

SWELL-funktionen, (til at "låse" den aktuelle volumen for arrangementsdelen, for derefter at kunne anvende volumen-pedalen kun til højre hånden), der sad på frontpanelet i f.eks. Solton MS100, finder du inde **ARRANGE MODE** og **F8**.

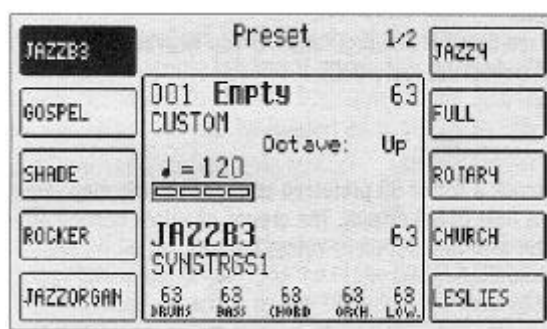
OUTPUT. Hvis der anvendes 4 separate Outputs bliver alle de interne Effekter afbrudt. Hvis du f.eks. fastsætter Bas og Kick (størtromme) til OUT 3, er det kun de to lyde, der mister effekt, mens L&R forbliver intakt.

Opdatering: Indsæt floppydisk med opdateringen. Tænd for keyboardet samtidig med **F6** holdes nede.

4.0 Voices

Instrumentet er udstyret med 2 banker (A og B) med hver 128 lyde og en bank (C) med 99, - total 377 lyde. Ved at trykke på USER VOICE knappen får man adgang til en ekstra bank med 128 RAM lyde, og her er det muligt at gemme enhver ændring. Instrumentet indeholder 310 Presets (lyd kombinationer) og 128 fuldt programmerbare Programmer (et PROGRAM er en kombination af op til 4 lyde med variabel split), 16 Drawbars (el-orgel lyde), 24 Drum Set (forskellige trommesæt), 24 User Drum Set (trommesæt, der kan ændres af brugeren). Nye lyde kan hentes ind i RAM (hukommelsen) både fra Floppy Disk og Hard Disk.

4.1 VÆLGE PRESETS



De 16 VOICE knapper (til højre for displayet) repræsenterer lydene grupperet i banker, i henhold til den "familie" de tilhører. For at vælge en lyd, trykkes én gang på den VOICE knap, der er relevant for den valgte familie. De første 10 presets kommer så frem på displayet i rækker til højre og venstre. Du kan nu vælge en lyd ved at trykke på knapperne ved siden af displayet. Ved at trykke én gang mere på VOICE knappen eller ved at trykke på PAGE + knappen blader man frem til næste side af lyde.

Presetsene er lavet fra fabrikken og kan IKKE ændres.

For at få samme (valgte) lyd over hele keyboardet: Tryk på SPLIT knappen (beskrevet senere) og samtidig på den laveste / dybeste tangent. (Eller tryk på PIANIST).

2nd Voice: tryk på edit ved siden af og vælg lyd med bank og page +/knapperne og styrke med de samme knapper som dem, der anvendes til lydene i højrehånden.

4.2 VÆLGE USER VOICES

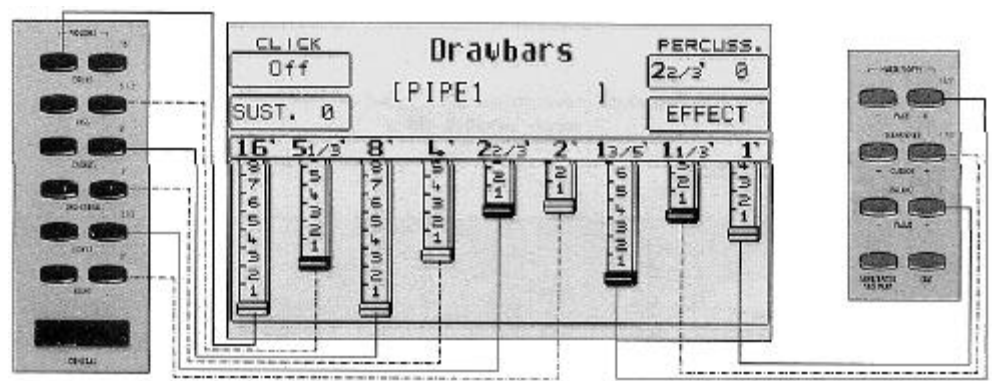
1. Tryk på USER VOICES knappen.
2. Følg samme procedure som beskrevet i afsnit 4.1 for at vælge den lyd, der skal redigeres / ændres. Brug VOICE knappen og knapperne ved siden af displayet.
3. Alle de værdier, der vises i USER VOICE menuen, kan ændres. (Yderligere detaljer vil være at finde i den rigtige manual).
4. Tryk på SAVE/ENTER for at gemme den ændrede User Voice. På displayet vises dens originale navn, såvel som dens placering inde i User Banken. Navnet kan ændres med tangenterne tilhørende bogstaverne i alfabetet, mens placeringen kan ændres med de numeriske taster (STYLE knapperne), eller ved at trykke på én af de forskellige grupper / familie – sammen med **F1>>** og **F2<<** knapperne for at flytte én plads frem eller tilbage.

Når det nye navn og placeringen er defineret, trykkes på **F10 SAVE**. Den gemte User Voice vil forblive i hukommelsen – også efter at instrumentet har været slukket.

4.3 VÆLGE OG GEMME PROGRAMMER

1. Ved et tryk på **PROGRAM** tasten, placeret til højre for det store display, vises de første 8 fabriksindstillede Programmer, relateret til den aktuelle instrument gruppe.
2. Anvend **Voice** knapperne for at vise næste side(r) med yderligere lyde.
3. Vælg program ved at trykke på tilhørende knap ved siderne af displayet (funktionstasterne).
4. Ved at trykke én gang mere på den aktuelle knap vises **Edit Program** menuen, beskrevet i manualen, og her kan programmet ændres (Denne menu kan der også fås adgang til ved at trykke på **F8 Edit Program**). Et ændret / editeret program kan gemmes ved at trykke på **SAVE / ENTER** i **Edit** menuen. I det vindue, der nu kommer frem, kan man give programmet et nyt navn ved at bruge tangenterne C2 til F5 og vælge en ny plads til Programmet ved at anvende **F2** og **F3**. Tryk på **F10 (save)** for at gemme programmet i den interne hukommelse (=memory). Hvis du ønsker at gemme det på disken, skal du trykke på **F9 (save to disk)** og herefter **F10 Exec**.

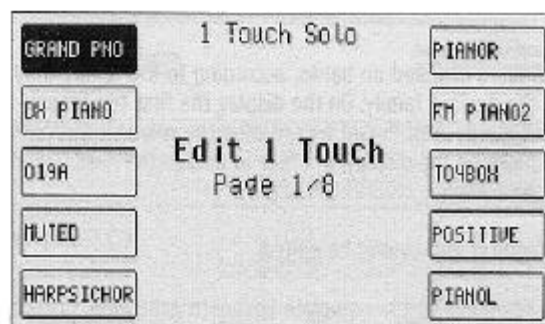
4.4 VÆLGE DRAWBARS



1. Tryk på **DRAWBAR** tasten.
2. Når den er tændt, repræsenterer hver af de 16 VOICE knapper en drawbar kombination.
3. Tryk **F7** for at vise indstillingerne på enkelte drawbars (se eks. på billedet ovenfor).
4. Hver drawbar kan ændres her og nu ved at anvende volumen knapperne vist på billedet ovenfor. (Til højre for hvert par knapper er den tilhørende drawbar skrevet med blå skrift).
5. Tryk på **SAVE/ENTER** for at gemme din personlige drawbar indstilling. Hvis du ønsker at give indstillingen et nyt navn, kan du gøre det med tangenterne og så **SAVE (F10)**.

4.5 ONE TOUCH VOISES (voices = lyde)

Med funktionen *ONE TOUCH VOICE* kan du bruge 80 foretrukne lyde, som du evt. kan vælge fra *Presets* og *Programs*. One touch Voices kan vælges med knapperne ved siden af displayet. Grupperne af lyde, der kommer frem efter de første 10 kan man finde ved at bruge **PAGE +/-** knapperne eller direkte med de første 8 *Voice* taster.



○ Konstruere 1 Touch listen:

1. Tryk på **SAVE / ENTER**.
2. Vælg **F4 (One Touch Voice Edit)**. Siden **EDIT ONE TOUCH** vises på displayet.
3. Vælg positionen for den lyd, der skal ændres.

4. Vælg en lyd (sound)– det kan enten være Preset eller Program på en anden måde ved at anvende "Voice" knapperne, som nu er tilgængelige igen, og med knapperne ved siden af displayet.
5. Tryk på **EXIT** eller vent nogle få sekunder, indtil **ONE TOUCH VOICE** siden vises igen.

○ Når du er færdig kan *One Touch listen gemmes* ved at trykke på **SAVE / ENTER** knappen og så vælge **Save (F10)**.

På gemme siden (=saving page) vises også de følgende funktioner:

1. **UNDO**, for at genkalde den oprindelige indstilling.
2. **ESCAPE**, for at komme ud af gemme proceduren.
3. **DEFAULT**, for at genkalde den oprindelige **ONE TOUCH** liste (foreslået af produceren).

4.6 DRUM SETS

Instrumentet er udstyret med 24 trommesæt og 24 programmerbare User trommesæt. Du kan spille på trommesættet direkte med tangenterne ved først at trykke på **MANUAL (Drum)** knappen til højre.

Bemærk: **OCTAVE** knappen ændrer keyboardet med 1 oktav (op eller ned afhængig af indstillingen) og den er også aktiv, når keyboardet står i Manual Drum Mode. Hvis de valgte trommesæt har større område end keyboardet, kan de højeste og laveste instrumenter spilles ved at trykke på **OCTAVE** knappen.

○ Ved at trykke på **DRUM SET** knappen ved siden af **MANUAL** knappen kommer de trommesæt, der kan vælges frem i displayet. Den første side viser de første 10 trommesæt, som kan vælges med knapperne ved siden af displayet. Ved at trykke på **PAGE+** knappen eller **VOICE** knapperne for at se de næste 10 sæt. De editerbare **User Drum Set** er indikeret med en cirkel. Pladserne **EMPTY** er fri pladser, hvor trommesæt kan hentes (=load) fra disken - de har endelsen **.INS** (instrument). Bag i denne brugsanvisning kan du finde en oversigt over de tilgængelige trommesæt med deres relevante (mid) programnumre, lokaliseret på midi kanal nr. 10.

SD1 kan også anvende "grooves", f.eks. samlede rytmer, taget fra originale live eller studie optagelser eller Dance/Techno Loops, som er typiske for nutidens musik. De kan 'køre' alene eller i kombination med de interne trommesæt uden at miste synkroniseringen med det aktuelle tempo. Denne originale sampling anvendes på Drum 2 sporet. Sidst i denne vejledning kan du finde en oversigt over de Program ændringer (alle tilhørende bank 4) med de relevante grooves, placeret i midi-kanal 9.

○ Et tryk på **MIXER DRUM** knappen giver adgang til den specielle digitale mikser til instrumentets rytme sektion. Alle instrumentets perkussion lyde er inddelt i 10 grupper og for hver af dem kan man indstille On/Off, Volumen, Rumklang (=reverb) og Panorering. For at ændre disse parameter, skal du først vælge gruppen med knapperne ved siden af displayet og herefter **PAGE +/-** knapperne for at komme til de næste sider.

4.7 RAM SOUNDS OG FIL OMRÅDER

Her taler vi om nye lyde, hentet (=load) fra disk ind i den interne 16 Mbyte 'sound RAM' (=lydhukommelse). Disse lyde vil forblive i hukommelsen indtil instrumentet bliver slukket. Det er kun lyde med endelsen **.WAV** eller **MSP** typer, hvis de indeholder et antal af Waves fordelt over tangenterne, der kan hentes og anvendes i SD1. Derimod har lydene i Ketron format endelsen **.INS** og disse er specielt designet og optimeret til Ketron instrumenter. Vi har også en **.BLK** fil, hvor med brugeren kan gemme et antal lyde (Wav, Ins, Msp) i en gruppe (blok), så de alle kan hentes på én gang.

○ **HENTE LYDE FRA HARD DISKEN:**

1. En række lyde fra fabrikken er gemt på Hard Disken. Hvis du ønsker at hente dem ind i hukommelsen (RAM), trykker du på **SOUND LOAD** knappen placeret på front panelet til højre for displayet **MASTER FOLDER** lysdioden tændes automatisk og indholdet af **.INS** filer, gemt på Hard Disken bliver vist. Ved at aktivere **F8** knappen kan du vælge **.Wav** eller **.Msp** folderen, og med **F9** knappen kommer du tilbage til **.INS** og **.BLK** filerne.
2. Brug **VALUE +/-** knapperne til at vælge filen eller filerne, der skal hentes og bekræft dit valg med **F10 Select**.
3. Tryk **F2 Load**. Hvis du ønsker at slette de lyde, der tidligere er hentet ind i hukommelsen (RAM), trykker du på **F4 Clear & Load**. Hvor hurtigt det går afhænger af størrelsen på de valgte filer.
4. Tryk på **RAM/FLASH** knappen; så vises de lyde, der er hentet fra disken.
5. Vælg de hentede lyde ved at bruge knapperne ved siden af displayet.
Tryk igen på RAM/FLASH knappen for at gå tilbage til de interne lyde.

Bemærk: Sound Load funktionen er kun aktiv, når **MASTER FOLDER** knappen er aktiveret.

○ HENTE LYDE FRA FLOPPY DISK:

1. Tryk på **DISK**.
2. Væg **Floppy Disk** ved at trykke på **HARD/FLOPPY** knappen.
3. Tryk på **F1 DIR**.
4. Find filerne, der skal hentes ved at anvende **VALUE +/-** knapperne og væg dem med **F10**.
5. Tryk **F2 LOAD**.
6. Tryk på **RAM/FLASH** knappen.
7. Væg de hentede lyde ved at bruge knapperne ved siden af displayet.
Tryk igen på **RAM/FLASH** knappen for at gå tilbage til de interne lyde.

Bemærk: Det anbefales altid at kopiere lyd filerne fra Floppy- til Hard-Disk, da det er meget hurtigere at hente dem fra Hard Disken

○ LAV RAM SOUND BLOKKE (.BLK filer):

Gør som følger for at lave en *.BLK* fil:

Tryk på **SOUND LOAD** knappen, væg et antal filer fra den viste liste/oversigt ved at anvende **VALUE +/-** og **F10** knapperne (oversigten/indholdet af *.INS* filer vises automatisk, men ved at trykke på **F8** er det muligt at væge *.Wav* eller *.Msp* folderen, mens **F9** knappen går tilbage til *.INS* filerne) og tryk så på **F6 Create Block**. På den viste side kan du, som sædvanlig væge et navn på den *.BLK* fil, du har lavet, og du kan gemme den ved at bruge **F10 Save** knappen.

Nå du henter denne *.BLK* fil, hentes automatisk alle de filer, den indeholder.

5.0 Keyboard Kontroller og Funktioner

6.0 Styles (Styles = Pattern / led = lysdiode ("lampe"))

Styles (Patterns) fra **MS Serien** kan konverteres i **PATTERN** sektionen i **SD 1** på følgende måde:

1. Kontroller at kun **Master Folder** og **Custom Styles** lamperne er TÆNDT.
2. Tryk på **PATTERN EDIT**
3. Væg *Stylen* med **Cursor** og tast **SELECT - F 10**
4. Tast **MS SERIES CONVERT**. – Konverteringen sker helt automatisk.

Styles sektionen i dette instrument består af 307 *Styles*. 109 er resistente i *Flash Memory* og kan ændres / skiftes ud og 198 er resistente i *Rom memory* og kan IKKE ændres. Hver *Style* består af følgende 8 instrumenterings- sektioner: **DRUM1**, **DRUM2**, **BASS**, **CHORD 1,2,3 (Chords)**, **CHORD 4,5 (Orchestral)** foruden **LOWER 1, 2** sektioner til at spille akkorder med venstre hånden.

Arrangementet består af følgende parts: **ARRANGER: A, B, C, D, FILL 1, 2, 3, BREAK, TO END, INTRO 1, 2, 3, ENDING 1, 2, 3.**

6.1 VÆLGE STYLES



De forskellige *Styles* er inddelt i 12 grupper.

Hver **STYLE KNAP** (se omstående figur) repræsenterer en *Style* gruppe. Når man trykker på én af disse knapper vises de første 10 *Styles* fra den valgte gruppe i displayet. De næste følgende vises ved enten at trykke på den relevante gruppe igen eller ved at trykke på **PAGE +/-** knapperne.

Væg en Style:

1. Anvend **STYLES** knapperne for at vælge den relevante gruppe.
2. Tryk på den funktions-taste ved siden af displayet, der sidder ud for den enkelte *Style*, for at vælge den.

6.2 RAM STYLES

SD1 kan hente (=load) op til 64 *Styles* ind i dens RAM fra disk (1024 Kbyte af RAM'en er reserveret til *Styles*). Det betyder, at du har mange flere *Styles* til rådighed her og nu end de 307, der allerede findes. De ekstra *Styles* kan hentes ind i RAM'en én efter én (Single RAM *Style*) eller de kan hentes ind i en blok (Block RAM *Style*). En blok af *Styles* gemmes i *.BLK* filer og kan bestå af op til 32 *Styles*. Proceduren med at hente *Styles* ind i RAM'en er lettere at udføre, hvis **MASTER FOLDER** er aktiveret. En *Style* kan kun hentes ind i RAM'en, hvis den er at finde på Hard Disken. Det betyder, at en hvilken som helst *Style* du har på en Floppy Disk allerførst skal kopieres over på Hard Disken. Hvis **MASTER FOLDER** er aktiveret, bliver *Stylen* kopieret direkte ind i folderen **STYLES**.

HENT EN SINGLE STYLE IND I RAM:

1. Et tryk på **BLOCK / LIST** knappen (forudsat at **MASTER FOLDER** er aktiveret) viser en liste / oversigt over de *Styles*, der er gemt i **STYLE FOLDER** på Hard Disken.
2. Fremhæv de *Styles*, der skal hentes ved at anvende **VALUE +/-** knapperne og vælg dem ved at trykke på **F10 (Select)**. Den valgte *Style* bliver mærket af en pil.
3. Tryk på **F1 Load** for at hente den valgte fil. *Stylen* hentes ind i RAM'en og vises med et mærke for at adskille den fra dem, der ikke er hentet ind.

KONSTRUERE OG HENTE (=load) EN BLOK AF STYLES

KONSTRUERE en Styles Blok

1. Mens instrumentet er stoppet, trykkes på **Single** knappen i RAM STYLES vinduet.
2. Tryk på **Block List**.
3. Anvend **VALUE +/-** knapperne og **F10 Select** for at vælge de *Styles* blokken skal indeholde.
4. Tryk på **F6 Create Block**.
5. Anvend tangentterne C2 til F5 til at skrive et navn på blokken.
6. Tryk på **F10 Save**. Filen vil blive gemt med endelsen *.BLK*.

HENTE (=Load) en Styles Blok

1. Mens instrumentet er stoppet, trykkes på **Single** knappen i RAM STYLES vinduet.
2. Tryk på **Block List**.
3. Tryk på **F9 (Dir block)**.
4. Anvend **VALUE +/-** knapperne for at vælge én af de *.BLK* filer, der skal hentes og hent den blok, du ønsker ved at trykke på **F10 (select)**.
5. Tryk på **F1 Load**. Blokken bliver hentet og på displayet kommer en liste over de *Styles*, der er hentet ind i RAM, med et mærke, der adskiller dem fra dem, der ikke er hentet ind.

HENT EN SINGLE STYLE FRA DISKEN, MENS ARRANGER ER I GANG:

1. Du kan også hente en *Style* fra disken, mens en rytme allerede "kører" eller uden at skulle ind i Disk menuen. Det er kun nødvendigt at kende nummeret, der er tildelt *Stylen* inde i *Style* Folderen.
2. Tryk på **STYLE** knappen i boksen RAM STYLES.
3. Hvis du kender nummeret på den *Style*, der skal hentes, er det nok bare at indtaste dette nummer ved at bruge det numeriske tastatur (**STYLES** knapperne). *Stylen* hentes og er klar til brug i løbet af få sekunder. Den kan kendes fra de normale *Styles* ved at der står "Disk" under dens navn.
4. Hvis du ikke kender nummeret på den *Style*, der skal hentes, trykker du på **BLOCK/LIST** knappen for at se en liste over *Styles* og fortsæt såsom beskrevet oven for. Anvend **Cursor** knapperne til at foretage dit valg. Blad videre til næste side ved at anvende **PAGE +/-** knapperne. I denne liste/oversigt er der et mærke ud for de *Styles*, der allerede er i RAM'en. Når den valgte *Style* er fundet, trykkes på **F10** for at hente den ind i RAM.
5. Hvis du igen ønsker at anvende de *Styles*, der er i Flash RAM og i ROM, trykker du bare på knappen **CUSTOM STYLE**.

6.3 PIANIST FUNKTION

Med Pianist Funktionen kan man kontrollere / styre det automatiske akkompagnement, mens man spiller på keyboardet med begge hænder med samme teknik som på et klaver. Der er 2 Pianist Modes: Auto og Standard. Tryk på **F3 – Utility, Page>** og så **F5 Auto - Standard** for at vælge mode.

Auto: Det er den normale indstilling. I Auto Mode spiller du bare en akkord bestående af mindst 3 toner på keyboardet. Så snart denne akkord er "læst", kan du spille melodien med en eller to toner på pianoet, mens det automatiske akkompagnement retter sig efter den sidst spillede akkord.

Standard: I denne mode skal man bruge **Sustain Pedal**. Ved at holde Sustain Pedalen nede, efter at have taget en akkord på keyboardet, fastholdes akkompagnementet til den samme akkord, så længe pedalen holdes nede.

VIGTIGT: Pianist Sustain funktionen anvendes til at aktivere eller deaktivere sustain effekten på pedalen, mens Pianist Mode vælges. Hvis du ønsker at vælge denne funktion, tryk på **F4 (Arrange Mode), Page >** og så **F7** i det normale vindue (når der fremkommer "- -" i boksen, betyder det, at pedalen er ude af funktion i Pianist Mode).

6.4 STYLE SETTING

Når der trykkes på denne knap vil der for hver af de 307 Styles komme 10 forslag til lyde i højrehånden, foreslået af Ketron. Hver gang du vælger en Style og trykker på STYLE SETTING, vises en liste på 10 lyde. Denne liste vil blive opdateret, når du vælger en anden Style og vil så vise lydene, der er foreslået til den ny Style. Du kan tildele hver Style hvilken som helst af de 48 Style Settings sider, der er adgang til (fire for hver af de 12 Grupper af Styles). For at gøre det, skal du gøre følgende:

1. Væg en Style med STYLE knapperne og knapperne ved siden af displayet.
2. Tryk **Exit** for at gå til hoved vinduet.
3. Tryk **F4 (Arrange mode)**
4. Tryk på **PAGE +** knappen
5. Tryk på **F8 (Retrigg & Mode)**
6. Hver gang du trykker på **VALUE +/-** knapperne, vil der blive vist en anden Style Setting, der repræsenterer den Style Setting side, der hører til den valgte Style.
7. Efter at have valgt Style Setting, trykker du på **SAVE ENTER** knappen.
8. Tryk på **F2 (Styles)**.
9. Tryk på **F10 (Save)** for at gemme den ny Style konfiguration med den tilknyttede Style Setting side. Hver gang du vælger denne gemte Style (mens STYLE SETTING knappen er aktiveret) vil de første 10 Style Settings, som du har tildelt denne Style komme frem i displayet.

6.5 HOLD, SLOW, FAST Knapper

6.6 COUNT PAUSE / RESTART

6.7 LOCK Knappen

6.8 KEY START og KEY STOP Knapperne

6.9 TAP / RIT / ACC Knappen

TAP (Tap Tempo)

Ved at "slå takten" på denne knap startes akkompagnementet. Stylens tempo vil være det, der er angivet med denne knap. Husk bare, at det mindste antal "taktslag", der registreres afhænger af den valgte Style. Det vil med andre ord sige, at for en 3/4 (f.eks. vals) kræves mindst 3 "slag", for en 4/4 Style mindst 4 "slag" osv.osv.

RIT.ACC. (Ritardando / Accelerando)

Mens en Style "kører" vil hvert tryk på denne knap forøge eller formindske tempoet med det antal "trin" du har angivet i UTILITY. Ved at holde knappen nede i mindst ét sekund, mens Stilen "kører" kan du bestemme, om den skal forøge eller formindske tempoet, når du trykker. Når den er sat til at forøge tempoet vil der vises en pil, der peger mod højre, ved siden af tempoet i displayet; når den er sat til at formindske tempoet, vil vises en pil, der peger mod venstre. Pilen forsvinder efter Stop.

6.10 FADE IN/OUT Knappen

Ved tryk på denne knap før Start, skrues Stilen- eller Midi-filen's styrke gradvis op fra 0 til den endelige volumen.

Ved at trykke efter Start, skrues volumen gradvis ned til 0 ("fade out" effekt).

6.11 MULTI FILL FUNKTION

Ved at holde **FILL IN** knapperne nedtrykket i længere tid, kører Arrangements-delens fill in i ring og udfører fill in 1,2,3 én efter én, indtil knappen slippes igen. **Break** er ikke disponibel for denne funktion og udfører et break i rækkefølgen.

6.12 ÆNDRE OG GEMME (=save) STYLE PARAMETRE

Balance

1. Den **globale volume** for hele akkompagnementet er vist i displayet ved siden af *Stylens* navn. Den kan ændres ved at trykke på <> **Value / Balance** knapperne. Denne værdi kan gemmes for hver *Style*.

Hvordan lyde - styrke og tempo ændres i de enkelte Styles

Gør som nedenstående for at ændre lydene og volumen i akkompagnement delen for Lower 1 og Lower 2 sektionerne (de to områder tilknyttet venstre hånden):

1. Væg **F5 Arrange View**.

2. Væg det aktuelle med **F1 ~ F10** funktionsknapperne, ved siden af displayet.

3. Væg en lyd ved at anvende Voice knapperne til højre for displayet. Juster volumen med **Balance +/-** knapperne. Denne ændring kan indvirke på et enkelt arrangement: A, B, C, D, INTRO / ENDING (Single mode) eller på hele arrangementet (Global mode). Om det skal være **SINGLE** eller **GLOBAL** funktionen vælges med **CURSOR +/-** knapperne efter at have valgt den part, der skal ændres og efter at have valgt gruppen at lyde (voice), hvor den nye lyd er fundet. Single eller Global mode vil blive husket af keyboardet efterfølgende.

For at ændre Stylens tempo, trykkes bare på SLOW og FAST knapperne.

For at gemme ændringerne, der er foretaget i Style parametrene trykkes først på **Save/Enter**, derefter på **F2 (STYLES)** og sidst på **F10 (SAVE)**. Fø der gemmes er der mulighed for at give *Stylen* et nyt navn ved at anvende tangenterne fra C2 til F5 på keyboardet. De nye ændringer vil blive husket i Custom *Style* også efter at instrumentet har været slukket.

For at gemme alle Custom Style parametrene:

1. Tryk **Disk**.

2. Tryk **F3 (save)**.

3. Tryk **F6 (Custom Styles)** og **F10 (Save)**. Fø der gemmes kan du give filen, der gemmes, et navn. Alle parametrene for alle Custom *Styles* gemmes i en .*STY* fil. Endelsen .*STY* udskiller sig fra endelsen af *Style* Blokke (.*BLK* fil) på grund af, at den ikke indeholder alle data, men kun ændringerne i parametrene.

6.13 UDSKIFTE FLASH STYLES

Musikalske ændringer (med henblik på toner) i de forskellige *Styles* kan udføres ved at anvende Pattern funktionen beskrevet i manualen. 109 Custom *Styles*, dem fra 1 til 100 og fra 299 til 307, kan udskiftes af brugeren med andre *Styles* hentet fra Hard Disken eller Floppy Disken.

Følg nedenstående vejledning for at udskifte en Style:

1. Tryk på **Master Folder**.

2. Tryk på **Disk** knappen.

3. Tryk på **Folder Choice** og derefter på **F5 Styles** for at komme ind i folderen med *Styles*.

4. Brug **VALUE +/-** og **F10 (Select)** for at vælge den *Style* (.*PAT*), der skal hentes.

5. Tast **F2 (Load)**. Der fremkommer nu følgende besked: "**Styles Flash Locked**". Den lukkes op med Password (Utility side 3). Denne beskyttelse er indført for at undgå at *Styles* i Flash Memory bliver slettet/overskrevet ved et uheld.

6. Tryk **Exit** og gå til **Utility (F3) side 3** og tryk så på **F6 – Password**.

7. Tryk på **F6** én gang til for at sætte til **Flash Unlocked**. Tryk så på **Exit** for at gå ud af menuen.

8. Tryk på **Disk**, væg *Stylen* igen og tryk på **Load**.

9. For hver *Style*, der hentes vises "Style Replace" på displayet. Du kan nu – med **VALUE +/-** bestemme, på hvilken plads (fra 1 til 100 og fra 299 til 307) den nye *Style* skal gemmes, f.eks. i stedet for en Custom *Style*.

10. Tast **F10** for at godkende placeringen.

De **109 originale** Custom *Styles* kan findes som .*PAT* filer i folderen Reload (Folder 90). På den måde kan du genindsætte dem, i tilfælde af en uønsket sletning.

6.14 PROGRAMMERE STYLES

Med SD1 er der mulighed for at lave nye *Styles* enten i "real time" (direkte) eller ved at anvende et MIDI-editerings program for at automatisere og gøre det hurtigere. Det er også muligt at kopiere dele af forskellige *Styles* og at ændre lydopsætningen for de forskellige "spor". SD1's vigtigste nyskabelser er mulighederne for synkronisering af audio (lyd-) filer og Patterns, anvendelsen af et trommesæt udledt fra Live Drums og en forenklet procedure ved MIDI indspilning. De *Styles*, der er lavet eller redigeret med Pattern Edit bliver altid gemt i den specielle folder *95 Style* (hvis Master Folder er aktiveret) og herfra kan de hentes direkte, hvis *Single RAM Style* er aktiveret. Derved undgås at *Styles*, der allerede er inde i *Flash RAM* en slettes. Hvis du ønsker at gemme en ny eller modificeret *Style* inde i *Flash RAM*, kan du gøre det ved at anvende *Load* funktionen efter at have ophævet skrive beskyttelsen i *Flash RAM* med et specielt *Password*, som du selv kan bestemme. Praktisk talt er den eneste forskel mellem at hente en *Style* ind i *Flash RAM* og hente den direkte ind i *RAM* fra disk – muligheden for at beholde de hentede *Styles* i hukommelsen, selv efter at instrumentet har været slukket. For de mest professionelle brugere betyder det også at de kan modificere fortegnelsen / listen af *Styles* i den permanente *Flash Memory*. Selv hvis man spiller selv / "live" kan man hente en *Style* fra disk hurtig nok til at der ikke bliver uakseltable eller unødige ventetider. De normale indstillinger for *Styles* gemt i *Flash RAM* kan genkaldes til enhver tid, som beskrevet i kapitel 16 - "Resetting and updating ths SD-1".

Opbygningen af en SD1 *Style* (også kaldet *Pattern*) inkluderer otte forskellige spor, eller dele, med forskellige parametre. Disse er:

- Drum: kombineret med et Drum Set til rytme sektionen
 - Bass: kombineret med en GM lyd for bas sporet
 - Chord 1: kombineret med en GM lyd for det første spor i det melodiske akkompagnement
 - Chord 2: kombineret med en GM lyd for det andet spor i det melodiske akkompagnement
 - Chord 3: kombineret med en GM lyd for det tredje spor i det melodiske akkompagnement
 - Chord 4: kombineret med en GM lyd for det fjerde spor i det melodiske akkompagnement
 - Chord 5: kombineret med en GM lyd for det femte spor i det melodiske akkompagnement
 - Drum 2: kombineret med anvendelsen af et Drum Set, der er hentet fra levende trommer.
- Hver af disse spor er lokaliseret i en sektion, f.eks. i en bestemt defineret del af det automatiske akkompagnement.

Følgende sektioner kan programmeres i SD1:

- To End - Arrange A - Arrange B - Arrange C - Arrange D - Intro 1, 2, 3 - Fill In 1, 2, 3, 4 (Break)
- Ending 1, 2, 3.

Pattern Edit kan udføres både på *Styles* gemt på Hard Disk og på *Custom Styles* i *Flash RAM*.

Vælg ganske enkelt funktion **F5 List** fra den første side i *Pattern Edit* eller fra listen, der vises første gang du går ind i *Pattern Edit* for at ændre en *Style*, der befinder sig på Hard Disken.

Med hensyn til ændringer i *Custom Styles* er der to alternativer at vælge imellem:

- kopiere *Custom Style n* over på Hard Disken, sådan bliver til en *Disk Style*;
- lave en ny *Pattern* og herefter anvende den *Custom Style* du er interesseret i at bruge som en kilde, hvorfra de forskellige data skal kopieres, ved at bruge funktionen **F4-Copy**.

I slutfasen af opbygningen af en *Pattern* gemmes en .PAT fil, som du kan give et navn, som f.eks. det identificeringsnummer, der skal anvendes, når den skal hentes ind i *Single RAM* funktionen.

Pattern Edit kan IKKE anvendes ved *Styles* placeret på en Floppy disk. Før de kan ændres og anvendes, er det nødvendigt at kopiere dem over på Hard disken.

Den første side i menuen *Pattern Edit*.

Før du starter på at lave om på en *Style*, skal du ind i hoved menuen i displayet og der påtrykkes på **PATTERN EDIT**. Lampen tændes.

For at komme tilbage til hoved menuen

- tryk på **EXIT**
- i nogle tilfælde er du nødt til at slukke for **SONG PLAY** eller **SEQUENCER**.

Det er også nødvendigt at *Hard Disk* er valgt (i **DISK** menuen), da editoren kun virker på filer, der er gemt på *Hard disken*. - For at få adgang til *Hard disken*:

- tryk på **DISK**
- tryk på én af **PAGE +/-** knapperne så ordet "Hard" vises ved siden af folderen, der er åbnet for øjeblikket.

Første gang du går ind i **PATTERN EDIT** vil der vises en liste/oversigt over de *Styles*, der er gemt på Hard disken. Brug **F10 Select** og **CURSOR +/-** for at vælge den, du ønsker at lave om på og kopiere den ind i *Pattern*.

Du kan også lave en *ny Style* med **F5 New**, som viser siden, hvor navnet skal skrives, og godkend så med **F10 CREATE**. Den samme funktion til at lave en ny Pattern er også at finde på den første side i *Pattern Edit*, hvor den hedder **F10 New**.

I begge tilfælde kommer du ind i *Edit Pattern*'s hoved menu.

På den første side har du mulighed for at vælge forskellige funktioner med de relevante parametre ved at trykke på *funktionstasterne*. Navnet på den valgte *Style* bliver vist midt på displayet på den første side, og samtidig bliver **SINGLE RAM STYLE** aktiv for at indikere, at du arbejder med en *Style*, der er placeret i *RAM*'en.

Optagelse (=recording) af en Style

- I hoved menuen, (efter at have sikret sig, at DISK er sat til Hard disk), trykkes på **PATTERN EDIT**.
- For at lave en helt ny *Style*, trykkes på **F10 – SELECT** for at komme ud af listen, der evt. bliver vist.
- Derpå trykkes på **F10 New** i *Pattern Edit* hoved menuen og *Stylens* navn skrives ved at anvende tangenterne. Tryk på **F10 CREATE** for at godkende.
- Tryk på **F1 Record** for at optage et spor.
- Væg akkompagnement sektionen, der skal optages / indspilles ved at vælge med **F1** og **VALUE +/-** knapperne.
- Hvis du ønsker det, kan du ændre tempoet ved at anvende **SLOW** og **FAST** knapperne.
- Lav om på antallet af takter: brug **CURSOR +/-** knapperne for at gå til *Bar (=takt / taktstreg)* og indtast værdien med **VALUE +/-** knapperne.
- Hvis du også ønsker at ændre takt angivelsen, skal du gå tilbage til hoved menuen, ind i **F2 Parameter** menuen og her trykke på **F2 Time Signature**.
- Ved at gå ind i **F3- Tonality** få du mulighed for at specificere indspilningen / optagelsen (dur, mol eller 7'er = Major, minor or Seventh). Normalt, når "*M, m, 7th*" vises laves *Pattern* akkorder, som kan bruges i alle variationer.

I dette tilfælde, er det nødvendigt, at akkorden er i C0 dur for at sikre, at *Pattern* reagerer korrekt ved alle andre akkorder.

- Fra **F1 Record** menuen vælges sporet, der skal indspilles ved at bruge **CURSOR +/-** knapperne.
 - Du kan ændre lyden på det valgte spor ved ganske simpelt at vælge den med **VOICE, USER VOICES, FLASH/RAM** knapperne og de tilhørende knapper. Efter at du har foretaget dit valg, trykker du på **EXIT** for at komme tilbage til den tidligere menu.
 - Hvis du ønsker at aktivere metronomen, gøres de med **F4 Metronome**.
 - Sæt **F8 Rec/Play** på **Rec**.
 - Tryk på **START** knappen for at begynde indspilningen. Efter fortællingen kan du begynde at spille ind.
 - Når antallet af (de indstillede) takter er nået til ende, stoppes indspilningen automatisk og instrumentet sættes på **Play**. For at gentage det, du lige har indspillet, trykker du på **START** knappen og spiller en akkord på tangenterne i venstre side. Sporet vil gentages i en sløjfe (=loop) indtil du trykker på **START** endnu en gang.
 - Gem den optagne del ved at trykke på **F5 Save**.
- For yderligere detaljer skal du se i den rigtige manual.

Hvordan kopieres en Style eller en del af den ind i en Pattern

Du får adgang til denne funktion fra *Edit Pattern* siden. Og her har du mulighed for at kopiere en komplet *Pattern* eller dele af den ind i den *Pattern*, der editeres i. Hvis den *Pattern* du er ved at lave om på indspille allerede indeholder spor, der er optaget, er det nødvendigt at de spor, eller den del du ønsker at anvende, har den samme taktangivelse og det samme antal takter. Kopi funktionen giver ikke kun mulighed for at definere "kilde" sektionen, men også det specifikke spor inde i sektionen, der skal kopieres.

F4 Copy siden indeholder følgende muligheder:

F1 Source: Her er der mulighed for at specificere området i hukommelsen, hvorfra du vil vælge de filer, der skal kopieres. Du kan vælge fra *Custom* (i Flash RAM) og *Disk Style* (på Hard disken) ved igen at trykke på **F1 Source**. Umiddelbart neden under, reproduceres antallet af "moder" *Styles*. For at ændre *Stylen*, der skal kopieres, indtastes dens nummer på det numeriske tastatur (**STYLE** knapperne).

F3 Section: Væg den sektion, der skal kopieres ved at trykke gentagne gange på **F3 Section**. Du kan vælge mellem: Intro 1, 2, 3, Ending 1, 2, 3, Fill In 1, 2, 3, 4 (Break), To End, Arrange A, B, C, D. Vælges "Global" kopieres alle *Stylens* dele (sektioner).

F4 Tracks: Hvis **F3 Section** er forskellig fra "Global", er der også mulighed for at bestemme sporet, der skal kopieres mellem Drums, Chord 1, 2, 3, 4, 5 og Drums 2.

F5 Escape: Tilbage til *Edit Pattern* siden.

F6 Destination Pattern: Hvis der vælges en sektion, hvor der er mulighed for forskellige variationer, kan bestemmelses sektionen laves om på de betingelser, at du vælger én, som er identisk med "moder" sektionen. F.eks., hvis "moder" sektionen er Arrange A, kan du ikke alene vælge Arrange A, men også B, C og D som bestemmelses sektion. Det samme gør sig gældende for Intro, Ending og Fill In. Hvis du ønsker at vælge en anden sektion trykker du gentagne gange på **F8 Destination Section**.

F9 Destination Track: Hvis du har valgt et Chord (akkord) spor i *F4 Tracks*, kan du kopiere det ind i et Chord spor, som er forskellig fra "kilden" som allerede beskrevet i *F8 Destination Section*. Hvis du ønsker at vælge et andet *Chord* spor, trykker du gentagne gange på *F9 Destination Track*.

F10 Save: Godkender og gemmer kopi operationen, bestemt af de ovenstående parametre.

6.15 ANVENDE OG KOPIERE STYLES FRA FLOPPY DISK

I Ketron **X1** blev de *Styles*, der blev kopieret fra en Floppy disk, direkte gemt i *Flash RAM*. I SD1 kopieres de fra Floppy disk kun over på Hard disken for ikke at berøre de *Styles*, der er at finde i *Flash RAM*. Derfor – når en *Style* én gang er kopieret over på Hard disken, kan den hentes direkte som beskrevet i afsnit 6.2. Gå ind i *Disk* menuen ved at trykke på den relevant knap for at kopiere *Styles* fra Floppy- til Hard disk. I denne menu kan man med *F4 Copy* kopiere et antal filer fra Floppy- til Hard disk og omvendt. Kopi funktionen fungerer forskelligt, afhængig af om *Master Folder* er aktiveret eller ikke. Hvis den er aktiveret, vil filerne automatisk blive kopieret ind i de pre-etablerede foldere.

Hvis *Master Folder* ikke er aktiv, er der mulighed for at vælge folder blandt dem, der ikke tilhører *Master Folder*. Denne del beskriver fremgangsmåden ved kopiering af filer fra Floppy disk til Hard disk og omvendt med *Master Folder* aktiveret, fordi proceduren her er nemmest og automatiseret.

Både i kopi delen og ved brug af *Single RAM Styles* anbefales at *Master Folder* er aktiveret, for at undgå problemer.

Kopiere fra Floppy Disk til Hard Disk

Hvis *Master Folder* er aktiveret, vil de kopierede filer blive gemt i de specielle foldere, forud bestemt af Ketron. Tryk på *DISK menu* og brug *PAGE +/-* mapperne for at gå til *Floppy*.

Aller først vælges filerne, der skal kopieres ved at bruge disse knapper:

VALUE +/- for at fra én fil til en anden blandt dem, der er vist.

CURSOR +/- for at gå til den næste gruppe af filer, hvis der er flere.

F10 Select for at godkende de filer, der skal kopieres (der er en pil ud for disse, for at vise de er valgt).

Ved at trykke på begge *VALUE +/-* knapperne samtidig vælges alle filerne, der er på Floppy disken.

Hvis der er mange filer med forskellige endelser (forsk. typer) på Floppy disken kan funktionen **F5 File Choice** være meget nyttig: den funktion åbner en side, hvor du kan vælge den bestemte type filer, der skal vises. Husk at du er nødt til at vælge *Pattern* og ikke *Custom Styles* for at hente en *Style*.

Når du har valgt de filer, der skal kopieres, trykkes **F3 Copy** for at begynde operationen. Siden, der nu kommer frem viser den originale fil (Copy ...) og den nye destination (From ... To ...) og indeholder forskellige muligheder.

Midt i displayet kommer navnet på den først valgte fil frem.

Navnet kan ændres ved at bruge tangenterne og/eller *CURSOR +/-* knapperne.

Du kan kopiere hver enkel fil ved at godkende operationen hver gang ved at trykke på *F10 Execute*. Hvis du ikke har ændret navnet, vil den kopierede fil have samme navn som den originale. Når kopieringen er færdig, vil den næste fil, af de valgte, komme frem.

Hvis der er valgt et antal filer, kan du springe den enkelte fil over og gå til den næste ved at trykke på *F8 Skip*.

Ved at trykke på *F9 Copy All* kopieres alle de valgte filer, som så vil beholde deres originale navne.

Ved at trykke på *F9 Escape* kan du til enhver tid komme ud af siden, også selv om kun nogle af de valgte filer er blevet kopieret.

Mens *Midi*-filer kopieres og hvis *Master Folder* er aktiveret, kan destinations folderen skiftes mellem *Midi-fil* folderen og *Demo & Hit* folderen ved hjælp af funktionstasten **F3**.

Kopiere fra Hard Disk til Floppy Disk

Indsæt en Floppy disk med passende ledig plads i disk drevet og vælg den Hard disk folder, hvorfra filerne skal kopieres på følgende måde:

Tryk den specielle knap til aktivering af *Disk* menuen.

Med *Master Folder* aktiveret, trykkes **F5 Folder Choice** for at vælge den folder, der indeholder de filer, der skal kopieres.

Aller først vælges de filer, der skal kopieres med disse knapper:

VALUE +/- for at fra én fil til en anden blandt dem, der er vist.

CURSOR +/- for at gå til den næste gruppe af filer, hvis der er flere.

F10 Select for at godkende de filer, der skal kopieres (der er en pil ud for disse, for at vise de er valgt).

Ved at trykke på begge *VALUE +/-* knapperne samtidig vælges alle filerne.

Når du har valgt de filer, der skal kopieres, trykkes **F4 Copy** for at starte kopieringen. Siden, der nu kommer frem viser den originale fil (Copy ...) og den nye destination (From ... To ...) og indeholder forskellige muligheder.

Midt i displayet kommer navnet på den først valgte fil frem.

Navnet kan ændres ved at bruge tangentene og/eller **CURSOR +/-** knapperne.

Du kan kopiere hver enkel fil ved at godkende operationen hver gang ved at trykke på **F10 Execute**.

Hvis du ikke har ændret navnet, vil den kopierede fil have samme navn som den originale. Når kopieringen er færdig, vil den næste fil, af de valgte, komme frem.

Hvis der er valgt et antal filer, kan du springe den enkelte fil over og gå til den næste ved at trykke på **F8 Skip**.

Ved at trykke på **F9 Copy All** kopieres alle de valgte filer, som så vil beholde deres originale navne.

Ved at trykke på **F9 Escape** kan du til enhver tid komme ud af siden, også selv om kun nogle af de valgte filer er blevet kopieret.

7.0 On line effects

Knappen **ON-LINE EFFECT** finder du nederst til højre for displayet. Ved at trykke på den får du adgang til siden, hvor du kan justere de vigtigste effekter (**Chorus, Wha Wha, Overdrive, Distorsor**) for solo stemmen ("høre hånden"). Når effekten er koblet ind, vises et "V". For effekten Wha Wha er specielt gældende at den kan styres / kontrolleres af (Volumen) Pedalen eller aftertouch'en på tangentene. Overdrive effekten kan også styres med Pedalen. Effekten på mikrofonen kan reguleres / bestemmes med funktionerne til højre i displayet – og her kan også sættes "set-up" hvad angår Vocalisten.

8.0 Mikrofon

Anvendelse af mikrofonen:

1. Tilslut mikrofonen i ét af de to input på bagsiden af instrumentet.
2. Juster input volumen ved at anvende skydepotentiometret lige ved siden af stikkene.
3. Tryk på **ON-LINE EFFEKT**.
4. Tryk på **F6** for at tilslutte- eller afbryde effekten (Effect/ Dry).
5. Tryk på **F7** for at justere mikrofonens **styrke (det direkte signal)**. Brug **VALUE +/-** til dette.
6. Tryk på **F8** for at justere **styrken på mikrofonens rumklang**. Brug **VALUE +/-** til dette.

9.0 Vocalizer

10.0 Hard Disk

Hard Disken i SD-1 har 99 Foldere (mapper) til brugerens disposition. Hver af disse foldere kan indeholde op til 999 filer. Folderne nr. 91-98 er underbiblioteker til den store folder, der hedder **Master Folder**, hvortil der er adgang via en separat knap med samme navn. Hver sub-folder (underbibliotek) i **Master Folder** indeholder en speciel type filer: Der er:

(90) RELOAD - filer til at genskabe de originale (fabriks-) indstillinger

(91) MIDIFILE - midi filer (.MID)

(92) PROGRAM - program filer - alle programmer (.PRG) - enkelte programmer (.SPG)

(93) REGIS - registrerings filer - blok registrering (.REG) - single registrering (.SRG)

(94) SOUND - lyd filer - sound (lyd-) bank (.SND) - single sample (.WAV) - multi sample (.MSP) - instrumenter (.INS)

(95) STYLE - styles / patterns - pattern (.PAT) - custom style (.STY) - blok af styles (.BLK)

(96) DEMO&HIT - demo (midi-) filer - standard midi filer (.MID)

(97) TEXTFILE - tekst filer (.TXT)

(98) USERFILE - user filer, som f.eks. de filer, der er ændret af brugeren, såsom User Voices, User Drum Sets, Registrations osv.

(99) SYSTEM

Master Folderen gør det meget lettere og enkelt at søge efter bestemte filer, da alle disse specielle foldere hele tiden er "fremme". Hvis ikke **Master Folder** –lampen er tændt, vil et tryk på **Disk** knappen automatisk vælge **User folder 00**. Du kan vælge en anden folder ved at trykke på **F8** og indtaste nummeret på den ønskede folder

pådet numeriske tastatur (STYLES knapperne). Herefter vil den folder, der er valgt af brugeren automatisk blive valgt - nå **Master Folder** er slukket.

11.0 Demo & Hit

Ved at trykke på **PIANIST** og **STYLE SETTING** samtidig vælges en speciel Hard disk folder, der hedder *Demo & Hit*, som anvendes til at gengive de Midi filer, der er valgt af brugeren, uden ventetid.


Tryk på **PIANIST** og **STYLE SETTING** samtidig for at **aktivere de forsk. Demoer**. Displayet viser fem titler i hver side. Brug knapperne (ved siden af displayet) for at afspille den demo, du ønsker. For at stoppe afspilningen trykker du på **START** knappen. Hvert vindue indeholder en side med ti sange. Man kan få direkte adgang til hver side ved at taste nummeret på **det numeriske tastatur** (Styler knapperne) eller ved at bruge **PAGE +/-** knapperne.

Ved *Demo & Hit* er **Pause, Slow & Fast** og **Balance** knapperne aktive.

TRANSPOSER knapperne udfører global transposition (song og keyboard).

LEAD ON/OFF funktionen, samme som **FILL 1** knappen, aktiverer eller slukker for melodi-sporet.

DRUM & BASS funktionen, samme som **FILL 2** knappen, slukker for alle spor, bortset fra Trommerne og Bassen.

 **Du kan også placere dine egne foretrukne Songs (Midi filer) inde i Demo & Hit folderen**, da denne folder kan indeholde ind til 999 midi-filer.

- ja, å hwa så???

12.0 Midi filer

Hwa er 'et li'e de ska' bruges te'???

13.0 Accordeon mode

14.0 Registration

Alle instrumentets indstillinger kan gemmes i en *Registrering*. Der er mulighed for at programmere / gemme indstillingerne for alle knapperne i kontrolpanelet såvel som ændringerne i de interne parametre i de enkelte menuer. Der er 2 former for Registrering i dette instrument: **Block Registration** og **Single Registration**.

14.1 BLOCK REGISTRATIONS

Block Registrations refererer til den *komplette blok* på de 198 interne Registreringer i instrumentet. Tast **Block Registration** og indtast nummeret på **det numeriske tastatur** (0 – 9) for at vælge en bestemt Registrering i blokken. Efter at have valgt *Style* og Tempo, Volume, Lyd, Effekt osv. er der mulighed for at gemme (=save) disse indstillinger i en Registrering.

1. Tast **SAVE / ENTER**.
2. Tast **F1- Registration**.
3. Anvend **F2** og **F3** for at vælge, hvor den nye Registrering skal gemmes. Du kan også skrive et navn ved at bruge tangenterne C2 til F5 eller med **VALUE +/-** og flytte cursoren med **CURSOR < >**.
4. Tast **F10 – Save** for at gemme Registreringen inde i blokken i Flash Memory. De 198 Registreringer forbliver gemt, selv efter at instrumentet har været slukket.

Hvis - efter at have gemt 198 forskellige Registreringer på ovenstående måde – du ønsker at gemme flere registreringer uden at miste de 198, du før har lavet kan du gemme hele blokken, bestående af de 198 Registreringer (residente i Flash memory) på Hard Disken som en *.REG* fil. Så har du mulighed for at gemme et ekstra sæt på 198 registreringer i Flash memory ved at følge fremgangsmåden, beskrevet oven for.

 **Gør som nedenstående for at gemme en blok på 198 registreringer på Hard Disken:**

1. Tryk på **MASTER FOLDER** knappen.

2. Tryk på **DISK**.
3. Tryk på **F3 Save**.
4. Tryk på **F3 Block Registration**.
5. Giv registrerings blokken et navn (*.REG* fil).
6. Tryk på **F10 Exec**. Alle de 198 registreringer (resistente i Flash memory) er nu gemt i Folder 98 (User file).

Gør som nedenstående for at hente en blok på 198 registreringer ind i Flash memory:

1. Tryk på **MASTER FOLDER**.
2. Tryk på **DISK**.
3. Tryk på **F5 Folder choice** (hvis der ikke er valgt en bestemt folder tidligere, er dette ikke nødvendig fordi **Folder Choice window** vil blive vist med "Master Folder" midt i displayet, så snart der trykkes på **DISK** knappen).
4. Tryk på **F8 User file**.
5. Tryk på **VALUE +/-** for at vælge den registrerings blok (*.REG* fil), der skal hentes.
6. Tryk på **F2 Load**. De 198 registreringer, gemt i blokken, vil blive hentet ind i Flash memory.

14.2 SINGLE REGISTRATIONS

Single registrations er identisk med de interne registreringer i Block Registration's gruppen, - bortset fra at Single Registration *kun* kan anvendes fra disk (Hard - eller Floppy Disk) – og derfor kun kan gemmes og hentes herfra. **Single Mode** vælges med den specielle knap til venstre for displayet.

Gør som nedenstående for at gemme en Single Registration på disk (efter at have indstillet SD-1 nøjagtig som du vil):

1. Tryk på **DISK** og aktiver HARD / FLOPPY knappen for at vælge det sted, hvor den skal gemmes (Hard Disk eller Floppy Disk)
2. Tryk på **DISK** én gang mere for at deaktivere den.
3. Tryk på **SINGLE REGISTRATION**.
4. Tryk på **SAVE / ENTER**.
5. Tryk på **F1 Registration**
6. Skriv et navn den aktuelle Single Registration.
7. Tryk på **F10** for at bekræfte.

Single Registreringen bliver gemt på disken som en *.SRG* fil i alfabetisk orden og med dens nummer. Hvis registreringen bliver gemt på Hard Disken, mens **Master Folder** knappen er aktiveret (rød lampe tændt) bliver Single Registreringen gemt i *Folder 93 (Registration)*. Hvis **Master Folder** *ikke* er aktiveret (off) vil registreringen blive gemt i den seneste anvendte folder.

Hvis du vil hente en enkelt registrering (Single Registration), trykker du på knappen SINGLE REGISTRATION og indtaster nummeret på 0 – 9 tasterne. Hvis **MASTER FOLDER** er aktiv (anbefalet indstilling), vil registreringen blive hentet fra *Folder 93*. Ellers vil single registrations blive hentet fra den valgte folder eller fra Floppy Disken (hvis den er valgt). I modsætning til hvad der sker med Block Registration har Single Registration 3 cifre, hvilket betyder, at der er mulighed for at gemme op til 999 Single Registreringer i en enkelt folder på Hard Disken. For numre med 1 eller 2 cifre er det nok at taste de respektive 1 eller 2 cifre.

Single Registration er i stand til automatisk at hente .TXT filer, MIDI filer og Styles (.PAT), der har det samme navn som den enkelte Single Registrering., - forudsat at **MASTER FOLDER** er aktiv og at hver fil er placeret i dens specielle folder. Hvis vi f.eks. kalder en Single Registrering for 01 "Caribe" og vi henter den, mens **MASTER FOLDER** lampen er tændt, vil MIDI filen Caribe.MID blive hentet, (hvis den findes i MIDI fil folderen), såvel som Caribe.PAT *Stylen*, (hvis den findes i *Styler* folderen) og Caribe.TXT, (hvis den findes i TEXT fil folderen). Efter at have hentet registreringen, aktiveres *Stylen* (Caribe.PAT) ved ganske enkelt at trykke på START og teksten (Caribe.TXT) vil blive vist. Og for at afspille MIDI filen trykkes først SONG PLAY og herefter START og teksten (Caribe.TXT) vises.

15.0 Power on setup

Med denne funktion kan man ændre og gemme nogle af de originale parametre / indstillinger, så de nye indstillinger bliver hentet, når instrumentet tændes.

Følgende parametre kan gemmes i Power On Setup mode:

1 Touch (led)	Fixed Dynamic Value	Pianist Mode (standard, auto)
4 switch mode	Font 1-2 text lyric	Pianist Sustain
Accordeon mode	Global transposer	Portamento time
Arabic mode	Global Tune	Registration
Arranger Lock	Global Bass retrigger	Reverb Level
Autocrash	GM Tx-Rx channels	Reverb Lock
Automatic Switch off Registr.	Harmony type	Separate Out Assignment
Bass Boost	Hold on Stop	Setup Video mode, color, zoom
Bass hold	Initial User Folder	Song Balance
Bass Lock	Interactive Arrange	Song Expression
Bass Mono / Poly	Live Drum	Split Point
Bass Octave	Lower 1 Hold	Style Custom/Factory (led)
Bass Retrigger	Accordion	Lower 2 Hold Styles selection mode by numbers or by pages
Bass to Lower	Lower Lock	Sustain 2nd voice
Bass to Pedal	Lower Off on Stop	Swell to Right
Delay Lock	Master Volumes	Switch On / Off
Dynamic Arranger	Micro Dry on Stop	Sync time
Dynamic Curve	Microphone Active / Inactive	Tempo Step
Easy 1	Midi Menu	Timbres selection mode
Easy 2	Modulation Amount / Rate	Vocalist Active-Inactive-Internal-None
Enhancer	Music Volume	
Equalizer	Out Levels (Menu Effects)	
Finger 2	Pattern (led)	
Fingered	Pedalboard	

Sådan gemmes det nye Set Up:

1. Tryk på **SAVE / ENTER**
2. Tryk på **F3 – Power On Set Up**
3. Med funktionstast **F8 (SAVE TO DISK)** kan setup gemmes på Hard- eller Floppy-Disk (vælges med **PAGE** knapperne). Hvis det gemmes med **MASTER FOLDER** aktiveret, vil SET UP blive gemt i User Folderen.
4. **F9 DEFAULT** anvendes til at genkalde fabriks indstillingen for Power On Setup.
5. Med **F10 SAVE** kan Setup gemmes i Flash Memory.

16.0 Rekonstruere de originale SD1 indstillinger

Hvis du sletter Styles, Sounds osv. ved en fejltagelse, kan du til enhver tid genoprette instrumentets originale indstillinger. Gør som følger:

1. Sluk / deaktivér **MASTER FOLDER**
2. Tryk på **DISK**
3. Indtast nr. **90** på det numeriske tastatur (Style knapperne). Herved vælges *Reload folderen*, der indeholder de originale filer.
4. Anvend **VALUE + / -** til at bestemme en fil og tast **F10** for at vælge den (filerne er beskrevet neden for).
5. Tast **F2 LOAD** for at hente den valgte fil.

Filerne til de originale indstillinger er følgende:

SD1 TAB 00.RLD = komplet reetablering af de originale Programmer, Registreringer, User Voice, Drawbars, User Drum Sets, 1 Touch Voices, Setup Power On, Vocal Sets, .STY files (Style parametre).

SD1 STY 00.RLD = Henter alle de originale interne fabriks Styles.

SD1 PCM 00.RLD = Henter de originale fabriks Flash Sounds (lyde)

SD1 ALL 00.RLD = Henter alle tre ovenstående restore filer på én gang, hvis alt i instrumentet skal tilbage til Fabriks indstillingen.

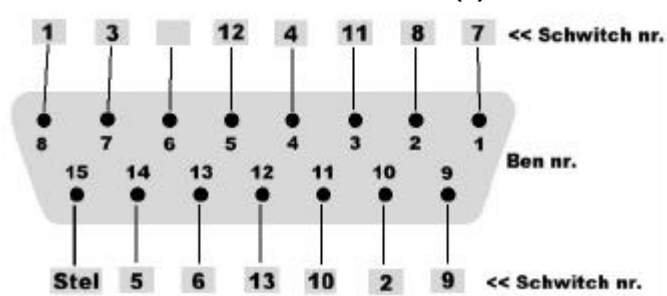
©O.A.
juni 2001

TILÆG

FootSwitch

Fabrikens Indstillinger	Forbindelserne i FootSwitch – stikket:	Egne:
1: Arranger A	8	(1): _____.
2: Arranger B	10	(2): _____.
3: Arranger C	7	(3): _____.
4: Arranger D	4	(4): _____.
5: Fill 1	14	(5): _____.
6: Fill 2	13	(6): _____.
7: Fill 3	1	(7): _____.
8: Break	2	(8): _____.
9: In. / End. 1	9	(9): _____.
10: In. / End. 2	11	(10): _____.
11: In. / End. 3	3	(11): _____.
12: Snare Off	5	(12): _____.
13: Start / Stop	12	(13): _____.

15 er **STEL!** (0)



Citat:

The best way to memorize a Footswitch combination on SD 1 it to use **Registration**. Every Registration is able to save a different set up (if needed).

But after switching off the keyboard you need to set the Registraton Mode as following :

- Go into Utility menu - Page 2
- Press F3 - Registration Mode
- Press again F3 2 times. You see on top of the list Footswitch.
- Select On position. This function allows each Registration changing the Footswitch setup.

Best regards
Sandro Fontanella
KETRON Srl

(Den bedste måde at få SD 1 til at huske FootSwitch indstillingerne er ved at anvende **Registration**. Hver Registration kan gemme forskellige indstillinger (hvis det ønskes). Men når keyboardet har været slukket er du nødt til at gå ind i Registration Mode som følger:

- Gå ind i Utility Menu – side 2
- Tryk på F3 – Registration Mode
- Tryk F3 igen 2 gange. Se for oven
- Væg ON positionen. Denne funktion tillader at ændre FootSwitch Set up for hver Registration.)

Ekstra: Når du har foretaget dine ændringer i **FootSwitch** indstillingerne kan du gemme dem ved at trykke på

SAVE / ENTER knappen til venstre for displayet og herefter trykke på F10 (Save).

©O.A.
juli 2001

Navn	Endelse	Tekst
SD1PRG00	PRG	programmer
SD1REG00	REG	registreringer
SD1ALL00	RLD	komplet backup af instrumentet. Det er måske nødvendigt at resætte instrumentet
SD1STY0	RLD	alle de originale Flash Styles (custom)
SD1TAB00	RLD	komplet reload/genetablering af Programmer, Registreringer, User Voices, User Drums, 1 Touch og Vocal Sets
FIRM0000	SND	parametre for de interne voices (lyde)
SD1STYL	STY	parametre for alle Flash- og Rom-styles
1TOUCH	TOU	1 Touch memory
SD1USD00	USD	User Drums
SD1VOI00	USV	User Voices
SD1VOC00	VOC	vocal Sets

1TOUCH. TOU	167 bytes	One Touch opsætninger
BLOCKREG. REG	65.536 bytes	alle (198) Block - Registreringer
ENKELTPROG. SPG	87 bytes	enkelt program
PROGRAM. PRG	9.223 bytes	alle () programmer
SETUP. PON	519 bytes	Power On Setup
SINGLEREG. SRG	335 bytes	Single - Registreringer
USERDRUM. USD	11.047 bytes	User Drum
USERVOICE. USV	6.718 bytes	User Voice
VOCALIST. VOC	1.183 bytes	Vocalist opsætninger

MIDI – indstillinger (fra fabrikken)

©O.A.

DU KAN EVT. BRUGE DETTE SKEMA

- når du har brug for at tage BackUp f.eks. i forbindelse med en opdatering.

BACK UP

tryk **MASTER FOLDER** tryk **DISK** tryk **F3 (SAVE)**

	hvad	navn	folder	endelse	bytes
		(å_md_da to)			
GLOBAL	(-)				
PROGRAM	alle	01_11_05	98 USERFILE	PRG	9.223
SINGLPRG	(-)		92 PROGRAM	SPG	87
BLOCK REGISTR	alle	01_11_05	98 USERFILE	REG	65.536
PATTERN	(-)				
MIDIFILE	(-)				
CUSTOM STYLES	alle	01_11_05	95 STYLE	STY	98.247
SOUND	(-)		94 SOUND		
WAVE	(-)		94 SOUND		
MSP	(-)		94 SOUND		
INSTRUM	(-)		94 SOUND		
VOC	alle	01_11_05	98 USERFILE	VOC	1.183
TEXT	(-)				
U.VOUCÉ	alle	01_11_05	98 USERFILE	USV	6.718
U.DRUM	alle	01_11_05	98 USERFILE	USD	11.047
SETUP	opstart	SETUP	98 USERFILE	PON	519
1TOUCH	alle	1TOUCH	98 USERFILE	TOU	167
				<i>i alt</i>	192.727