

DIGITAL RHYTHM MACHINE

★
VERMONA

Vážený zákazníku!

Zařízením, simulujícím zvuk bicích nástrojů VERMONA-"DRM", jste získal elektronické rytmické zařízení, nabízející rozsáhlé hudební užité vlastnosti. Přečtěte si důkladně tento návod k obsluze, který Vám umožní využívání nabízených užitečných vlastností.

P O Z O R !

Pro zachování obsahu paměti při vlastním programování je nutné vložit do uložení baterií (na dně přístroje), tři kusy monočlánků R 6, zabezpečených proti vytečení.

Použijí-li se nabíjitelné NC akumulátory, musí odborná dílna provést změnu na zásuvné desce síťového zdroje.

Nedoporučujeme potom použití monočlánků R 6. Zařízení by se muselo opět uvést do původního stavu.

Obsazení přípojení (obr. 2 a 3)

MONO a STEREO výstup pro nf signály

Při zasunutí stereofonního kanálu se oddělí oba kanály.

HEADPHONE, přípoj sluchátek 100 ohmů - 400 ohmů pomocí stereofonní západkové zastrčky.

TRIGGER OUT, šestnáctina 5 V impulsu \square (úroveň TTL) \sim 25 ms šířka impulsu

START/STOP, FILL-IN, SOLO, CHANGE - ovládací prvky "Foot Touch" (nožní tlačítka) pro externí obsluhu jsou k dostání v odborných prodejnách.

INTERFACE (styk) (MIDI IN a MIDI OUT)

třicetipólový plochý konektor (obr. 3 a 4)

Uvedení do provozní připravenosti

VERMONA "DRM" se připojí nf kabelem k zesilovací popř. reprodukcční technice:

- k jednomu zesilovači (výstup MONO, obr.2), kde je pouze jeden nf kabel zapotřebí nebo
- ke dvěma zesilovači popř. ke stereofonnímu zesilovači (výstupy MONO/R-STEREO-L, obr.2) nebo
- ke směšovacímu pultu, podle volby mono nebo stereo

Nyní se připojí napájení proudem 220 V/ 50 Hz.

Po zapnutí zařízení (POWER, obr.2) signalizují číslicový displej (obr.7), PRESET 1 (BEAT, obr.6) a obě červeně a zeleně blikající luminiscenční diody provozní připravenost. Číslicový displej zobrazuje přitom vždy třímístné číslo.

Konstrukce zařízení VERMONA "DRM"

Silný stereofonní sound zařízení "DRM" je vytvořen 12 bicími nástroji. Tyto bicí nástroje jsou přiřazeny pevnému panoramatu:

bicí nástroj	zkratka	význam	panorama
BASS DRUM	BD	velký buben	uprostřed
LOW TOM	LT	hluboký tom-tom	vlevo
MIDDLE TOM	MT	střední tom-tom	uprostřed
HIGH TOM	HT	vysoký tom-tom	vpravo
COW BELL	CB	kravský zvonec	vpravo
CLAVES	CB	dřevo	vlevo
CYMBAL	CL	činel	vlevo
OPEN HIGH HAT	OH	otevřené nožní činely	vpravo
CLOSED HIGH HAT	CH	zavřené nožní činely	vpravo
CLAP	CP	tleskání	uprostřed
SNARE DRUM 1	SD 1	malý bubínek se strunami (jasný)	uprostřed
SNARE DRUM 2	SD 2	malý bubínek se strunami (temný)	uprostřed

Hlasitost

Bicí nástroje a ACCENT (důraz) mohou být v intenzitě jednotlivě regulovány. Přitom je nutné dbát nato, že každému nástroji OH a CH, SD 1 a SD 2 je přiřazen regulátor (obr.5).

Nastavení celkové hlasitosti se provádí pomocí VOLUME (obr.7). Regulátor hlasitosti pro sluchátka je vpravo vedle nástrojových regulátorů.

Číslicový displej (obr.7)

Číslicový displej má následující funkce:

- Indikace provozní připravenosti, po zapnutí svítí třímístné číslo, informující o reálné hodnotě metronomu (40...248 čtvrtek/minutu).
- Indikace rytmicky specifického tempa "Presetu" a vlastní programování (AUTO TEMPO, obr.9), regulátor TEMPO (obr.7) je přitom bez účinku.
- Indikace přiřazeného čísla nástroje (obr.10/11) při programování (vždy dvoumístné číslo).
- Indikace volných paměťových kapacit při programování písní a směsí.
- Informuje o stavu nabití monočlánků. Zobrazí-li se na displeji znaménko "minus", musí být baterie vyměněny za nové. Přitom se zařízení "DRM" připojí na proudovou síť a zapne, aby zůstal zachován obsah paměti.
- Informuje také o stavu nabití NC akumulátoru. Svítící bod před třímístným číslem ukazuje nabíjení NC akumulátorů.

Metronom

Metronom (METRONOM, obr.9) může být používán ke cvičení. Zařízení "DRM" je zastaveno, luminiscenční dioda tlačítka START/STOP (obr.9) nesvítí. Po stlačení tlačítka METRONOM udávají dřeva čtvrtkové noty podle zvoleného tempa. Stlačení tlačítka START/STOP se automaticky vypne metronom.

Metronom je také pomocníkem při programování v REAL TIME (reálný čas).

PRESET

K okamžitému použití rytmického zařízení je k dispozici 16 pevných rytmů (PRESET, obr.6). Těchto 16 presetů může být libovolně obměňováno v zápisníkové paměti (nebo operační paměti) a zaznamenáno v jedné volně programovatelné paměti.

"Originál" presetů (tlačítka 1 ... 16) zůstane zachován - také při případné chybné obsluze.

Šestnácti presetům je přiřazeno 10 SOLO a 15 FILL-IN. Následující tabulka informuje o existujících presetech a jejich SOLO a FILL-IN.

Přiřazení SOLO pro ...	FILL-IN je v BAR 1 a BAR 2 ...
1 BEAT, ROCK	1/2 rozdílné
2 DISCO, MARCH-ROCK	3/4 rozdílné
3 MARCH	5/6 rozdílné
4 FOX	7/8 rozdílné
5 SAMBA, BOSSA NOVA, BEGUINE, RUMBA	9 stejné
6 TANGO	10 stejné
7 SHUFFLE, SWING	11 stejné
8 SLOW ROCK	12 stejné
9 SLOW WALTZ	13/14 rozdílné
10 WALTZ	15 stejné

Použití PRESETŮ

Zařízení "DRM" je zapnuto, svítí luminiscenční dioda PRESET 1 (BEAT). Má-li být hrán jiný rytmus, zapne se příslušné tlačítko (1 ... 16, obr.6) krátkým ťuknutím. Luminiscenční dioda předem zvoleného rytmu přitom zhasne.

Stlačí-li se omylem dvě tlačítka, rozsvítí se přesto pouze jedna dioda. Směšování dvou rytmů není možné.

Nastavení požadovaného tempa je příslušným regulátorem (obr. 7). Displej informuje přitom o reálné hodnotě metronomu 40 ... 248 čtvrtek na minutu.

Optická kontrola tempa je oběma červeně a zeleně blikajícími luminiscenčními diodami (obr.7) na celé a čtvrtové noty.

Všechny presety (tlačítka 1 ... 16) vlastní rytmicky specifické tempo. Stlačěním tlačítka AUTO TEMPO (obr.9) se toto zobrazí na displeji. Regulátor TEMPO je přitom bez účinku.

P O Z O R !

Automatické tempo (AUTO TEMPO) pro rytmy WALTZ a SLOW WALTZ (120 beats/minutu) neodpovídají skutečné hodnotě metronomu. Tato hodnota se vztahuje na hudebně logickou změnu mezi 4/4 a 3/4 taktem (např. pochodový valčík).

Regulátory intenzity bicích nástrojů (obr.5) se nejdříve úplně otevřou. Snížení hlasitosti jednotlivých nástrojů se provádí po spuštění zařízení "DRM".

Regulátor VOLUME (obr.7) určuje celkovou hlasitost "DRM".

Spuštění "DRM" v různých variantách (obr.9)

START/STOP	okamžité spuštění v předvoleném rytmu na BAR 1 (obr.11)
SOLO - START/STOP	zvolený rytmus začíná přiřazeným sólem po délku dvou taktů, potom následuje automatická změna na vlastní rytmus, na BAR 1
FILL-IN - START/STOP	zvolený rytmus začíná jedním taktem breakem, potom následuje automatická změna na vlastní rytmus, na BAR 2
COUNT START	jeden takt udávající dřeva čtvrtkové noty, po tomto taktu následuje automatická změna do jedné z výše uvedených variant startu na BAR 1

Efekty (obr.9)

Zvolte si, prosím, jeden rytmus a spusťte "DRM". Vyzkoušejte nyní různé efekty. K tomu použijte tato tlačítka:

SOLO	následuje speciální rytmická mezihra přes dva takty, dbejte přitom přiřazení sóla na straně 3. Stlačí-li se tlačítko SOLO na "první" dobu taktu v BAR 1, hraje "DRM" dva plné takty sólo SOLO může být stlačeno také v taktu BAR 1 nebo BAR 2, ale ukončí se vždy poslední dobou taktu BAR 2 a změní se úhozem činelu na předvolený rytmus dioda LED tlačítka SOLO zhasne po skončeném sólu. Začátek SOLO je možný ručním nebo externím ovládním (obr.2)
FILL-IN (Vyplň!)	speciální rytmická mezihra po dobu jednoho taktu. Stlačí-li se tlačítko FILL-IN na "první" dobu taktu od BAR 1 nebo BAR 2, hraje "DRM" jeden celý přechodový takt. FILL-IN může být stlačeno také v taktu BAR 1 nebo BAR 2, ale ukončí se vždy poslední dobou hraného taktu a změní se úhozem činelu na zvolený rytmus.

Dioda LED tlačítka FILL-IN zhasne na konci hraného taktu BAR 1 nebo BAR 2.

Použití FILL-IN je možné ručním nebo externím ovládním (obr.2).

FLAM

následuje dvojitý úhoz na hranou dobu taktu. Dvojitý úhoz je na nástroje TOM nebo SNARE DRUM. Tlačítko FLAM je stlačeno, dioda LED svítí, dvojitý úhoz je na TOM-TOM

Dodatečným stlačením dole ležícího tlačítka TOM/SNARE se vybaví dvojitý úhoz na SNARE DRUM (malý bubínek)

SEC RHYTHM

další rytmus (tlačítka 1...26, obr.6 a 10) se zvolí, dioda LED bliká

CHANGE
(změna)

tímto tlačítkem se přepne do druhého ("čekacího") rytmu.

Opakovaným stlačením tlačítka CHANGE se vrátí opět původně hraný rytmus.

Přepnutí je možné ručním nebo externím ovládním (obr.2).

COUNT START

dřeva dávají jeden takt předem, potom následuje automaticky start na BAR 1 ve zvoleném rytmu. Stlačí-li se toto tlačítko při hře, uskuteční se skok na "první" dobu taktu BAR 1.

BASS ONLY

stlačené tlačítko (svítí dioda LED), vlastní rytmus se přeruší, BASS DRUM (velký buben) hraje sám čtvrtové noty.

Opakovaným stlačením tohoto tlačítka (zhasne dioda LED) se vypne BASS DRUM a pokračuje hraní zvoleného rytmu.

Má-li po BASS ONLY následovat SOLO nebo FILL-IN, může se během "Bass-sólo" stlačit zvolený efekt, SOLO nebo FILL-IN překrývají BASS ONLY.

Dbejte přitom na způsob režimu SOLO a FILL-IN na straně 5.

Osobní programování rytmů

Pro ukládání osobně programovaných rytmů do paměti je k dispozici 10 programových pamětí (PROGRAM 1...10, obr.10). Programování je možné provádět v režimu STEP BY STEP (krokováním) nebo REAL TIME (v reálném čase).

Dbejte na to, aby baterie popř. NC akumulátory byly před začátkem programování vloženy do zařízení (viz str. 2).

Programování jednoho rytmu, STEP BY STEP

Tlačítka 1...32 (obr.1) mají pro programování vícenásobnou funkci. Proto je bezpodmínečně nutné dodržovat určité pořadí při používání tlačítek.

Všechna tlačítka jsou přiřazena luminiscenčním diodám (LED), které signalizují provozní režimy a jednotlivé programovací kroky. V tomto návodu k obsluze používané značky "L" nebo "Ø" informují o svíticích nebo nesvíticích diodách LED.

Po prvním použití baterií nebo NC akumulátorů je nutné vymazat zápisníkovou (operační) paměť. Následující tlačítka musí být k tomuto stlačena (obr.8):

PROGRAM (L) zápisníková paměť je zapnuta
 TRANSFER IN (L) "přesun" do zápisníkové paměti je připraven.
 Co má být "přesunuto"...?
 CLEAR (Ø) (TRANSFER IN Ø), vymazávat, rytmus může být sestaven.
 PROGRAM (Ø) zápisníková paměť je vypnuta

Nastavil jste zápisníkovou paměť do výchozí polohy a můžete nyní začít programovat Váš rytmus.

Stlačí se následující tlačítka:

PROGRAM (L) (všechny ostatní diody LED Ø) zápisníková paměť byla zapnuta, displej (obr.7) ukazuje "00"
 (obr.8)
 BAR (L) tlačítka 1 nebo 2 (12/16 nebo 16/16, obr.6) se stanoví časový průběh rytmu např.: Pro FOX (4/4 takt) je zapotřebí šestnáct šestnáctin (16/16) na takt, tedy všech 32/16 (2 takty, BAR 1 a BAR 2), tlačítka 1...32. Zde musí být stlačeno tlačítko 2 (16/16, obr.6).
 Pro SWING nebo SHUFFLE (také 4/4 takt, avšak základem jsou trioly) se používá "jen" 12/16,

stlačí se tlačítko 1 (12/16).

U struktury taktu SWING nebo SLOW WALTZ se používá 24 šestnáctin. Zbývá tedy 8 šestnáctin, které nemají pro tento rytmus použití. Proto musí být těchto osm šestnáctin "odstraněno". Zařízení "DRM" hraje těchto 24 šestnáctin (2 takty, BAR 1 a BAR 2) a skočí okamžitě na taktovou dobu BAR 1 zpět, nastaví-li se na tlačítko 25 (první již nepoužitá šestnáctina) konec. Stlačíte tlačítko 25 (L), konec je nastaven. Po opětovém stlačení hraje "DRM" opět všech 32 šestnáctin.

Konec jednoho rytmu může být nastaven tlačítky 1...32.

INSTRUMENT (L) (BAR \emptyset , tlačítka 1...32 \emptyset) tlačítka 17...32 může být zvolen požadovaný nástroj, důraz atd. nejdříve musíte zadávat celé a čtvrté noty...

Tlačítko 30 (\emptyset) (INSTRUMENT \emptyset) číslo tlačítka se zobrazí na displeji celé noty se zadávají (např. rytmus v 4/4 taktu) krátkým ťuknutím na tlačítko 1 a 17 (tyto impulsy jsou nutné pro funkci diod LED BAR 1 a BAR 2, obr.11 a červené diody, obr.7)

INSTRUMENT (L) zadávají se čtvrté noty ...

Tlačítko 31 (\emptyset) (INSTRUMENT \emptyset) čtvrté noty se zadávají krátkým ťuknutím na tlačítka 1,5,9,13,17,21,25 a 29 (v tomto příkladu jsou to oranžová tlačítka) (tyto impulsy jsou mimoto nutné pro COUNT START, METRONOM, BASS ONLY a ostatní řídicí funkce) Nyní mohou být zadávány bicí nástroje ... (dbejte také na uvedené příklady rytmu v příloze)

INSTRUMENT (L) může být zvolen nástroj ...

Tlačítko 17...28 (\emptyset) (INSTRUMENT \emptyset), číslo nástroje je ukázáno na displeji nástroj může být nyní rozložen na jednotlivé doby taktu (tlačítka 1...32). Diody LED se při-

tom rozsvítí. Mají-li být opět vymazány různé úhozy nástrojů, musí být opětovým stlačěním příslušného tlačítka vymazán nástroj pro tuto taktovou dobu.

INSTRUMENT (L) zvolí se jiný nástroj ...

Tlačítko 17...28 (\emptyset) (INSTRUMENT \emptyset), číslo nástroje je ukázáno na displeji

Jsou-li pro tento rytmus příslušné nástroje programovány, nastaví se ACCENT (obr.11) a spouštěcí stopa (obr.11, pro řízení externích nástrojů). Toto se uskuteční stejným způsobem jako zadání nástrojů.

Údposlechová kontrola programovací práce může být prováděna přes reprodukční techniku nebo sluchátka. V obou případech musí být "DRM" spuštěno. Rychlost se nastaví regulátorem TEMPO (obr. 7) a jako automatické tempo (AUTO TEMPO) se uloží do paměti (tlačítka 17...26, obr.10).

Rytmus je s konečnou platností sestaven, tempo bylo stanoven - chybí už jen SOLO.

Přirazení SÓLA

Osobně programovanému rytmu se přiřadí sóla pevných rytmů. Předtím se zastaví "DRM". K tomuto se stlačí tato tlačítka:

TRANSFER IN (L) "přesun" do zápisníkové paměti je připraven. Co má být "přesunuto?" Sólo ...

SOLO (L) z kterého "PRESETu" má být toto sólo? (dbejte také na přiřazení sóla na str.4)

PRESET 1...16(\emptyset) (TRANSFER IN \emptyset , SOLO \emptyset) sólo bylo přiřazeno osobně programovanému rytmu a zaznamená se do programové paměti (obr.10) ...

Zaznamenání rytmu do programové paměti

Ovládají se následující tlačítka:

TRANSFER OUT (L) "přesun" ze zápisníkové paměti je připraven...

PROGRAM 1...10(\emptyset) (TRANSFER OUT \emptyset) rytmus je zaznamenán, rytmicky specifické tempo může být vyvoláno tlačítkem AUTO TEMPO (obr.9)

Vymazání zápisníkové paměti (obr.8)

K tomuto se stlačí následující tlačítka:

TRANSFER IN	(L) "přesun" do zápisníkové paměti je připraven. Co má být "přesunuto"...?
CLEAR	(Ø) (TRANSFER IN Ø) zápisníková paměť je vymazána, může být programován jiný rytmus ...
PROGRAM	(Ø) zápisníková paměť je vypnuta

Programování rytmu, REAL TIME

K programování rytmu v REAL TIME (v reálném času) doporučujeme provést "přípravu" obdobně jako v programovací variantě STEP BY STEP (krokování). Touto variantou se stanoví programovací kroky včetně celých a čtvrtových not, časový průběh (tlačítka BAR) a pokud nutné také konec od BAR 2.

Dosavadní programování: PROGRAM (L), zápisníková paměť byla zapnuta
 BAR (L), časový průběh a konec od BAR 2 byl stanoven
 INSTRUMENT (L), celé a čtvrtové noty byly zadány ...

REAL TIME	(L) světelný bod běží podle předem zvoleného tempa od tlačítka 1 až po tlačítka 32, popř. od tlačítka 1 až po stanovený konec ...
METRONOME	(L) toto tlačítka musí být bezpodmínečně stlačeno. Metronom může být použit jako akustická pomůcka při programování. Zazní čtvrtové noty úhozem dřev ...

Nyní mohou být zadávány jednotlivé bicí nástroje.

U varianty REAL TIME se toto provádí b e z tlačítka INSTRUMENT (obr.8). Všechny 12 bicích nástrojů (včetně ACCENT) se začlení krátkým ťuknutím na příslušné tlačítka (17...29 a 32) na právě procházející dobu taktu.

Dbejte přitom nato, že může být stlačeno vždy jen jedno tlačítka. Číslo tlačítka (17...29 a 32) se ve stejném okamžiku zobrazí na displeji.

Chcete-li se opticky informovat o struktuře rytmu jednoho nástroje, stlačte ještě jednou tlačítka REAL TIME (Ø), potom tlačítka INSTRUMENT (L) a zvolte požadovaný nástroj (viz str.7, programování rytmu, STEP BY STEP). Opětným stlačení REAL TIME (L) je možné pokračovat v programovací práci.

Pokud uděláte jednou chybu v programu, např. dáte-li některý nástroj na nesprávnou dobu taktu, musíte dodatečně stlačit tlačítka CLEAR (L), obr.8 a tlačítka omylem programovaného nástroje - tento nástroj je celý vymazán. Ještě jednou stlačit CLEAR (Ø) a zadání jednoho nástroje můžete znovu provést.

Stanovíte-li pro tento rytmus uvažované nástroje, důraz, tempo a spouštěcí stopu, musíte stlačit tlačítka REAL TIME (Ø).

Jako u varianty STEP BY STEP následuje nyní přiřazení sóla (viz str.9) a zaznamenání do programové paměti (viz str.9). Vymazání zápisníkové paměti může být taktéž provedeno (viz str.10).

Zadání existujícího rytmu (1...26) do zápisníkové paměti

Jak již úvodem bylo uvedeno může být 16 zvuků libovolně měněno. Zaznamenáte jeden z rytmů do zápisníkové paměti a změňte tento v zápisníkové paměti ve své struktuře, aniž by jste ohrozili "originál". Zapnete zápisníkovou paměť ...

PROGRAM	(L) zápisníková paměť je zapnuta ...
TRANSFER IN	(L) "přesun" do zápisníkové paměti je připraven ...
PRESET 1...16	(Ø) (TRANSFER IN Ø) preset byl zaznamenán

Rytmus může být nyní v obou variantách STEP BY STEP nebo REAL TIME změněn a zaznamenán do jedné z programových pamětí (PROGRAM 1...16).

Programování písně (rytmická sekvence), obr.8

Po prvním použití baterií musí být vymazány (nastaveny) paměti písní (tlačítka 1...16). Následující tlačítka musí být stlačena ...

CHAIN ON	(L) (všechny ostatní diody LED Ø), "řetěz" je zapnutý
PROGRAM	(L) programování může začít ...
NUMBER	(L) která píseň má být vymazána nebo: kde (tlačítka 1...16) má být píseň zaznamenána ...?
CLEAR	(L) vymazání je připraveno ...

Tlačítko 17 (Ø) (NUMBER Ø, CLEAR Ø), toto tlačítko vymazává (nuluje) všech 16 pamětí písní

Stlačte ještě jednou tlačítka PROGRAM (Ø) a CHAIN ON (Ø), aby se vytvořila výchozí poloha.

Programování písně

K programování stlačte tato tlačítka:

CHAIN ON (L) "řetěz" je zapnut ...

PROGRAM (L) programování může začít ...

NUMBER (L) do které paměti má být píseň zaznamenána (tlačítka 1...16) ...?

Tlačítko 1...16(L)(NUMBER Ø, protože je paměť prázdná)

Seřazení různých rytmů může začít. Dbejte na displej, který Vám "říká", jakou máte ještě volnou kapacitu paměti, umožňující maximálně 124 programovacích kroků ...

RHYTHM (L) zvolí se požadovaný rytmus ...

(obr.11)

Tlačítko 1...26(Ø) (RHYTHM Ø), rytmus byl zvolen ...

BARS (L) po kolik taktů má být tento rytmus hrán ...?

(obr.11)

Tlačítko 1...26(Ø) Číslo tlačítka odpovídá počtu hraných taktů (BARS Ø) ...

POZOR! Zadáno může být až 26 taktů ...

RHYTHM (L) zvolí se stejný nebo jiný rytmus (tlačítko 1...26) ...

Tlačítko 1...26(Ø) (RHYTHM Ø), rytmus byl zvolen ...

BARS (L) kolik taktů ...?

Tlačítko 1...26(Ø) (BARS Ø), zadá se počet taktů (max.26) ...

RHYTHM (L) zvolit rytmus ...

Tlačítko 1...26(Ø) (RHYTHM Ø), rytmus byl zvolen ...

BARS (L) kolik taktů ...

Tlačítko 1...26(Ø) (BARS Ø), zadá se počet taktů ... atd.

END (Ø) (NUMBER L), píseň je ukončena a může být pře-

(obr.11) hrána (viz str.14)

Použití SOLO, FILL-IN a BASS ONLY

Výše uvedené efekty (obr.9) mohou být použity při přehrávání písně.

Existuje ale také možnost, tyto efekty v písni programovat.

Dodržen musí být přitom způsob práce efektů na str.5.

Stlačí se následující tlačítka:

RHYTHM (L) nyní zvolený rytmus má začít sólem, tedy musí být stlačeno tlačítko SOLO ...

SOLO (L) (informace je zadána) ...

Tlačítko 1...16(Ø) (RHYTHM Ø, SOLO Ø) byl zvolen rytmus ...

BARS (L) kolik taktů ...

Tlačítko 1...16(Ø) počet taktů byl zadán ... atd.

END (Ø) (NUMBER L), píseň byla ukončena a může být (obr.11) přehrána (viz str. 14).

"Opakování" obsahu paměti

Bereme-li v úvahu, že je naprogramována verze s refrémem. Mají ale následovat ještě dvě nebo více slok se stejnou strukturou rytmu. V tomto případě nemusí být opakovány jednotlivé kroky programování, toto "přebírá" JUMP (skok) (obr.11).

Dosud jste zadávali různé rytmy a efekty. Nyní nastavíte "opakovací znaménko" a stlačíte tlačítko ...

JUMP (L) "opakovací znaménko" je nastaveno ...

Tlačítko 1...16(Ø) (JUMP Ø) (tlačítko odpovídající písně)

Tento krok může být libovolně opakován, přičemž ovšem musí být vzata také v úvahu volná kapacita paměti (displej).

Je-li zadán počet "opakování", nastaví se konec ...

END (Ø) Tato písňová paměť je "uzavřena", rytmické sekvenci nemůže být již nic připojeno.

Programování medley

Do různých pamětí písní zaznamenané písně se sestaví do medley (směsi) stlačením následujících tlačítek ...

CHAIN ON (L) "řetěz" je zapnut ...

PROGRAM (L) může následovat programování ...

NUMBER (L) do které paměti má být směs zaznamenaná ...?

Tlačítko 1...16(L) (NUMBER Ø, protože je paměť prázdná) paměť pro směs je stanovena ...

Sestavování několika písní může začít. Dbejte přitom na displej, který informuje o exis-

tujících kapacitách paměti.

- JUMP (L) následuje skok k první písni ...
 Tlačítko 1...16(Ø) (JUMP Ø) první píseň je stanovena ...
 JUMP (L) následuje skok k jiné písni ...
 Tlačítko 1...16(Ø) (JUMP Ø) druhá píseň je stanovena ... atd.
 Mezi jednotlivé písně mohou být dodatečně vkládány rytmy a efekty (SOLO, FILL-IN nebo BASS ONLY).
 Dosud byly zadány dvě písně pro směs. K třetí písni potřebujeme několik taktů přechodu. Programování se provádí obdobně jako u zadání písně. Stlačíme tedy pro další sestavení směsi následující tlačítka:
- RHYTHM (L) rytmus se zvolí tlačítkem ...
 Tlačítko 1...26(Ø) (RHYTHM Ø) ...
 BARS (L) kolik taktů ...?
 Tlačítko 1...26(Ø) (BARS Ø) počet taktů je stanoven, následuje třetí píseň ...
 JUMP (L) následuje skok ke třetí písni ... atd.
 Směs je hotová, může být zadán konec ...
 END (Ø) Tato paměť je "uzavřena", této sekvenci nemůžeme již nic připojit.

Zahrání písně nebo směsi

- CHAIN ON (L) "řetěz" je zapnut ...
 NUMBER (L) která píseň nebo směs má být zahrána ...?
 Tlačítko 1...16(L) píseň nebo směs byla zvolena ...
 (zvolí-li se směs, signalizují diody LED paměti písni, která píseň se hraje)
 START/STOP (L) píseň nebo směs začínají hrát

Upozornění

Dodatečně může být použito efektů SOLO, FILL-IN a BASS ONLY. Vypne-li se rytmická sekvence během hry tlačítkem START/STOP a má-li píseň nebo směs začít od začátku, musí být ještě jednou stlačeno příslušné tlačítko 1...16. Dioda LED tohoto tlačítka svítí přitom dále.

Nestlačí-li se toto tlačítko, hraje rytmická sekvence na tomto místě dál.

Zadané efekty jsou signalizovány příslušnými diodami LED.

Je-li píseň nebo směs na konci, zastaví samočinně "DRM"; dioda LED START/STOP zhasne, dioda LED písni svítí dále pópr. skočí na začátek směsi.

Vypnutí rytmické sekvence

Převzal jste hudební doprovod (např. pro artistické číslo) a zařízení "DRM" jste pro dobu vystoupení naprogramoval. Nepředvídané okolnosti vyžadují podstatné prodloužení právě hrané písně nebo směsi. Při směsi jsou jednotlivé písně signalizovány rozsvícenými diodami LED. Například je hrána poslední píseň, po které "DRM" samočinně vypne. Vznikla by nevyhnutelná "díra" v doprovodu. Vypnutím rytmické sekvence může být v doprovodu bez mezery pokračováno. Stlačíte jednoduše ...

CHANGE (Ø) (CHAIN ON Ø, NUMBER Ø) sekvence je vypnuta, (obr.9) naposled hraný rytmus zaznívá dále.

POZOR! Dioda LED paměti písni nebo směsi nezhasne.

Z toho vyplývá, že hraný rytmus nemusí souhlasit se signalizovaným.

Vymazání písně nebo směsi

- CHAIN ON (L) "řetěz" je zapnut ...
 PROGRAM (L) něco se "programuje" ...
 NUMBER (L) která píseň má být vymazána ...?
 CLEAR (L) (vymazání)"
 Tlačítko 1...16 (L)(NUMBER Ø, CLEAR Ø)

MIDI (Musical Instrument Digital Interface)

Přes sběrnici MIDI je možné vyměňovat s jinými zařízeními, vybavenými s MIDI, následující informace:

1. REAL TIME INFORMATION

(Informace o reálném času)

Slouží k synchronizaci ostatních rytmických zařízení nebo sekvencí (DRM jako řídicí) nebo DRM je synchronizováno externím zařízením.

Akceptovány a vydávány jsou:	START	FAH
	takt (při hře)	F8H
	takt (při stop)	FCH
	konec taktu	F9H

2. CHANNEL INFORMATION

(Informace o kanálu)

Každému bicímu nástroji je přiřazen jeden tón (na klávesnici syntetizéru).

Tato informace může být přijmata a vysílána v OMNI nebo POLY-MODE. Při stop je plynule vydána změna/tón MODE VYP.

BD	24H	CL	29H	SD 1	2EH
LT	25H	CY	2AH	SD 2	2FH
MT	26H	CH	2BH		
HT	27H	OH	2CH	ACC	2.oktáva
CB	28H	CP	2DH		3.oktáva

Volba mezi informací REAL TIME a CHANNEL se provádí tlačítkem POLY. V nestlačeném stavu se vyměňují INFORMACE REAL TIME.

Vysílání informací MIDI

Informace MIDI se vysílají stále podle stavu tlačítka POLY. INFORMACE CHANNEL se vysílá pouze v režimu POLY-MODE.

Zadání požadovaného čísla kanálu je popsáno v bodu "Příjem informací MIDI".

Příjem informací MIDI

Pro příjem se stlačí tlačítko MIDI ON. Po stlačení tohoto tlačítka se přeruší chod zařízení. Po opětovém stlačení tlačítka MIDI ON a tlačítka START/STOP přejde zařízení "DRM" do normálního režimu.

Při synchronizaci jiným zařízením musí být vypnuto tlačítko POLY a zapnuto tlačítko START/STOP. Zařízení "DRM" běží tempem řídicího zařízení včetně startu a stop.

K příjmu informací CHANNEL se stlačí tlačítko POLY.

Má-li být pracováno v OMNI-MODE, stlačí se po tlačítku CHANNEL ještě tlačítko rytmu 1 (příslušně CHANNEL Ø). Po zadání kanálu zhasne dioda LED CHANNEL. Pro POLY-MODE se zadá požadovaný

kanál stejným způsobem (tlačítka 1...16). Vypnutím tlačítka START/STOP se přijmuté tlačítkové informace přiřadí a vydají příslušným bicím nástrojům. Spojení mezi připoji MIDI se provede dvojpólovým stíněným kabelem s pětipólovými diodovými zástrčkami.

MIDI IN

MIDI OUT

Upozornění

Zařízení "DRM" ignoruje nejčastější chyby v obsluze. Zcela neuvážená obsluha může však tak jako pokus o "přelstění" zařízení, znamenat "výstup" z probíhajícího programu. V tomto případě se "DRM" krátkým vypnutím a zapnutím opět vrátí do výchozího režimu.

Vyhrazujeme si právo na změny ve smyslu technického pokroku.

VEB KLINGENTHALER HARMONIKAWERKE

podnik kombinátu WEB Kombinat Musikinstrumente Markneukirchen/
Klingenthal

Německá demokratická republika

Obr. 4

30pólová konektorová lišta (obr.4 - pohled na pájecí očka)

c 0 - c 1, a 1

NF výstupy pro každý jednotlivý rytmický nástroj (nezávisle od regulátorů hlasitosti)

b 0 - b 1, a 0 - a 8

Spouštěcí výstupy a vstupy jednotlivých nástrojů impulsy \square 5 V (úroveň TTL) \sim 25 ms šířka impulsu, záporně spouštěn
Programovacím vstupem nastavitelný na vstup nebo výstup

a 7 - a 5

Výstupní impulsy \square 5 V (úroveň TTL) \sim 25 ms šířka impulsu, kladně spouštěný

IN (a 4)

Programovací vstup pro spouštěcí výstup nebo vstup
IN není zapojeno - spouštěcí výstupy
IN na zem - spouštěcí výstupy

TRIG ; TRIG (a 3; a 2)

\square spouštěcí impulsy a negované \square spouštěcí impulsy; kladně a záporně spouštěny
Šestnáctinné 5 V impulsy (úroveň TTL) \sim 25 ms šířka impulsu

↓ NF (a 1)

uzemnění pro NF výstupy

↓ DIGITAL (a 0)

uzemnění pro spouštěcí impulsy

Technické údaje:

Bicí nástroje:	BASS DRUM (velký buben), LOW TOM (hluboký tom-tom), MIDDLE TOM (střední tom-tom), HIGH TOM (vysoký tom-tom), COWBELL (kravský zvonec), CLAVES (dřeva), CYMBAL (čihel), CLOSED HH (uzavřené nožní činely), OPEN HH (otevřené nožní činely), CLAP (tleskání), SNARE 1 (malý bubínek), SNARE 2 (malý bubínek)
Rytmus:	BEAT, ROCK, DISCO, MARCH-BEAT, MARCH, FOX, SAMBA, RUMBA, BEGUINE, BOSSA NOVA, TANGO, SHUFFLE, SWING, SLOW ROCK, SLOW WALTZ, WALTZ
Efekty:	SOLO, FILL-IN, FLAM, ACCENT (CHANGE, COUNT START)
Programování:	STEP BY STEP, REAL TIME 10 programovatelných pamětí, 124 programových kroků pro zadání písni
Regulátory:	10 bicích nástrojů ACCENT, HEAD-PHONE, TEMPO, VOLUMEN
Přípoje:	MONO nebo STEREO HEAD-PHONE (stereofonní sluchátka) TRIGGER OUT externí ovládání START/STOP, FILL IN, SOLO, CHANGE MIDI-IN/OUT třicetipólová zdiřková lišta pro: <ul style="list-style-type: none"> - NF výstupy bicích nástrojů - spouštění IN/OUT jednotlivých nástrojů - výstupní impulsy pro ACCENT, celé noty, čtvrté noty
Napájení proudem:	síťové napětí 220 V/ 50 Hz monočlánky 3x R6 (1,5 V), zajištěné proti vytečení! nebo NC akumulátory
Příkon:	20 VA

Výstupní napětí: 1 Vss (součtový signál MONO nebo vlevo
a vpravo)
Výstupní odpor: 1 kohm
Rozměry: 520 x 310 x 125 mm (bez kufru)
Váha: 6,5 kp (bez kufru)
Standardní příslušenství: kufr, 2 nf kabely, třicetipólová ko-
nektorová lišta
Zvláštní příslušenství: nožní tlačítko (FOOT-TOUCH)

Vyhrazujeme si právo na změny ve smyslu technického pokroku!



Demusa
Volkseigener Außenhandelsbetrieb
der DDR
9652 Klingenthal
Leninstraße 133

VEB Klingenthaler Harmonikawerke
DDR – 9650 Klingenthal
Betrieb des VEB Kombinat Musikinstrumente
Markneukirchen/Klingenthal

720307 III/29/1 1000 Kr 328/87