOLO.

- **Operacje zewnętrznych urządzeń MIDI wykonywane z Cyfrowego Keyboardu**
- W przypadku kanału MIDI OUT, przez który przesyłane są dane gry na instrumencie, wartość n określana przez "Keyboard Channel" (strona 248) stosowana jest do partii Upper 1. Kanały MIDI OUT dla dalszych operacji oparte są na kanałach MIDI OUT partii Upper 1: Upper 2 = $n+1$, Lower 1 = $n+2$, Lower 2 = $n+3$, oraz Auto Harmonize = $n+4$.
- Gdy włączone jest ustawienie "Accomp Out" (strona 248), dane wykonania partii automatycznego akompaniamentu są emitowane przez kanały MIDI OUT od CH9 do CH16.

Ostrzeżenia dotyczące korzystania z zasilacza sieciowego

MODEL: AD-E24250LW / AD-A12150LW

1. Należy zapoznać się z niniejszą instrukcją obsługi.
2. Prosimy zachować niniejszą instrukcję obsługi.
3. Należy przestrzegać wszystkich ostrzeżeń.
4. Należy postępować zgodnie ze wskazówkami.
5. Nie należy korzystać z niniejszego instrumentu w pobliżu wody.
6. Zasilacz należy przecierać wyłącznie suchą szmatką.
7. Nie należy umieszczać zasilacza w pobliżu źródeł ciepła takich jak grzejniki, piecyki, panele grzejne lub inne urządzenia generujące ciepło (łącznie ze wzmacniaczami).
8. Należy korzystać wyłącznie z akcesoriów / podłączeń określonych przez producenta.
9. Serwisowanie sprzętu należy powierzać jedynie wykwalifikowanemu personelowi. Interwencja serwisu jest niezbędna, jeśli zasilacz ulegnie uszkodzeniu w jakikolwiek sposób, np. uszkodzenia kabla zasilającego oraz wtyczki, rozlanie się płynu wyświetlacza ciekłokrystalicznego, a także w przypadku, gdy zasilacz był narażony na działanie deszczu lub wilgoci, gdy nie działa normalnie lub gdy został silnie uderzony.
10. Nie należy narażać instrumentu na zachlapania i nie należy stawiać na nim żadnych wazonów ani innych naczyń wypełnionych cieczami.
11. Nie należy dopuszczać, by obciążenie gniazda elektrycznego przekraczało przewidziane dla niego wartości.
12. Przed podłączeniem zasilacza, upewnij się, że otoczenie gniazda zasilania jest suche.
13. Upewnij się, że produkt jest prawidłowo ustawiony.
14. Podczas burzy, jak również w przypadku dłuższego okresu niekorzystania z urządzenia należy odłączyć zasilacz od gniazda zasilania.
15. Nie należy zasłaniać otworów wentylacyjnych. Produkt należy instalować zgodnie z instrukcją producenta..

16. Należy tak poprowadzić przewód zasilający, aby po nim nie chodzić i by nie był on pozaginany, szczególnie w pobliżu wtyczki oraz w miejscu, w którym wychodzi z zasilacza.
17. Zasilacz sieciowy należy podłączyć do gniazda zasilania możliwie blisko instrumentu, aby w razie zagrożenia, można było łatwo odłączyć wtyczkę z gniazda zasilania.

Poniższy symbol oznacza obecność nieizolowanych przewodów pod napięciem wewnątrz obudowy produktu, co może stwarzać zagrożenie porażenia prądem.



Przedstawiony poniżej symbol ostrzega, iż w dokumentacji produktu znajdują się istotne wskazówki i zalecenia konserwacji (serwisowania) elementu oznaczonego tym symbolem.



Uwagi dotyczące użytkowania

Proszę przestrzegać poniższych środków ostrożności:

■ Lokalizacja

Unikać następujących lokalizacji:

- Obszarów narażonych na bezpośrednie światło słoneczne i wysoką wilgotność.
- Obszarów narażonych na bardzo niskie temperatury.
- W pobliżu odbiorników radiowych i telewizyjnych, magnetowidów czy tunerów (instrument może powodować interferencje z sygnałami audio i video).

■ Czyszczenie

- W żadnym wypadku nie stosować do czyszczenia instrumentu benzyny, alkoholu, rozcieńczalników czy innych środków chemicznych.
- Instrument należy czyścić za pomocą miękkiej szmatki nasączonej słabym wodnym roztworem neutralnego detergentu. Przed rozpoczęciem przecierania obudowy szmatką należy dobrze wycisnąć (aby była prawie całkiem sucha).

■ Akcesoria w wyposażeniu i opcjonalne

Stosować wyłącznie akcesoria wyspecyfikowane specjalnie dla tego produktu. Korzystanie z nieautoryzowanych akcesoriów stwarza ryzyko pożaru, porażenia prądem elektrycznym i obrażeń ciała.

■ Linie na obudowie

Na obudowie instrumentu mogą być widoczne linie. Są to „linie łączeń”, będące efektem łączenia tworzywa sztucznego. Nie są to rysy ani szczeliny.

■ Etykieta muzyczna

Podczas korzystania z tego instrumentu, zawsze pamiętać o innych osobach. Proszę być szczególnie ostrożnym w przypadku grania późną nocą, utrzymując niski poziom głośności, aby nie przeszkadzać innym osobom we śnie. Dobłą opcją jest również w takich przypadkach skorzystanie ze słuchawek.

DODATEK

Lista utworów

Nr	Tytuł
Muzyka światowa - WORLD (CATEGORY : 01)	
001	WHEN THE SAINTS GO MARCHING IN
002	AMAZING GRACE
003	HOME ON THE RANGE
004	SANTA LUCIA
005	WALTZING MATILDA
006	CAMPTOWN RACES
Frotepian / klasyka - PIANO/CLASSICS (CATEGORY : 02)	
007	JE TE VEUX
008	SONATA op.13 "PATHÉTIQUE" 2nd Mov.
009	HABANERA FROM "CARMEN"
010	MINUET IN G MAJOR
011	ODE TO JOY
012	GYMNOPÉDIES no.1
013	FÜR ELISE
014	TURKISH MARCH (MOZART)
015	ETUDE op.10 no.3 "CHANSON DE L'ADIEU"
016	THE ENTERTAINER
017	FRÖHLICHER LANDMANN
018	LA CHEVALERESQUE
019	SONATA K.545 1st Mov.
020	LA PRIÈRE D'UNE VIERGE
021	VALSE op.64 no.1 "PETIT CHIEN"
022	LIEBESTRÄUME no.3

023	JESUS BLEIBET MEINE FREUDE
024	CANON (PACHELBEL)
025	SERENADE FROM "EINE KLEINE NACHTMUSIK"
026	MARCH FROM "THE NUTCRACKER"
027	LA FILLE AUX CHEVEUX DE LIN
028	HUMORESKE (DVOŘÁK)
029	TRÄUMEREI
030	NOCTURNE op.9 no.2 (CHOPIN)
Utwory użytkownika - USER RECORDS (CATEGORY : 03)	
031 - 040	USER RECORD 1 - 10

Przewodnik palcowania akordów

Palcowanie akordów Fingered 1, Fingered 2

Pozycje oznaczone gwiazdką wyjaśnione są poniżej:

- *1 Wraz z Fingered 2 interpretowane jako Am7
- *2 Wraz z Fingered 2 interpretowane jako Am7^b5
- *3 W niektórych przypadkach forma odwrócona nie jest obsługiwana.
- *4 Akord składa się z podstawy oraz piątego dźwięku
- *5 Nie jest to standardowy akord, ale jest używany, gdy chcesz zastosować Automatyczny Akompaniament z samą nutą podstawową lub podstawę z dodaną oktawą.

C		Cadd9	
Cm		Cmadd9	
Cdim		C69 *3	
Caug *3		Cm69 *3	
C>5		C7(b9)	
Csus4 *3		C7(9)	
Csus2 *3		C7(#9)	
C7		C7(#11)	
Cm7 *3		C7(b13)	
CM7		C7(13)	
CmM7		Cm7(9)	
Cdim7 *3		Cm7(11) *3	
CdimM7		CM7(9)	
C7>5 *3		CmM7(9)	
Cm7>5 *3		C5 *4	
CM7>5		C8 *5	
Caug7			
CaugM7			
C7sus4			
C6 *1 *3			
Cm6 *2 *3			

Palcowanie BASS, Full Range Chord

Poza akordami, które mogą być grane w opcjach Fingered 1 oraz Fingered 2 rozpoznawane są również następujące akordy.

$\frac{C^\#}{C}$	$\frac{D}{C}$	$\frac{F}{C}$	$\frac{F^\#}{C}$	$\frac{G}{C}$	$\frac{A^b}{C}$	$\frac{A}{C}$	$\frac{B^b}{C}$	$\frac{C^\#m}{C}$	$\frac{Dm}{C}$	$\frac{Fm}{C}$
$\frac{F^\#m}{C}$	$\frac{Gm}{C}$	$\frac{A^bm}{C}$	$\frac{Am}{C}$	$\frac{B^bm}{C}$	$\frac{Bm}{C}$	$\frac{C^\#dim}{C}$	$\frac{Ddim}{C}$			
$\frac{Fdim}{C}$	$\frac{F^\#din}{C}$	$\frac{Gdim}{C}$	$\frac{A^bdin}{C}$	$\frac{Adin}{C}$	$\frac{Bdin}{C}$	$\frac{F7}{C}$	$\frac{A^b7}{C}$			
$\frac{Fm7}{C}$	$\frac{FM7}{C}$	$\frac{A^bM7}{C}$	$\frac{F^\#m7^b5}{C}$	$\frac{Gm7}{C}$	$\frac{G7}{C}$	$\frac{A^badd9}{C}$				

UWAGA

- W przypadku opcji BASS, najniższy uderzony dźwięk jest interpretowany jako nuta podstawowa. Nie jest obsługiwana forma odwrócona.
- W przypadku opcji Full Range Chord, jeśli najniższy uderzony dźwięk znajduje się w pewnej odległości od nuty sąsiedniej, to akord jest interpretowany jako fragment akordu.
- W przeciwieństwie do opcji Fingered 1, 2 i BASS, opcja Full Range Chord wymaga naciśnięcia przynajmniej trzech klawiszy, aby utworzony został akord.

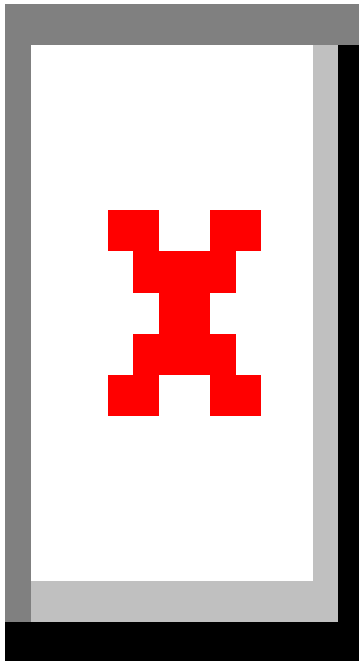
Lista przykładowych akordów

Na kolejnej stronie przedstawiono tabelę z listą przykładowych akordów.

Można skorzystać z punktu podziału , aby zmienić zakres klawiatury akompaniamentu (patrz strona 40 i następne oraz 97).

*1 Podstawa akordu = Root

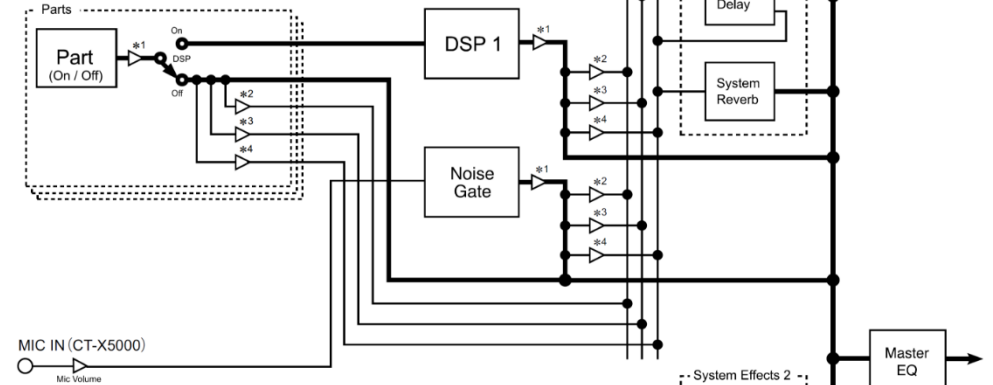
*2 Typ Akordu



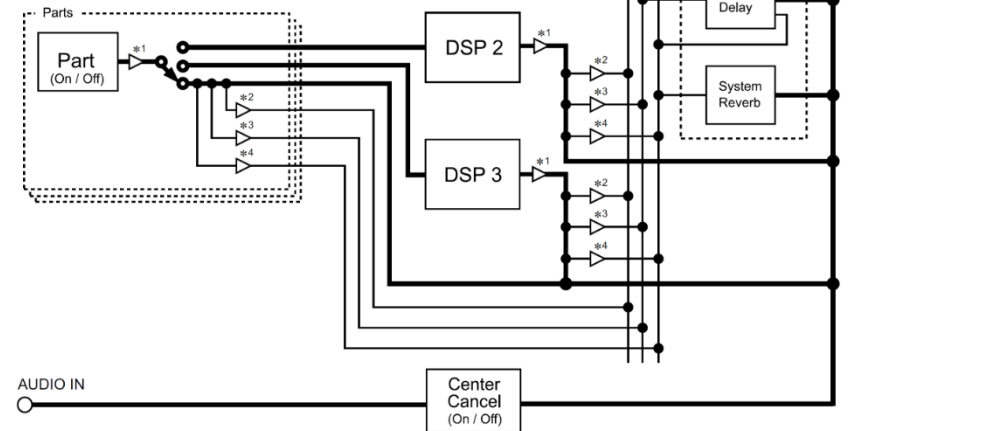
Schemat blokowy

- Stereo— *1 Volume/Pan
- Mono— *2 Chorus Send
- *3 Delay Send
- *4 Reverb Send

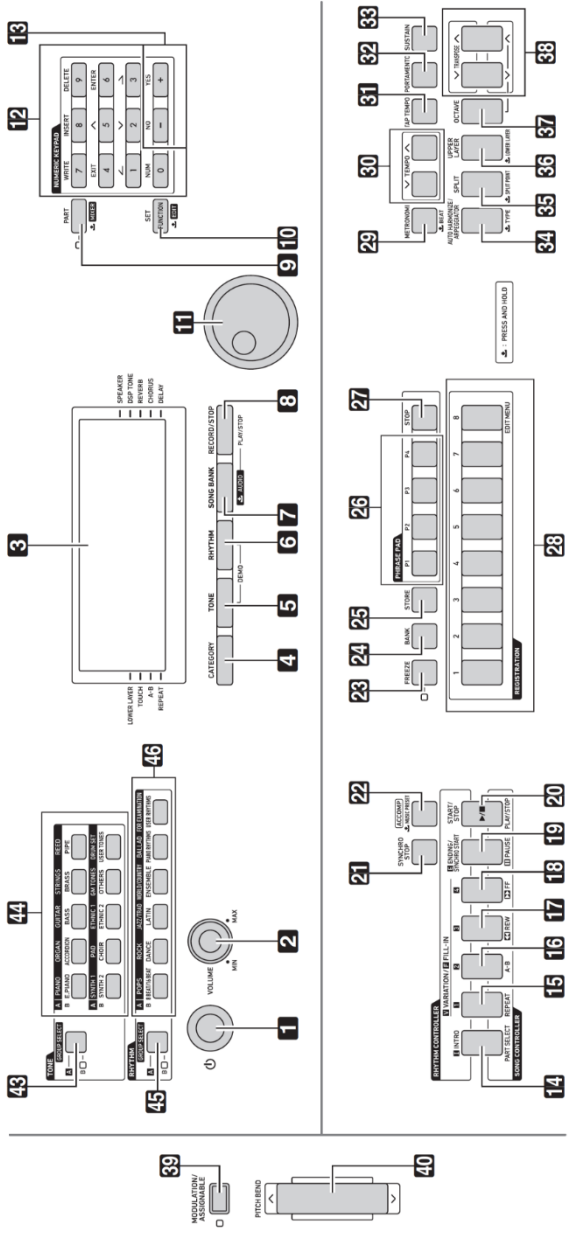
**KEYBOARD Part Group
Part No. 1 to 5**



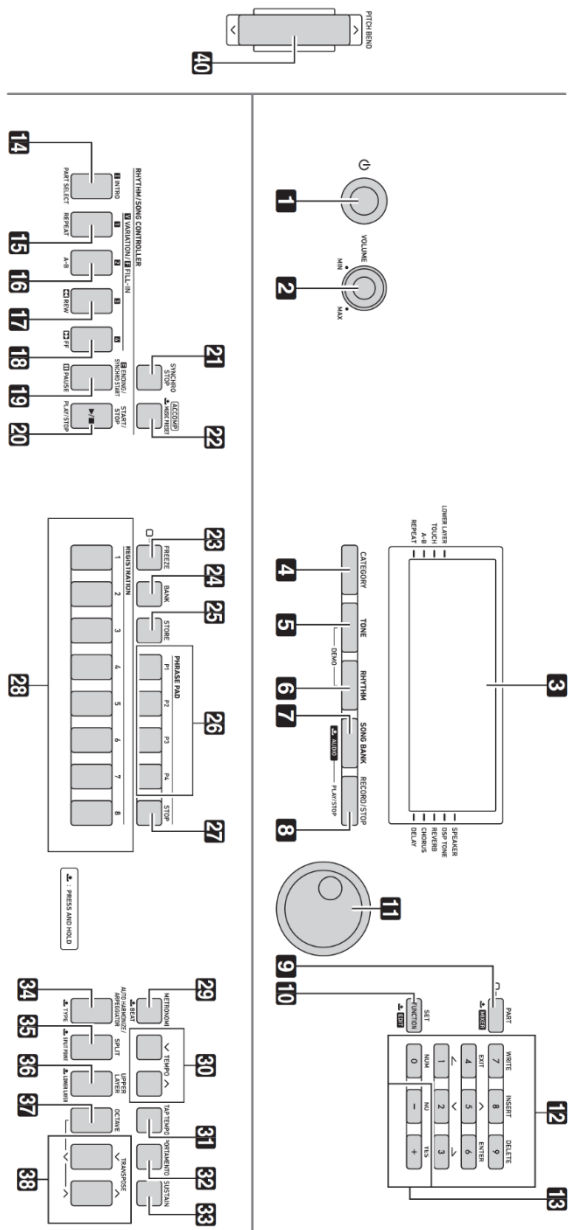
**KEYBOARD Part Group
Part No. 6 to 9 /
RHYTHM / SONG SYSTEM /
SONG SOLO Part Group**



CT-X5000



CT-X3000



Tablica implementacji MIDI

Function	Transmitted	Recognized	Remarks	
Basic Channel Default Changed	1 1 - 16	1 - 16 1 - 16		
Mode Default Messages Altered	Mode 3 X *****	Mode 3 X *****		
Note Number True voice	12 - 120 *****	0 - 127 0 - 127 *1		
Velocity Note ON Note OFF	○ 9nH v = 1 - 127 ○ 8nH v = 0 - 127	○ 9nH v = 1 - 127 ○ 8nH v = 0 - 127, 9nH v = 0		
After Touch Key's Ch's	X X	X ○		
Pitch Bender	○	○		
Control Change	0 1 5 6, 38 7 10 11 64 65 66 67 71 72 73	○ CT-X5000: ○, CT-X3000: X X ○ *2 ○ ○ *3 ○ *3 ○ *3 ○ *3 X *3 ○ *4 X *4	○ ○ *2 ○ ○ *3 ○ *3 ○ *3 ○ *3 ○ *4 ○ *4 ○ ○	Bank select Modulation Portamento Time Data entry LSB, MSB Volume Pan Expression Hold 1 Portamento Switch Sostenuto Soft pedal Filter resonance Release time Attack time

	74 76 77 78 84 91 93 94 100, 101	X *4 X *4 X *4 X *4 ○ ○ ○ ○ *2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ *2	Filter cutoff Vibrato rate Vibrato depth Vibrato delay Portamento Control Reverb send level Chorus send level Delay send level RPN LSB, MSB
Program Change : True #		○ 0 - 127 * * * * *	○ 0 - 127	
System Exclusive		○ *2	○ *2	
System Common : Song Pos : Song Sel : Tune		X X X	X X X	
System Real Time : Clock : Commands		X X	X X	
Aux Messages : All sound off : Reset all controller : Local ON/OFF : All notes OFF : Active Sense : Reset		X *4 X *4 X X ○ X	○ ○ X ○ ○ X	
Remarks	*1: Depends on tone. *2: For details about RPN and system exclusive messages, see MIDI Implementation at http://world.casio.com/ . *3: In accordance with pedal effect setting. *4: Output along with certain operations.			

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : Yes
X : No



Wszelkie prawa zastrzeżone