

KORG

PA 8000

professional
arranger

OS Ver. 1.02 – 2.01

Uživatelský Manuál

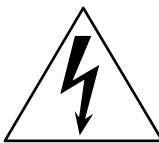
Důležité bezpečnostní instrukce

- Přečtěte si instrukce.
- Řiďte se těmito instrukcemi.
- Dbejte všech varování.
- Sledujte veškeré instrukce.
- Nepoužívejte přístroj tam, kde hrozí kontakt s vodou.
- Přístroj nesmí zmoknout ani být postříkaný, nestavějte na něj nádoby s vodou, např. vázy.
- Čistěte jej pouze suchým hadříkem.
- Neblokujte ventilační otvory a instalujte vše přesně podle instrukcí výrobce.
- Nestavějte jej poblíž zdrojů tepla jako topení, teploměrů, kamen a podobných objektů (včetně zesilovačů), jež produkují teplo.
- Dodržujte bezpečnostní směrnice, určující polarizovaný nebo uzemněný typ zástrčky. Polarizovaný typ má dva kolíky, jeden je širší než ten druhý. Uzemněný typ zástrčky má dvojitou vidlici a třetí uzemňovací otvor. Tento otvor je zde pro vaši bezpečnost. Pokud dodaná zástrčka neodpovídá vaší zásuvce, poraďte se s elektrikářem o výměně odpovídajícího modelu. (týká se USA a Kanady)
- Zabraňte tomu, aby byl přívodní kabel uvolněný nebo potrháný, především na obou koncích.
- Používejte pouze dodatky a příslušenství, doporučené výrobcem.
- Vytáhněte přístroj ze zásuvky před bouřkou, nebo když nebude delší dobu používán.
- Vypnutím vypínačem neoddělte přístroj zcela od napětí, musíte vytáhnout napěťovou šňůru ze zásuvky, pokud nebudete s přístrojem pracovat po delší dobu nebo před čištěním. Ověřte, zda je hlavní vypínač a hlavní přívod v místnosti snadno dostupný.
- Servisní zásahy svěťte odborným servisním technikům. Jakýkoliv zásah je požadován, když dojde k poškození, např. přívodního kabelu, do přístroje vnikne voda, nebo byl vystaven dešti, vlhkosti, nebo jen nepracuje normálně, popř. upadl, musí být odborně proveden.
- Neinstalujte zařízení daleko od zásuvky a/nebo rozdvojký.
- Neinstalujte zařízení v malém prostoru, jako jsou knihovny, a podobně.
- Pokud použijete vozík, dbejte na to, aby nedošlo k převrnutí.



Varování:

Abyste snížili nebezpečí požáru nebo úrazu elektrickým proudem, nevystavujte přístroj dešti ani jakémukoliv zvlhnutí.



Symbol blesku v rovnostranném trojúhelníku slouží k upozornění uživatele na přítomnost nechráněného “nebezpečného napětí” uvnitř přístroje, jež může, při dotyku způsobit zranění elektrickým proudem.



Symbol vykřičníku v rovnostranném trojúhelníku varuje uživatele před podstatným zásahem a obsahuje pokyny pro údržbu dle doprovodné literatury.

CE znak pro Evropský Harmonizační Standard

CE znak, kterým jsou označeny elektrické spotřebiče naší výroby, značí, že vyhovují Směrnici EMC Directive (89/336/EEC) a CE mark Directive (93/68/EEC).

CE znak, přidáný po datu 1.1.1997 značí, že přístroj vyhovuje směrnici EMC Directive (89/336/EEC), CE mark Directive (93/68/EEC) a Low Voltage Directive (73/23/EEC).

CE znak, kterým jsou označeny elektrické spotřebiče naší výroby, které pracují na baterie značí, že vyhovují Směrnici EMC Directive (89/336/EEC) a CE mark Directive (93/68/EEC).

Důležité poznámky pro zákazníky

Tento produkt byl vyroben podle přísných specifikací a napěťových požadavků, aplikovaných podle země, ve které má být využíván. Jestliže jste jej zakoupili přes internet, nebo poštovní zásilkovou službou a/nebo přes telefonický prodej, musíte ověřit, že je produkt upraven pro použití ve vaší zemi.

VAROVÁNÍ: Použití produktu ve vaší zemi, jiné než pro kterou je připraven, může být nebezpečné a může znamenat ztrátu Záruky výrobce nebo distributora.

Proto si ponechejte účtenku, jako důkaz o koupi, jinak může být váš produkt vyřazen ze Záručních podmínek distributora nebo výrobce.



POZOR

Nebezpečí úrazu elektrickým proudem, neotvírat!



Upozornění: Nebezpečí zranění elektrickým proudem

UPOZORNĚNÍ: Ke snížení nebezpečí úrazu elektrickým proudem, neodstraňujte kryt (nebo zadní panel).

Přístroj neobsahuje žádné vyměnitelné části uvnitř.

Servisní zásahy svěťte odborným servisním technikům.

Poznámka o odpadech (pro EU)



Pokud vidíte symbol překříženého odpadkového koše, na produktu nebo v manuálu, musíte jej oddělit příslušným způsobem od běžného odpadu. Tento produkt nesmí být likvidován spolu s domácím odpadem. Správnou likvidaci produktu snížíte špatný vliv na životní prostředí a riziko poškození zdraví. Správné metody likvidace odpadu závisí na místě, kde se nacházíte, proto kontaktujte příslušné instituce, které vám sdělí další podrobnosti.

Práce s daty

Nesprávnou operací může dojít ke ztrátě dat v paměti. Proto důležitá data ukládejte na (volitelný) interní harddisk nebo na externí USB zařízení. Korg nepřijímá žádnou odpovědnost za libovolné poškození, vedoucí ke ztrátě vašich dat.

Příklady na displeji

Na některých stránkách manuálu jsou zobrazeny LCD obrazovky, kvůli vysvětlení funkcí a operací. Veškerá jména zvuků, parametrů a hodnoty odpovídají daným příkladům a nemusí vždy odpovídat aktuálnímu zobrazení na vašem displeji.

Čištění displeje

Pro čištění displeje použijte čistý bavlněný hadřík. Některé materiály, jako papírový ručník, mohou způsobit poškrábání a zničení. Utěrky na obrazovku počítače můžete použít, pokud jsou doporučeny pro použití na LCD obrazovky.

Nestříkejte žádné kapaliny přímo na LCD obrazovku. Vždy roztok nastříkejte nejprve na hadřík, potom čistěte displej.

Ochranné známky

Akai je registrovanou obchodní známkou Akai Professional Corporation. Macintosh je registrovanou obchodní známkou Apple Computer, Inc. MS-DOS a Windows jsou registrovanou obchodní známkou Microsoft Corporation. TC-Helicon je registrovanou obchodní známkou TC Electronic, Inc. Veškeré další obchodní známky nebo registrované obchodní známky jsou vlastnictvím jejich příslušných držitelů.

Zřeknutí se

Informace, obsažené v tomto manuálu, byly pečlivě zkontrolovány a prohlédnuty. Díky soustavnému vylepšování našich produktů se však specifikace mohou od informací v manuálu lišit. Korg nenesie žádnou odpovědnost a případné rozdíly mezi specifikacemi a obsahem tohoto manuálu – specifikace jsou předmětem změny bez upozornění.

Záruka

Produkty Korg jsou vyrobeny s dodržением přísných specifikací a dodržением požadavků napětí ve vaší zemi. Tyto produkty jsou chráněny Zárukou distributora KORG jen ve vaší zemi. Jakýkoliv produkt KORG, který nemá svůj Záruční list nebo seriové číslo, je vyřazen ze Záruky a odpovědnosti distributora. Toto omezení je zde pro vaši vlastní ochranu a bezpečnost.

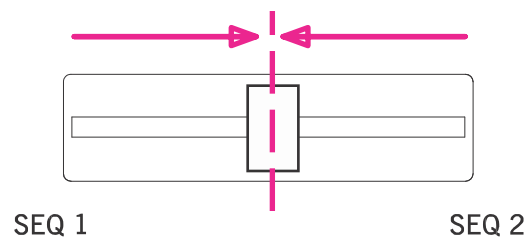
Servis a Zákaznické středisko

Ohledně servisu prosíme kontaktujte vaše nejbližší Autorizované Korg servisní středisko. Více informací o produktech Korg a příslušném software či příslušenství pro klávesy, kontaktujte nejbližšího Autorizovaného distributora Korg. Aktuální informace najdete na našich webových stránkách www.korgpa.com.

Copyright © 2007 KORG CZ

Slider BALANCE

Jakmile zapnete nástroj, ověřte, že slider BALANCE je nastaven do střední polohy. Tím nastavíte oba sekvencery 1 a 2 na jejich maximální úroveň. Nemůže se pak stát, že spuštěný song neuslyšíte.





Pa800 – Hlavní funkce

- **RX Technologie** - reálná **ex**perience technologie dovoluje využít až šestnáct oscilátorů na jeden program, s vícestupňovou dynamikou a ovládním v reálném čase ..
- **Barevný dotykový TouchView monitor** a skutečně **SNADNÉ** ovládní umožní rychle začít pracovat s Pa800
- Nový režim **Easy Mode** zobrazí nejčastěji používaná nastavení, takže ihned vidíte vaše oblíbené funkce!
- Mohutná kolekce křehčalově čistých samplů s **více než 1000 přednastavenými zvuky**
- Rozšířené možnosti Stylů – **544 pozic pro Style** (419 přednastavených) Styl může být dlouhý až 32 taktů, mít 3 intra, 3 přechody, 4 variace a 3 zakončení. Tap-Tempo, Reset & Fade in/out
- **16-Bit/48kHz samplování** (64 MB RAM) s Auto Time Slice/Extend a dalšími editačními funkcemi. Podpora dat formátu AIFF, WAV, Korg a AKAI® data.
- Široký výběr efektů s **více než 100 různými efekty**, včetně Korg REMS kytarových efektů!
- **320 programovatelných Performance nastavení** umožní vyvolat oblíbené nastavení pouhým stiskem tlačítka
- Funkce **Songbook** dovoluje vytvořit uspořádanou databázi Performance nastavení, kde pak lze vyhledávat dle názvu, tempa, klíče ap. Položkou databáze může být i MIDI soubor na USB PenDrive!
- Multi-kanálový **Backing Sequencer** s možností okamžitého nahrávání až čtyř realtime stop – každá na separátní stopu!
- **XDS Dual Sequencer**, jenž dovoluje plynulé přechody mezi skladbami a další skvělé funkce.
- **TC Helicon zpracování vokálu** za využití vestavěného mikrofonu
- **USB** konektivita, plus dva USB 2.0 Host porty
- Výkonné **integrované stereo reproduktory**, a 4 nastavitelné výstupy – ideální pro nahrávání či připojení ozvučné aparatury

OBSAH

Vítejte!	2
Zapojení	2
Easy Mode; Přehrávání demo skladeb	3
Přehrávání zvuků	3
Výběr, přehrávání a ovládní zvuků	4
Doporučené styly	5
Ukládání vlastních nastavení (Performances)	6
Rychlé nahrávání s Backing Sequencerem	6
SongBook; Používání TC-Helicon Voice Processoru	7
Volitelné příslušenství	8

Vítejte!

Pa800 je nejvýkonnějším arranger keyboardem v naší současné nabídce. Tento průvodce Vás seznámí se základními funkcemi, díky nimž můžete okamžitě začít využívat jeho úžasné možnosti! Jakmile zvládnete zde popsané základy obsluhy, můžete pokračovat s Uživatelskou příručkou, kde jsou pak vysvětleny další detailnější funkce. Mnohé tipy a aktualizace naleznete také na www.korgpa.com.

Zapojení

! Před čtením této příručky je třeba zapnout Pa800, abyste pak mohli postupovat dle instrukcí...

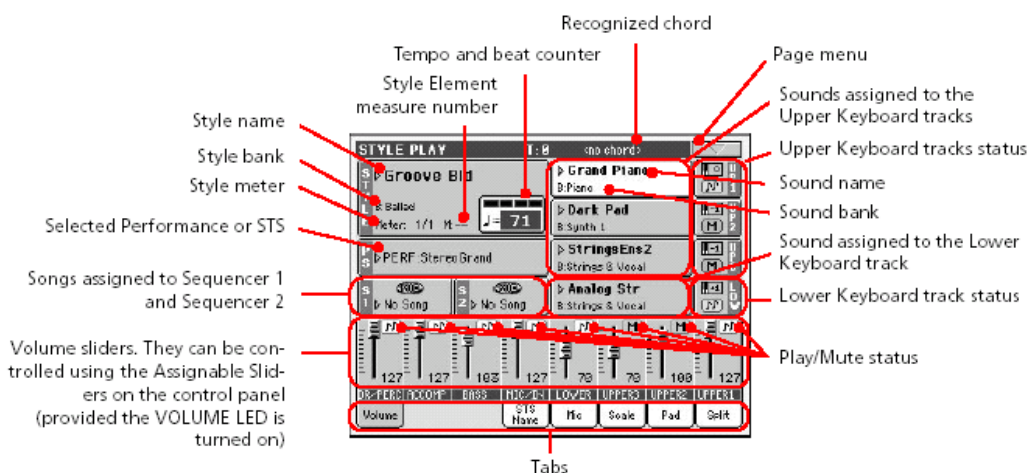
1. Připojte síťovou šňůru k Pa800. Jestli chcete používat externí reprobedny, propojte zdířky **LEFT/MONO** a **RIGHT** výstupů s vaším ozvučným systémem, nebo pokud chcete připojit sluchátka, připojte tato na zdířku **HEADPHONE**.
2. Tlačítkem **POWER** na zadním panelu zapněte Pa800. Pa800 se po inicializaci přepne režimu Style Play.

Práce s TouchView rozhraním

Intuitivní barevný dotykový TouchView displej Pa800 dovoluje snadný a okamžitý přístup k požadovaným funkcím a parametrům. Můžete na něm zobrazit i kontextuální vícejazyčnou nápovědu (stiskněte tlačítko **HELP**, které je napravo od displeje)

Než se pustíme dále, seznámíme se s TouchView displejem...

! Než začnete hrát, ujistěte se, že táhlo **BALANCE** pod displejem je nastaveno na střed, stejnou polohu nastavte také u táhla **BALANCE** pod levým reproduktorem!



! Podívejte se na tlačítko **DISPLAY HOLD** napravo od displeje. Pokud svítí, zvolená strana zůstane zobrazena až do stisku tlačítka **EXIT**. Pokud nesvítí, display po několika vteřinách automaticky zobrazí zpět hlavní stranu.

Easy Mode

Je na obrazovce více informací, než potřebujete? Zkuste přejít z režimu **Expert Mode** do režimu **Easy Mode**! Stisknete výsuvné menu **Page menu** v pravém horní rohu displeje, a zvolíte "**Easy Mode**". V tomto režimu se zobrazí, co je přiřazeno k tlačítkům Single Touch Setting, stejně tak je zde i rychlý přístup k textům v režimu Song Play. Dále uvidíte status mikrofону, připojeného na některý z audio vstupů. Pokud s Pa800 začínáte, vyzkoušejte tento režim k bližšímu seznámení s přehráváním Stylů a Skladeb. Až se s těmito obeznámíte, je možno se vrátit do režimu Expert Mode, a zde pak využívat další funkce.

Přehrávání demo skladeb

3. Stiskněte současně tlačítka **STYLE PLAY** a **SONG PLAY**. Demoskladba začne automaticky hrát. Můžete také zvolit **Solo Instrument**, **Style** nebo **Full Song** demo, a to stiskem příslušného políčka na displeji, a poté výběrem požadované skladby ze seznamu.
4. Stiskem tlačítka **EXIT** se vrátíte na hlavní stranu demoskladeb, kde si lze zvolit jinou kategorii demoskladby.
5. Režim Demo Play opustíte tlačítkem **STYLE PLAY**.

Přehrávání zvuků

Pa800 nabízí unikátní Korg RX (**Real eXperience**) technologii a zvukový modul, převzatý ze špičkových modelů série Pa1x. Stejný zvukový modul lze nalézt i u nejnovějšího workstationu značky Korg, u M3! Díky tomu můžete u Pa800 na každý program využít až šestnáct oscilátorů, a zvuky akustických nástrojů tak získají překvapivou realističnost. Vytvořit celý orchestr, k nerozeznání od originálu, tak již nebude žádný problém! **Vyzkoušejte si tyto zvuky...**

1. Stiskněte tlačítko režimu **SOUND**. V tomto režimu si můžete vyzkoušet jednotlivé zvuky. Zvuky budou znít sólo, bez doprovodů.
2. **Grand Piano** by mělo být přednastaveným zvukem. Název zvuku je zobrazen v "Sound Info" oblasti v horní části displeje. Pokud sem klepnete, můžete si vybírat zvuky jednotlivých kategorií. V piano kategorii vyzkoušejte zvuk Grand Piano RX. Při puštění klávesy uslyšíte návrat kladívka, stejně jako u reálného piána...!
3. Nyní stiskněte tlačítko **DISPLAY HOLD**, a můžete si nerušeně vybírat další zvuky...
4. Stiskněte záložku "**Guitar**", a poté stiskem "**Nylon Slide Pro**" vyberte tento zvuk. Nyní hrajte různou silou na klávesy, a uslyšíte, jak se zvuk kytary bude měnit!
5. Nyní alternativním způsobem vyberte zvuk dechů: stiskněte tlačítko **SOUND SELECT BRASS** napravo od displeje, a pak zvolte "**Big BandShake Y+**". Zahrajte akord, a pohybem joysticku zvukem jazzově zatřeste!
6. Stiskněte tlačítko **SOUND SELECT WOODWIND** (stiskněte tlačítko **E. PIANO**, a potom stiskněte tlačítko nalevo od **PIANO**) a zvolte "**Flute Frulatto**". Vyzkoušejte různou sílu úhozu, hrajte silně, a pak slabě....uslyšíte ten výsledek.
7. Stiskněte tlačítko **SOUND SELECT DIGITAL DRAWBARS**. Tak uvedete do chodu famózní DSP modulaci varhan, se všemi detaily zvukové charakteristiky.
 - a. Vyzkoušejte zrychlit či zpomalit rotary speaker stiskem **Joystick Y+** (posuňte jej nahoru)!



V režimu *STYLE PLAY* (popsán na dalších stranách); lze kombinovat až čtyři zvuky!

Výběr, přehrávání a ovládání stylů

Jednotlivé styly (Style) se skládají až ze čtyř zvuků nástrojů, a osmi stop doprovodu. Při jejich používání teprve poznáte skutečnou sílu Pa800!

Napřed zvolte styl (Style-viz seznam stylů na další straně). Styly lze vybírat stejně jako zvuky. Použijte tlačítka **STYLE SELECT** vlevo od displeje, a na displeji zvolte "**Category**". Můžete také stisknout název aktuálního "**Style**" na displeji. Mezi jednotlivými záložkami na displeji se můžete přesouvat opakovaným stiskem tlačítka **STYLE SELECT**, nebo poklepáním na požadovanou záložku.

Stiskněte *STYLE SELECT POP/LATIN DANCE*, poté stiskem tlačítka nalevo od *STYLE SELECT* tlačítek vyberte spodní řadu (*LATIN DANCE*). Na displeji stiskněte záložku *P2*, respektive "*Gipsy Dance.*" Nyní postupujte dle následujících kroků:

1. Když používáte ke hře styl (Style), máte v horní polovině displeje zobrazeny tři realtime stopy, plus jednu stopu ve spodní části. Každou ze stop lze dotykem displeje ztlumit (žlutý symbol "M" znamená, že stopa je ztlumena, zelený symbol "P" pak značí že stopa je připravena ke hře. Dotykem nastavte požadovaný stav. Stiskem zeleného symbolu "P", umístěného vlevo, nad „DR/PERC“ okamžitě ztlumíte všechny bicí a perkusy. Ztlumení ukončíte opětovným stiskem symbolu.
2. K dispozici jsou tři **Intra**. Stiskem **SYNCRO START** aktivujete Style, jenž začne hrát, kdykoliv zahrajete levou rukou akord, a stisknete **INTRO 1, 2, nebo 3**, poté stiskem tlačítka **VARIATION** zvolte požadovanou variaci, jež začne hrát po dokončení intra.
 - **INTRO 1** je přednastavená sekvence akordů, které začínají a končí na akordu, který zahrajete.
 - **INTRO 2** je obdoba **INTRO 1**, ale používá vámi zahrané akordy.
 - **INTRO 3** je rychlý hudební úvod.

Stiskněte Intro 1, zahrajte akord, a stiskněte velké červené START/STOP tlačítko.
3. Čtyři tlačítka **VARIATION** představují různé variace hudebního doprovodu, od „jednoduššího“ u **VARIATION 1**, až po komplexní u **VARIATION 4**. Když stisknete jiné tlačítko **VARIATION**, zvolená variace nezačne hrát hned, ale až poté, co předchozí variace dokončí svůj přednastavený riff.

Přepněte se mezi variacemi, a pozorujte rozdíly!
4. Tři tlačítka **ENDING** fungují obdobně jako tlačítka **INTRO**. První zakončení je dlouhé, druhé kratší, a třetí pak velmi rychlé! Pokud chcete hru ukončit okamžitě, stačí stisknout tlačítko **START/STOP**. Využít lze také tlačítko **FADE IN/OUT**.

Zvolte ENDING 1 a poslechněte si zajímavé progresse naprogramovaných akordů!
5. Pod a napravo od displeje je tlačítko **ENSEMBLE**. Když jej stisknete, Pa800 automaticky harmonizuje vaši pravou ruku s doprovodem!

Když hraje Style, stiskněte tlačítko ENSEMBLE a hrajte pravou rukou, přičemž měňte akordy levé ruky.
6. Na pravé straně naleznete čtyři **PAD** tlačítka. Tyto mohou spouštět zvukové efekty a také **SEQUENCE!!**

Stiskem PAD tlačítek obohatíte Style o nové nástroje... Pokud jsou melodické, budou hrát spolu s vašimi akordy. Pokud jsou rytmické, automaticky se přidají do rytmu!
7. V pravé horní části keyboardu jsou tlačítka **CHORD SCANNING** a **KEYBOARD MODE**. **CHORD SCANNING** určuje, ve které oblasti bude Style detekovat vámi hrané akordy. Když stisknete současně obě tlačítka, bude detekční oblastí celá klaviatura. Tlačítka **KEYBOARD MODE** lze zvolit, zda rozdělíte klaviaturu na horní a dolní oblast, nebo zda bude pro hlavní zvuk používána celá klaviatura.

Stiskněte tlačítko UPPER, styl bude vycházet z akordů pravé ruky, a potom stiskněte FULL UPPER, zvuk se rozptýlí po celé klaviatuře.
8. Pod a vlevo od displeje jsou tři další ovladače: **MEMORY**, **BASS INVERSION**, a **MANUAL BASS**. Když svítí **MEMORY**, znamená to, že doprovod bude hrát i poté, co pustíte klávesy. Pokud svítí **BASS INVERSION**, bude jako základ akordu brán nejnižší tón, který zahrajete. **MANUAL BASS** umožňuje přiřadit levou stranu klaviatury k basovému zvuku, který je nastaven v daném stylu. Když stisknete **MANUAL BASS**, styl (Style) přestane hrát a dál pokračuje pouze bicí stopa....ideální pro basová sóla!
9. Přímo pod displejem jsou čtyři **SINGLE TOUCH SETTINGS (STS)**. Každý z těchto ovladačů umožňuje kompletně změnit zvuk, se kterým hrajete, stejně jako i nastavení efektů a vokálů. Tato jsou určitým způsobem u každého z vokálů přednastavená, ale lze je samozřejmě i naprogramovat dle vlastních potřeb!
 - a. V režimu Easy Mode přímo na displeji uvidíte, jaký zvuk je u každého STS nastaven. To lze také zjistit stiskem záložky "STS" ve spodní části displeje.

Stiskem STS3 aktivujte zvuk "Nylon Slide Pro". Silně stiskněte klávesu a porovnejte výsledek!

10. Chcete-li změnit tempo, podržte tlačítko **SHIFT** a současně otáčejte kolovým ovladačem **TEMPO/VALUE**. Pokud chcete, aby tempo zůstalo stejné i poté, ce se přepnete do jiného stylu, uzamkněte jej tlačítkem **TEMPO LOCK**.

Vyzkoušejte si změny tempa!

11. Nezapomínejte také na **X/Y JOYSTICK**, **ASSIGNABLE** táhla a **ASSIGNABLE** přepínač! Tyto ovládací prvky jsou plně programovatelné, a lze s nimi dosáhnout netušených věcí!

Pomocí tlačítka SLIDER MODE nastavte ASSIGNABLE SLIDERS táhla na "ASSIGN. B", a poté si posunem táhel vyzkoušejte měnit tón kytary!

Extra Tip: Prakticky u všech shora uvedených funkcí lze měnit nastavení jednoduše stiskem tlačítka **SHIFT** a současným stiskem tlačítka, které chcete modifikovat!

Extra Tip: Při hraní se stylem vyzkoušejte zahrát komplexní akord (7th apod.) – přehrávaný styl se přizpůsobí vaší hře! Nejde však jen o prostou změnu klíče... může se změnit struktura basové linky, či bicích, tak, aby odpovídaly novému akordu. Samozřejmě to platí také u intra, variací, přechodů a zakončení! Je to zkrátka jeden z dalších způsobů, jak Pa800 ožíví a zpestří vaše hudební vystoupení.

Doporučené styly:

NAME	BANK / PAGE	VARIATION	STS #	TEMPO	TIPS
Guitar Bossa	Latin	All	1,3	132	Girl from where? Try STS3 for a nylon guitar.
Gospel Shuffle	Funk & Soul	All	All	180	Check out Ending 1... I feel a HEALIN' comin' on!
Cartoon Time	Movie & Show p2	4	1	160	A pie-flinging good time... Recommended for chase scenes.
Mystery Man	Movie & Show p2	4	1	147	Oh, beHAVE! Variation 2 gives you that great VOX organ sound!
Blues	Funk & Soul p2	1	All	119	Check out the Fills... then take it to the bridge!
Unplugged Ballad1	Unplug.	All	All	94	Slow-dancers like this Style more than words can really say ☺
Django	Jazz p2	All	All	106	Variation 2 brings in Stephan to help out!

Ukládání vlastních nastavení (Performance)

Když narazíte na Style, který se vám líbí, a vyberete si k němu také vhodné zvuky, můžete si toto nastavení uložit ve formě **Performance**. Spolu s tím se v Performance ukládá nastavení tempa, potřebné efekty a transpozice, stejně jako nastavení hlasitosti a Vocal Processoru. Do interní paměti lze uložit až 320 Performance!

1. Když chcete uložit Performance, stiskněte tlačítko **STYLE PLAY**. V pravém horním rohu displeje stiskněte výsuvné menu ▼ a z nabídky zvolte **"Write Performance"**.
2. Ukládanou Performance můžete pojmenovat, a to stiskem **[T]** vedle **"Name:"**, poté zadáte jednotlivé znaky na displeji. Když máte název hotov, stiskněte **"OK"**.
3. Nyní zvolte prázdnou pozici, tak aby se nepřepsal některý z presetů.
4. U **"Perf. Bank:"** zvolte **19 – User 2**. Dále u **"Performance:"** zvolte **"08-empty"**, a pak stiskněte **"OK"**.

Rychlé nahrávání s Backing Sequencerem

Funkce **Backing Sequencer** (Quick Record) umožňuje rychle a snadno nahrávat styly se všemi jejich částmi. Takto pak snadno zachytíte své hudební nápady.

1. Stiskněte tlačítko **STYLE PLAY**, a vyberte požadovaný Style.
2. Stiskněte tlačítko **SEQUENCER**. V horní části displeje bude indikováno "New Song".
3. Stiskněte tlačítko **RECORD** (červené tlačítko vlevo od displeje).
4. Na displeji označte "**Backing Sequence** (Quick Record)" tlačítko, a pak stiskněte "**OK**".
5. Stiskněte velké červené tlačítko **START / STOP**. Uslyšíte jednotaktový odpočet před začátkem nahrávání ...
6. Začněte hrát!
7. Nahrávání ukončíte stiskem tlačítka **Sequencer 1 PLAY / STOP**. (Stiskem tlačítka Start/Stop nezastavíte sekvencer!)
8. Stiskněte znovu tlačítko **PLAY / STOP**, a uslyšíte nahranou sekvenci. Ta – Da! Právě jste (spolu s Pa800) vytvořili SKLADBU! Gratulujeme!

Jednou ze skvělých funkcí Backing Sequenceru je možnost snadno změnit to, co jste nahráli. Pokud se například rozhodnete ve vaší nahrávce použít jiný styl, nebo jen změnit některý akord, můžete to provést rychle, aniž byste museli znovu nahrávat celé party...podívejme se nyní na tyto možnosti editace, jako základ si vezmeme právě vytvořenou skladbu ...

9. Stiskněte tlačítko **RECORD**, je nalevo od displeje, potom zvolte "**Step Backing Sequence**", a stiskněte "**OK**".
10. Níže na displeji můžete upravit některý z prvků skladby, taktů, změnit Style, Tempo, akord apod., aniž byste museli znovu nahrávat.
11. Když máte hotovo, stiskněte "**Done**", a poté "**Yes**".

A nyní si skladbu uložíme...

12. V horní části displeje otevřete výsuvné menu ▼, a z nabídky vyberte "Save Song".
13. Ukládat můžete do interní paměti, nebo na USB media, připojená na zadní či přední USB 2.0 port. Stiskněte "Save".
14. Pojmenujte svoji skladbu, stiskem **T** vedle "New Song", a zadejte na displeji jednotlivé znaky. Stiskněte "OK", a potom stiskněte "OK" znovu. Na dotaz, "Are you Sure" stiskněte "Yes".

SongBook

Funkce SongBook je databází nastavení, standardních MIDI souborů, a karaoke souborů, které lze vyhledávat dle tempa, klíče, nebo žánru. Je to rychlý a jednoduchý způsob uložení vašich oblíbených nastavení.

1. Stiskněte tlačítko **SONGBOOK**. Nyní se můžete přesouvat v seznamu stovek existujících vstupů. Což zabere nějaký čas. **Zkusme si to zjednodušit...**
2. Stiskněte na displeji políčko "Filter..." . Zde je možno hledání zúžit. Příklad: **Vyfiltrujte skladby, které mají tempo mezi 100 a 130 BPM**. Stiskem "Cancel" tuto stránku opusťte.
3. Vyberte si skladbu, která by se vám mohla hodit, a stiskněte na displeji políčko "Select".
4. Stiskem tlačítka **START/STOP** zvolený soubor přehrajete.

Používání TC-Helicon Vocal Processoru

Pa800 nabízí výkonný Vocal Processor, převzatý z TC-Heliconu! Umožňuje tvořit třípartové harmonie, obsahuje i delay, kompresi a reverb. Vaše vokály nyní dostanou novou jiskru, ať už je vaším idolem Barry White nebo Chipmunks!

1. Stiskněte tlačítko **SLIDER MODE** tak, aby se rozsvítil "Mic". Pomocí táhel ASSIGNABLE SLIDERS lze nyní kontrolovat hlasitost a úroveň FX!
2. Otočte na zadní straně tlačítko **MIC GAIN** na minimum, a nastavte táhlo **ASSIGNABLE SLIDER 1** (hlasitost mikrofону) na vyšší úroveň.
3. Mluvte/zpívejte na mikrofon, a přitom postupně otáčejte **MIC GAIN** nahoru.
4. Přepněte se do režimu **Style Play** nebo **Song Play**, a ve spodní části displeje zvolte záložku "Mic".
5. Na displeji uvidíte "VP: > 001 TC-Helicon". Stiskněte šipku za "VP:" zvolte preset.
6. K odstranění harmonie stiskněte buď tlačítko **HARMONY** nebo stiskněte **ikonu se třemi mikrofóny**.

Nezapomeňte navštívit web s updaty operačního systému a dalšími downloady!

<http://www.korgpa.com>



VIF4 - Video Interface Board

Karta video rozhraní (PAL a NTSC kompatibilní), ideální pro karaoke, zobrazení textů na jakémkoliv monitoru či TV obrazovce. Může také zobrazit na TV obsah kontrolního displeje.



HDIK-1 - Hard Disk Installation Kit

Sada pro instalaci standardního 2.5" ATA harddisku (Harddisk není součástí balení)



Hard Disk (výrobce není Korg)

Použít můžete jakýkoliv 2.5" ATA harddisk (s kapacitou až 2 Terabyty)



EXP-2 - Expression/Volume Pedal

Lze připojit na Assignable Pedal socket, a kontrolovat jím nejrůznější funkce, jako Master Volume, Keyboard Expression, Vdf CutOff, apod. (záleží na Global nastavení)



EC5 - Assignable Multi-Switch Controller

Nožní kontroler s pěti přepínači. Individuální funkce, jako Start/Stop, Bass Inversion, Synchro Start, apod., lze programovat a ukládat v režimu Global Mode



DS-1H - Damper Pedal

Profesionální piáno Damper pedal



XVP-10 – Professional Expression/Volume Pedal

Lze připojit na Assignable Pedal socket, a kontrolovat jím nejrůznější funkce, jako Master Volume, Keyboard Expression, Vdf CutOff, apod. (záleží na Global nastavení).
Určeno pro profesionální použití



PS-1 - Switch Pedal

Lze použít k ovládání nejrůznějších funkcí (při připojení na Assignable Pedal zdířku, konkrétní funkce záleží na Global nastavení)

Poznámka: technické specifikace se mohou změnit.

Obsah

Úvod

Režim Easy	6
Stránka Style Play podrobně	7
Stránka Song Play podrobně	8
Stránka Lyrics podrobně	9
Čelní panel	10
Zadní panel	18
Vítejte!	20
Živé hraní	20
Režim Easy	20
Užitečné odkazy	21
Co najdete v balení	21
Tento manuál	21
Provedení zálohy originálních dat	22
Natažení Operačního systému	22
Natažení hudebních zdrojů	22
Začínáme	23
Zapojení napěťové šňůry	23
Za/vypnutí nástroje	23
Ovládání hlasitosti	23
Slider BALANCE sekvenceru	23
Sluchátka	23
Audio výstupy	23
Audio vstupy	24
MIDI zapojení	24
Damper Pedál	24
Demo	24
Stojan na noty	24
Glosář Termínů	25
Zvuk	25
Styl	25
Pad	25
Stopy klaviatury	25
Performance	26
Sekvencer	26
LOGO	26
Základy ovládání	27
Grafické uživatelské prostředí Color TouchView™	27
Pracovní režimy	28
Přístupné (zvýrazněné) položky	28
Nepřístupné (šedé) parametry	28
Kombinace	28

Quick start

Zapnutí nástroje a poslech demo nahrávek	30
Zapnutí nástroje a hlavní obrazovka	30
Přehrávání demo nahrávek	30
Hraní zvuky	31
Výběr zvuku a hraní na klaviaturu	31
Hraní dvěma nebo třema zvuky současně	33
Hraní různými zvuky v levé a pravé ruce	35
Změna bodu rozdělení	36
Zvýšení a snížení Horní oktávy	37

Výběr a uložení Performancí	38
Výběr performance	38
Uložení nastavení do performance	39
Výběr a hraní různými Styly	42
Výběr a hraní stylem	43
Tempo	44
Intro, Fill, Variation, Ending	45
Nastavení dotykem (STS)	46
Pad	46
Nastavení poměru mezi stylem a klaviaturou	47
Nastavení hlasitosti každé stopy	47
Za/vypnutí stopy Stylů	48
Přidání harmonických k melodii v pravé ruce, pomocí funkce ENSEMBLE	49
Song Play	51
Výběr songu pro přehraní	51
Přehrávání songu	53
Změna hlasitosti stop	54
Za/vypnutí stop Songů	56
Sólo na stopě	56
Míchání dvou songů	57
SongBook	58
Výběr požadovaného vstupu z hlavního seznamu	58
Zobrazení umělce nebo žánru	59
Řazení položek	60
Vyhledání položek	61
Přidání položek	63
Vytvoření Playlistu	65
Výběr a použití Playlistu	67
Výběr STS v SongBooku	67
Zpěv do připojeného mikrofону	68
Zapojení mikrofónu	68
Aplikace harmonických na hlas	70
Solo hlasu (TalkBack)	71
Uzamčení nastavení Voice Processoru	71
Nahrávání nového songu	72
Režim Backing Sequence (Quick Record)	72
Příprava nahrávání	73
Nahrávání	74
Dohrávání (Overdubbing)	75
Uložení songu na disk	75

Výběr

Výběr prvků	78
Okno Sound Select	78
Okno Performance Select	78
Okno Style Select	79
Okno Pad Select	79
Výběr STS	80
Okno Song Select	80
Pracovní režim Style Play	83
Počáteční nastavení	83
Jak spolupracují styly, performance a STS	83
Hlavní stránka (Normální náhled)	83
Stránka náhledu na stopy stylů	85
Panel hlasitosti	86

Panel pojmenování STS	87	Dialogový box Write Style	128
Panel mikrofonu	87	Dialogový box Copy Sounds	128
Panel Sub-Scale	88	Dialogový box Copy Expression	129
Panel Pad	88	Dialogový box Copy Key Range	129
Panel Split	88	Dialogový box Copy Chord Table	129
Nabídka Edit	89	Okno Overdub Step Recording	129
Struktura stránky Edit	89	Režim Pad Record	131
Mixer/Tuning: Volume/Pan	89	Struktura padu	131
Mixer/Tuning: FX Send	90	Vstup do režimu Pad Record	131
Mixer/Tuning: EQ Gain	91	Ukončení uložením nebo zrušením změn	132
Mixer/Tuning: EQ Control	91	Poslech padu v režimu Record/Edit	132
Mixer/Tuning: Tuning	92	Hlavní stránka - Pad Record	132
Mixer/Tuning: Sub Scale	92	Procedura Pad Record	134
Effects: FX Select	93	Nabídka Edit	134
Effects: FX A...D	94	Struktura stránky Edit	134
Track Controls: Mode	94	Event Edit: Event Edit	135
Track Controls: Drum Volume	95	Event Edit: Filter	135
Track Controls: Easy Edit	96	Pad Edit: Quantize	135
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	97	Pad Edit: Transpose	136
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range	97	Pad Edit: Velocity	136
Keyboard/Ensemble: Ensemble	98	Pad Edit: Cut	137
Style Controls: Drum/Fill	99	Pad Edit: Delete	137
Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around	99	Pad Edit: Delete All	138
Pad/Switch: Pad	100	Pad Edit: Copy from Style	138
Pad/Switch: Assignable Switch	100	Pad Edit: Copy from Pad	138
Preferences: Style Preferences	101	Pad Track Controls: Sound/Expression	139
Preferences: Global Setup	102	Pad Chord Table	140
Nabídka Page	103	Import: Import Groove	140
Dialogový box Write Performance	104	Import: Import SMF	140
Dialogový box nastavení Write Single Touch	104	Export: SMF	141
Dialogový box Write Style Performance	105	Nabídka stránky	141
Dialogový box Write Global-Style Play Setup	105	Dialogový box Write Pad	141
Oblíbené banky	105	Pracovní režim Song Play	142
Režim Style Record	106	Ovládání posunu	142
Struktura stylu	106	MIDI Clock	142
Import/Export stylu	107	Režim Tempo Lock a Link	142
Vstup do režimu Style Record	107	Hlavní hlasitost, poměr, poměr sekvencí	142
Ukončení uložením nebo zrušením změn	108	Parametry stopy	142
Poslech stylu v režimu Edit	108	Standardní MIDI soubory a zvuky	142
Výpis nahraných událostí	108	Parametry NRPN zvuku	143
Hlavní stránka – Nahrávka 1	109	Stopy klaviatury, padu a sekvenceru	143
Hlavní stránka - Nahrávka 2	112	Hlavní stránka	144
Hlavní stránka - Cue	112	Stránky stop songů 1-8 a 9-16	146
Procedura nahrání stylu	113	Panel Volume	147
Nabídka Edit	115	Panel Jukebox	147
Struktura stránky Edit	115	Panel Lyrics & Markers	148
Event Edit: Event Edit	116	Panel pojmenování STS	150
Event Edit: Filter	118	Panel mikrofonu	150
Style Edit: Quantize	119	Panel Sub-Scale	150
Style Edit: Transpose	119	Panel Pad	150
Style Edit: Velocity	120	Panel Split	150
Style Edit: Cut	121	Nabídka Edit	151
Style Edit: Delete	121	Struktura stránky Edit	151
Style Edit: Delete All	122	Přepínání sekvencí při editaci	151
Style Edit: Copy	122	Mixer/Tuning: Volume/Pan	151
Style Element Track Controls: Sound/Expression	123	Mixer/Tuning: FX Send	152
Style Element Track Controls: Keyboard Range	124	Mixer/Tuning: EQ Gain	153
Style Element Chord Table: Chord Table	124	Mixer/Tuning: EQ Control	154
Style Track Controls: Type/Trigger/Tension	124	Mixer/Tuning: Tuning	154
Import: Import Groove	125	Effects: FX Select	154
Import: Import SMF	126	Effects: FX A...D	155
Export SMF	127	Track Controls: Mode	155
Nabídka stránky	127	Track Controls: Drum Volume	155

Track Controls: Easy Edit	155	Struktura stránky Edit	196
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	156	General Controls: Basic	197
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range	156	General Controls: Transpose Control	198
Keyboard/Ensemble: Ensemble	156	General Controls: Scale	198
Pad/Switch: Pad	156	General Controls: Lock	199
Pad/Switch: Assignable Switch	156	General Controls: Interface	201
Jukebox Editor	156	Controllers: Pedal/Switch	202
Groove Quantize	157	Controllers: Assignable Sliders	202
Preferences: Track Settings	158	Controllers: EC5	202
Preferences: General Control	158	MIDI: MIDI Setup / General Controls	203
Nabídka stránky	160	MIDI: MIDI In Control	204
Dialogový box Write Global-Song Play Setup	161	MIDI: MIDI In Channels	204
SongBook	162	MIDI: MIDI Out Channels	205
Book	162	MIDI: Filters	205
Book Edit 1	164	Audio výstup: Sty/Kbd	206
Book Edit 2	166	Audio výstup: Seq1	206
Custom List	167	Audio výstup: Seq2	206
List Edit	167	Audio výstup: Drums	207
Lyrics/STS	168	Audio výstup: Audio In	207
Info	168	Audio výstup: Metro / Speakers	208
Nabídka stránky	169	Nastavení Voice Processoru a sekce presetů	208
Pracovní režim Sequencer	170	Video interface: Video Out	209
Ovládání posunu	170	Kalibrace dotykového panelu	209
Songy a standardní formát MIDI souboru	170	Nabídka stránky	210
Songy a presety Voice Processoru	170	Dialogový box Write Global-Global Setup	210
Stránka Sequencer Play - Main	170	Dialogový box Write Global-Midi Setup	210
Vstup do režimu Record	172	Dialogový box Write Global-Talk Configuration Setup..	211
Record Mode: stránka Multitrack Sequencer	173	Dialogový box Write Global-Voice Processor Setup....	211
Record Mode: Stránka Step Record	175	Dialogový box Write Global-Voice Processor Preset Setup	211
Record Mode: Stránka Backing Sequence (Quick Record)	177	Voice Processor	212
Režim Record: Stránka Step Backing Sequence	179	Stránky editace Voice Processoru	212
Nabídka Edit	182	Voice Processor Setup: Setup	212
Struktura stránky Edit	182	Voice Processor Setup: Dynamics / EQ	213
Mixer/Tuning: Volume/Pan	182	Voice Processor Setup: Talk	213
Mixer/Tuning: FX Send	183	Voice Processor Preset: Preset	214
Mixer/Tuning: EQ Gain	184	Voice Processor Preset: Harmony	215
Mixer/Tuning: EQ Control	184	Voice Processor Preset: Harmony Voices	216
Mixer/Tuning: Tuning	185	Voice Processor Preset: Effects	217
Mixer/Tuning: Sub Scale	185	Harmonické a ladění s Voice Procesorem	218
Effects: FX Select	185	Režim Media edit	222
Effects: FX A...D	186	Paměťová zařízení a interní paměť	222
Track Controls: Mode	186	Výběr a zrušení výběru souborů	222
Track Controls: Drum Volume	186	Typy souborů	223
Track Controls: Easy Edit	186	Struktura Media	223
Event Edit: Event Edit	186	Hlavní stránka	224
Event Edit: Filter	188	Struktura stránky	224
Song Edit: Quantize	188	Nástroje pro navigaci	224
Song Edit: Transpose	189	Load	225
Song Edit: Velocity	189	Save	228
Song Edit: Cut/Insert Measures	190	Copy	232
Song Edit: Delete	190	Erase	233
Song Edit: Copy	190	Format	234
Song Edit: Move	191	Utility	234
Song Edit: RX Convert	191	Preferences	235
Preferences: Global Setup	191	USB	236
Nabídka stránky	192	Nabídka Page	237
Dialogový box Write Global-Sequencer Setup	193	Péče o paměťová zařízení	239
Okno Song Select	193	Přidání PCM samplů z různých zdrojů	239
Okno Save Song	194	Bonus software	240
Režim Global edit	196	MIDI	241
Co je to Global a jakou má strukturu	196	Co je to MIDI?	241
Hlavní stránka	196	Co je to MIDI přes USB?	241
Nabídka Edit	196	Standardní MIDI soubory	242

Standard General MIDI	242
Globální kanál	242
Kanály Chord 1 a Chord 2	242
Řídící kanál	242
MIDI Setup	242
Zapojení Pa800 do Master keyboardu	243
Zapojení Pa800 do MIDI akordeonu	243
Zapojení Pa800 do externího sekvenceru	244
Hraní na jiný nástroj z Pa800	245

Appendix

Data z výroby	248
Style	248
Prvky stylů	252
Single Touch Settings (STS)	252
Zvuky (podle bank)	253
Zvuky (podle Program Change)	262
Bicí sady	270
Multisample	271
Bicí sample	275
Performance	281
Pady	283
Efekty	286

MIDI nastavení	287
Přiřaditelné parametry	288
Výpis funkcí nožního spínače a EC5	288
Výpis funkcí přiřaditelného pedálu a slideru	289
Výpis funkcí přiřaditelného přepínače	290
Stupnice	291
MIDI Data	292
MIDI Kontrolery	292
Zprávy Program Change u dálkového ovládání	293
Tabulka MIDI implementace	294
Rozeznávání akordů	295
Instalace KORG USB-MIDI ovladače	297
Zapojení Pa800 do počítače	297
Požadavky KORG USB-MIDI ovladače	297
Než začnete	297
Windows: Instalace KORG USB-MIDI ovladače	297
Mac OS X: Instalace KORG USB-MIDI ovladače	298
Zkratky	299
Problémy a potíže	300
Technická specifikace	302
VIF4 Video Interface Board pro PA-800	
EC5 Externí kontroler	
EXBP Dual MP3 Board pro PA-800	
Operační systém 1.5	
Formátování interní SSD paměti	
Natažení OS a hudebních zdrojů (PC/Mac)	
Operační systém 2.0	
Operační systém 2.01	

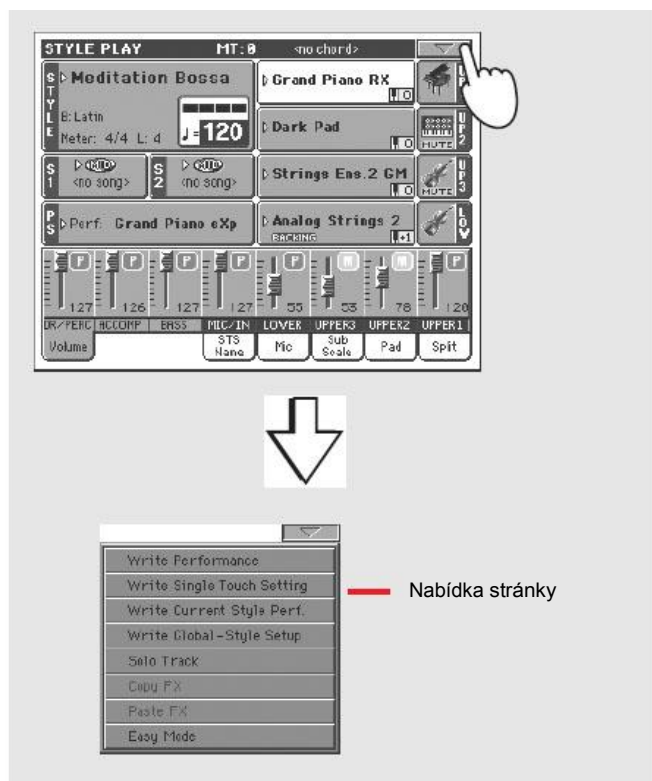
Úvod

Režim Easy

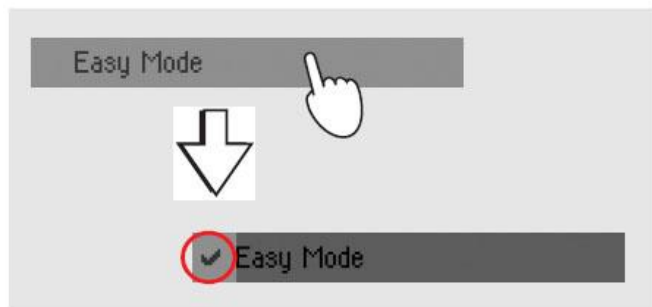
Pokud jste dosud nepoužívali aranžér, doporučujeme se přepnout do režimu Easy. Tento režim umožňuje hrát styly a songy v jednoduchém uživatelském prostředí, mimo pokročilé parametry, o kterých se dovíte až později.

Zapnutí režimu Easy

Dotkněte se obdélníčku v pravém horním rohu na displeji a otevřete stránku nabídky **stránky**:



V nabídce "Easy Mode" zvolíte položku označením:



Nyní je režim Easy aktivní a prvky na displeji se zjednoduší:



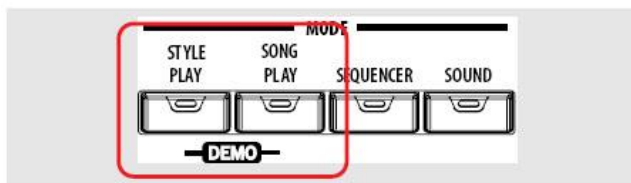
Vypnutí režimu Easy

Nástroj zůstane v tomto režimu i když jej vypnete. Proceduru musíte zopakovat, pokud chcete použít Aranžér normálně.

Přepínání mezi styly a songy

Podle toho, co chcete přehrát, musíte přepnout režimy Style Play nebo Song Play.

- Stiskem tlačítka STYLE PLAY se přepnete do režimu Style Play a můžete hrát styly. V tomto režimu jste když poprvé zapnete nástroj.
- Stiskem tlačítka SONG PLAY se přepnete do režimu Song Play a můžete přehrávat songy.



Stránka Style Play podrobně

Jméno stylu a info. Dotkněte se jména stylu, otevře se okno Style Select a zde zvolte jiný styl. → str. 79

Zvuky, přiřazené pravé ruce (UP1 až UP3) a levé ruce (LOW). Dotkněte se jména zvuku, otevře se okno Sound Select a zde zvolte jiný zvuk. → str. 78

Tempo. Kolečkem je změňte.

Délka doprovodného patternu a aktuální rytmus.

Performance nebo STS. Dotykem otevřete okno Performance Select a vyberte jinou Performanci. Zvuk kláves se změní. → str. 78

Dotykem za/vypnete mikrofon. → str. 68

Dotykem za/vypnete voice harmony. → str. 70

Dotykem můžete mluvit k posluchačům. → str. 71

Single Touch Settings (STS). Dotkněte se jednoho z nich nebo zvolte určené tlačítko na řídicím panelu. Zvuk kláves se změní. → str. 80

Ikona zvuku a jeho stav. Pokud ikona zmizí, jsou zvuky umlčeny, takže nejsou slyšet. Pokud ikona nezmizí, zvuky zní a slyšíte je. → str. 33

Uzamčením zabráníte transpozici při změně na jinou performanci nebo styl. → str. 199

Dotykem změňte Split Point. → str. 36

Pozn.:

- Pro pravou ruku jsou zde tři zvuky (Upper 1, Upper 2, Upper 3) a jen jeden zvuk pro levou ruku (Lower). Jejich jména mají zkratku UP1, UP2, UP3, LOW a jsou zobrazena na pravé straně displeje.
- Zvuky pro pravou ruku (Upper) a levou ruku (Lower) jsou odděleny v bodě Split.

- Performance a STS jsou kombinace zvuků. Volbou jednoho z nich změňte všechny zvuky na klaviatuře (pokud svítí STYLE CHANGE LEDka na řídicím panelu, pro Styl).
- Zvolte Styl a vyberte hudební styl doprovodného patternu. Dotykem jména stylu na displeji provedete totéž, jako stiskem jednoho z tlačítek v sekci STYLE na řídicím panelu.

Stránka Song Play podrobně

Song, přiřazený sekvenceru 1. Dotykem otevřete okno Song Select a můžete zvolit jiný Song. → Str. 80

Tempo. Kolečkem je změníte.

Song, přiřazený sekvenceru 2. Dotykem otevřete okno Song Select a můžete zvolit jiný Song. → Str. 80

Performance nebo STS. Dotykem otevřete okno Performance Select a vyberte jinou Performanci. Zvuk kláves se změní. → Str. 78

Dotykem za/vypnete mikrofon. → Str. 68

Dotykem za/vypnete voice harmony. → Str. 70

Dotykem můžete mluvit k posluchačům. → Str. 71

Zvuky, přiřazené pravé ruce (UP1 až UP3) a levé ruce (LOW). Dotkněte se jména zvuku, otevře se okno Sound Select a zde zvolte jiný zvuk. → str. 78

Ikona zvuku a jeho stav. Pokud ikona zmizí, jsou zvuky umlčeny, takže nejsou slyšet. Pokud ikona nezmizí, zvuky zní a slyšíte je. → Str. 33

Uzamčením zabráníte transpozici při změně na jinou performanci nebo styl. → Str. 199

Dotykem změníte Split Point. → Str. 36

Dotykem zobrazíte texty songů. → Str. 9

Single Touch Settings (STS) Dotkněte se jednoho z nich nebo zvolte určené tlačítko na řídicím panelu. Zvuk kláves se změní. → Str. 80

Pozn.:

- Jako v režimu Style, jsou tři zvuky pro pravou ruku (Upper 1, Upper 2, Upper 3) a jen jeden zvuk pro levou (Lower). Jejich jména mají zkratku UP1, UP2, UP3, LOW a jsou uvedena na pravé straně displeje.
- Zvuky pro pravou ruku (Upper) a levou ruku (Lower) jsou odděleny v bodě Split.
- Performance a STS jsou kombinace zvuků. Vyberte si jeden z nich, který pak změní všechny zvuky klaviatury.

- Dostupné STS závisí na stylu, který je zvolený.
- Jelikož jsou ve výbavě dva sekvencery, můžete přehrávat dva songy současně. Smícháte je pomocí slideru SEQUENCER BALANCE na ovládacím panelu.
- Dotyk jména songu na displeji značí totéž, jako jedno z tlačítek SONG SELECT na ovládacím panelu. Každý sekvencer má vlastní SONG SELECT a transportní tlačítka.

Stránka Lyrics podrobně

Hlavní transpozice. → Str. 144

Akord (je-li obsažený v songu).

Aktuální doba a číslo taktu.

Texty se zobrazují v této oblasti.

STS. Dotykem zvolíte nebo použijete tlačítka SINGLE TOUCH SETTING pod displejem. → Str. 14

Na těchto záložkách zobrazíte texty songů, přiřazených sekvenceru 1 a sekvenceru 2 či stylu. → Str. 148

Na těchto záložkách značky, nastavené pro Song, přiřazený sekvenceru 1 nebo sekvenceru 2. → str. 149

Zde volíte podmínky pro displej. → Str. 149

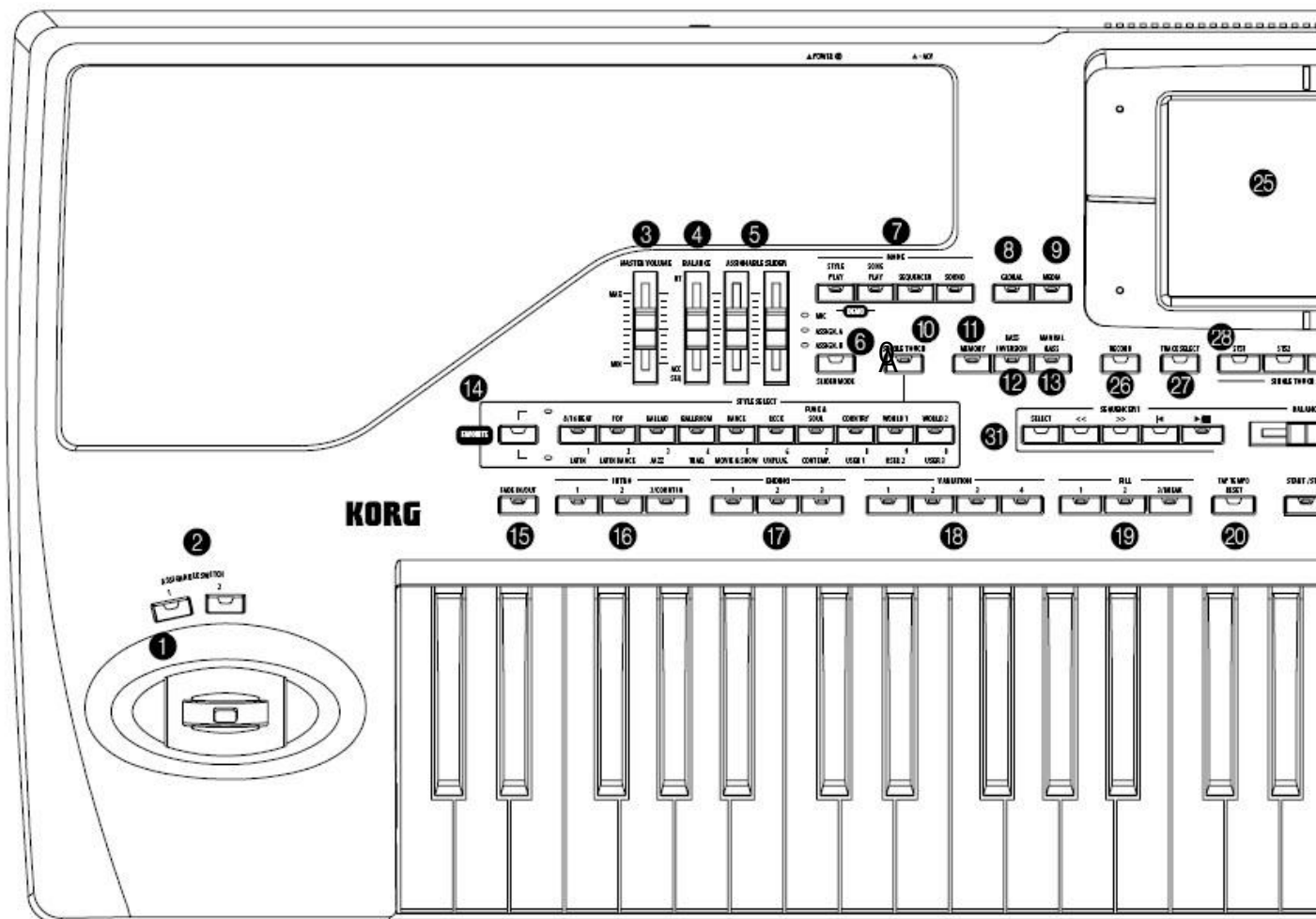
Jméno aktuálního songu

The screenshot shows a music player interface. At the top, it displays the main transposition (B min7 0) and the current time and measure (1:16 | 16). The lyrics are displayed in large, bold, black text: "HAVE SOME FUN", "THROW AWAY THE WORK", "WELL MY FRIENDS THE", "TIME HAS COME", and "TO RAISE THE ROOF AND". Below the lyrics, there are four instrument options: 1 Flute, 2 Vibes, 3 Nylon Guitar, and 4 Piano. The current song name "Canyon" is displayed at the bottom. On the right side, there is a vertical menu with options: Seq.1, Seq.2, Style, Mark Seq.1, Mark Seq.2, and Options. Red arrows point from the text annotations to the corresponding UI elements.

Pozn.:

- Tuto stránku ukončíte stiskem tlačítka EXIT.
- Pokud se přepnete na druhý sekvencer sliderem SEQUENCER BALANCE, texty, zobrazení na displeji se mohou změnit (viz "Lyrics/Markers Balance Link" na str. 159).

Čelní panel



1 JOYSTICK

Tímto joystickem spouštíte různé funkce, podle směru pohybu.

- X (+/-) Posune joystick směrem doleva (-), čímž snížíte výšku, nebo doprava (+) čímž ji zvýšíte. Tomu se říká Pitch Bend.
- Y+ Pohybem joystickem směrem od sebe spustíte modulaci.
- Y- Pohybem joystickem směrem k sobě spustíte funkci, přiřazenou v režimu Sound.

2 PŘÍŘADITELNÝ PŘEPÍNAČ

Libovolně přiřaditelný přepínač (viz "Pad/Switch: Přiřaditelný přepínač" na str. 100, kde je více informací o tom, jak přiřazovat funkce).

3 MASTER VOLUME

Tento slider ovládá celkovou hlasitost nástroje, jak interních reproduktorů, LEFT/MONO i RIGHT audio výstupů tak výstupu do sluchátek HEADPHONES. Neovládá hlasitost sub-výstupů 1 a 2.

Tento slider rovněž ovládá hlasitost mikrofonu, připojeného do AUDIO INPUT 1, když posíláte signál do Voice Procesoru.

Neovládá signál, vstupující do AUDIO INPUT (1 a 2), pokud je přímo vysílaný do výstupů, bez vstupu Voice Procesoru (viz "Audio výstup: Audio In" na str. 207).

Upozornění: Na maximální úrovni, kdy zní silně songy, styly nebo zvuky, mohou znít interní reproduktory ve špičkách signálu Pa800 zkráceně. Pokud by se tak stalo, stáhněte trochu hlavní hlasitost Master.

4 BALANCE

Pokud jste v režimu Style Play nebo Song Play, tento slider určuje poměr hlasitosti stop klaviatury, vůči stopám stylu (doprovodu), padů a songů. Je to poměrná funkce, jejíž maximální hodnota je určena aktuální pozicí slideru MASTER VOLUME.

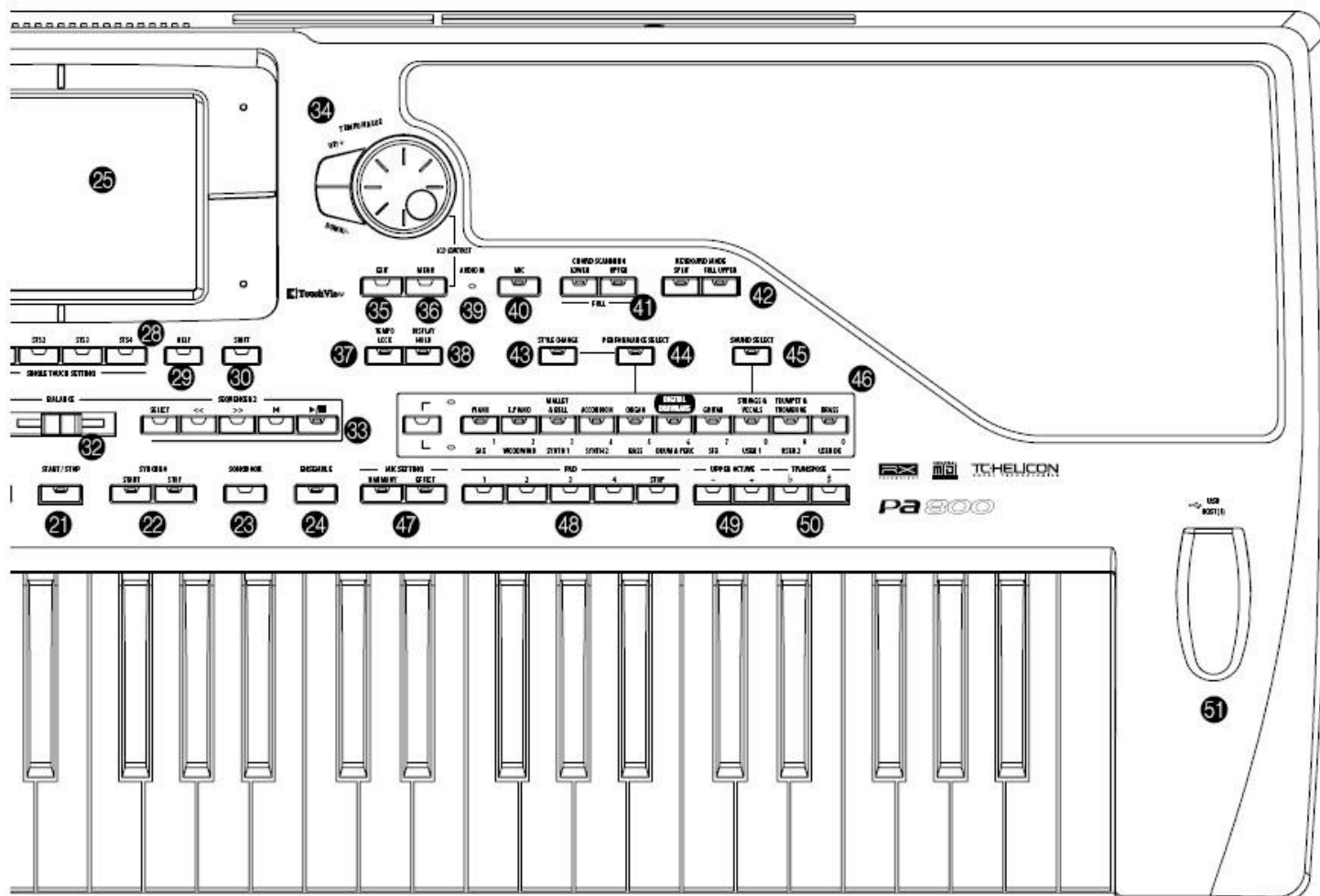
Pohybem se změní velikost virtuálního slideru, jak se jeví na displeji, takže jeho pohyb je přesnější.

Pozn.: Nefunguje v režimu Sequencer.

5 PŘÍŘADITELNÝ SLIDER

Libovolně přiřaditelný přepínač (viz "Controllers: Assignable Sliders" na str. 202, kde je více informací o tom, jak přiřazovat funkce). Jsou tři pracovní režimy, mezi kterými volíte stiskem tlačítka SLIDER MODE (viz níže).

► GBL



[SHIFT] Tímto sliderem můžete změnit hlasitost několika stop najednou. Pokud jste v režimu Style Play nebo Sequencer, zvolte jednu ze stop Upper, nebo určitý styl či stopu songu na displeji; pak podržte tlačítko SHIFT a pohněte tímto sliderem a příslušně změníte hlasitost všech zúčastněných stop.

Pozn.: Nefunguje v režimu Song Play.

- Nejprve zvolte jednu z Horních stop. Pak podržte SHIFT a pohněte sliderem, tím proporcionálně měníte hlasitost všech Horních stop současně. *Takto funguje v režimu Style Play.*
- Nejprve stiskněte TRACK SELECT a vyberte jednu z nezávislých stop Style. Pak podržte SHIFT a pohněte sliderem, tím proporcionálně měníte hlasitost všech Horních stop současně. *Takto funguje v režimu Style Play.*
- Podržte SHIFT a pohněte sliderem, tím proporcionálně měníte hlasitost všech stop Song současně. *To funguje v režimu Sequencer.*

6 SLIDER MODE ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Tímto tlačítkem zvolíte jeden ze tří dostupných pracovních režimů pro slidery. Slidery lze volně programovat v režimu Global (viz "Controllers: Assignable Sliders" na str. 202).

MIC Je-li tento režim aktivní, slidery ovládají dva parametry, související s ovládáním mikrofonu. Standardně levý slider ovládá hlasitost, zatímco pravý ovládá úroveň FX.

ASSIGN. A První sada volně přiřaditelných prvků.
ASSIGN. B Druhá sada volně přiřaditelných prvků.

7 MODE sekce

Každé z tlačítek vyvolá jeden z pracovních režimů nástrojů. Jakmile jeden zvolíte, ostatní jsou vypnuté.

STYLE PLAY Režim Style Play, kde můžete přehrávat styly (automatický doprovod) a až čtyři stopy klaviatury a čtyři stopy padů.

Na hlavní stránce stop vidíte stopy klaviatury napravo na displeji. Na hlavní stránku se dostanete stiskem EXIT z libovolné editační stránky Style Play. Pokud jste v jiném pracovním režimu, stiskem STYLE PLAY vyvoláte režim Style Play. Jestliže nevidíte stopy klaviatury na displeji, stiskem tlačítka TRACK SELECT se zviditelní.

Tento pracovní režim je automaticky zvolen při zapnutí nástroje.

SONG PLAY Režim Song Play, kde můžete přehrávat songy ve standardním MIDI File (SMF nebo KAR) formátu. Jelikož je Pa800 vybaven dvěma sekvencery, můžete dokonce přehrát dva songy současně a míchat je sliderem SEQUENCER BALANCE.

Kromě stop songů, můžete přehrávat až čtyři stopy klaviatury se songem. Na hlavní stránce stop vidíte stopy klaviatury napravo na displeji. Na hlavní stránku se dostanete stiskem EXIT z libovolné editační stránky Song Play. Pokud jste v jiném pracovním režimu, stiskem SONG PLAY vyvoláte režim Song Play. Tlačítkem TRACK SELECT spustíte přehrávání stop klaviatury a songů ve smyčce.

SEQUENCER Režim sekvenceru, kde můžete přehrávat, nahrávat nebo editovat song. Režim Backing Sequence umožňuje nahrávat nový song, založený na stopách klaviatury a songů a uložit jej jako nový standardní MIDI soubor.

SOUND Režim Sound slouží k přehrávání jednotlivých zvuků na klávesách nebo k jejich editaci. Stiskem RECORD vstoupíte do režimu Sampling, což je u Pa800 plnohodnotný sampler.

DEMO Současným stiskem tlačítek STYLE PLAY a SONG PLAY zvolíte režim Demo. Tento režim umožňuje poslech Demo songů, které vám přiblíží zvukové možnosti nástroje Pa800.

8 GLOBAL

Toto tlačítko vyvolá globální editační prostředí, kde můžete nastavit různé globální hodnoty. Slouží k editaci prostředí libovolného pracovního režimu, který zůstává aktivní v pozadí. Stiskem EXIT se vrátíte do odloženého pracovního režimu.

9 MEDIA

Tímto tlačítkem vyvoláte editační prostředí Media, kde můžete spouštět různé operace se soubory a s kartou (Load, Save, Format, atd...). Slouží k editaci prostředí libovolného pracovního režimu, který zůstává aktivní v pozadí. Stiskem EXIT se vrátíte do odloženého pracovního režimu.

10 SINGLE TOUCH

Toto tlačítko za/vypíná funkce Single Touch a Variation/STS Link.

On Pokud zvolíte jiný styl (nebo znovu stejný), automaticky se zvolí nastavení Single Touch (STS1). Zvuky kláves a efekty se změní, spolu se zvuky stylů a efektů. Zvuky padů se změní také.

Bliká Ohlašuje aktivaci funkce Variation/STS Link. Tato funkce značí, že každá Variace vyvolá odpovídající STS, pokud je zvolíte. Např. zvolíte Variation 2 a STS 2 se vyvolá automaticky; volbou Variation 3 se vyvolá automaticky STS 3.

Off Pokud zvolíte jiný styl (nebo stejný), zvuky Style a efekty se změní, stejně jako zvuky Pad. Zvuky kláves a efekty se nezmění.

11 MEMORY

►SB

Toto tlačítko za/vypíná funkce Lower a Chord Memory. Přejděte na "Preferences: Style Preferences" stránku editace (v režimu Style Play, viz str. 101) a určete, zda toto tlačítko bude ovládat pouze Chord Memory nebo Lower/Chord Memory. Pokud funguje jako Lower/Chord Memory:

Pozn.: Tuto funkci lze automaticky aktivovat tvrdší hrou na klávesy. Viz "Ovládání dynamiky" na str. 101.

On Zvuky nalevo od dělicího bodu a akordy pro automatický doprovod jsou uchovány v paměti, i když uvolníte klávesy.

Off Zvuk a akordy se uvolní jakmile uvolníte ruce z kláves.

12 BASS INVERSION

►PERF ►STS ►STS^{SB}

Za/vypíná funkci Bass Inversion.

Pozn.: Tuto funkci lze automaticky aktivovat tvrdší hrou na klávesy. Viz "Ovládání dynamiky" na str. 101.

On Nejnižší tón hraného akordu bude vždy detekován jako tónika akordu. Proto můžete zadat aranžéru kompozici akordů, jako "Am7/G" nebo "F/C".

Off Nejnižší tón akordu je brán vždy jen v souvislosti s ostatními tóny a není tedy brán jako tónika.

13 MANUAL BASS

►PERF ►STS ►STS^{SB}

Za/vypíná funkci Manual Bass.

Pozn.: Stisknete-li tlačítko MANUAL BASS, automaticky se nastaví hlasitost Basové stopy na maximum. Hlasitost se automaticky vrátí na původní hodnotu, když deaktivujete tlačítko MANUAL BASS.

On Automatický doprovod se zastaví (nezávisle pro bicí a perkusní stopu) a můžete ručně hrát na Basovou stopu v partu Lower na klaviatuře. Automatický doprovod můžete spustit stiskem jednoho z tlačítek CHORD SCANNING.

Off Basová stopa se automaticky spouští se stylem.

14 STYLE SELECT sekce

►PERF

Těmito tlačítky otevřete okno Style Select a zvolíte styl. Viz "Okno Style Select" na str. 79.

Tlačítkem zcela nalevo volíte horní nebo dolní řadu bank Style nebo bank Favorite Style. Opakovaným stiskem střídáte řádky. (Pokud některá LEDka svítí, dalším stiskem tlačítka ji vypnete).

Horní LEDka On Zvoleny horní styly. Zde je deset z výroby naprogramovaných bank.

Dolní LEDka On Zvoleny dolní styly. Sedm z výroby naprogramovaných bank, plus tři uživatelské banky.

Obě LEDky On **FAVORITE** Styly zvoleny. Uživatelem definované banky.

Pár slov o jménech a bankách stylů. Styly v bankách od "8BEAT/16 BEAT" do "WORLD 2" a od "LATIN" do "CONTEMP" jsou standardní styly, které uživatel nemůže běžně přepsat operací Load (dokud neodstraní jejich ochranu; viz "Ochrana stylů a padů z výroby" na str. 235).

Styly v bankách "USER1" a "USER3" jsou v části paměti, kam můžete natáhnout nové styly z karty nebo uložit nově vytvořené či editované styly.

Jako u User stylů, styly v bankách "FAVORITE" jsou v části paměti, kam můžete natáhnout nové styly z externího zařízení nebo uložit nově vytvořené či editované styly. Navíc můžete editovat jména těchto bank, jak se jeví na displeji, takže můžete mít vlastní sadu stylů. Viz "Oblíbené banky" na str. 105.

Každé tlačítko (banka stylů) obsahuje čtyři stránky, každá z nich má osm stylů. Opakovaným stiskem tlačítka banky procházíte cyklicky dostupné stránky.

[SHIFT] Jestliže podržíte tlačítko SHIFT a stisknete některé tlačítko v této sekci, objeví se na displeji okno "Write Style Performance" a můžete uložit aktuální styl performance (viz "dialogový box Write Style Performance" na str. 105).

15 FADE IN/OUT

Pokud styl nebo song nehraje, stiskem tlačítka jej spustíte s roztmívačkou (fade-in, kdy hlasitost postupně narůstá na maximum).

Pokud se styl nebo song přehrává, stiskem tohoto tlačítka jej zastavíte a spusíte stmívačku (fade-out, hlasitost postupně klesá). Nemusíte stisknout START/STOP ani PLAY/STOP, chcete-li spustit nebo zastavit styl či song.

Pozn.: Nefunguje v režimu Sequencer.

16 INTRO 1-3/COUNT IN tlačítka ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

Tato tlačítka za/vypínají odpovídající Úvod. Po stisku jednoho z těchto tlačítek se spustí styl a na začátku je úvod. LEDka INTRO automaticky zhasne, jakmile skončí Intro.

Stisknete-li je 2x (LEDka bliká), můžete zadat smyčku a zvolit jiný prvek stylu (Fill, Intro, Variation...), kterým ukončíte smyčku.

Pozn.: Intro 1 zahraje krátkou sekvenci s jinými akordy, zatímco Intro 2 hraje naposledy rozeznáný akord. Intro 3 bývá obvykle jednotaktové odpočítání.

17 ENDING 1-3 tlačítka ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

Zatímco běží styl, tato tři tlačítka spustí Závěr a zastaví styl. Stiskem jednoho z nich ukončíte styl závěrem. Pokud je stisknete když styl nejede, fungují jako přídatné fráze Intro.

Stisknete-li je 2x (LEDka bliká), můžete zadat smyčku a zvolit jiný prvek stylu (Fill, Intro, Variation...), kterým ukončíte smyčku.

Pozn.: Ending 1 zahraje krátkou sekvenci s jinými akordy, zatímco Ending 2 hraje naposledy rozeznáný akord. Ending 3 se spustí hned a je pouze dva takty dlouhý.

18 VARIATION 1-4 tlačítka ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

Každé z těchto tlačítek volí jednu ze čtyř variací aktuálního stylu. Každá variace se může lišit v patternech a zvucích.

19 FILL 1-3/BREAK tlačítka ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

Tato tlačítka spouští úvod. Stisknete-li je 2x (LEDka bliká), můžete zadat smyčku a zvolit jiný prvek stylu (Fill, Intro, Variation...), kterým ukončíte smyčku.

Pozn.: Fill 3 bývá obvykle pauza.

Pozn.: Tuto funkci lze automaticky aktivovat tvrdší hrou na klávesy. Viz "Ovládání dynamiky" na str. 101.

20 TAP TEMPO/RESET

Tlačítko se dvěma funkcemi, které se aktivují různě, podle stavu aktuálního stylu (stop/play).

Tap Tempo: Pokud nehraje styl, můžete tempo tímto tlačítkem "naklepat". Jakmile potom spustíte přehrávání doprovodu, pojede podle "naklepaného" tempa.

Reset: Stisknete-li toto tlačítko a hraje styl, pak se pattern stylu vrátí na začátek taktu 1.

21 START/STOP

Spustí nebo zastaví běžící styl.

Pozn.: Tuto funkci lze automaticky aktivovat tvrdší hrou na klávesy. Viz "Ovládání dynamiky" na str. 101.

[SHIFT] Můžete resetovat všechny 'zamrzlé' tóny a kontrolery Pa800 a nástroje, připojeného do portu MIDI OUT nebo USB, funkcí "Panic". Stiskem SHIFT + START/STOP zastavíte všechny znějící tóny a resetujete všechny kontrolery.

22 SYNCHRO START / STOP tlačítka ▶SB

Tato tlačítka za/vypínají funkce Synchro Start a Synchro Stop. To umožní rozhodnout se, zda musíte stisknout START/ STOP a spustit a/nebo zastavit styl, nebo jen budete hrát na klávesy.

Start On, Stop Off

V této situaci jen zahrajte akord v oblasti detekce akordů (obvykle pod bodem split, viz "SPLIT" na str. 15) a automaticky se spustí styl. Chcete-li, zapněte jedno z INTRO, než spustíte styl.

Start On, Stop On

Pokud obě LEDky svítí, zvednutím rukou od klaviatury se okamžitě zastaví styl. Zahrajete-li akord znovu, styl se opět spustí.

Start Off, Stop Off

Veškeré Synchro funkce jsou vypnuté.

23 SONGBOOK

Stiskem tohoto tlačítka vyvoláte režim SongBook. V tomto režimu můžete procházet hudební databázi.

[SHIFT] Můžete přejít na tuto stránku, když podržíte SHIFT a stisknete tlačítko SONGBOOK.

24 ENSEMBLE ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Za/vypíná funkci Ensemble. Je-li zapnutá, vytváří harmonii k melodií v pravé ruce, podle akordů v levé ruce.

Pozn.: Funkce Ensemble pracuje pouze, když je klaviatura v režimu SPLIT a je zvolený režim LOWER Chord Scanning.

25 TOUCHVIEW™ GRAFICKÝ DISPLEJ

Na tomto displeji ovládáte nástroj. Chcete-li nastavit kontrast displeje, podržte tlačítko MENU a otočením kolečka doleva snížíte nebo doprava zvýšíte jas displeje.

26 RECORD

Toto tlačítko převede nástroj do režimu Record (který závisí na aktuálním pracovním režimu).

27 TRACK SELECT

Podle pracovního režimu, toto tlačítko přepíná různé náhledy na stopu.

STYLE PLAY MODE

Přepíná mezi stopami kláves a stylů.

SONG PLAY MODE

Přepíná mezi stopami klavíru a songů 1-8 i songů 9-16.

SEQUENCER MODE

přepíná mezi stopami songů 1-8 a 9-16.

28 SINGLE TOUCH SETTING tlačítka

Tato tlačítka umožňují zvolit až čtyři různá nastavení Single Touch. Každý ze stylů a položek SongBook obsahuje maximálně čtyři nastavení Single Touch (STS), pro automatickou konfiguraci stop kláves a efektů či Voice Procesoru stiskem jediného prstu. Pokud SINGLE TOUCH LED svítí, STS je automaticky zvolen s výběrem stylu.

(SHIFT) Pokud podržíte SHIFT a stisknete jedno z tlačítek v této sekci, objeví se na displeji okno "Write STS", s aktuálně zvoleným STS a můžete uložit aktuální nastavení klávesových stop v STS (viz dialog box "Write Single Touch Setting" na str. 104).

29 HELP

Stiskem tohoto tlačítka otevřete kontextově citlivý Help.

30 SHIFT

Podržte toto tlačítko a stiskem určitých dalších tlačítek získáte přístup ke druhé funkci.

31 SEQUENCER 1 OVLÁDÁNÍ POSUNU

Pa800 je vybaven dvěma sekvencery (sekvencer 1 a sekvencer 2), každý má své vlastní ovládání posunu. Skupina Sequencer 1 se využívá také v režimu Sequencer.

<< a >> Příkazy Rewind a Fast Forward. Pokud hraje Song, stiskem těchto tlačítek je rychle projdete směrem doprava nebo doleva.

Pokud stisknete 1x, tato tlačítka posunou song na předchozí či následující takt. Pokud je podržíte, budou songem procházet souvisle, dokud je neuvolníte.

V režimu Sequencer, pokud nastavíte Locate Measure jinak než na 1, song se vrátí na tento takt (viz "Nalezení taktu" na s. 171).

(SHIFT) V režimu Jukebox (Sequencer 1), podržte SHIFT a stiskem jednoho z těchto tlačítek přejdete na předchozí či následující song v seznamu Jukebox (viz "Jukebox Editor" na str. 156).

◀ (HOME) Posune pozici v songu zpět na takt 1 (tedy na začátek songu).

V režimu Sequencer, pokud nastavíte Locate Measure jinak než na 1, song se vrátí na tento takt (viz "Nalezení taktu" na s. 171).

▶/■ (PLAY/STOP)

Spustí nebo zastaví song od aktuální pozice v songu.

(SHIFT) V režimu Song Play, pokud je stisknete a držíte SHIFT, spustíte oba sekvencery současně.

32 SEQUENCER BALANCE slider

V režimu Song Play tento slider určuje poměr hlasitostí obou sekvencí. V poloze zcela vlevo bude znít pouze sekvencer 1. V poloze zcela vpravo bude znít pouze sekvencer 2. Je-li uprostřed, oba sekvencery hrají s maximální hlasitostí.

Tento slider nefunguje v režimu Style Play a Sequencer.

33 SEQUENCER 2 OVLÁDÁNÍ POSUNU

Ovládání posunu sekvenceru 2. Viz pokyny pro sekvencer 1 výše.

34 TEMPO/VALUE sekce

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

Kolečko využijete k ovládání tempa, přiřazení jiné hodnoty zvolenému parametru na displeji, nebo můžete procházet položky na stránkách Song Select a Media.

DIAL

Otočením doprava zvýšíte hodnotu nebo tempo. Otočením doleva snížíte hodnotu nebo tempo.

(SHIFT) Pokud při tom držíte SHIFT, funguje jako ovládání tempa.

(MENU) Pokud při tom držíte MENU, funguje jako ovládání kontrastu displeje.

DOWN/- a UP/+

DOWN/- sníží hodnotu nebo tempo; UP/+ je zvýší. Stisknete-li obě tlačítka současně, resetujete tempo na hodnotu, uloženou ve stylu.

35 EXIT

Tímto tlačítkem spouštíte různé akce, přičemž zůstává aktuální stav:

- Ukončení editace na stránce nabídky, bez výběru položky
- Ukončení stránky nabídky, bez výběru položky
- Návrat na hlavní obrazovku aktuálního režimu práce
- Ukončení editace v prostředí Global nebo Media a návrat na aktuální stránku aktuálního pracovního režimu
- Uzavření okna stylu, performance nebo Sound Select

36 MENU

Toto tlačítko otevře stránku editační nabídky aktuálního pracovního režimu nebo editace. Po otevření nabídky editace můžete přeskočit na jednu ze sekcí editace dotykem odpovídajícího tlačítka na displeji. Jinak se stiskem EXIT vrátíte na hlavní stránku aktuálního pracovního režimu nebo na aktuální stránku odloženého pracovního režimu.

Viz odpovídající kapitolu, věnovanou každému pracovnímu režimu či editaci, kde jsou tyto "mapy" podrobně.

37 TEMPO LOCK

Toto tlačítko za/vypíná funkce Tempo Lock a Link Mode.

- On Pokud zvolíte jiný styl nebo performanci, popř. vyberete jiný song, tempo se nezmění. Ale můžete je zvolit ručně, kolečkem.
Režim Link Mode se zapíná s režimem Song Play. Tempo je stejné pro oba sekvencery.
- Off Pokud zvolíte jiný styl nebo performanci, popř. vyberete jiný song, zvolí se tempo, uložené v paměti. Režim Link Mode se také vypíná s režimem Song Play, takže každý Sekvencer hraje na svém vlastním tempu.

38 DISPLAY HOLD

Toto tlačítko za/vypíná funkci Display Hold.

- On Pokud otevřete dočasná okna (např. Sound Select), zůstanou na displeji, dokud nestisknete EXIT nebo tlačítko pracovního režimu.
- Off Po určité době se vypne každé dočasné okno.

39 AUDIO IN LEDKA

Tato LEDka zobrazuje úroveň audio signálu, na vstupu konektorů INPUT. Úroveň je dána třemi různými barvami (zelená, oranžová, červená). Snažte se určit úroveň tak, aby LEDka zůstala zelená po většinu doby, s občasnou špičkou signálu v oranžové. Nikdy nesmí přejít do červené.

- Off Žádný signál na vstupu.
- Zelená Na vstupu je signál slabší až středně silný. Pokud LEDka zhasíná často, je vstupní gain příliš nízký. Pomocí GAIN a/nebo nastavením u zařízení zvýšte vstupní úroveň.
- Oranžová Lehké přebuzení signálu. To je v pořádku, pokud se rozsvítí jen občas, ve špičkách signálu.
- Červená V signálu dochází ke klipům. Pomocí GAIN a/nebo nastavením u zařízení snižte vstupní úroveň.

Na str. 19 je více informací o ovládání hlasitosti na vstupech.

40 MIC

Stiskem tlačítka za/vypínáte mikrofonní vstup. LEDka zobrazuje stav sekce mikrofonu.

- On Mikrofonní vstup je zapnutý.
- Off Mikrofonní vstup je vypnutý.

[SHIFT] Podržíte-li tlačítko SHIFT a stisknete toto tlačítko, objeví se stránka Voice Processor Setup > Setup (viz "Voice Processor Setup: Setup" na str. 212).

41 CHORD SCANNING sekce ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

V režimu Style Play a Sequencer-Backing Sequence tato tlačítka využijete k určení způsobu detekce akordů aranžérem.

- LOWER Akordy jsou detekovány pod bodem rozdělení. Počet not, které by měly znít a formovat akord, je definován parametrem "Chord Recognition Mode" (viz "Chord Recognition Mode" na str. 101).
- UPPER Akordy jsou detekovány nad bodem rozdělení. Musíte vždy zahrát tři a více not, aby aranžér detekoval akord.
- FULL (obě LEDky svítí) Akordy jsou detekovány na celé klaviatuře. Musíte vždy zahrát tři a více not, aby aranžér detekoval akord. (Tento režim využijete i v režimu Split Keyboard Mode).
- OFF Žádná detekce akordů. Po stisku START/STOP budou hrát pouze doprovodné stopy Drum a Percussion.

42 KEYBOARD MODE sekce ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Tato tlačítka definují, jak budou postaveny čtyři stopy kláves na klaviatuře.

- SPLIT Stopa Lower hraje pod bodem rozdělení, zatímco stopy Upper 1, Upper 2 a Upper 3 hrají nad ním. Standardně touto volbou režim klaviatury automaticky určuje režim scanování akordu v sekci Lower (viz "Chord Recognition Mode" na str. 101).
- FULL UPPER Stopy Upper 1, Upper 2 a/nebo Upper 3 hrají v celém rozsahu klaviatury. Stopa Lower nehraje. Standardně touto volbou režim klaviatury automaticky určuje režim scanování akordu v sekci Full (viz "Chord Recognition Mode" na str. 101).

43 STYLE CHANGE

Tlačítko za/vypíná funkci Style Change.

- On Pokud zvolíte Performanci, Style by se měl změnit podle čísla stylu v paměti Performance.
- Off Jestliže zvolíte performanci, stopa stylů a styl samotný zůstanou beze změny. Změní se pouze nastavení stopy klaviatury.

44 PERFORMANCE SELECT

Stiskem tohoto tlačítka můžete v sekci SOUND/PERFORMANCE SELECT zvolit performanci.

45 SOUND SELECT

Stiskem tohoto tlačítka využijete sekci SOUND/PERFORMANCE SELECT k navolení zvuku a jeho přiřazení zvolené stopě.

46 SOUND/PERFORMANCE SELECT sekce

►PERF ►STS ►PERF^{Sty} ►STS^{SB} ►SB

Těmito tlačítka otevřete okno Sound Select nebo Performance Select a zvolíte zvuk či performanci. Viz "Okno Sound Select" na str. 78, nebo "Okno Performance Select" na str. 78. Výpis dostupných zvuků viz "Zvuky (pořadí Program Change)" na str. 262.

Tlačítko zcela vlevo volí horní nebo dolní řadu bank zvuků nebo performancí. Opakovaným stiskem střídáte řádky.

Horní LEDka On Zvolena horní řada zvuků nebo performancí.

Dolní LEDka On Zvolena dolní řada zvuků nebo performancí.

Na čelním panelu jsou **zvukové banky** identifikovány podle jmén nástrojů, zatímco u **bank Performancí** jsou identifikovány podle čísel (1 ~ 20).

Pár slov o jménech a bankách zvuků. Zvuky v bankách "PIANO" až "SFX" jsou standardní zvuky, které uživatel nemůže přímo upravovat.

Styly v bankách "USER1" a "USER2" jsou v části paměti, kam můžete natáhnout nové styly z externího zařízení nebo uložit nově vytvořené či editované styly.

Banka "USER DK", do které můžete natáhnout novou bicí sadu nebo uložit editovanou bicí sadu.

Každá zvuková banka obsahuje různé stránky, po osmi zvucích. Opakovaným stiskem tlačítka banky procházíte cyklicky dostupné stránky.

[SHIFT] Jestliže podržíte tlačítko SHIFT a stisknete některé tlačítko v této sekci (dokonce i v sekci Sound Select), objeví se na displeji okno "Write Performance" a můžete uložit aktuální nastavení do performance (viz "dialogový box Write Performance" na str. 104).

47 MIC SETTING tlačítka

- Stiskem jednoho tlačítka PAD spustíte jeden zvuk nebo sekvenci.

Těmito tlačítka za/vypínáte Voice harmony a efekty.

HARMONY Za/vypíná Voice Harmony efekty.

[SHIFT] Podržíte-li tlačítko SHIFT a stisknete toto tlačítko, objeví se stránka Voice Processor Setup > Setup (viz "Voice Processor Preset: Preset" na str. 214).

EFFECT Za/vypíná Voice efekty.

[SHIFT] Podržíte-li tlačítko SHIFT a stisknete toto tlačítko, objeví se stránka Voice Processor Preset > Effects (viz "Voice Processor Preset: Effects" na str. 217).

48 PAD (1-4, STOP)

►PERF ►STS ►STS^{SB}

Každý Pad odpovídá určité stopě padů. Těmito tlačítka spouštíte až čtyři zvuky sekvence současně.

- Stiskem více tlačítek PAD spustíte několik zvuků nebo sekvencí.

Sekvence se přehrají až do konce. Pak se zastaví nebo se zopakují, podle stavu "One Shot/Loop" (viz "Typ padů" na str. 139).

Můžete zastavit všechny sekvence, nebo jen některé z nich stiskem tlačítka STOP v sekci PAD:

- Stiskem STOP zastavíte všechny sekvence najednou.
- Podržte STOP a stiskněte jedno (či více) tlačítek PAD, tím zastavíte odpovídající sekvence.

Pozn.: Pady se automaticky zastaví, jakmile zvolíte jeden ze závěrů.

Pozn.: Pady sdílí hlasy polyfonie s jinými stopami, takže musíte předejít zabrání příliš mnoha hlasů hutným stylem nebo aranžmá songu.

Synchronizace padů. V režimu Style Play jsou pady synchronizovány k tempu stylu. V režimu Song Play jsou synchronizovány k naposledy hrajičímu sekvenceru. Např. předpokládejme stisknutý SEQ2-PLAY; jakmile stisknete některý pad, bude synchronizován k sekvenceru 2.

Příkaz Play u padů a sekvencerů. Jakmile stisknete jedno z tlačítek PLAY a spustíte odpovídající sekvencer, všechny Pady se zastaví.

49 UPPER OCTAVE

►PERF ►STS ►STS^{SB}

Tato tlačítka transponují zvolenou stopu v krocích celých oktáv (12 půltónů; max ±2 oktávy). Hodnota transpozice oktávy zobrazuje vždy (v oktávách) další jméno znějícího zvuku.



Stisknete-li obě tlačítka současně, vynulujete Octave Transpose.

Pozn.: Octave Transpose nemá vliv na stopy, zadané v režimu Drum (dokonce ani v jiném stavu, na stopách Drum a Percussion).

- Sníží zvolenou stopu o oktávu.

+ Zvýší zvolenou stopu o oktávu.

50 TRANSPOSE

►PERF ►PERF^{Sty} ►SB

Tato tlačítka transponují celý nástroj v půltónových krocích (Master Transpose). Hodnota transpozice je obvykle zobrazena v hlavičce stránky na displeji. Stisknete-li obě tlačítka současně, vynulujete Octave Transpose.

STYLE PLAY **MT: 0** <no chord> 0

Pozn.: Master Transpose nemá vliv na stopy, zadané v režimu Drum (dokonce ani v jiném stavu, na stopách Drum a Percussion). Viz "Režim Track Controls" na str. 94 a "Režim Track Controls" na str. 155.

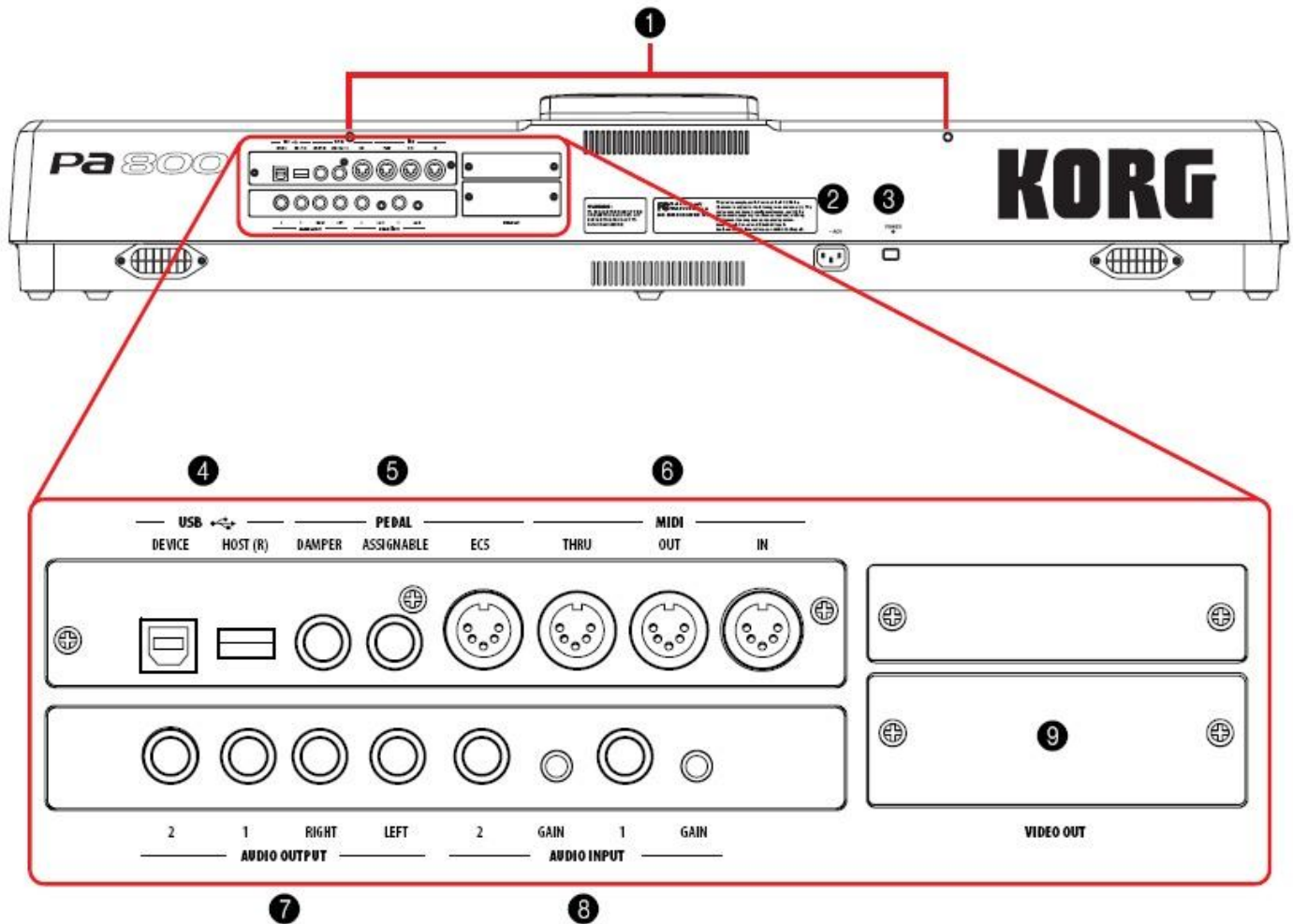
♭ Snižuje hlavní transpozici v půltónových krocích.

♯ Zvyšuje hlavní transpozici v půltónových krocích.

51 HOST(F)

Konektor typu USB A (Master/Host), USB 2.0 kompatibilní (vysokorychlostní). Je totožný s USB konektorem, umístěným na zadním panelu. Využijete k zapojení USB Flash Memory klíče do Pa800, externí CD-ROM mechaniky nebo USB harddisku. Chcete-li mít přístup k připojenému zařízení, jděte do režimu editace Media (viz "Media edit" na str. 222).

Zadní panel



1 Otvory pro stojan

Notový stojan je standardní výbavou Pa800. Zasuňte jeho nohy do těchto dvou vyhrazených otvorů.

2 Konektor pro ACV kabel

Sem zapojte dodaný AC kabel.

3 Vypínač POWER

Za/vypíná nástroj.

4 USB konektory

DEVICE Konektor USB Typu B (Slave/Device), norma USB 1.1 (Full Speed). Slouží k zapojení Pa800 do počítače a k přenosu dat do/z interních zařízení (SSD, harddisk, apod...). Viz "HD a SSD-U zapojení" na str. 236, kde je více informací. Protokol MIDI Over USB je podporovaný, takže můžete tento konektor využít namísto MIDI portů (viz "Co znamená MIDI Over USB?" na str. 241).

HOST(R) Konektor USB typu A (Master/Host), USB 2.0 kompatibilní (vysokorychlostní). Je totožný s USB konektorem, umístěným na čelním panelu. Využijete k zapojení USB Flash Memory klíče do Pa800, externí CD-ROM mechaniky nebo USB harddisku.

Chcete-li mít přístup k připojenému zařízení, jděte do režimu editace Media (viz str. 222).

5 PEDAL konektory

Tyto konektory umožňují zapojení externích pedálů.

DAMPER Využijete k zapojení Damper pedálu, např. Korg PS1 nebo DS1H. Chcete-li změnit polaritu, viz "Polarita Damper pedálu" na str. 202.

ASSIGNABLE Do tohoto portu zapojte plynulý pedál nebo nožní spínač, jako je Korg EXP2 či XVP10. Jeho programování viz "Pedal/Footswitch" na str. 202.

EC5 Slouží k připojení Korg EC5 multifunkčního spínače, k ovládání více funkcí v reálném čase. Programování EC5 viz "EC5-A...E" na str. 202.

6 MIDI PŘEVODNÍK

MIDI převodník umožňuje zapojit Pa800 do externích kontrolerů (master keyboard, MIDI kytara, dechový kontroler, MIDI akordeon, ...), do celé řady expanderů nebo k SW sekvenceru, běžícímu v počítači. Více informací o tom, jak využít MIDI převodník, viz kapitolu "MIDI".

IN	Tímto konektorem přicházejí MIDI data z počítače nebo z kontroleru. Propojte jej s externím kontrolerem nebo s MIDI OUT konektorem u počítače.
OUT	Tento konektor vysílá MIDI data, generovaná klaviaturou Pa800, jeho kontrolery a/nebo interním sekvencerem. Propojte jej s externím modulem nebo s MIDI IN konektorem u počítače.
THRU	Tento konektor vysílá přesnou kopii dat, přijatých na IN konektoru. Využijete při zařazení Pa800 mezi ostatní MIDI nástroje.

7 AUDIO VÝSTUP

Těmito nesymetrickými konektory lze vysílat audio signál (zvuk) do mixu PA systému, aktivních monitorů, nebo hi-fi soustavy. Chcete-li nastavit výstup pro každou stopu, nebo směrování audio vstupů, viz sekci "Audio výstup", od str. 206.

LEFT, RIGHT Jde o hlasní stereo výstup. Využijete k vysílání konečného stereo mixu do externího zařízení. V případě vysílání signálu v mono zapojte jen jeden z nich. Úroveň na výstupu nastavte sliderem MASTER VOLUME.

Pozn.: Voice Procesoru posílá signál na výstup pouze z těchto konektorů.

1, 2 Jde o podřízené sub-výstupy. Využijete je při tvorbě stereo sub-mixu jen některých stop nebo k výstupu jen jednoho nástroje, který se zpracuje samostatně, nebo zesiluje externě.

Pozn.: MASTER VOLUME slider na tyto výstupy nemá vliv. Signál se vysílá čistý, bez aplikovaných efektů.

Pozn.: Voice Processor nelze nasměrovat do těchto výstupů.

8 AUDIO VSTUP

Tyto konektory využijete ke vstupu signálu z keyboardu/ syntezátoru, CD nebo MP3 přehrávače, popř. dvou dynamických mikrofonů. Chcete-li zapojit kondenzátorový mikrofon, potřebujete externí phantomové napájení (viz uživatelský manuál mikrofonu).

1, 2 Tyto symetrické/nesymetrické konektory využijete k zapojení externího zdroje(ů). Signál jde přímo do finálního mixu. Jako alternativu jej můžete poslat do Voice Procesoru (viz "Audio výstup: Audio In" na str. 207, kde je více informací).

GAIN Těmito kontrolery nastavíte citlivost vstupních konektorů (od 0 do -40 dB). Vstupní úroveň ověříte také AUDIO IN LEDkou na ovládacím panelu (viz "AUDIO IN LEDka" na str. 15).

9 VIDEO OUT (volitelné)

Když založíte volitelný VIF4 video převodník, můžete zapojit Pa800 do TV nebo video monitoru. Viz pokyny pro práci s tímto převodníkem, kde je více informací.

Vítejte!

Vítejte ve světě profesionálního aranžéru Korg Pa800! Pa800 je nejvýkonnější aranžér na současném trhu, jak profesionálním, tak pro domácí využití.

Zde je několik vlastností vašeho nového nástroje:

- RX Technology je současným špičkovým enginem, což dokládá každá z vlastností Pa800 – od syntézy až po displej i to, jak vše spolupracuje.
- Výkonný EDS (Enhanced Definition Synthesis) zvukový generátor Korg, patří mezi naše nejlepší profesionální syntezátory.
- 120 hlasů polyfonie.
- OPOS (Objective Portable Operating System), multitasking operační systém, který umožňuje natahovat data, zatímco hrajete na nástroj.
- Update nových vlastností a rozšíření operačního systému. Nenechtejте váš nástroj zestárnout!
- Volitelné rozšíření hardware, možnost přidat video výstupní board a interní harddisk. Za své peníze můžete mít více!
- Solid State Disk (SSD) pro update systému – chytré řešení, jenž nahrazuje obvyklou ROM paměť.
- Uživatelské banky stylů, kam ukládáte vlastní styly.
- General MIDI Level 2 zvukově kompatibilní.
- Přes 1,030 zvuků, včetně 63 bicích sad.
- Čtyři multieffektové procesory pro interní MIDI stopy, se 125 efekty, včetně Vokodéru a výběr skvělých kytarových efektů, vytvořených technologií REMS™ (Resonant structure and Electronic circuit Modeling System) Korg, přinášejí skutečně věrně znějící efekty.
- 320 pamětí pro performance a cca 1,600 připravených Single Touch nastavení (STS), pro rychlá nastavení zvuků kláves a efektů.
- 409 připravených stylů.
- Nahrávání a editace stylů
- Nahrávání a editace padů
- XDS dvojitý sekvencer s crossfaderem.
- Plně vybavený 16-stopý sekvencer
- Plně editovatelná hudební databáze, kde rychle najdete každý song, uložený v SongBook.

- Vlastní sampler, umožňující tvorbu a editaci nových zvuků a audio groove.
- Sofistikovaný Voice Procesor, s efekty a 3-hlasým harmonizérem, vybavený hlasovými technologiemi od TC-Helicon™.
- Vysoce kvalitní mikrofonní předzesilovače, 0 ~ -40dB gain. Vstupy současně i pro linkové přístroje.
- Vysoce kvalitní vstupní (ADC) a výstupní (DAC) audio konvertory.
- Barevné TouchView™ grafické uživatelské prostředí.
- Dvaplně programovatelné slidy a přepínače.
- 2 x 22 W digitální dvoupásmové ozvučení s automatickým a pevným digitálním ekvalizérem. 2-cestný Bass Reflex s realistickou reprodukcí zvuku.
- 2 x USB 2.0 High Speed Host port, pro připojení externích zařízení jako harddisky, CD-ROM mechaniky, USB klíče, atd.
- USB 1.1 port, přes který připojíte Pa800 k počítači. Tento port můžete využít pro přenos souborů a pro MIDI zapojení (takže nepotřebujete íMIDI převodník do PC).

Živé hraní

Pa800 je především uzpůsoben pro živé hraní. Slovo “realtime” má u tohoto nástroje svůj plný význam. **Performance** umožňují okamžitý výběr všech stop na klaviatuře a vhodného stylu; **STS** nabízí okamžitý výběr stop klaviatury; **Styly** doprovázejí vaši hru v reálném čase; **Songy** jsou míchaný v reálném čase; **SongBook** je rychlým způsobem výběru songu ze sofistikované hudební databáze.

Režim Easy

Pokud jste hudebník, který preferuje hraní před technickou stránkou věci, můžete využít Pa800 v režimu Easy a zapomenout na všechny nejdůmyslnější vlastnosti, které nechcete využívat.

Užitečné odkazy

Váš dealer Korg dokáže zajistit nejen nástroj, ale také širokou množinu hardware a software příslušenství. Žádejte u něj více zvuků, stylů a jiných užitečných hudebních materiálů.

Každý distributor Korg poskytne užitečné informace. Klidně jim zavolejte o další služby. V anglicky mluvícím světě platí následující adresy:

USA KORG USA, 316 South Service Road, Melville,
New York, 11747, USA

Tel: 1-516-333-9100, Fax: 1-516-333-9108

Canada Jam Industries, 620 McCaffrey, St-Laurent, QC,
Canada, H4T 1N1

Tel. (514) 738-3000, Fax (514) 737-5069

UK KORG UK Ltd, 9 Newmarket Court, Kingston,
Milton Keynes, Buckinghamshire, MK10, 0AU

Tel.: 01908 857100

UK Technical Support Tel: 01908 857122, Fax:
01908 857199

E-mail: info@korg.co.uk

Hlavní distributoři Korg mají i své vlastní webové stránky na internetu, kde najdete informace i software. Užitečné webové stránky anglicky jsou tyto:

Korg USA	www.korg.com
Korg UK	www.korg.co.uk
Korg Canada	www.korgcanada.com

Update operačního systému a řadu systémových souborů (např. celou zálohu dat z výroby), další hudební zdroje, uživatelské manuály a jiné informace najdete na této adrese:

Korg Italy	www.korgpa.com
------------	--

Ostatní užitečné informace najdete pro celý svět na dalších webových stránkách Korg, jakou jsou tyhle:

Korg Inc. (Japan)	www.korg.co.jp
Gaffarel Musique (France)	www.korgfr.net
Korg & More (Germany and Austria)	www.korg.de
ESound (Italy)	www.esound.biz
Letusa (Spain)	www.letusa.es

Co najdete v balení

Jakmile zakoupíte Pa800, zkontrolujte, zda jsou následující položky ve vašem balení. Pokud některé z nich schází, okamžitě kontaktujte dealera Korg.

- Pa800
- Stojan na noty
- Napájecí šňůra
- Uživatelský manuál
- Accessory CD (obsahuje USB ovladač, přídatné manuály, kde je Bonus Software a zálohu původního operačního systému i hudební zdroje)

Tento manuál

Tento manuál je rozdělen do čtyř sekcí:

- **Úvod**, který obsahuje přehled nástroje a základní operace.
- **Quick start**, obsahující řadu praktických návodů.
- **Referenční část**, kde jsou každá stránka a parametr podrobně popsány.
- **Appendix**, kde jsou výpisy dat a užitečné informace pro pokročilé uživatele. *Další informace najdete na příloženém Accessory CD.*

V tomto manuálu jsou využity následující zkratky:

►PERF Parametr lze uložit do aktuální performance stylů, příkazem Write Performance, z nabídky stránky.

Sty Parametr lze uložit do aktuální performance stylů, příkazem Write Style Performance, z nabídky stránky.

►STS Parametr lze uložit do jednoho z nastavení Single Touch aktuálního stylu nebo jako položku Single Touch do SongBooku. Chcete-li je uložit do stylu, zvolte příkaz Write STS z nabídky stránky v režimu Style Play. Pokud je chcete uložit jako položku do SongBook (jako styl nebo song), označte možnost Write STS na stránce Book Edit 1 režimu SongBook.

►GBL Parametr lze uložit jako globální, výběrem jednoho z příkazů Write Global v nabídce stránky. Některé globální oblasti jsou zde dostupné, takže se objeví menší symbol za zkratkou GBL pro každý odpovídající parametr. Více informací získáte v Referenční kapitole.

►SB Parametr lze uložit jako položku SongBooku.

Provedení zálohy originálních dat

Záložní kopie všech originálních dat najdete na stránce (www.korgpa.com). Můžete ji kdykoliv stáhnout, v případě, že chcete obnovit Pa800 do původního stavu.

Pokud upravujete hudební zdroje (zvuky, performance a styly), předpokládáme, že provádíte jejich časté záložní kopie, aby nedošlo k náhodné ztrátě.

Chcete-li zálohovat operační systém, nahlédněte do “Záloha OS” na str. 234.

Jak zálohovat hudební zdroje z výroby (styly, programy...), viz „Záloha všech zdrojů” na str. 235.

Natažení Operačního systému

U Pa800 lze čas od času provést update na novou verzi operačního systému, vydaného společností Korg. Operační systém si můžete stáhnout z www.korgpa.com. Pokyny o tom jsou dodané k operačnímu systému.

Kterou verzi operačního systému máte nainstalovanou v Pa800, to vidíte na stránce “Utility” v režimu Media (viz “Číslo verze OS” na str. 235).

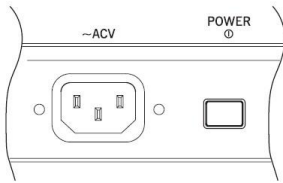
Natažení hudebních zdrojů

Pokud byste potřebovali originální hudební zdroje, jejich kopii si stáhnete z www.korgpa.com. Můžete si také vytvořit záložní kopii uživatelských dat (viz “Plná záloha dat” na str. 235).

Obnovení dat, viz “Plné obnovení zdrojů” na str. 235.

Začínáme

Zapojení napěťové šňůry



Zapojte dodanou napájecí šňůru do zvláštního konektoru na zadním panelu nástroje. Druhý konec zapojte do zásuvky. Nemusíte se bát ohledně lokálního napětí, jelikož Pa800 používá univerzální adaptér.

Za/vypnutí nástroje

- Stiskem vypínače POWER na zadním panelu zapněte nástroj. Displej se rozsvítí, zobrazuje startovací proceduru.

Pozn.: Při zapnutí nástroje, jsou RAM PCM Sampley, využitě některými User zvuky se mohou automaticky natáhnout, podle stavu parametru "PCM Autoload" (viz str. 236). To může zabrat určitou dobu.

- Dalším stiskem vypínače POWER na zadním panelu nástroj vypnete.

Upozornění: Vypnete-li nástroj, veškerá data, obsažená v RAM (nahrané songy či editace v režimu Sequencer, editované a neuložené sampley) budou ztraceny. MIDI Groove, generované funkcí Time Slice se ztratí také.

Ovšem, data uložená v paměti SSD (originální data, User zvuky, performance, styly a Multisampley) budou zachována. Uložené sampley rovněž.

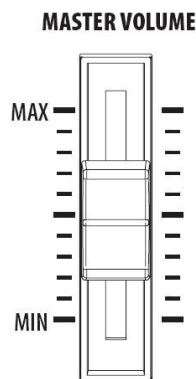
Ovládání hlasitosti

Hlavní hlasitost

Sliderem MASTER VOLUME ovládáte celkovou hlasitost nástroje. Slider ovládá hlasitost zvuku Pa800, v interních reproduktorech, hlavních výstupech (LEFT a RIGHT) OUTPUT a HEADPHONES konektoru.

1 & 2 je pod vlivem slideru. Takže použijte ovládání hlasitosti u mixu nebo monitoru a nastavte hlasitost.

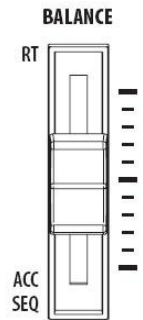
Pozn.: Začněte s nízkou hlasitostí, potom přidávejte MASTER VOLUME. Nenechávejte hlasitost na příliš vysoké úrovni po dlouhou dobu.



Hlasitost kláves, stylu a songu

Sliderem BALANCE ovládáte relativní hlasitost RealTime/RT stop (klaviatury, padů), stop stylů (bicí, perkuse, basa...), stop songů.

- Pokud jste v režimu Style Play, tento slider určuje poměr mezi realtime stopami (klaviatury), doprovodem (styl) a stopami padů.
- Pokud jste v režimu Song Play, tento slider určuje poměr mezi realtime stopami (klaviatury), sekvencerem a stopami padů.



Slider BALANCE sekvenceru

BALANCE slider sekvenceru nastavuje relativní hlasitost obou vlastních sekvencerů (Sequencer 1 a Sequencer 2).



- Posunem zcela doleva je na plné hlasitosti Sequencer 1 a Sequencer 2 je na nule.
- Posunem zcela doprava je na plné hlasitosti Sequencer 2 a Sequencer 1 je na nule.
- Posunem do středu jsou oba sekvencery na stejné úrovni.

Pozn.: Zapnete-li nástroj, posuňte slider do středu, aby se song nespustil na minimální úrovni.

Sluchátka

Sluchátka zapojte do výstupu HEADPHONES, jedná se o sluchátka s impedancí 16-200Ω (předpokládáme 50Ω). Použijete-li splitter, můžete zapojit i více než jedny sluchátka.

Audio výstupy

Audio výstupy umožňují zapojit Pa800 do externího zesilovače.

Stereo. Zapojte dva mono kabely do hlavních výstupů (LEFT, RIGHT) OUTPUT. Druhý konec obou kabelů zapojte do stereo kanálu mixu, do dvou mono kanálů, aktivních monitorů nebo CD, LINE IN či TAPE/AUX vstupu audio systému. Nepoužívejte PHONO vstup u audio systému!

Mono. Zapojte mono kabel do LEFT nebo RIGHT výstupu samostatně. Druhý konec kabelu do mono kanálu mixu, aktivního monitoru, nebo samostatného kanálu CD, LINE IN či TAPE/AUX vstupu hi-fi systému (uslyšíte pouze tento kanál, pokud nenastavíte zesilovač do Mono režimu).

Oddělené výstupy. Pa800 můžete zapojit do čtyř kanálů mixu. Je to velmi užitečné při nahrávání, nebo když chcete poslat stopy sekvenceru či doprovodné stopy do oddělených kanálů. Např. použitím oddělených výstupů můžete poslat bicí nebo basovou stopu do externího kompresoru či reverbu, nebo míchat nezávislé stopy na externím mixu.

Zapojte mono kabely do hlavních (LEFT, RIGHT) i 1, 2 výstupů. Aby šel signál do sub-výstupů (1, 2), musíte naprogramovat stopu(y), kterou chcete vyslat (viz sekci "Audio výstupy" v kapitole Global, od strany 206).

Pozn.: Pokud pošlete stopu do OUTPUT 1 nebo 2, bude vzata z hlavního mixu, jdoucího do interních repro a LEFT & RIGHT výstupů.

Pozn.: OUTPUT 1 & 2 obsahují čistý zvuk bez aplikovaných efektů.

Nastavte hlasitost LEFT & RIGHT výstupů sliderem MASTER VOLUME. Hlasitost 1 & 2 výstupů nastavíte ovládním na mixu nebo na externím audio systému.

Audio vstupy

Mikrofon, kytaru či jiný hudební nástroj můžete zapojit do AUDIO vstupů na zadním panelu nástroje. Mikrofon, zapojený do AUDIO INPUT 1 můžete poslat do Voice Procesoru k sofistikovanému zpracování.

Vhodným "XLR to 1/4" jack" adaptérem zapojte mikrofon se XLR konektorem do 1/4" vstupu Pa800. Kondenzátorový mikrofon musí mít externí phantomové napájení (jako mix), pokud jej chcete zapojit.

Knoby GAIN za audio vstupy nastavte vstupní citlivost. Spusťte externí zdroj a sledujte AUDIO IN LED indikátor na čelním panelu, zda je úroveň audio správně nastavena:

Off	Žádný signál na vstupu.
Zelená	Na vstupu je signál slabší až středně silný. Pokud LEDka zhasíná často, je vstupní gain příliš nízký. Pomocí GAIN a/nebo nastavením u zařízení zvýšte vstupní úroveň.
Oranžová	Lehké přebuzení signálu. To je v pořádku, pokud se rozsvítí jen občas, ve špičkách signálu.
Červená	V signálu dochází ke klipům. Pomocí GAIN a/nebo nastavením u zařízení snižte vstupní úroveň.

Viz kapitolu "Zpěv do zapojeného mikrofonu" na str. 68 a "Audio výstup: Audio In" sekci na str. 207, kde je více informací o zapojení a nastavení vstupů a audio zdroje.

MIDI zapojení

Můžete hrát interními zvuky Pa800 z externího kontroleru, např. master keyboardu, MIDI kytary, dechového kontroleru, MIDI akordeonu nebo digitálního pianu.

Můžete také ovládat jiná MIDI zařízení z Pa800 nebo jej zapojit do počítače a použít s externím sekvencerem.

Viz kapitolu "MIDI" na str. 241, kde je více informací o MIDI zapojení.

Damper Pedál

Damper (Sustain) pedál zapojte do konektoru DAMPER na zadním panelu. Použijte Korg PS1 nebo DS1H nožní spínač nebo jiný kompatibilní pedál. Chcete-li změnit polaritu, viz "Polarita Damper padálu" na str. 202.

Demo

Poslechněte si připravené Demo songy a přesvědčte se, co všechno vám nabízí Pa800. Máte několik Demo songů na výběr.

1. Stiskněte tlačítka STYLE PLAY a SONG PLAY současně. Jejich LEDky začnou blikat.
Pokud dále nestisknete žádné jiné tlačítko, budou přehrány všechny Demo Songy.
2. Vyberte jednu z dostupných podmínek a poslechněte si určitý Demo song.
3. Demo zastavíte stiskem tlačítka STOP na displeji, nebo ukončením režimu Demo, stiskem některého tlačítka MODE.

Stojan na noty

Notový stojan je ve standardní výbavě Pa800. Zasuňte jeho nohy do dvou vyhrazených otvorů na zadním panelu.

Glosář Termínů

Než začnete, věnujte chvíli seznámení se jmény a termíny užívané v textu o různých prvcích Pa800.

V této sekci najdete krátký popis různých klíčových prvků Pa800. Profesionální aranžér řady Pa využívá jiné terminologie, než tradiční syntezátor či workstation. Seznámením se jmény a funkcemi v této sekci lépe porozumíte, jak jednotlivé nezávislé části Pa800 spolupracují při vytváření realistického hudebního díla. To vám také pomůže pochopit většinu informací v tomto Uživatelském manuálu.

Zvuk

Zvuk je nezákladnějším prvkem při práci s aranžérem. Zvuk v podstatě označuje barvu zvuku, kterým nástroj hraje (piano, basa, saxofon, kytara...) a který lze editovat, uložit, vyvolat a přiřadit stopě. Jednotlivým zvukem můžete hrát na klávesy v režimu Sound. V režimu Style Play nebo Sequencer můžete zvuky volně přiřadit stopám sekvenceru, stylu nebo klaviatury.

Styl

Styl je srdcem profesionálního aranžérského keyboardu. V podstatě styl sestává z osmi partů neboli "Stop".

Bicí

Bicí stopa umožňuje opakovat rytmickou frázi, hranou standardními nástroji bicí sady.

Perkuse

Další rytmické fráze, hrané různými perkusními nástroji (conga, shaker, cowbell, atd.) lze umístit na perkusní stopu.

Stopy Drum a Percussion mohou hrát stejnou frázi opakovaně, bez ohledu na noty a akordy, hrané na klaviatuře, ačkoliv je možné přiřadit jinou bicí sadu některému z partů nebo editovat sadu samotnou.

Basa & doprovod

Basová stopa a (až) pět dalších stop stylů může hrát hudební fráze, které souvisí a jsou synchronní se stopami Drum a Percussion. Ovšem, noty, hrané těmito stopami se *budou měnit* podle vývoje akordů, hraných na klaviatuře.

Nicméně, stopám stylů můžete přiřadit libovolný zvuk.

Variace

Každý styl může mít až čtyři Variace. Obecně je každá variace poněkud odlišnou verzí ostatních. Postupem od jedné variace k další ze čtyř, aranžmá bývá komplexnější a můžete přidat více partů (stop). To umožňuje dodat představení větší dynamiku, aniž byste přišli o originální "feeling" stylu.

Přechod (Fill-in)

Při představení občas bubeník zahraje "přechod" – např. když se vrací do sloky – přidá větší dynamiku, takže se příliš neopakuje. Pa800 nabízí tři možnosti Fill-in, zvláště naprogramované pro každý styl. Fill-in může obsahovat bicí samotné, bicí s nástroji, ba dokonce i tichou "pauzu".

Úvod a závěr (Intro & Ending)

Každý styl také umožňuje skladbu ozdobit sadou hudebních úvodů a zakončení. Obvykle jsou k dispozici delší a kratší verze Intro a Ending, kde se autor harmonicky pohrál a také s pevnými akordy. Intro ve stylu "odpočítání" zde najdete také.

Pad

Pady fungují jako jednostopé styly, které můžete spouštět pomocí vyhrazených tlačítek PAD. Můžete je využít ke hraní jednotlivými zvuky v reálném čase, ale také krátkých, opakovaných sekvencí, hraných současně se stylem.

Stopy klaviatury

Kromě stop stylů a padů, mohou hrát až čtyři další party na klávesy v reálném čase. Každou z těchto klávesových stop můžete omezit na konkrétní rozsah kláves nebo dynamiky, ale obecně až tři mohou hrát nad bodem rozdělení (Upper) a jedna pod ním (Lower). To umožňuje vrstvit Horní zvuky do jednoho. Bod rozdělení můžete určit na kteroukoliv klávesu. Kromě hraní se stylem, mohou tytéž stopy klaviatury hrát také se sekvencerem.

Nastavení STS (Single Touch Settings)

Tato nastavení zpřístupňují změny přiřazených zvuků každé ze stop klaviatury jediným stiskem tlačítka, což umožňuje různé zvukové variace během představení. Čtyři STS (Single Touch Settings) můžete uložit pro každý styl jako položku SongBook.

Ensemble

Zapnutím funkce Ensemble můžete jednotlivé tóny, hrané na stopách klaviatury ozdobit dalšími notami a vytvářet kompletní akordy. Ensemble ví, které noty přidat, podle akordu, hraného stylem. Navíc, parametry Ensemble umožňují vybrat typ zvuků, které budou přidány – od jednoduché, jednohlasé harmonie po plnou “dechovou” sekci – dokonce i s trilkem marimby!

Performance

Performance jsou nejobsáhlejším nastavením u Pa800 – v jediném nastavení lze uchovat styl (se všemi odpovídajícími zvuky), stopy klaviatury (se všemi odpovídajícími zvuky) a veškerým nastavením Single Touch, tempa, transpozice, atd. Performance lze uložit do jedné z bank performancí nebo je lze uložit ve formátu “databáze” funkcí SongBook.

Sekvencer

Sekvencer funguje jako rekordér, takže můžete snímat a přehrávat vaši hru. Sekvencer u Pa800 funguje v několika režimech. V režimu Backing Sequence můžete každý prvek stylu a každý Real-Time prvek (klaviatury a padů) nahrát do zvláštní stopy jediným průchodem. To je velká pomoc, když potřebujete nahrát song rychle. Sekvencer můžete využít i jako tradiční, 16-stopý, lineární sekvencer, kde každá stopa je nahrána individuálně, po jedné.

LOGO

Na čelním panelu Pa800 jste si jistě všimli log a ne všichni z vás vědí, co znamenají. Zde je jejich stručné objasnění.



RX Technology je současným špičkovým enginem, což dokládá každá z vlastností Pa800 – od syntézy až po displej i to, jak vše spolupracuje.



Pa800 má k dispozici různé profesionální, vokální efekty – včetně reverbu, delay, komprese a 3-part vokálních harmonií! Všechny vokální efekty (kromě reverbu) jsou vyvinuty u TC Helicon, špičky v oboru technologií zpracování vokálů.



General MIDI (GM) je standard, který zajišťuje kompatibilitu zvuků a zpráv mezi GM kompatibilními nástroji od různých výrobců.

Např. songy ze sekvenceru, vytvořené v libovolném, GM vybaveném produktu a uložené ve formátu GM, budou v Pa800 správně přehrány.

Základní ovládání

Grafické uživatelské prostředí Color TouchView™

Pa800 je vybaven jednoduchým grafickým uživatelským rozhraním, založeným na patentovaném prostředí TouchView™ Korg. Níže jsou základní prvky tohoto prostředí.

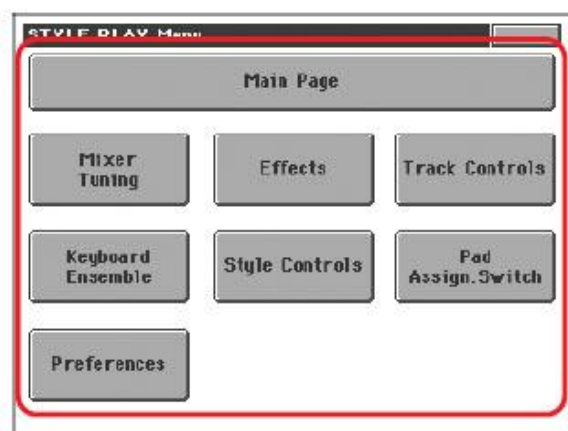
Stránky

Parametry jsou seskupeny na oddělených stránkách a lze je ovládat dotykem záložek v dolní části displeje.



Nabídky a sekce

Stránky jsou sestaveny do sekcí, ve kterých volíte dotykem příslušných tlačítek v nabídce Edit, která se objeví po stisku tlačítka MENU.



Volitelné položky

Trojúhelník u jména zvuku, stylu, STS, padu nebo songu značí, že jej lze zvolit a nahradit jiným prvkem. Dotkněte se jména a objeví se příslušné okno Select.



Překrývaná okna

Pokud stisknete jméno zvuku, stylu, STS, padu nebo songu, překryje se nové okno přes aktuální.

Po výběru položky v okně nebo stiskem tlačítka EXIT se okno zavře a překryté okno se znovu vrátí nahoru.



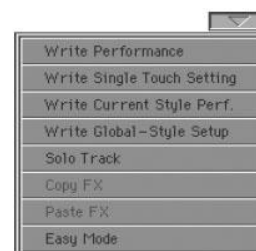
Dialogové boxy

Podobně je tomu při výběru oken, dialogové boxy se vrství přes sebe. Stiskem jednoho z tlačítek na displeji dáte Pa800 odpověď a dialogový box se zavře.



Nabídky stránek

Stiskem ikony v pravém horním rohu na každé stránce se objeví nabídky se souvisejícími příkazy na aktuální stránce. Dotykem jednoho z příkazů jej zvolíte. (Stisknete-li cokoliv jiného na obrazovce, dotaz zmizí bez zadání příkazu).



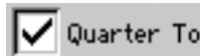
Otevírací nabídky

Šipkou, která se objeví u jména parametru, stiskem vyjede nabídka. Výběrem jedné z dostupných možností (nebo cokoliv jiného na obrazovce) nabídka zmizí.



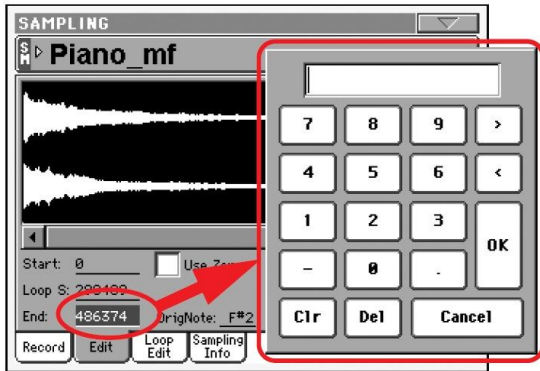
Boxy s označením

Tento druh parametrů jsou přepínače stavu on/off. Stiskem změňte tento stav.



Numerická pole

Pokud lze numerickou hodnotu upravit, druhým stiskem se otevře numerická klávesnice.

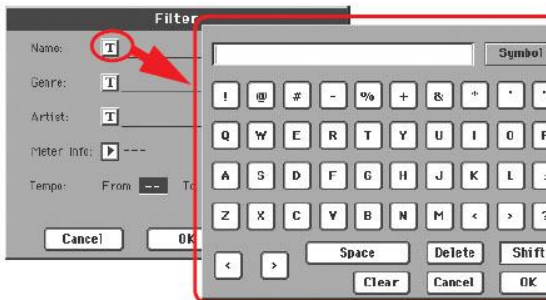


Textová pole

Pokud je podržena textová volba, druhým stiskem vyjde výpis možností.

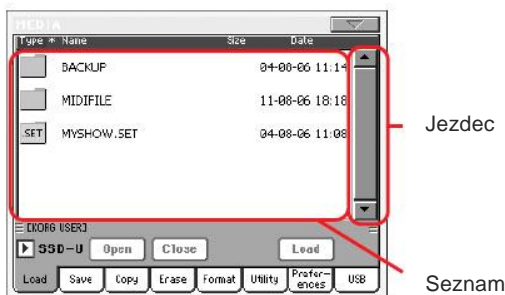
Úprava jmen

Pokud se objeví tlačítko **T** (Text Edit) u jména, stiskem otevřete okno Text Edit a můžete jméno upravit.



Výpisy a posuvní jezdcí

Soubory, uložené na mediu, nebo jiná data lze zobrazit jako výpis. Posuvným jezdcem v něm můžete listovat.



Podržte tlačítko SHIFT a stiskněte jednu ze šipek, tím se posunete na další nebo předchozí alfanumerickou sekci.

Ikony

Různé ikony pomáhají identifikovat typ souboru, song či složku.

Pracovní režimy

Stránky Pa800 jsou rozděleny podle pracovních režimů. Každý režim je přístupný stiskem odpovídajícího tlačítka v sekci MODE na ovládacím panelu.

Je označený jinou *barvou kódu*, což pomáhá zjistit, kde se právě nacházíte.

Tři speciální režimy (Global, Disk a SongBook) překrývají aktuální pracovní režim, který zůstává aktivní v pozadí. V režimu SongBook můžete vyvolat režim Style Play nebo Song Play.

Přístupné (zvýrazněné) položky

Každá operace, provedená s parametry, daty nebo seznamem položek, se spouští zvýrazněnou položkou. Nejprve zvolte parametr nebo položku, potom spusťte operaci.

J = 71

Nepřístupné (šedé) parametry

Pokud je parametr nebo příkaz aktuálně přístupný, je zobrazen jako šedý na displeji. To znamená, že jej nelze zvolit, ale je možné jej zpřístupnit za určitých podmínek, nebo přepnutím na jinou stránku.



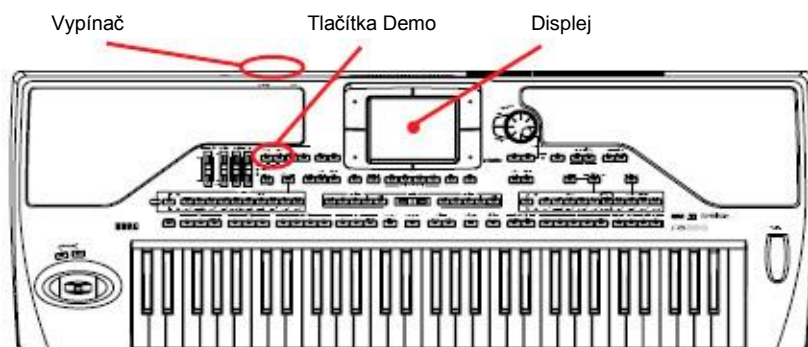
Kombinace

Některé kombinace nebo stránky lze vyvolat podržením tlačítka SHIFT a stiskem jiného tlačítka nebo prvku na displeji. Viz kapitolu "Kombinace" na str. 299, kde je výpis dostupných kombinací.

Quick start

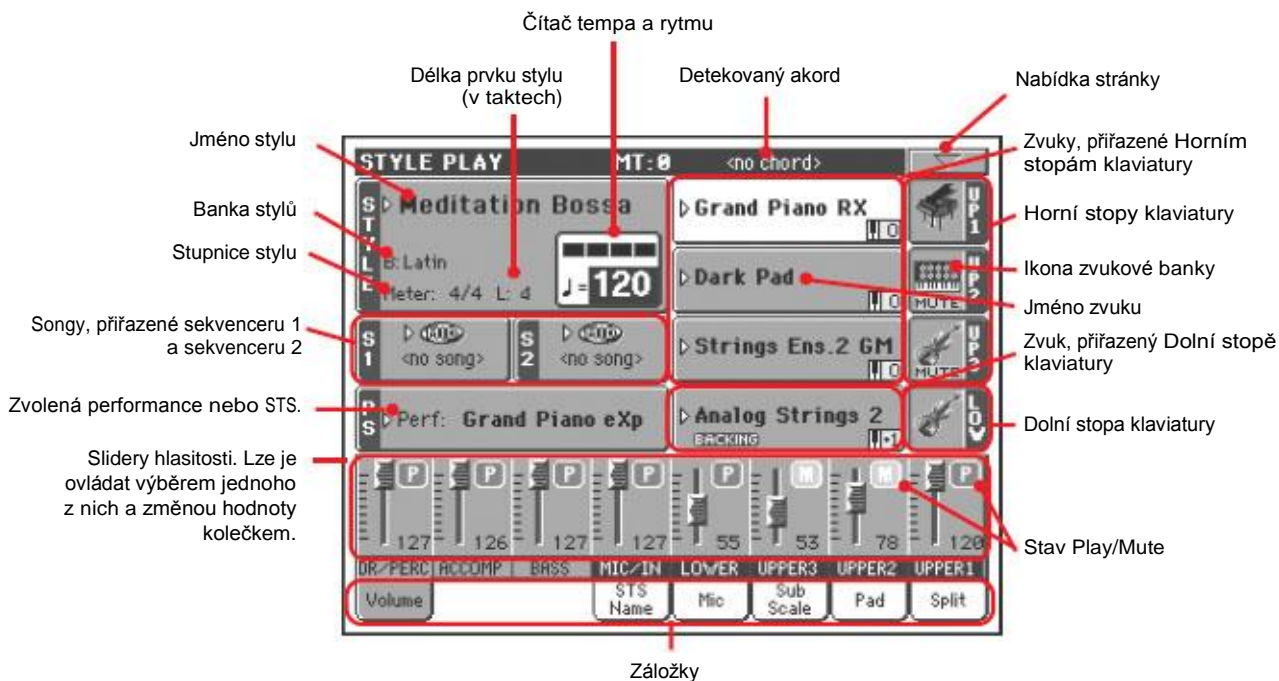
Zapnutí nástroje a poslech demo nahrávek

Nejdřív ze všeho zapněte nástroj a seznámte se s hlavní obrazovkou. Můžete si také poslechnout demo nahrávky.



Zapnutí nástroje a hlavní obrazovka

Zapněte Pa800 stiskem tlačítka POWER na zadním panelu.
Po zapnutí nástroje se na pár sekund objeví uvítací obrazovka a pak hlavní obrazovka.



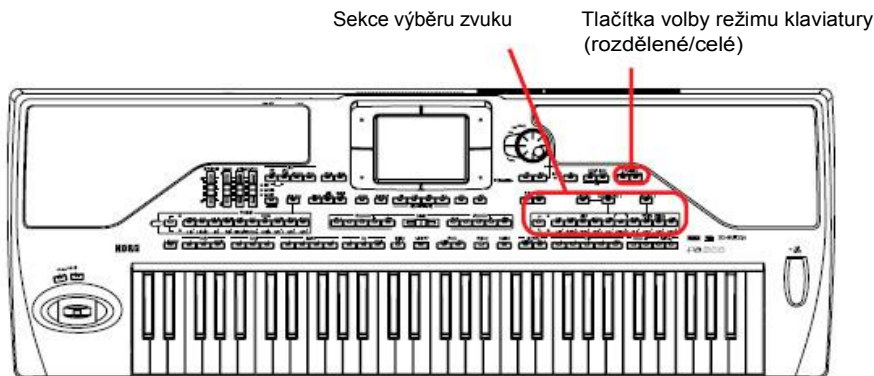
Přehrávání demo nahrávek

Různé demo songy jsou zde připraveny, aby demonstrovaly zvukové možnosti Pa800.

- 1 Chcete-li otevřít stránku Demo, stiskněte tlačítka STYLE PLAY a SONG PLAY současně.
- 2 Sledujte instrukce na displeji. Hotovo!

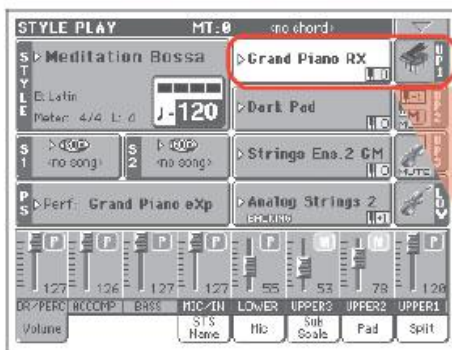
Hraní zvuky

Na klaviaturu můžete hrát až třemi zvuky současně. Můžete si také klaviaturu rozdělit na dvě části a hrát až třemi zvuky pravou rukou (Upper) a jedním levou rukou (Lower).



Výběr zvuku a hraní na klaviaturu

1 Zvolte stopu Upper 1 a připravte ji ke hraní.

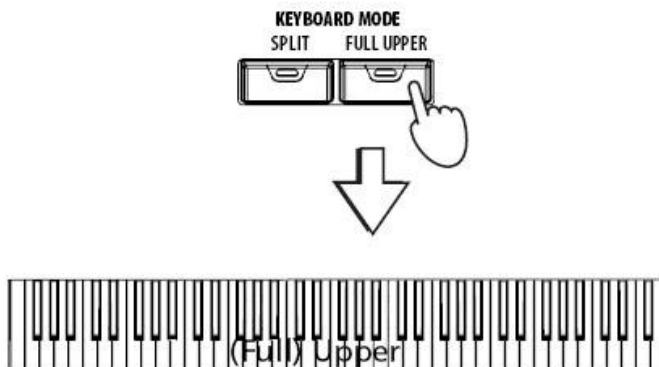


Zvolená stopa je zobrazena na bílém pozadí. Pro náš příklad jsme zvolili stopu Upper 1. **Pokud dosud není zvolena, zvolte ji dalším stiskem.**

Pokud není ikona **MUTE** u banky, znamená to, že je stopa Upper 1 zvolena pro hraní. **Jestliže je umlčená, stiskem ikony banky ji nastavíte pro hraní.**

i Pozn.: Zajistěte, že stopy Upper 2 a Upper 3 jsou umlčeny a nehrají. Pokud slyšíte více než jeden zvuk, viz str. 33, jak stopy umlčet.

2 Chcete-li hrát jedním zvukem na celou klaviaturu, musí být klaviatura v režimu Full Upper. Pokud je rozdělena na dvě části, stiskněte tlačítko FULL UPPER v sekci KEYBOARD MODE na ovládacím panelu.



3 Dotykem oblasti stopy Upper 1 na displeji otevřete okno Sound Select.

Trojúhelník znamená, že dotykem jména otevřete okno Select

Jméno zvuku

Sada bank. [1/10] odpovídá horní řadě originálních zvuků na ovládacím panelu, [11/17] dolní řadě. [User] značí User zvuky.

Aktuálně zvolený zvuk se objeví také v hlavičce stránky.

Cílová stopa pro zvolený zvuk



Ikona zvukové banky

Zvolený zvuk je zvýrazněný. Stiskem jména zvuku jej zvolíte.

Stiskem jedné ze záložek zvolíte jinou banku zvuků.

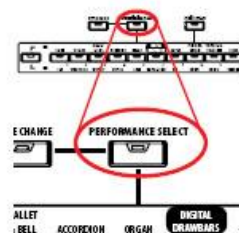
Stiskem jedné ze záložek zvolíte jinou stránku zvuků.



Tlačítka předchozí a následující stránky se zde mohou objevit, pokud je dostupných více než pět stránek.



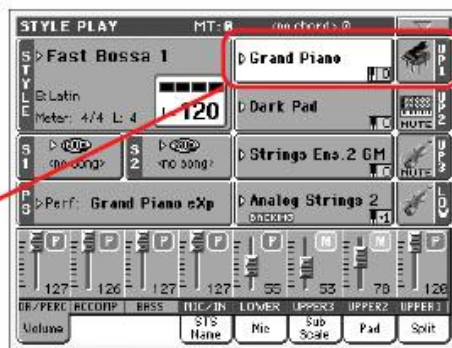
Pozn.: Okno Sound Select můžete také otevřít jedním z tlačítek v sekci PERFORMANCE/SOUND SELECT – LEDky tlačítek SOUND SELECT svítí. Zde můžete skočit přímo na požadovanou banku zvuků.



4 Vyberte zvuk v okně Sound Select.



Okno Sound Select se zavře a znovu se objeví hlavní obrazovka, se zvoleným zvukem, přiřazeným stopě Upper 1.



5 Zahrajte zvukem na klaviatuře.



Pozn.: Můžete nechat okno Sound Select na displeji otevřené, i po zvolení zvuku. Stiskem DISPLAY HOLD se LEDka rozsvítí. V tom případě stiskem tlačítka EXIT okno zavřete.



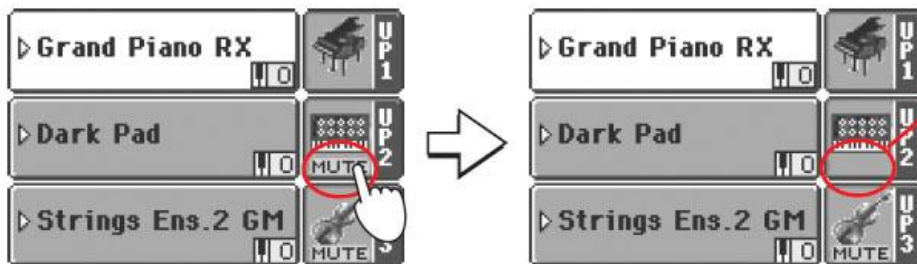
Hraní dvěma nebo třemi zvuky současně

Můžete vrstvit všechny tři Horní stopy a hrát těmito zvuky současně.



Sledujte, kdy se objeví ikona **MUTE** ve stavových boxech Upper 2 a Upper 3. Tyto stopy nebudou znít.

- 1 Stiskem **MUTE** ikony ve stavovém boxu Upper 2 nastavte stopu Upper 2 pro přehrání.



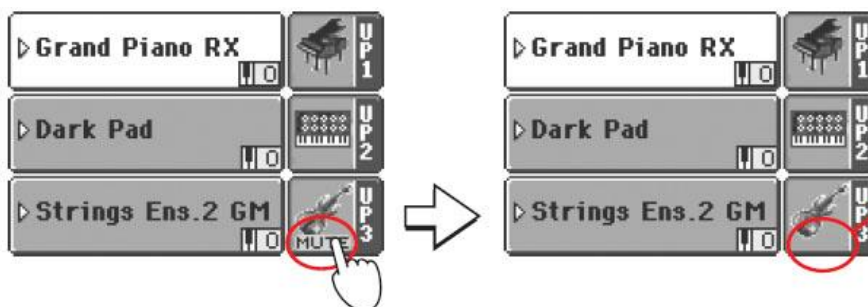
Stiskem v této oblasti, ikona **MUTE** zmizí. Stopa Upper 2 je připravena pro hraní a bude slyšet.

- 2 Zahrajte na klaviaturu.



Sledujte, zda byl zvuk 'Dark Pad' (přiřazený stopě Upper 2) ve vrstvě s 'Grand Piano' (přiřazenému stopě Upper 1).

- 3 Stiskem **MUTE** ikony Upper 3 ve stavovém boxu nastavte stopu Upper 3 pro přehrání.



Stiskem v této oblasti, ikona **MUTE** zmizí. Stopa Upper 3 je připravena pro hraní a bude slyšet.

- 4 Zahrajte na klaviaturu.

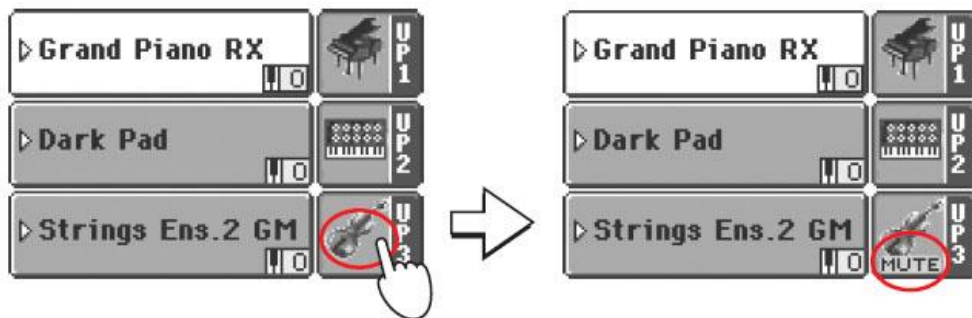


Sledujte, zde byl zvuk 'StringEns2' (přiřazený stopě Upper 3) přidán k 'Dark Pad' (přiřazenému stopě Upper 2) a 'Grand Piano' (přiřazenému stopě Upper 1).

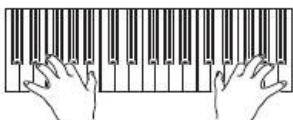
34 Hraní zvuky

Hraní dvěma nebo třemi zvuky současně

- 5 Stiskněte ikonu banky ve stavovém boxu Upper 3, tím znovu umlčíte stopu Upper 3.

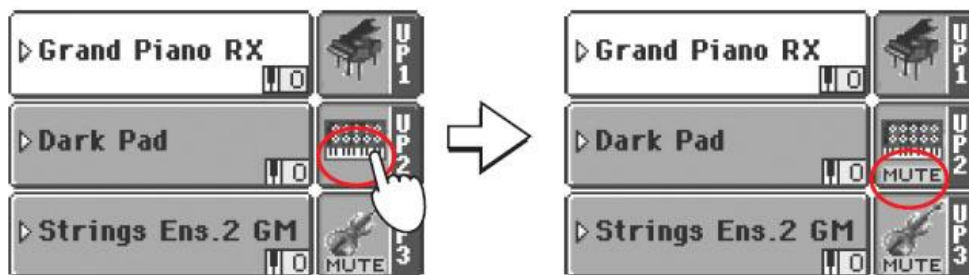


- 6 Zahrajte na klaviaturu.



Sledujte, zde byl zvuk 'StringEns2' (přiřazený stopě Upper 3) znovu umlčen. Pouze stopy Upper 1 a Upper 2 bude nyní slyšet.

- 7 Stiskněte ikonu banky ve stavovém boxu Upper 2, tím znovu umlčíte stopu Upper 2.



- 8 Zahrajte na klaviaturu.

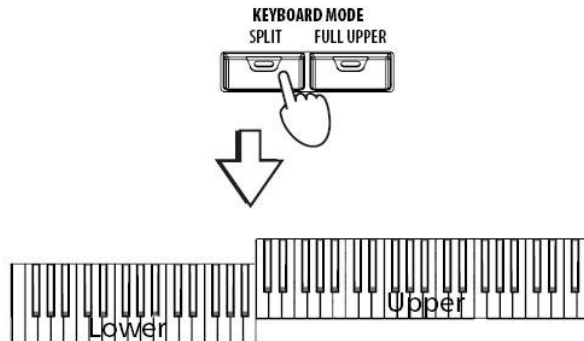


Sledujte, zde byl zvuk 'Dark Pad' (přiřazený stopě Upper 2) znovu umlčen. Pouze stopa Upper 1 bude nyní slyšet.

Hraní různými zvuky v levé a pravé ruce

Můžete hrát jedním zvukem v levé ruce a v pravé až třemi zvuky.

- 1 Stiskem tlačítka **SPLIT** v sekci **KEYBOARD MODE** na ovládacím panelu rozdělíte klaviaturu na části **Lower** (pro levou ruku) a **Upper** (pro pravou).

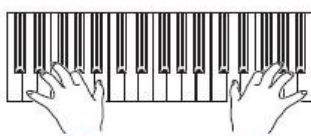


- 2 Stopa **Lower** musí být připravena ke hraní.

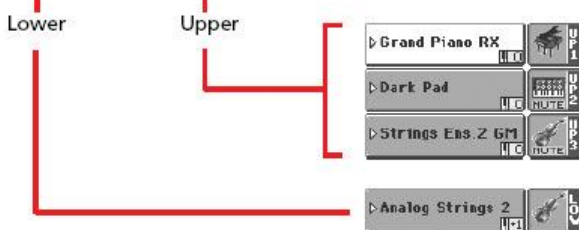


Pokud je stopa **Lower** umlčená, stiskem ikony **MUTE** zmizí z této oblasti.

- 3 Zahrajte na klaviaturu.

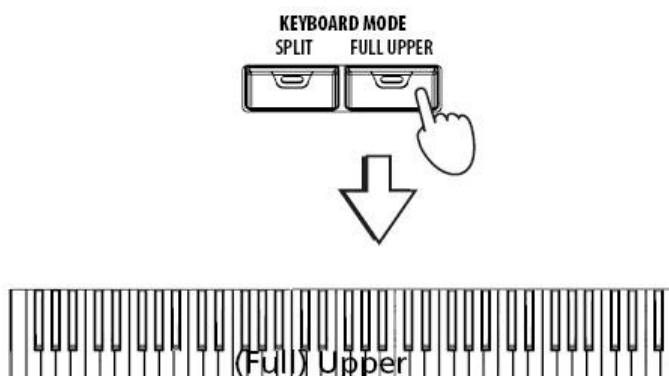


Sledujte, zda je klaviatura rozdělená do dvou částí, a zda každá hraje jiným zvukem.



i Tip: Můžete zvolit jiný zvuk pro Dolní část, následující procedurou, stejnou jako u stopy Upper 1. Viz str. 31.

- 4 Vraťte se do režimu pro hru na celou klaviaturu stiskem tlačítka **FULL UPPER** v sekci **KEYBOARD MODE** na ovládacím panelu.



5 Zahrajte na klaviaturu.



Sledujte, zda klaviatura hraje znovu stopy Upper v celém rozsahu kláves.

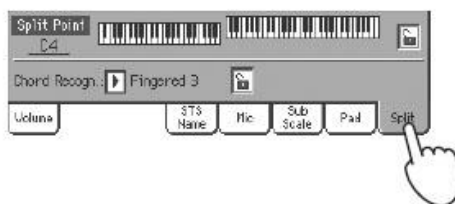
Upper



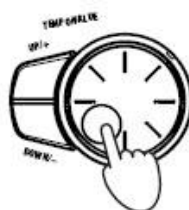
Změna bodu rozdělení

Pokud nejste spokojeni se zvoleným bodem rozdělení, můžete jej nastavit na jinou klávesu.

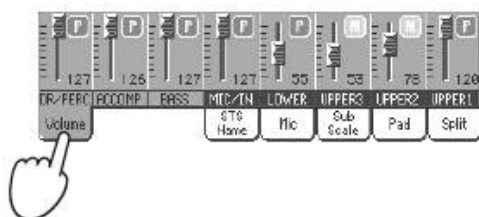
1 Stiskem záložky Split vstoupíte na panel Split Point.



2 Dotkněte se klaviatury na displeji, potom zahrajte tón na klávesách. Nebo stiskem zvolte parametr Split Point a kolečkem vyberte nový dělicí bod.



3 Stiskem záložky Volume se vrátíte na panel hlasitosti.



Zvýšení a snížení Horní oktávy

Pokud zní všechny stopy Upper příliš vysoko nebo nízko, můžete rychle určit, ve které oktávě se bude hrát.

- 1 Tlačítka **UPPER OCTAVE** na ovládacím panelu transponují všechny stopy Upper současně.



i **Pozn.:** Hodnota *Octave Transpose* každé stopy klaviatury se zobrazí pod jménem zvuku.



- 2 Současným stiskem obou tlačítek **UPPER OCTAVE** resetujete oktávy.

Výběr a uložení Performancí

Performance jsou hudebním srdcem Pa800. Na rozdíl od výběru zvuků, výběr Performance probíhá s několika zvuky současně, s potřebnými efekty a transpozicemi, plus mnoha dalšími parametry, užitečnými pro hraní v dané situaci.

Můžete uložit veškerá nastavení ovládacího panelu do paměti Performance (včetně nastavení digitálních varhanních táhel). Přestože řadu Performancí jste obdrželi s nástrojem, můžete si každou z nich upravit podle chuti a uložit je v této podobě.

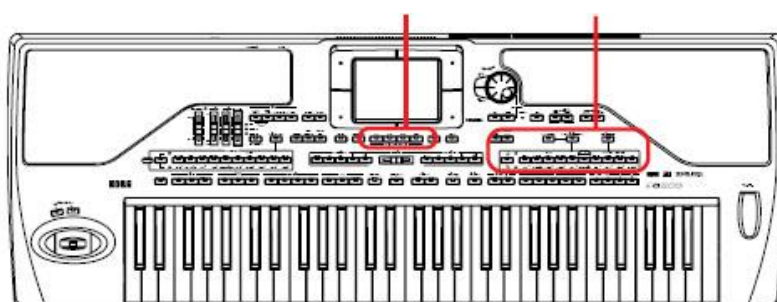
Podobně jako u Performancí, můžete nastavení uložit také do **Single Touch Setting (STS)**, kam se ukládají veškerá nastavení stop klaviatury. V každém stylu a v SongBooku jste získali čtyři STS a můžete je zvolit čtyřmi vyhrazenými tlačítky pod displejem.

Pokud se aktuální nastavení týká stop stylů, můžete uložit nastavení do třetího typu objektu, zvaného **Style Performance**.

Pamatujte, že **nastavení, uložené v Performanci 1 se automaticky zvolí při zapnutí nástroje.** To znamená, že můžete uložit preferované startovní nastavení Performance 1.

Sekce Single Touch Settings (STS)

Sekce Performance/Sound Select



Výběr performance

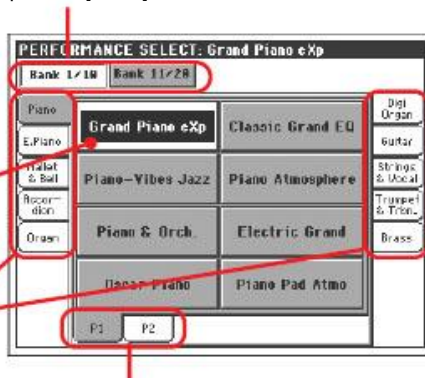
1 Stiskem v oblasti Performance na displeji otevřete okno Performance Select.



Vyznačí se zvolená Performance. Stiskem jména Performance ji zvolíte.

Stiskem jedné ze záložek zvolíte jinou banku zvuků.

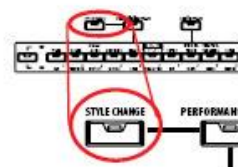
Sada bank. [1/10] odpovídá horní řadě originálních Performance na ovládacím panelu, [11/20] dolní řadě.



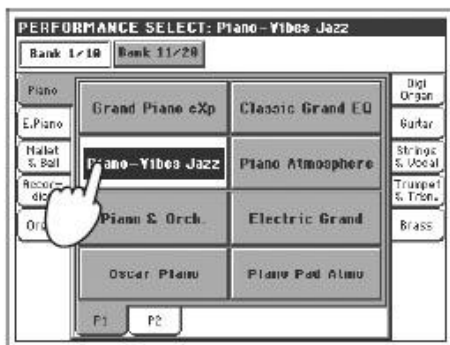
Stiskem jedné ze záložek dole zvolíte jinou stránku Performancí.



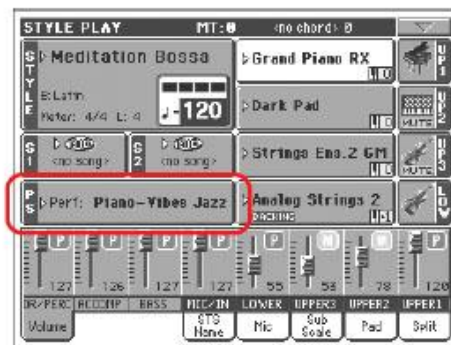
Pozn.: Okno Performance Select můžete také otevřít jedním z tlačítek v sekci PERFORMANCE/SOUND SELECT – LEDky tlačítek PERFORMANCE SELECT svítí. Zde můžete skočit přímo na požadovanou banku Performancí.



2 Vyberte jednu z Performancí v okně Performance Select.



Okno Performance Select se zavře a hlavní obrazovka se objeví znovu (volba Display Hold je na Off). Zvuky, efekty a další nastavení se mění podle nastavení zvolené Performance.



3 Zahrajte na klaviaturu.



Nastavení, uložené ve zvolené STS je nyní zvoleno. Budou vyvolány zvuky, efekty a další nastavení.



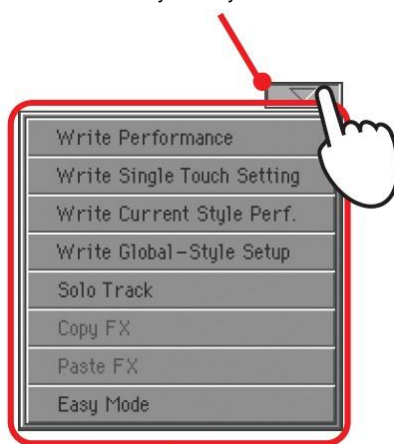
Pozn.: Pokud LEDka tlačítka STYLE CHANGE svítí, výběrem Performance automaticky zvolíte jiný styl a jeho nastavení (zvuky a efekty pro stopy stylu...)

Uložení nastavení do performance

Veškerá nastavení ovládacího panelu, plus nastavení stopy klaviatury i zvolené efekty a presetů Voice Procesoru lze uložit do jedné Performance a pak rychle vyvolat později.

1 Stiskem ikony nabídky stránek otevřete tuto nabídku.

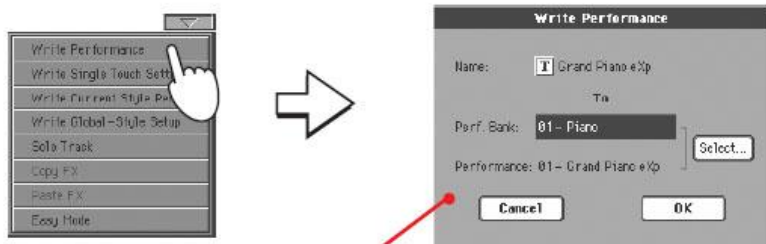
Ikona nabídky stránek



Nabídka stránek

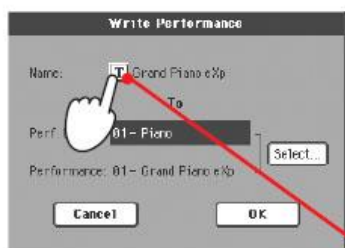
i Pozn.: Chcete-li otevřít dialogový box Write Performance, stiskněte SHIFT + jednu z tlačítek PERFORMANCE.

2 Zvolte příkaz 'Write Performance' a otevřete dialogový box Write Performance.

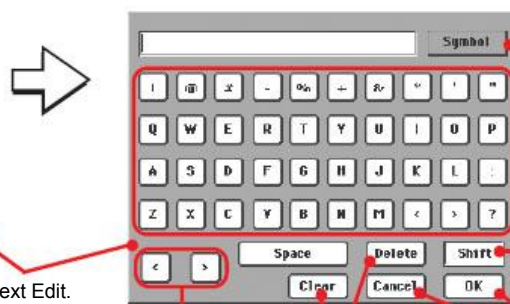


Po zvolení položky nabídky Write Performance, se objeví dialogový box Write Performance.

3 Chcete-li, můžete zadat Performanci nové jméno.



Stiskem symbolu 'T' otevřete dialogový box Text Edit.



Stiskem Symbol můžete zadat speciální znaky.

Abecedních znaků využijete k zadání textu.

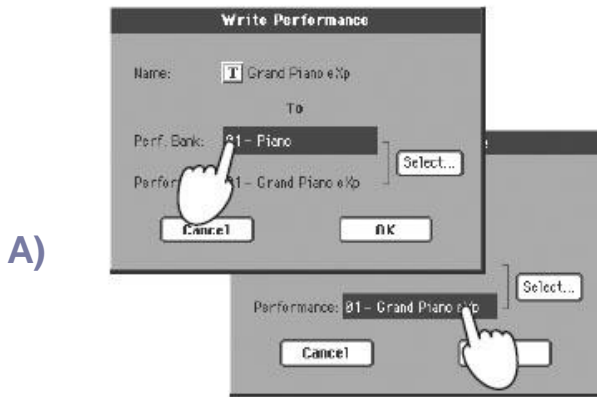
Tlačítkem SHIFT přepínáte velké a malé znaky.

Tlačítka '<' a '>' posunete kurzor.

Stiskem Clear vymažete celý řetězec, Delete vymaže jen jeden znak.

Pokud jste hotovi, stiskem OK potvrďte nové jméno nebo Cancel zrušíte veškeré změny.

4 Zvolte banku a performanci v paměti, kam byste rádi uložili performanci.

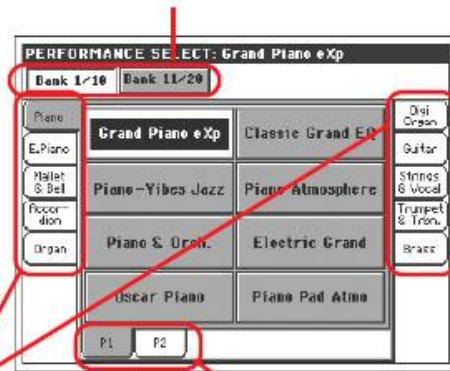


Abyste zvolili cílovou banku a performanci v paměti, zvolte parametry banky, performance a upravte je kolečkem.

nebo...



Sada bank. [1/10] odpovídá horní řadě originálních Performance na ovládacím panelu, [11/20] dolní řadě.



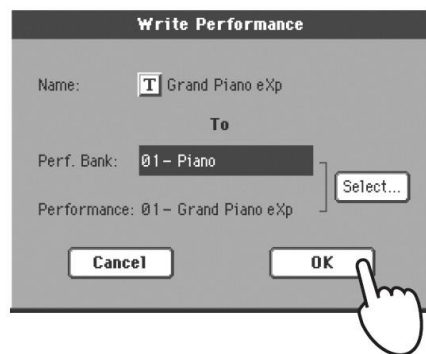
Vyznačí se zvolená Performance. Stiskem jména performance ji zvolíte.

Pozn.: Performanci lze uložit do 'prázdny' paměti. 'Prázdny' místo značí, že neobsahuje data.

Stiskem jedné ze záložek zvolte jinou banku zvuků.

Stiskem jedné ze záložek dole zvolte jinou stránku Performancí.

5 Pokud jste změnilí jméno Performance a zvolíte cílovou paměť, stiskem OK uložíte Performanci do paměti (nebo zrušíte operaci).



⚠ Varování:
Uložení Performance do již využitý paměti přepíše existující data v této paměti. Starší data budou ztracena. Zálohujte veškerá důležitá data.

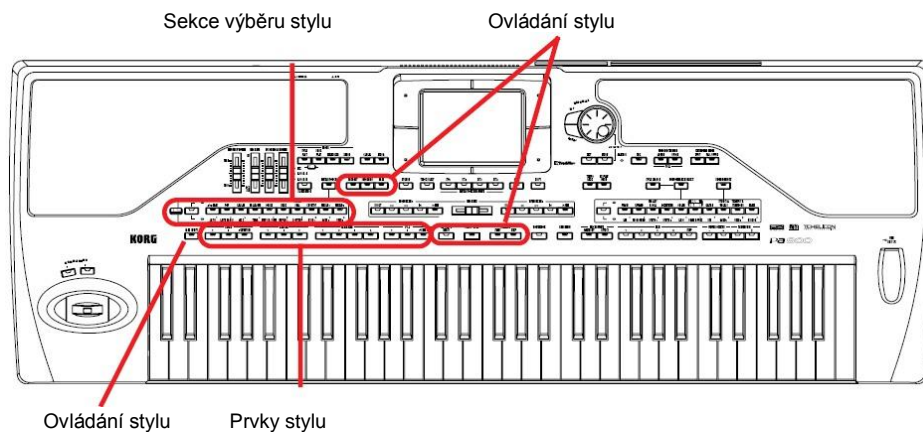
Výběr a hraní různými Styly

Pa800 je aranžér, tedy hudební nástroj, vybavený automatickým doprovodem nebo aranžmá. Každý styl aranžmá nazýváme v souvislosti s tím "Stylem".

Styl je tvořen několika elementy stylu (Intro, Variation, Fill, Ending), odpovídajícím různým sekcím songu. Výběrem elementů stylu může být vaše hra více proměnlivá a hudebnější.

Pokud zvolíte styl, je současně nastavena Style Performance, s nastavením stop stylů. Pokud zapnete SINGLE TOUCH LED, první čtyři nastavení Single Touch (STS), spojené se stylem jsou zvoleny také a automaticky jsou konfigurovány stopy klaviatury, pady, efekty i některé další užitečné parametry.

Těmito kontrolery ovládáte spuštění a zastavení stylu.



Výběr a hraní stylem

1 Stiskněte oblast Style na displeji. Objeví se okno Style Select.

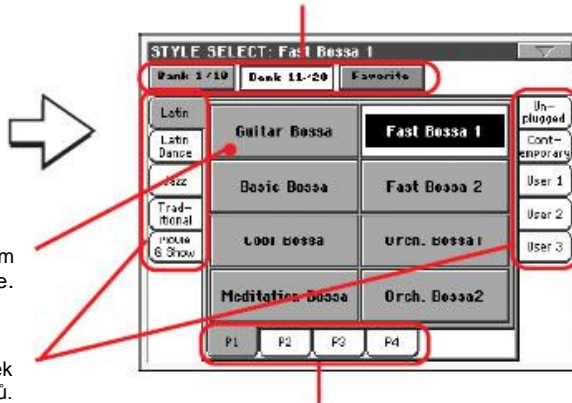
Sada bank. [1/10] odpovídá hornímu řádku stylů na ovládacím panelu, [11/20] dolnímu řádku, [Favorite] jsou oblíbené styly.

i Pozn.: Můžete otevřít okno Style Select také stiskem jednoho z tlačítek sekce STYLE SELECT. Zde můžete skočit přímo na požadovanou banku stylů.



Vyznačí se zvolený styl. Stiskem jména stylu jej zvolíte.

Stiskem jedné ze záložek zvolte jinou banku stylů.



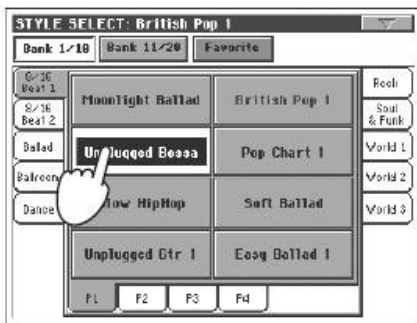
Stiskem jedné ze záložek dole zvolte jinou stránku stylů.



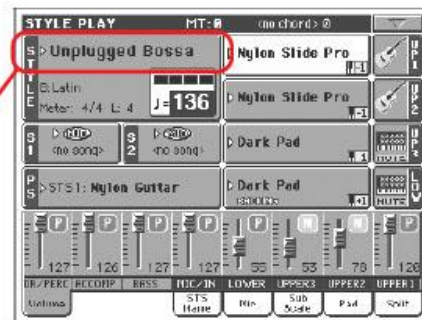
2 Vyberte styl v okně Style Select.



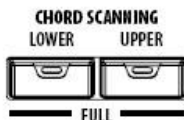
Pozn.: Můžete ponechat okno Style Select na displeji otevřené, i po výběru zvuku, nastavením parametru Display Hold na On. V tom případě stiskem tlačítka EXIT okno zavřete.



Okno Style Select se zavře a znovu se vrátí hlavní obrazovka, s připraveným stylem.



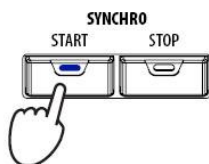
3 Musíte zvolit jeden z režimů Chord Scanning.



Kvůli scanování akordů musí LEDka svítit.

Dolní: Akordy jsou detekovány nalevo od dělicího bodu;
Upper: Akordy jsou detekovány napravo od dělicího bodu;
Full: Akordy jsou detekovány na celé klaviatuře.
Off: Jen zvuk bicí stopy je slyšet.

4 Stiskem SYNCHRO-START se LEDka rozsvítí.



5 Zahrajte na klaviaturu.



Pokud zapnete funkci Syncho-Start, styl se spustí, jakmile zahrajete notu nebo akord v oblasti rozeznání akordů. Akordy hrajete levou rukou a melodii pravou rukou. Aranžér bude sledovat vaši hru.

6 Stiskem START/STOP zastavíte styl.

START / STOP

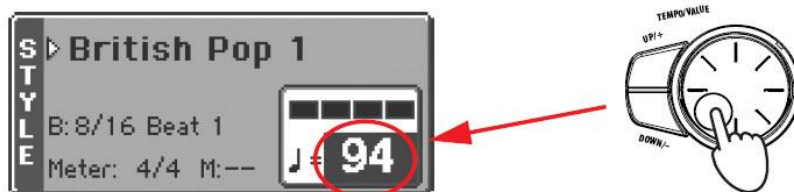


Pozn.: Jednoduchým stiskem START/STOP spustíte styl, ale funkce Syncho-Start zajistí, že styl se spustí synchronně ke hře na klaviaturu. Proto může být bráno za "hudebnější" spuštění stylu.

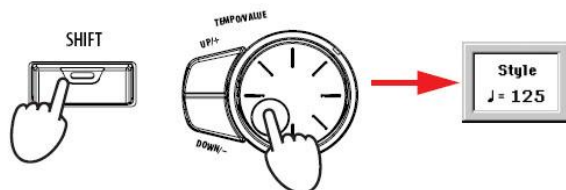
Tempo

Přestože je nastavení tempa uloženo v každém stylu nebo Performanci, můžete je měnit podle potřeby. Můžete využít jednu z následujících dvou metod.

- **Je-li zvolen parametr Tempo, kolečkem můžete změnit jeho hodnotu.**



- **Pokud není parametr Tempo zvolený, nebo jste na jiné stránce, podržte tlačítko SHIFT stisknuté a kolečkem změňte Tempo. Zvolené tempo bude zobrazeno v malém okně.**

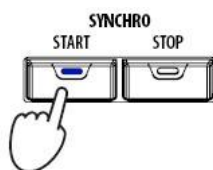


- **Stiskem tlačítek UP a DOWN současně vyvoláte uložené Tempo.**

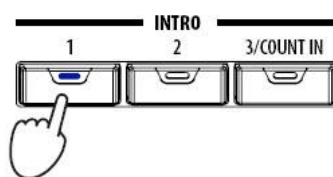
Intro, Fill, Variation, Ending

Pokud hraje styl, můžete zvolit jiné “prvky stylu”, aby byl zvuk bohatější. Styl je utvořen až ze čtyř základních patternů (Variací), tří úvodů (nebo dvou úvodů a odpočítání), tří přechodů (nebo dvou přechodů a pauzy) a tří závěrů.

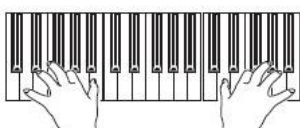
- 1 LEDka SYNCHRO-START musí svítit (nebo ji stiskem rozsvítíte).



- 2 Stiskem jednoho z tlačítek INTRO nastavte určitý úvod ke hraní.

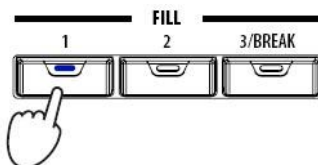


- 3 Zahrajte na klaviaturu.



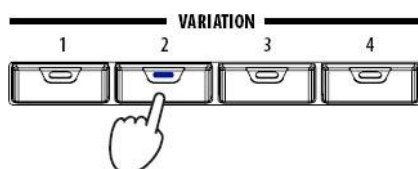
Styl se spustí se zvoleným úvodem. Jakmile je úvod dokončený, spustí se přehrávání základního patternu (zvolené Variace).

- 4 Během hraní stiskněte jedno z tlačítek FILL a zvolte Fill.



i Pozn.:
Nepotřebujete volit Fill před zvolením jiné variace, ale výběrem přechodu zajistíte “plynulejší” a hudebnější přechod.

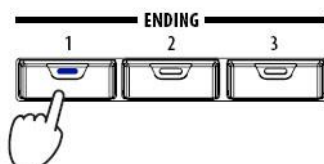
- 5 Před ukončením přechodu stiskněte jedno z tlačítek VARIATION, vyberte jinou variaci základního patternu.



Jakmile přechod skončí, spustí se zvolená Variace.

i Pozn.: Nemusíte volit Variaci během přechodu, jelikož Variace již může být automaticky vyvolána na konci přechodu. Viz “Režim přechodu (1...3)” na str. 99.

- 6 Jestliže chcete zastavit přehrávání, stiskem jednoho z tlačítek ENDING zastavíte styl zakončením.



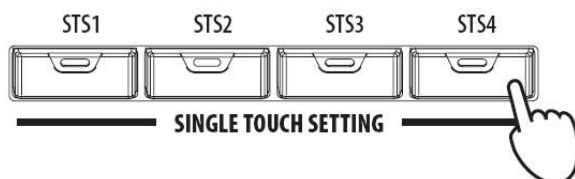
Jakmile skončí závěr, styl automaticky skončí.

Single Touch Settings (STS)

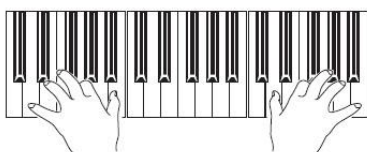
Každý styl nebo položka SongBooku může obsahovat až čtyři nastavení stop klaviatury, zvané STS (což je zkratka "Single Touch Settings"). STS #1 se zvolí automaticky, když zvolíte styl, takže i LEDka SINGLE TOUCH je zapnutá. STS#1 rovněž vyvoláte, když zvolíte položku SongBook.

STS jsou dostupné při přepínání v režimu Song Play, Style play, kde můžete vybrat různé konfigurace stop klaviatury, během poslechu songů.

1 Stiskněte jedno ze čtyř STS tlačítek pod displejem.



2 Zahrajte na klaviaturu.



Nastavení, uložené ve zvolené STS je nyní zvoleno. Budou vyvolány zvuky, efekty a další nastavení.

3 Zkuste všechny ostatní STS a sledujte, jak se změní nastavení pro každý.

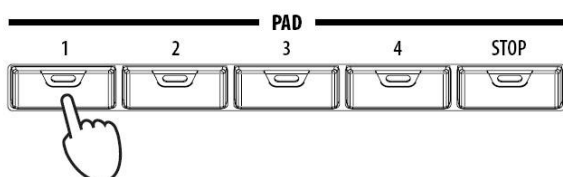
i Pozn.: STS jsou velmi podobné Performancím, ale jsou jemně vyladěné pro styl, ke kterému patří.

i Tip: Jména čtyř dostupných STS pro aktuální styl, vidíte stiskem záložky STS Name.

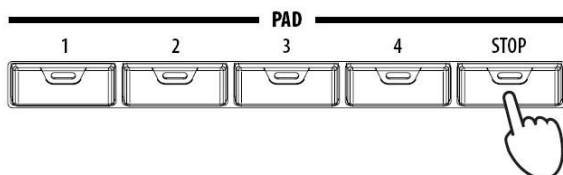
Pady

Pokud svítí LEDka STYLE CHANGE, každá Performance a STS může přiřadit čtyřem PADům jiné zvuky nebo patterny. Tyto zvuky nebo patterny lze přehrávat spolu se stopami klaviatury a se styly.

1 Stiskněte jeden ze 4 padů.



2 Pokud zvolené PADy spouští nekonečný zvuk patternu (např. aplaus, nebo kytarové arpeggio), stiskem STOP je ukončíte.



3 Zvolte jiný Performanci a sledujte, jak se mění zvuky nebo patterny, přiřazené PADům.

Dokonce můžete stisknout více padů současně a hrát dvěma či více zvuky nebo přehrávat více patternů najednou. Stiskem STOP je zastavíte současně. Podržíte-li STOP, pak stiskem tlačítek PAD pouze zastavíte jejich zvuk nebo patterny.

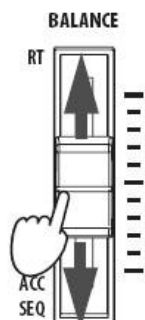
i Tip: Vidíte, které zvuky a patterny souvisí se čtyřmi pady v aktuální Performanci nebo STS, stiskem záložky Pad.

i Tip: Můžete otevřít okno Pad Select a přiřadit jiný zvuk nebo pattern Padům, stiskem SHIFT + jedno z tlačítko PADů.

Nastavení poměru mezi stylem a klaviaturou

Poměr mezi stopami klaviatury a stylů může být užitečný, když jde o plynulý nástup a nastavení hlasitosti.

- **Dokud hraje styl, použijte slider BALANCE (vedle slideru MASTER VOLUME) a porovnejte hlasitost klaviatury a stylu.**



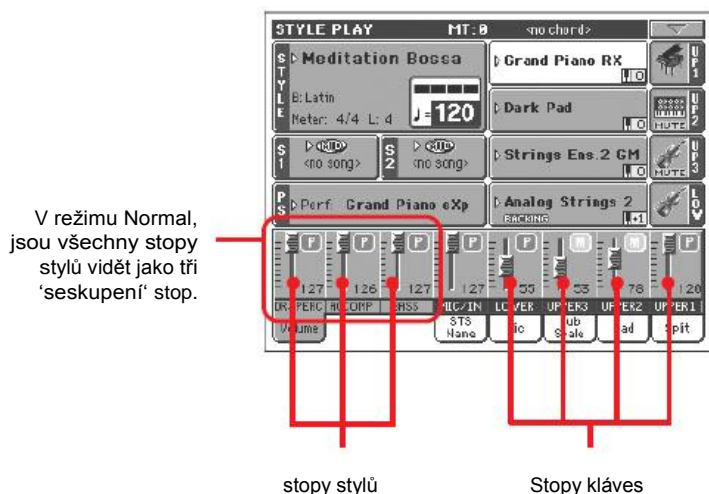
Nastavení hlasitosti každé stopy

Můžete nastavit hlasitost každého stylu a stop kláves, např. o něco měkčí basu nebo solo na klaviaturu hlasitější.

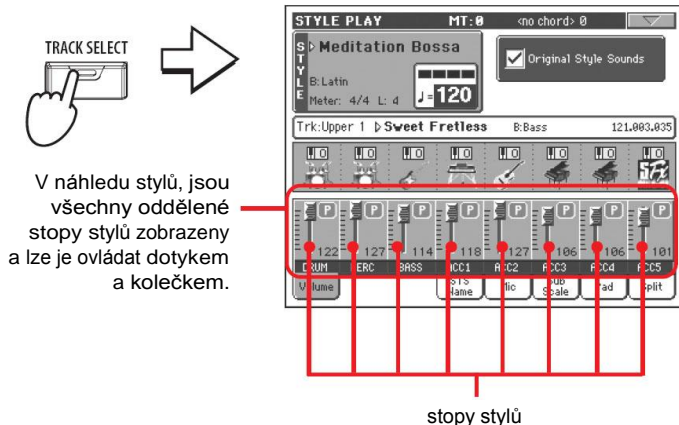
1 Dotkněte se stopy a kolečkem změňte její hlasitost.

Průměrná hlasitost seskupených stop Style (Drum/Perc, Accomp a Bass) se s novým stylem nezmění.

i Pozn.:
 Skupiny stop stylů:
 Dr/Perc = Drum
 a Percussion;
 Accomp. =
 Accompaniment 1 ~ 5;
 Bass = Bass



- Chcete-li nezávislé nastavení pro každou stopu Style, stiskněte TRACK SELECT a vrátíte se do náhledu stop.

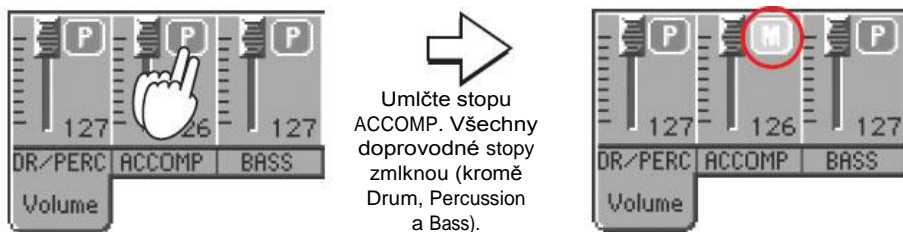


- Chcete-li se vrátit do náhledu Normal, stiskněte tlačítko TRACK SELECT znovu.

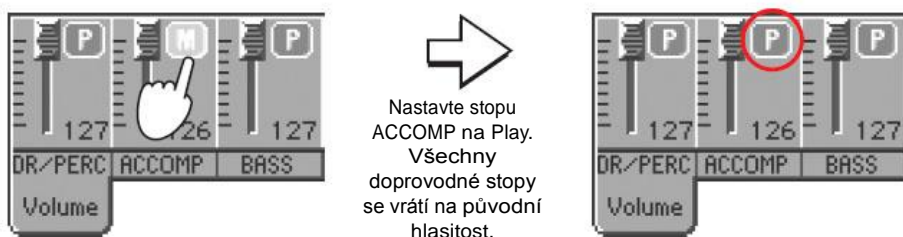
Za/vypnutí stop Styleů

Můžete snadno za/vypnout kteroukoliv stopu stylů během hraní. Např. zkuste umlčet všechny doprovodné stopy, zatímco bicí a basa jedou dál.

- Pokud hraje styl, dotkněte se kdekoli šavla ACCOMP, tím stopu zvolíte (hodnota hlasitosti je zvýrazněná), potom se jí dotkněte znovu a stopu tím umlčíte.

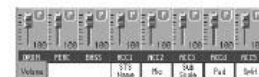
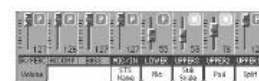


- Chcete-li zrušit umlčení, stiskněte ikonu Mute u stopy ACCOMP.



- Chcete-li nastavit/zrušit umlčení každé stopy stylů, stiskem tlačítka TRACK SELECT přepnete náhled stop stylů.
- Dalším stiskem tlačítka TRACK SELECT se vrátíte k náhledu Normal.

i Pozn.: Pokud jste v náhledu Normal režimu Style Play, vidíte skupiny stop stylů, po třech komplexních stopách. Chcete-li vidět stopu stylů jako jednotlivé stopy, stiskněte tlačítko TRACK SELECT.

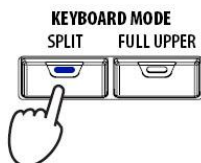


Přidání harmonických not k melodii v pravé ruce, pomocí funkce ENSEMBLE

Akordy, hrané levou rukou, lze uplatnit i na melodii v pravé ruce.

1 Stiskem tlačítka SPLIT v sekci KEYBOARD MODE rozdělíte klaviaturu.

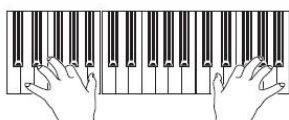
Funkce Ensemble funguje pouze v režimu Split.



2 Stiskem ENSEMBLE se rozsvítí LEDka.



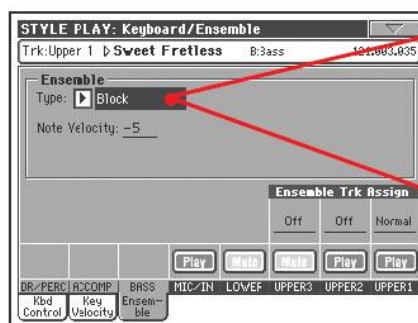
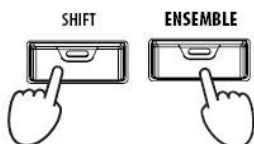
3 Zahrajte akordy levou rukou a jednotlivé tóny v pravé.



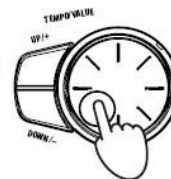
Sledujte, jak bude melodie v pravé automaticky harmonizována, podle akordů, komponovaných v levé.

4 Chcete-li zvolit jiný styl harmonizace, podržte tlačítko SHIFT a stiskněte tlačítko ENSEMBLE, tím vstoupíte na stránku Ensemble.

To je nejrychlejší cesta k vyvolání této stránky. Pokud podržíte déle tlačítko MENU v režimu Edit, přejdete na stránku Ensemble také.



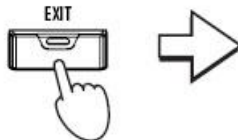
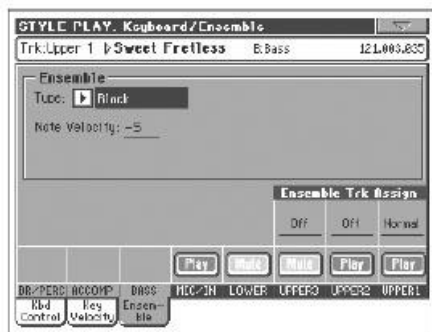
Pokud je zvolený parametr Ensemble, kolečkem zvolte jeden z dostupných stylů harmonizace.



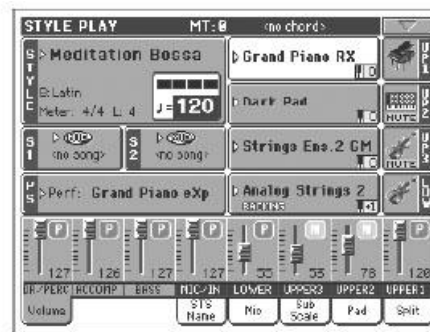
50 Výběr a hraní různými Styly

Přidání harmonických not k melodii v pravé ruce, pomocí funkce ENSEMBLE

- 5 Pokud jste zvolili správný typ harmonizace, stiskem tlačítka EXIT se vrátíte na hlavní stránku.



Pokud jste na editační stránce, stiskem EXIT přejděte zpět na hlavní stránku aktuálního pracovního režimu.

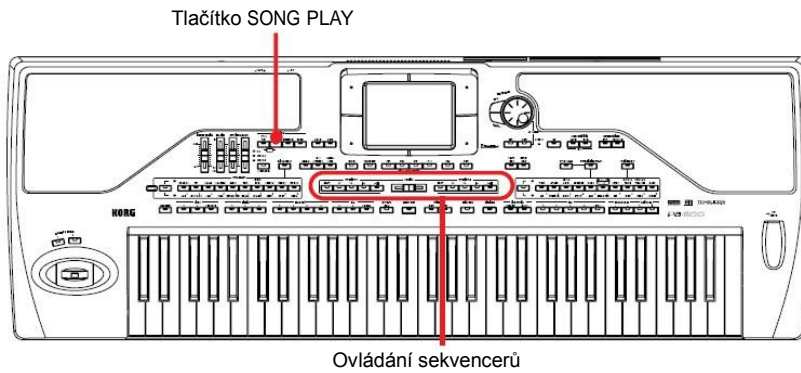


- 6 Dalším stiskem ENSEMBLE LEDka zhasne. Automatická harmonizace se vypne.



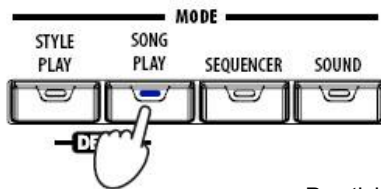
Song Play

Pa800 je vybaven dvěma vlastními sekvencery, které mohou pracovat současně a míchat různé songy. Pa800 přečte songy ve formátech Standardní MIDI soubor (SMF) a Karaoke™ (KAR). Může se dobře hodit zpěvákům i kytaristům, jestliže midi soubor obsahuje texty a akordy, že je možné je vypsát na displej. Texty lze také vidět na externím video monitoru, pokud máte založený (volitelný) VIF4 Video Interface board.

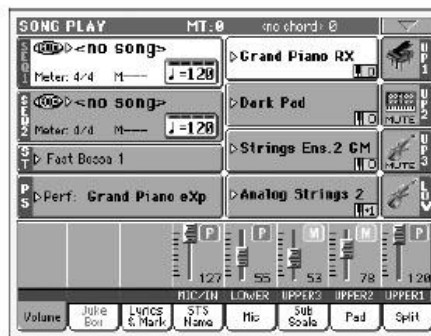


Výběr songu pro přehrání

1 Stiskem tlačítka SONG PLAY zapnete režim Song Play.



Po stisku tlačítka SONG PLAY, se objeví hlavní obrazovka režimu Play.

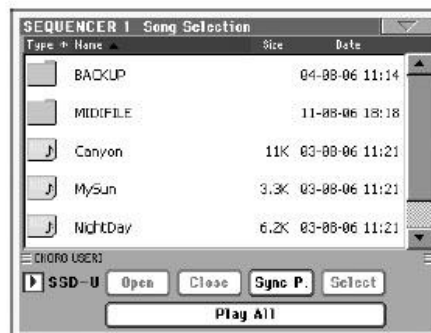
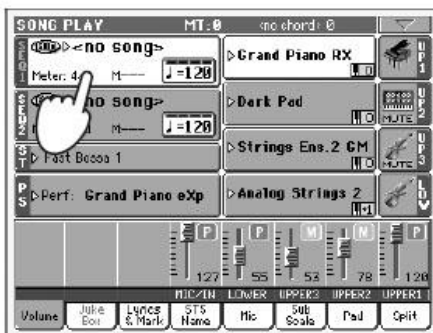


i Tip: V režimu Style Play si můžete připravit songy, přiřazené oběma sekvencerům. Tak budete připraveni k jejich spuštění, jakmile přepnete do režimu Song Play.

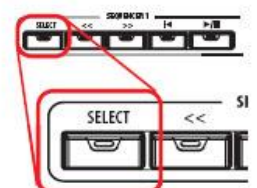


Oblast songů na hlavní stránce Style Play.

2 Stiskem oblasti Sequencer 1 otevřete okno Song Select.



Tip: Jako alternativu můžete otevřít okno Song Select stiskem tlačítka SELECT v sekci SEQUENCER 1 na ovládacím panelu.



3 Projděte seznam a vyberte song pro přehrání.

Vyznačí se zvolený song. Zvolíte jej stiskem jména songu.

Jezdcem projděte všechny songy v seznamu. Podržte SHIFT a dotykem šipky Nahoru/Dolů postupujte na následující/ předchozí sekci podle abecedy. Jako alternativu můžete použít kolečko.

Stiskem tlačítka Select vyberte zvýrazněný song a přiřaďte jej sekvenceru 1.

Tlačítkem Sync P. (Synchronized Path) najdete znovu zvolený Song.

Tlačítka Open a Close projděte složky.

Ve vyjeté nabídce Device znovu vyberte jedno z dostupných úložných zařízení (SSD-U, harddisk...).

4 Je-li Song zvolený, stiskem tlačítka Select potvrďte svou volbu a zavřete okno Song Select.

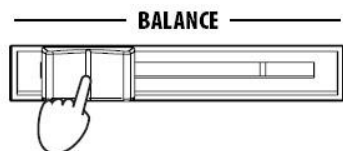
Zvolený song

Po stisku tlačítka Select na displeji, se znovu objeví hlavní stránka režimu Song Play.

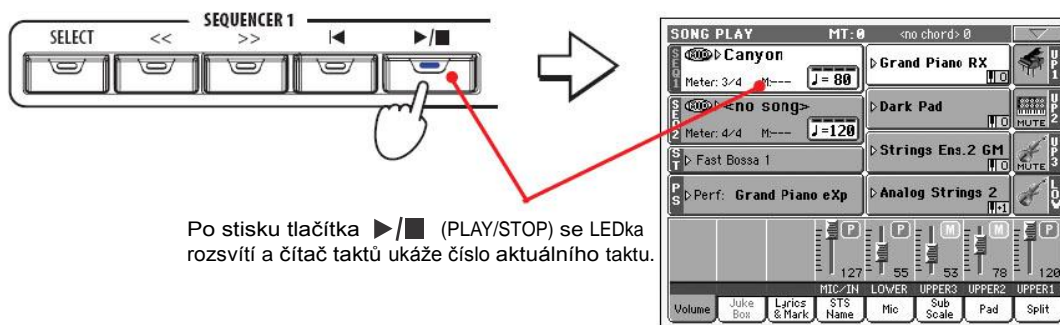
Přehrávání songu

Jakmile jste zvolili song, můžete jej přehrát v sekvenceru.

- 1 Slider **SEQUENCER BALANCE** musí být úplně vlevo (na straně sekvenceru 1).



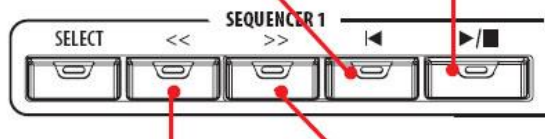
- 2 Stiskem ►/■ tlačítka (**PLAY/STOP**) v sekci **SEQUENCER 1** spustíte přehrávání.



- 3 Ovládání v sekci **SEQUENCER 1** má na starosti přehrávání songu.

Stiskem tlačítka **HOME** posuňte pozici v songu na takt 1.

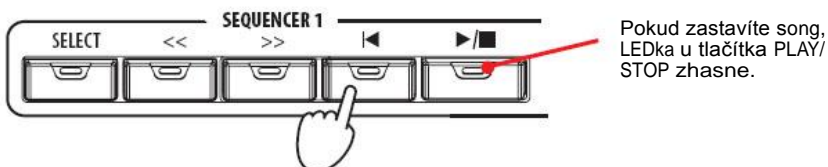
Stiskem tlačítka **PLAY/STOP** pozastavíte song v aktuální pozici. Dalším stiskem obnovíte přehrávání.



Stiskem tlačítka **REWIND** 1x přejdete na začátek aktuálního taktu. Pokud je podržíte, přejdete zpět o několik taktů.

Stiskem tlačítka **FAST FORWARD** 1x přejdete na začátek následujícího taktu. Pokud je podržíte, přejdete vpřed o několik taktů.

- 4 Pokud chcete zastavit song a vrátit se zpět na první takt, stiskněte tlačítko ◀ (**HOME**).

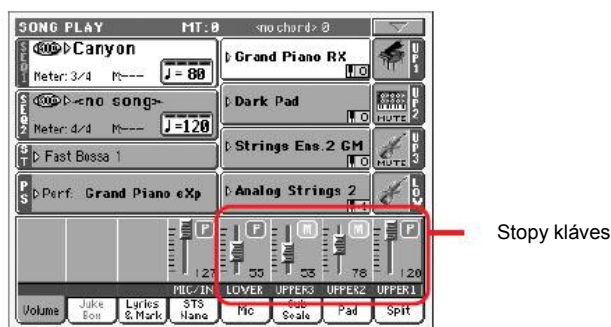


i **Pozn.:** V každém případě se sekvencer automaticky zastaví, jakmile song dorazí na konec.

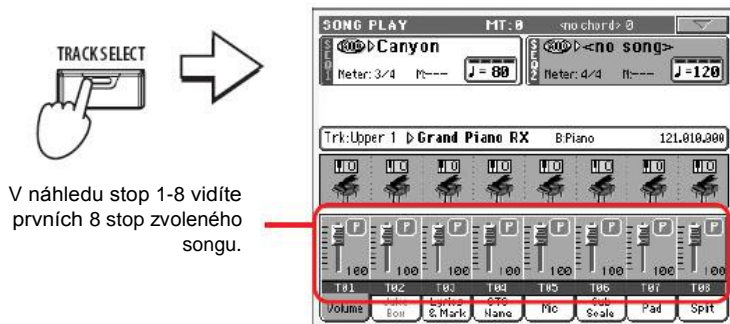
Změna hlasitosti stop

Během přehrávání můžete měnit hlasitosti stop a vytvářet mix "za chodu".

- 1 V režimu Normal můžete nastavit hlasitost každé stopy klaviatury. Dotkněte se stopy a kolečkem změňte její hlasitost.

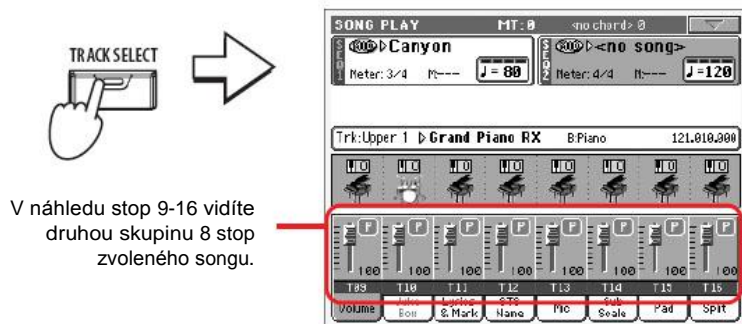


- 2 Stiskem tlačítka TRACK SELECT 1x vidíte stopy 1-8 (náhled stop 1-8).

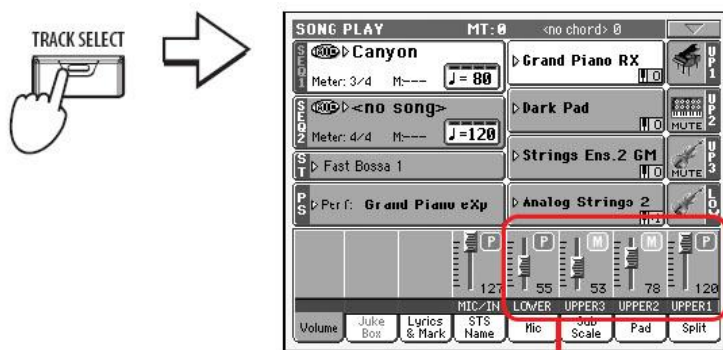


i Pozn.: Změny stop songu se neukládají a resetují se s každým stiskem tlačítka ◀ (Home). Můžete je také resetovat stiskem tlačítka << (Rewind). Chcete-li změny uložit, musíte song editovat v režimu Sequencer.

- 3 Stiskem tlačítka TRACK SELECT znovu vidíte stopy 9-16 (náhled stop 9-16).

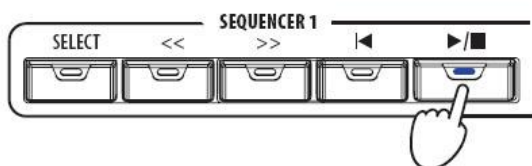


- 4 Dalším stiskem TRACK SELECT se vrátíte do normálního náhledu (stop klaviatury).



Stopy kláves

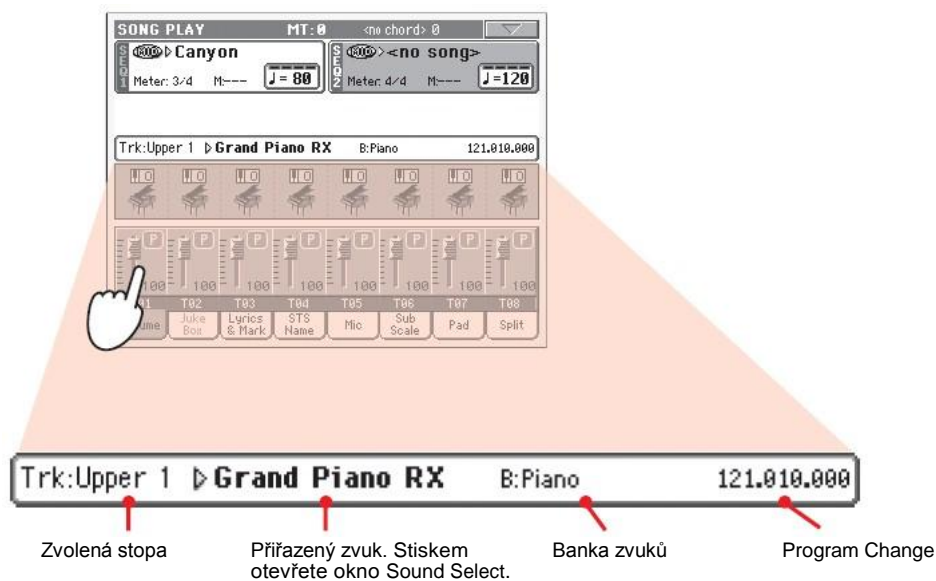
- 5 Stiskem ►/■ tlačítka (PLAY/STOP) spustíte song.



- 6 Během poslechu songu přepněte z náhledu Normal na náhled stop 1-8 a 9-16, abyste viděli, které stopy hrají.

To, že stopa hraje, je vidět podle barvy jména stopy, která se mění.

- Dotkněte se každé šavle, tím vyjede podrobný popis stopy v řádku Info.



- Popř. vidíte, jaký typ zvuku je přiřazený které stopě, v oblasti zvuku v náhledu stopy 1-8 a Track 9-16.



Transpozice oktáv

Ikony zvukových bank. Stiskem otevřete okno Sound Select.

Za/vypnutí stop Songů

Při přehrávání můžete umlčet jednu či více stop, např. když někdo zpívá podle songu, nebo hraje živě nástrojový part na klávesy.

Za/vypnutí umlčení stopy songu funguje stejně jako u stop stylů. Viz "Za/vypnutí stop stylů" na str. 48, kde je více informací.

i Pozn.: Tyto změny nebudou uloženy do songu. Chcete-li změny uložit, musíte editovat song v režimu Sequencer.

Sólo na stopě

Na rozdíl od výše uvedeného, může hrát jedna stopa zvlášť. Tuto funkci nazýváme "Solo".

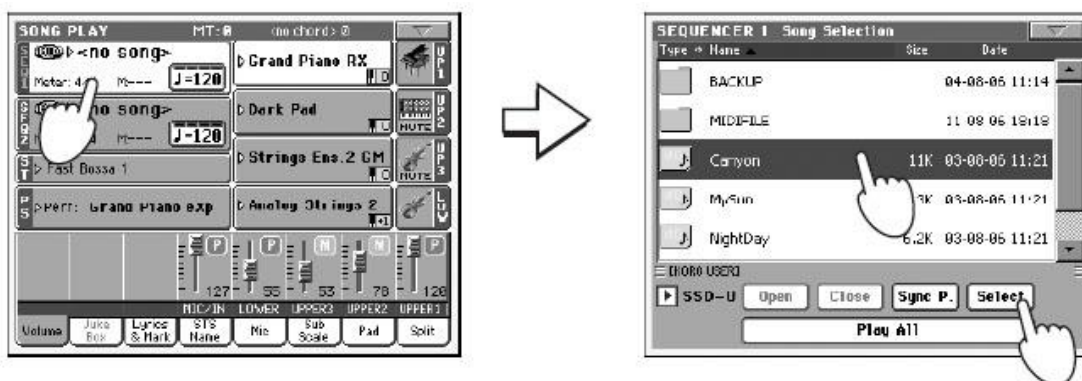
- 1 Pokud hraje song, podržte tlačítko **SHIFT** stisknuté a dotkněte se stopy, u které chcete, aby byla slyšet sama (v režimu Solo).
- 2 Chcete-li nastavit stopy opět do režimu Play, znovu podržte tlačítko **SHIFT** a dotkněte se stopy, která je aktuálně v režimu Solo.

Funkci Solo využijete také v režimu Style Play a Sequencer. Příkaz Solo lze zvolit i z nabídky na stránce.

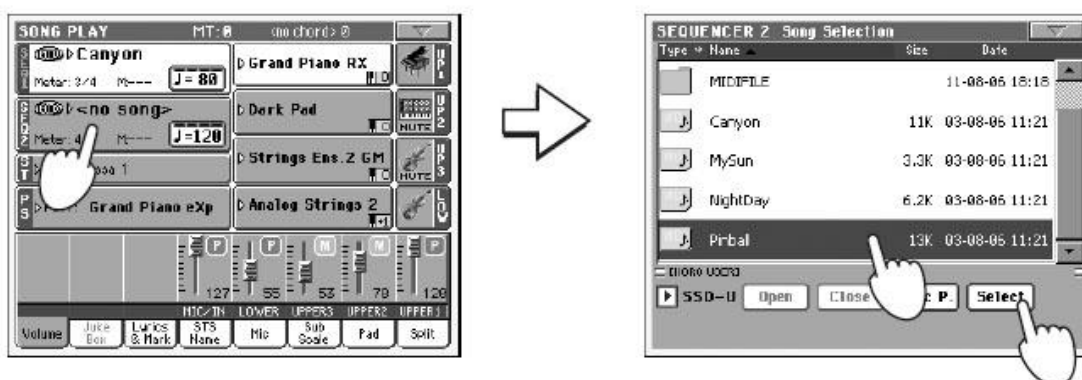
Míchání dvou songů

Můžete zvolit dva songy současně a míchat je sliderem BALANCE.

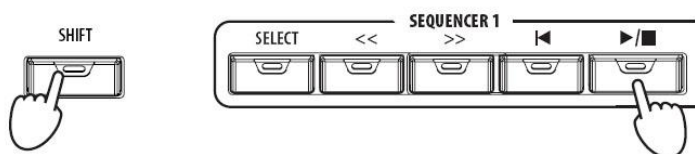
- 1 Stiskem oblasti Sequencer 1 otevřete okno Song Select a zvolíte song pro přehrávání sekvencí 1. Stiskem Select volbu potvrdíte.



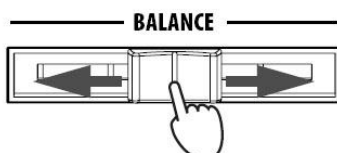
- 2 Jakmile song přiřadíte sekvencí 1, stiskem 1x v oblasti sekvencí 2 jej zvolíte a podruhé otevřete okno Song Select. Zvolte song pro přiřazení sekvencí 2 a stiskem Select volbu potvrdíte.



- 3 Podržte tlačítko SHIFT a stiskněte jedno ze dvou tlačítek ►/■ (PLAY/ STOP), tím spustíte oba sekvencery současně.



- 4 Během přehrávání pohybem slideru SEQUENCER BALANCE mícháte oba songy.



- 5 Během přehrávání můžete ovládat každý sekvencer zvlášť, vyhrazeným ovládáním sekvencí.

- 6 Stiskem odpovídajícího tlačítka ►/■ (PLAY/STOP) zastavíte příslušný sekvencer.

i Tip: Nemusíte spouštět oba sekvencery současně. Stačí spustit první song – pak spustí druhý, jakmile se první blíží ke konci. Tímto způsobem můžete sliderem BALANCE jemně prolínat závěr jednoho songu a začátek následujícího.

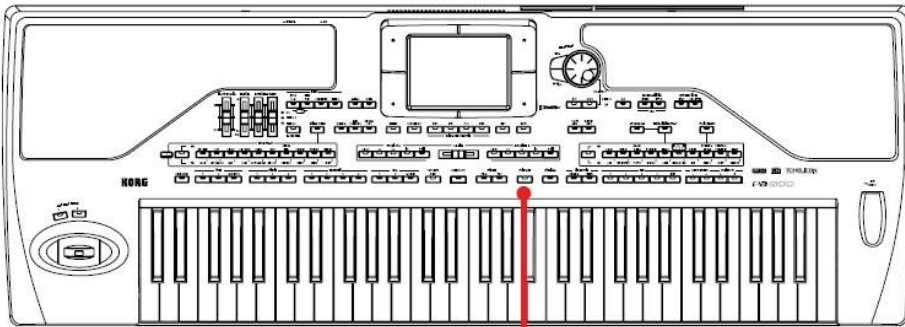
SongBook

Jednou z nevykonnějších vlastností Pa800 je vlastní hudební databáze, která umožňuje organizovat styly a songy (ve formátu SMF a KAR) a jednoduše je pak vyvolat. Každá položka této databáze může obsahovat umělce, název, žánr, číslo, tóninu, tempo a stupnici zadaného songu. Zvolíte-li jednu z položek, související styl nebo standardní MIDI soubor – stejně jako režim Style Play nebo Song Play – se vyvolá automaticky.

Kromě pomoci s organizováním představení, SongBook umožňuje sladit až čtyři STS pro každý standardní MIDI soubor. Tímto způsobem je pak snadné vyvolat kompletní nastavení stop klaviatury a efektů, pro hraní se standardním MIDI souborem v reálném čase.

Také můžete připojit textový soubor ke standardnímu MIDI souboru či stylu, aby bylo možné číst texty na displeji nebo na externím monitoru, dokonce i když midi soubor texty neobsahuje nebo pokud raději přehráváte song živě, s využitím stylů.

Do SongBooku můžete přidat své vlastní položky, ale také editovat ty existující. Korg jich nabízí stovky jako standard. Proto SongBook umožňuje tvořit různé playlisty, které odpovídají jednotlivým představením.



Tlačítko SONGBOOK

Výběr požadované položky z hlavního seznamu

Rozsáhlou databázi již obsahuje nástroj samotný a vše si můžete dále upravit. Procházet touto databází můžete různými způsoby.

- 1 Pokud jste v režimu Style Play nebo Song Play, stiskem tlačítka SONGBOOK otevřete okno SongBook.

Styl nebo standardní MIDI soubor, aktuálně přiřazený aranžéru nebo sekvenceru

SONGBOOK

Hlavní seznam SongBook

Stiskem tohoto boxu zapnete filtr náhledu.

Type	Name	Genre	Key	Tempo	Mete
	2much afterworld	Ballad	----	84	4/4
	A day in paradise	Pop	----	100	4/4
	A gigolo	Pop	----	130	4/4
	A groovy love	Ballad	----	73	4/4
	A hard day/night	Pop	----	138	4/4
	A whiter shade	Ballad	----	74	4/4

Stiskem tlačítka upravíte náhled filtru.

Přidá zvolenou položku do Custom seznamu (je-li aktivní – viz str. 65).

Jezdcem projedte všechny songy v seznamu. Podržte SHIFT a dotykem šipky Nahoru/Dolů postoupíte na následující/předchozí sekci podle abecedy. Jako alternativu můžete použít kolečko.

Stiskem tlačítka aktuální položku přehrajete.

2 Procházení položkami.

Ikony ve sloupci Type pomáhají identifikovat typ položky. Sloupec Genre se zobrazuje standardně, ale můžete jej přepnout na sloupec Artist (viz "Zobrazení Umělce nebo Žánru" níže).

3 Pokud je položka na displeji, zvolte ji a stiskněte tlačítko Select na displeji.

Zvolením položky se vyvolá odpovídající styl, SMF nebo KAR soubor, současně s příslušným pracovním režimem (Style Play nebo Song Play). Až čtyři STS lze takto vyvolat. Libovolný TXT soubor, svázaný s položkou můžete zobrazit na stránce Lyrics/STS. Zvolený styl, SMF nebo KAR soubor se zobrazí v horní části obrazovky.

Zobrazení umělce nebo žánru

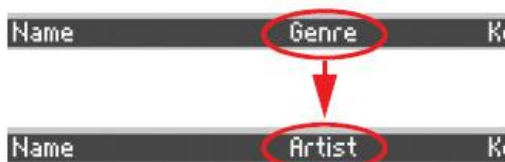
Z důvodu úspory místa lze zobrazit buď sloupec žánru nebo umělce na displeji. Nelze zobrazit obojí současně.

1 Stiskem ikony nabídky stránek otevřete tuto nabídku.

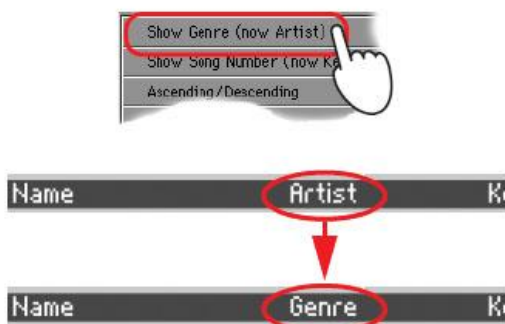


i *Pozn.: Pole Artist a Key u všech položek jsou záměrně prázdné.*

2 Zvolte Show Artist (namísto Genre), chcete-li vidět v seznamu žánr místo umělce. Zobrazí se sloupec Artist.



3 Otevřete znovu stránku nabídek a vyberte položku Show Genre (nyní Artist). Zobrazí se znovu sloupec Genre.



Řazení položek

Můžete změnit pořadí, ve kterém se zobrazují položky.

1 Stiskem ikony nabídky stránek otevřete tuto nabídku.

Vyberte si, zda chcete seznam vidět v pořadí vzestupném, nebo sestupném

Volbou podmínek třídění změňte i pořadí zobrazení.

Zvolená podmínka bude zobrazena nad seznamem červeně.

Show Artist (now Genre)	Sort by Number
Show Song Number (now Key)	Sort by Key
Ascending/Descending	Sort by Tempo
Sort by Type	Sort by Meter
Sort by Name	Enable List Edit
Sort by Genre	Export as text file
Sort by Artist	

2 Vyberte jednu z dostupných podmínek.

Pořadí položek na displeji se mění, podle určené podmínky třídění.

- Jako alternativu můžete změnit pořadí třídění dotykem jednoho ze štítků ve jménech seznamu.

Dotkněte se jména...

...abecední pořadí jmen v seznamu.
Každý dotyk štítku značí změnu směru pořadí třídění, nahoru a dolů.

Type	Name	Genre	Key	Tempo	Meter
	2nuch afterworld	Ballad	---	84	4/4
	A day in paradise	Pop	---	108	4/4
	A gigolo	Pop	---	130	4/4
	A groovy love	Ballad	---	73	4/4
	A hard day/night	Pop	---	138	4/4
	A whiter shade	Ballad	---	74	4/4

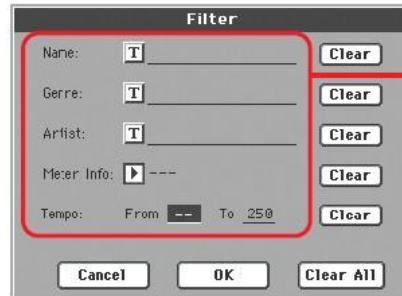
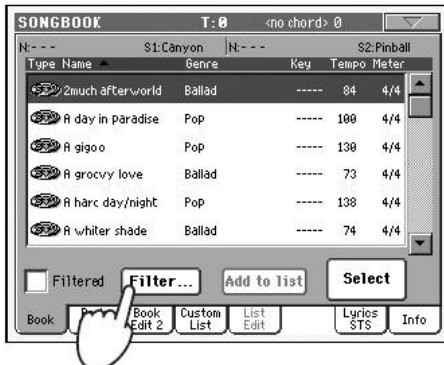
Stejným způsobem se dotkněte štítku Type, Name, Genre, Artist, Key, Number, Tempo nebo Meter.

- Každý dotyk štítku značí změnu směru pořadí třídění, nahoru a dolů.

Vyhledání položek

Databáze SongBook může být opravdu rozměrná. Nicméně můžete vyhledávat podle specifického umělce či názvu songu, pomocí filtrování.

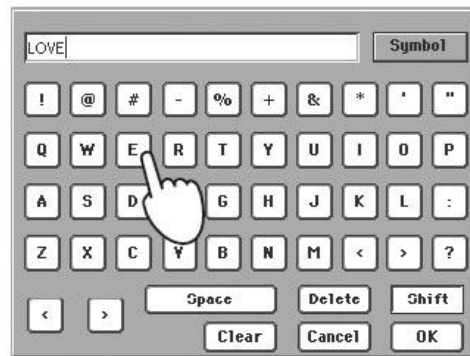
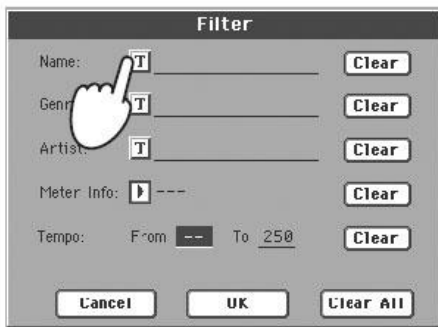
1 Stiskem tlačítka Filter na displeji otevřete dialogový box Filter.



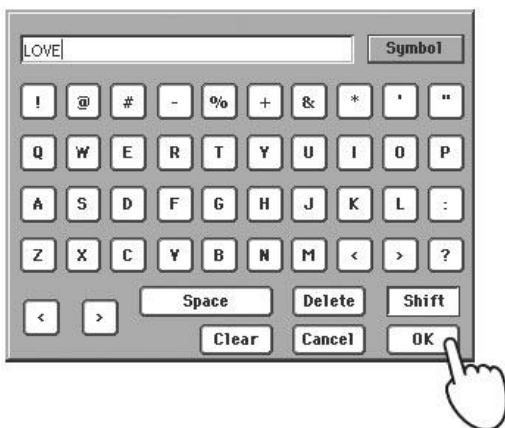
Dostupná kritéria vyhledávání. "Genre" a "Artist" jsou obě uznávaná, dokonce i když je zobrazeno v seznamu to opačně

2 Stiskem tlačítka Text Edit u kritéria vyhledávání (i více než jednoho) můžete hledaný text zadat.

Např. když potřebujete najít všechny songy, jež mají v názvu slovo "love" (v libovolné pozici řetězce). Pokud ano, zvolte kritérium 'Name' a zadejte slovo 'love'. Velikost písmen není pro hledání důležitá.

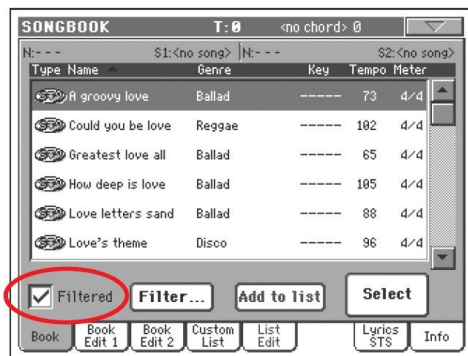


3 Stiskněte OK na displeji a ukončete dialogový box Text Edit. Zadaný text je nyní kritériem vyhledávání.



4 Stiskem OK zavřete dialogový box Filter a vrátíte se na stránku SongBook.

Jakmile ukončíte dialogový box Filter stiskem OK, označí se automaticky box s filtrem a tento filtr, že je aktivní. Pouze položky, odpovídající zadaným kritériím budou vidět v seznamu.



5 Pokud chcete vidět znovu celou databázi SongBook, dalším stiskem boxu Filtered značka zmizí.

Přidání položek

Do databáze SongBook můžete přidat své vlastní položky.

1 Přejděte do režimu **Style Play** nebo **Song Play** a podle typu položky ji přidejte do databáze **SongBook**.

2 Zvolte styl nebo standardní MIDI soubor, který přidáte do SongBooku.

Přiřaďte zvolený song do sekvenceru 1. (Pouze songy, přiřazené sekvenceru 1 budou uloženy do paměti SongBooku. Songy, přiřazené sekvenceru 2 uloženy nebudou).

3 Editujte stopy klaviatury a styl, podle potřeby volbou různých zvuků a efektů, nebo editací dalších parametrů.

Pamatujte, že změny u stop standardních MIDI souborů nelze uložit jako data SongBook. Data ve standardním MIDI souboru takto budou vždy brána.

4 Zvolte jiný **Preset Voice Procesoru**, pokud chcete.

5 Pokud je položka připravena, stiskněte tlačítko **SONGBOOK**, pak záložku **Book Edit 1**, kde vidíte stránku **Book Edit 1**.

Jméno položky

Jméno stylu, SMF nebo KAR souboru, uložené do položky ("Write Current Resource" je při ukládání zvoleno).

Parametry položky

Je-li označeno, aktuální nastavení stop stylů, nebo cesta k SMF či KAR souboru se ukládá s položkou. Pokud ne, uloží se s položkou původní nastavení stylu. Tento parametr je povinný, když vytváříte novou položku stiskem tlačítka **New Song**.

Je-li označeno, aktuální nastavení stop klaviatury se ukládají do jedné ze čtyř STS, dostupných pro každou položku. Můžete také ukončit SongBook, editovat stopy klaviatury, pak se vrátit do SongBook a uložit nové nastavení do jiné STS. Stiskem ikony **Text Edit** upravte jméno STS.

Aktuálně zvolený zdroj. Pokud je zvolený jiný styl, SMF nebo KAR soubor, může se lišit od uloženého zdroje

Jedno ze čtyř STS, dostupných pro každou položku, kam můžete uložit aktuální nastavení stop klaviatury.

Stiskem **New Song** vytvoříte novou položku.

Vyberte všechny aktuální STS stylu a uložte čtyři STS (vyvolané naposledy zvoleným stylem) s novou položkou.

6 Pokud jste na této stránce hotovi, stiskněte záložku a přejděte na stránku Book Edit 2.

Jméno stylu, SMF nebo KAR souboru, uložené do položky ("Write Current Resource" je při ukládání zvoleno).

Jméno položky

Parametry položky

Postupné číslo položky

Stopy, ze které jsou noty vysílány do Voice Harmonizéru.

Stiskem New Song vytvoříte novou položku.

Textový soubor, svázaný s položkou.
Tento text uvidíte na externím monitoru. Viz "Text z textového souboru položky SongBook" na str. 168.

7 Stiskem tlačítka New Song na displeji přidáte novou položku do seznamu SongBook.

8 Stiskněte tlačítko Text Edit u pole, které chcete upravit. Nastavte všechny ostatní parametry.

Můžete změnit jméno žánru, umělce a související STS. Zvolte tempo, odpovídající tempu songu a vyberte stupnici a tóninu songu. Můžete také zadat hodnotu hlavní transpozice, která se automaticky zvolí, když zvolíte položku.

9 Po vyplnění všech požadovaných polí (co nejvíce), stiskem tlačítka Write na displeji otevřete dialogový box Write.

The first screenshot shows the SongBook interface with the 'Write' button highlighted. The second screenshot shows the 'Write Song' dialog box with the following fields: 'New Song Name: 2much afterworld', 'Rename/Overwrite: 2much afterworld', and 'New Song' selected. The 'Cancel' and 'OK' buttons are at the bottom.

10 Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) zadejte jméno nové položky, pak stiskem OK položku uložte do databáze SongBook.

Jméno položky Vhodné bývá pojmenovat položku stejně, jako příslušný standardní MIDI soubor nebo jinak vhodně podle použitého stylu.

Volbou Rename/Overwrite přepíšete existující položku. **Varování: starší položka bude vymazána!**

Volbou New Song přidáte novou položku do databáze SongBook. Tato možnost se automaticky zvolí, když vytvoříte novou položku (stiskem tlačítka New Song na stránce Edit 1).



Vytvoření Playlistu

Můžete si vytvořit několik Uživatelských Playlistů v SongBooku, takže máte sadu položek, určených pro různá představení. Před spuštěním nového Playlistu, musíte přidat všechny potřebné položky do hlavní databáze SongBook (viz "Přidání položek" výše).

1 V režimu SongBook vstupte do nabídky a označte položku 'Enable List Edit'.



Po označení 'Enable List Edit' je dostupná stránka List Edit.

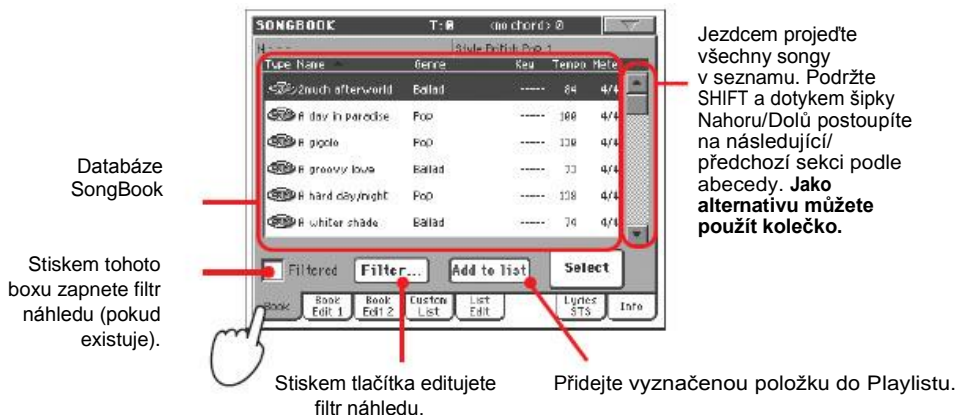


2 Vyberte Playlist, který chcete upravit.

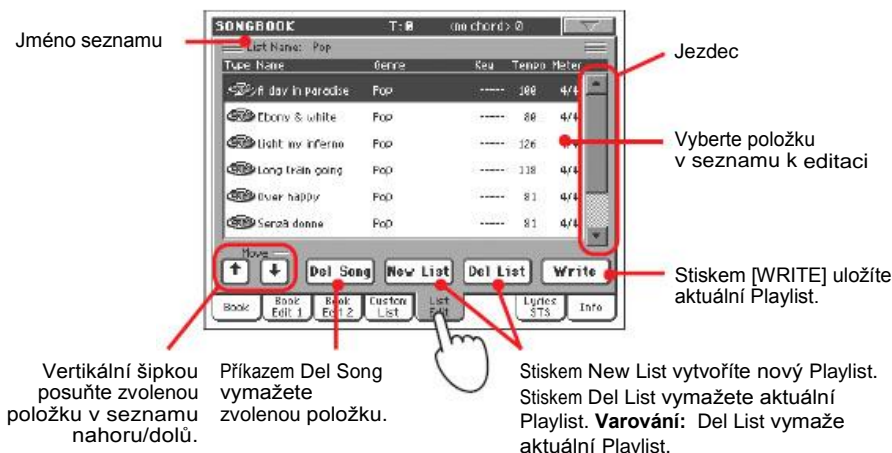
Chcete-li editovat existující seznam, stiskněte záložku Custom List a vstupte na stránku Custom List, kde si vyberte dostupné Playlisty. Chcete-li vytvořit nový seznam, stiskem záložky List Edit vstupte na stránku List Edit a tlačítkem New List vytvořte prázdný seznam.

3 Stiskem záložky Book otevřete stránku Book a nahlédněte do celé databáze. Můžete různě třídit, vyhledávat a filtrovat (viz výše) a tak nalézt položky, které hledáte.

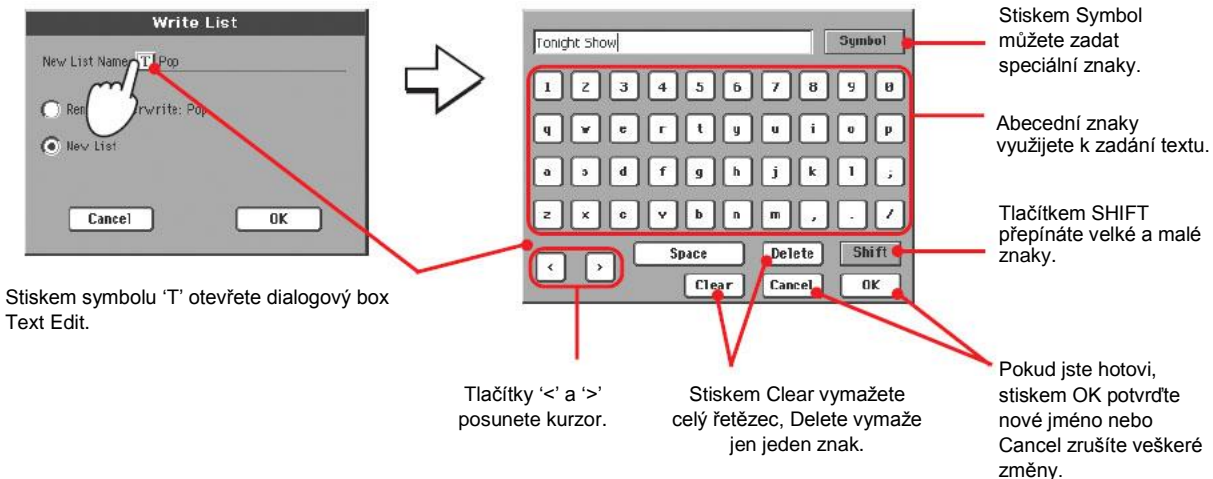
Stiskem tlačítka Add to List přidáte položku do seznamu, jakmile ji najdete a zvolíte.



4 Jakmile dokončíte přidávání položek do Playlistu, stiskem záložky List Edit přejděte na stránku List Edit a různými příkazy editujte seznam.



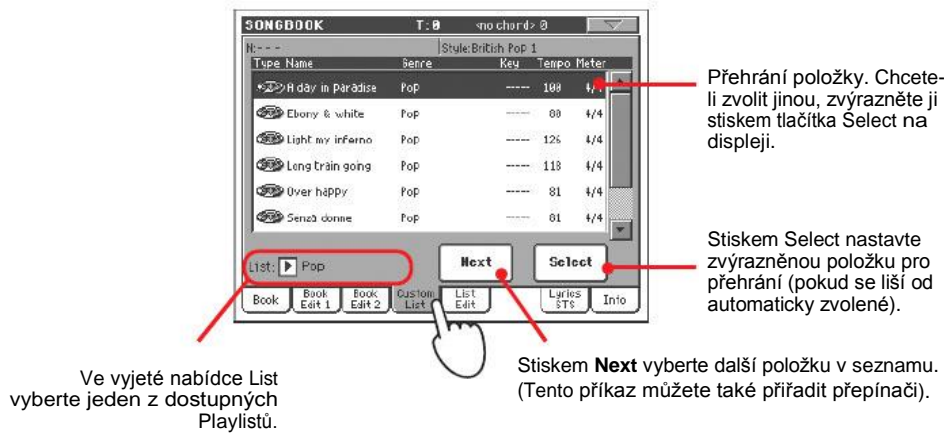
5 Je-li Playlist připravený, stiskem tlačítka Write na displeji jej uložíte do paměti. Pojmenujte Playlist.



Výběr a použití Playlistů

Po vytvoření jednoho či více Playlistů, můžete jeden zvolit a použít jej při představení.

- 1 Stiskem záložky Custom List vstupte na stránku Custom List.
- 2 Ve vyjeté nabídce List vyberte jeden z dostupných Playlistů.

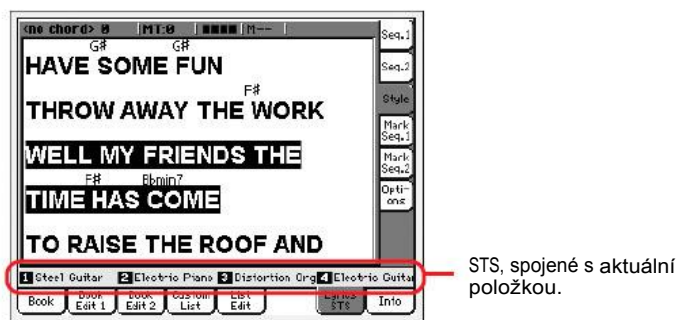


- 3 Vyberte jednu položku v seznamu (zvýrazní se modře), potom stiskem tlačítka Select na displeji (zvýrazněno zeleně) spusťte přehrávání odsud.

Výběr STS v SongBooku

Až čtyři STS můžete spojit s položkou v SongBooku. Je jedno, zda je založena na stylu nebo standardním MIDI souboru.

- 1 Stiskem záložky Lyrics/STS vstupte na stránku Lyrics/STS, kde jsou čtyři STS, spojené s aktuální položkou v SongBooku.

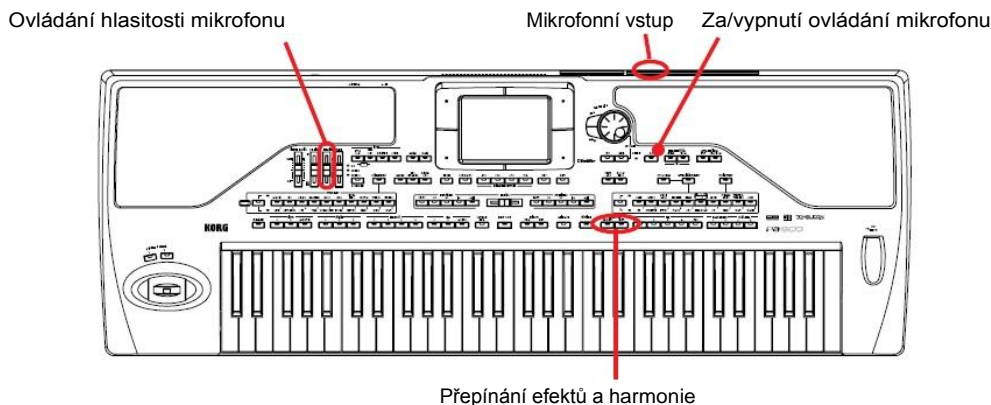


- 2 Požadovanou STS zvolte dotykem jména na displeji. Jako alternativu stiskněte tlačítko SINGLE TOUCH, odpovídající požadované STS.

STS je zvolena. Stopy klaviatury a nastavení Voice Procesoru se mohou změnit.

Zpěv do připojeného mikrofonu

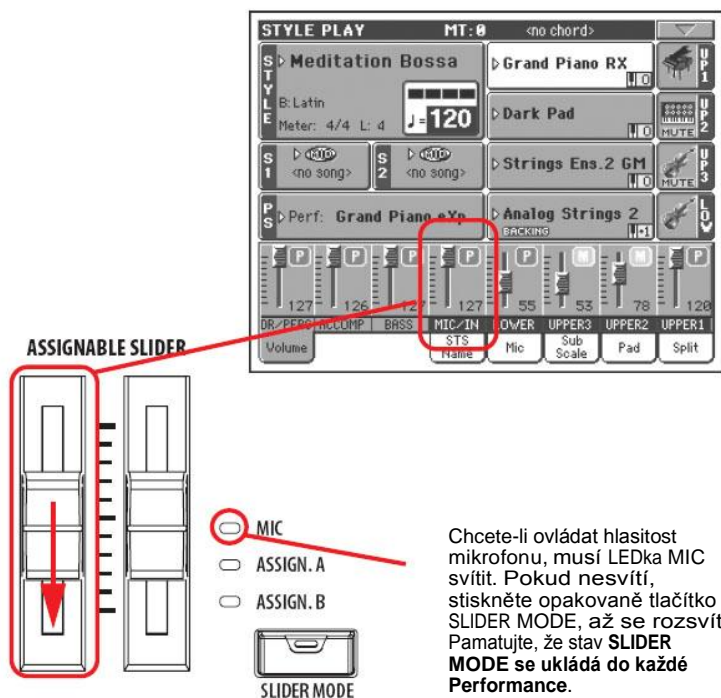
Pa800 je vybaven výkonným, digitálním voice procesorem, založeným na technologiích, vyvinutých u TC Helicon, včetně efektů a 3-part harmonizace.



Zapojení mikrofonu

Abyste mohli zpívat s Pa800, musíte nejprve zapojit vhodný mikrofon do AUDIO INPUT 1 (vstupuje do Voice Procesoru). Libovolný dynamický mikrofon je přímo podporovaný. Chcete-li zapojit phantomově napájený, kondenzátorový mikrofon, musíte použít externí phantomové napájení. Můžete také zapojit mikrofon přes externí mix a pak zapojit jeden z linkových výstupů mixu do AUDIO INPUT 1 u Pa800.

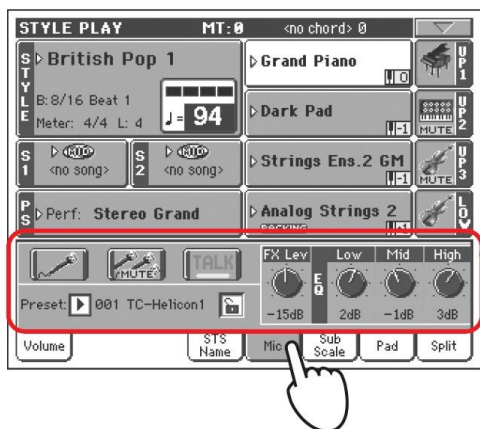
- 1 Stáhněte hlasitost stopy Mic/In vyhrazeným sliderem na ovládacím panelu.



Pozn.: Stažením stopy Audio In předejdete zpětné vazbě. Ta je způsobena audio signálem, generovaným Pa800, při návratu audio signálu z okruhu přes mikrofon.

- 2 Zapojte mikrofon.
- 3 Stiskem tlačítek EFFECT a HARMONY vypněte jejich LEDky a deaktivujte tak Voice Procesor.

- 4 Na hlavní stránce režimu Style Play nebo Song Play aktivujte záložku Mic. Mikrofonní vstup nesmí být umlčený.



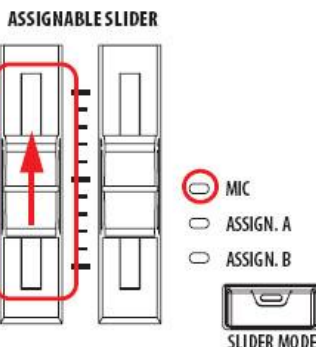
Panel mikrofону. Chcete-li vyzkoušet úroveň mikrofону, zrušte označení u tlačítek Mic Mute, Effects a Talk.

- 5 Zaspívejte do mikrofону a nastavte vstupní gain a hlasitost mikrofonu, dokud není vše v pořádku.



Nastavte vstupní úroveň knobem GAIN u vstupu AUDIO INPUT 1. Zaspívejte do mikrofону a sledujte LEDku AUDIO IN na ovládacím panelu – měla by zůstat zelená. Pokud přechází do oranžové příliš často (dokonce do červené), stáhněte vstupní gain; pokud se často vypíná, zvyšte vstupní gain. Žádné zkreslení by nemělo být slyšet v audio systému během zpěvu.

Jakmile nastavíte gain, postupně zvyšujte hlasitost mikrofону odpovídajícím sliderem.



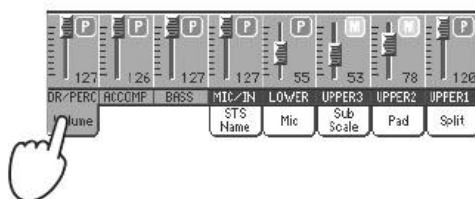
i Pozn.: Správné nastavení hlasitosti mikrofону je, když zůstane LEDka AUDIO IN většinou zelená. Slider AUDIO IN musíte nastavit tak, aby kompenzoval příliš silný či slabý signál na vstupu.

- 6 Stiskem tlačítek EFFECT a HARMONY zapněte jejich LEDky a aktivujte tak Voice Procesor.
7 Stiskem tlačítka Play/Mute na mikrofonním panelu zrušíte/povolíte umlčení celé sekce mikrofону.



i Pozn.: Je to stejné ovládání play/mute, jaké najdete u šavle "Mic In" na panelu Volume.

- 8 Stiskem záložky Volume zvolte tento panel.



9 Pokud chcete, spusťte styl nebo song. Nastavte definitivní hlasitost mikrofonu vyhrazeným sliderem.

10 Upravte ostatní nastavení, poměr Style/Song a mikrofonu slidery BALANCE a Microphone.

Nastavení sliderů BALANCE a MIC se neukládají do paměti, takže zůstávají konzistentní, když zvolíte jiný styl, performance, songy nebo upravíte nastavení Voice Procesoru.

Aplikace harmonických na hlas

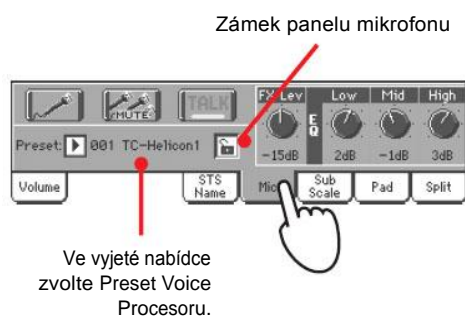
1 V režimu Style Play zvolte styl, který potřebujete.

2 Stiskem záložky Mic zobrazíte panel mikrofonu a zvolíte jeden z dostupných Presetů Voice Procesoru.

Presety Voice Procesoru se nastavují v různých modulech Voice Procesoru (Effects, Harmony). Výběrem Presetu se mohou změnit všechny parametry zpracování.

Preset Voice Procesoru je součástí každé Performance nebo STS. Když zvolíte jinou Performanci nebo STS, Preset Voice Procesoru se může změnit (podle stavu uzamčení panelu mikrofonu), změnou typu zpracování, aplikovaného na hlas.

i Pozn.: Standardně je Preset #1 sólový hlas a Preset #2 obsahuje 3-hlasou harmonii.



i Pozn.: Standardně má první Performance a STS efekt harmonie vypnutý, aby se předešlo nežádoucímu zpracování hlasu v mikrofonu. Pokud zvolíte Preset, který potřebujete, můžete jej uložit do Performance nebo STS (viz "Ukládání nastavení do Performance" na str. 39)

3 Pokud chcete, spusťte styl.

4 LEDka HARMONY na ovládacím panelu musí svítit.

5 Zahrajte akordy a nechejte Voice Procesor vytvořit nové hlasy.

6 Zazpívejte podle akordů a melodií hrajte na klaviaturu.

7 Jakmile hraje, zastavte styl.

Solo hlas (TalkBack)

Někdy je během živého představení potřeba promluvit k posluchačům. Funkcí TalkBack zeslabíte hudbu a posílíte hlas, takže je čistý a jasný.

- 1 Na hlavní stránce režimu **Style Play** nebo **Song Play mode** stiskněte záložku **Mic** a zvolte nastavení **Voice Procesoru**.
- 2 Během hraní stiskněte tlačítko **Talk**, které zůstane stisknuté.



- 3 Zpívejte nebo mluvte do mikrofonu.
Slyšíte hudbu zeslabenou v pozadí, zatímco hlas bude slyšet *hlasitější a výraznější*. Efekty se změni rovněž.
- 4 Funkci TalkBack vypnete dalším stiskem tlačítka **Talk**, které se tím uvolní.
Hudba v pozadí se vrátí na původní hlasitost.

Uzamčení nastavení Voice Processoru

Pokud se vám líbí zvolený Preset Voice Procesoru a ostatní nastavení, provedená na panelu Microphone, můžete je "zamknout", aby nemohlo dojít k jejich změnám, kdykoliv zvolíte jinou performanci, styl nebo STS, uložené s jiným nastavením.

- 1 Pokud vidíte panel **Microphone** na displeji, stiskněte ikonu zámku a tím jej uzamknete.



Uzamčeno.
Nastavení Voice
Procesoru se
nezmění výběrem
jiné Performance či
STS.

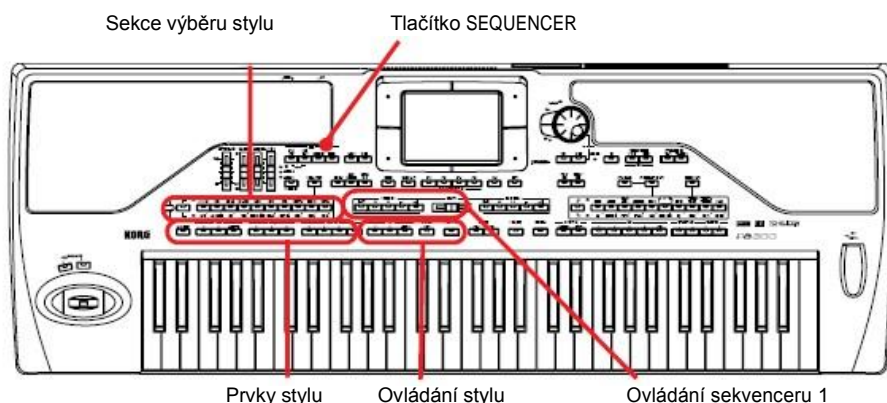
- 2 Chcete-li uzamčení zrušit, stiskněte ikonu zámku znovu.



Odemčeno.
Nastavení Voice
Procesoru se
včetně výběrem jiné
Performance či STS
změní.

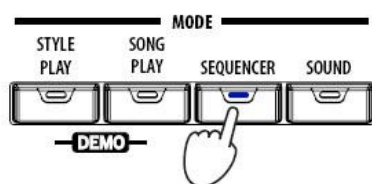
Nahrávání nového songu

Je několik způsobů, jak vytvořit song v Pa800. Nejjednodušší a nejrychlejší je využít styly k nahrání toho, co hraje te v reálném čase na klávesy, zatímco aranžér dodává doprovodné stopy.

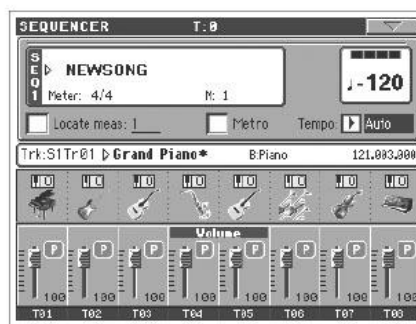


Režim Backing Sequence (Quick Record)

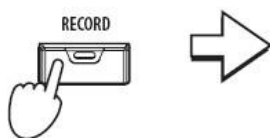
1 Stiskem tlačítka SEQUENCER přepnete do režimu Sequencer.



Po stisku tlačítka SEQUENCER se objeví hlavní obrazovka režimu Sequencer.



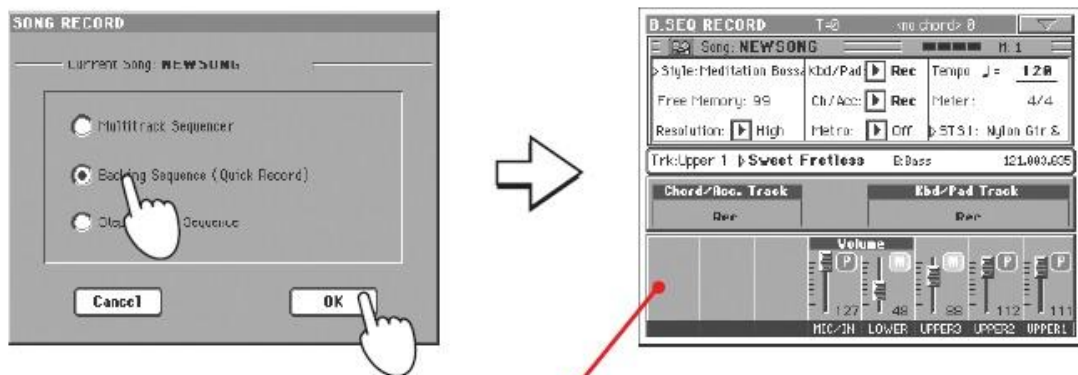
2 Stiskem tlačítka RECORD vstoupíte do dialogového boxu Song Record Mode Select.



Stiskem tlačítka RECORD vstoupíte do dialogového boxu Song Record Mode Select.



- 3 Zvolte možnost Backing Sequence (Quick Record) a stiskem OK vstupte do režimu Backing Sequence Record.



Po určení volby Backing Sequence (Quick Record) se objeví stránka Backing Sequence Record.

Příprava nahrávání

Pokud vstoupíte do Backing Sequence Record, naposledy použitý styl je již zvolený a všechny stopy jsou připraveny k nahrávání. Jestliže hrajete v reálném čase se styly, pak stačí pouze spustit nahrávání. Ale je zde pár nastavení, která byste měli upravit.

- Chcete-li, nastavte upravitelný parametr na displeji.

Stiskem parametru Style (nebo tlačítkem STYLE) otevřete okno Style Select a vyberte jiný styl (viz str. 43).

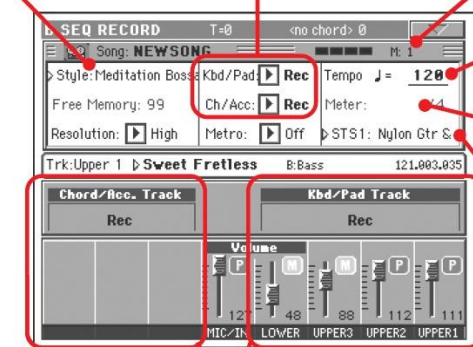
Stav stopy. 'Rec' značí, že lze nahrávat. 'Play' značí, že je již nahrána a můžete si ji poslechnout. 'Mute' značí, že je umlčená.

Čítač taktů. Záporná čísla (-2, -1) jsou předtaktí, po kterých lze spustit nahrávání.

Tempo stylu. Lze změnit dle potřeby.

Ladění stylu. Nelze je změnit.

Stiskem parametru Perf/STS otevřete okno Performance Select a vyberte jinou Performanci (viz s. 38). Jako alternativu, použijte PERFORMANCE/ SOUND nebo tlačítka STS.

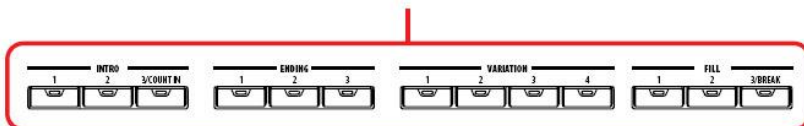


Skupiny stop. Během rychlého nahrávání není přístup ke každé stopě songu. Kvůli zjednodušení jsou zde jen 'master' stopy: Kbd/Pad (Keyboard/ Pads) a Ch/Acc (Chord/ Accompaniment).

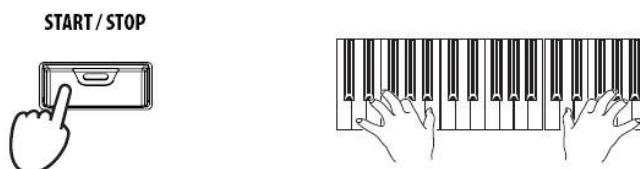
Nahrávání

1 Vyberte prvek stylu, který chcete použít před spuštěním přehrávání.

Vyberte jedno Intro a spusťte úvod. Vyberte některou Variaci, než spustíte nahrávání.



2 Nahrávání spustíte stiskem tlačítka START/STOP.



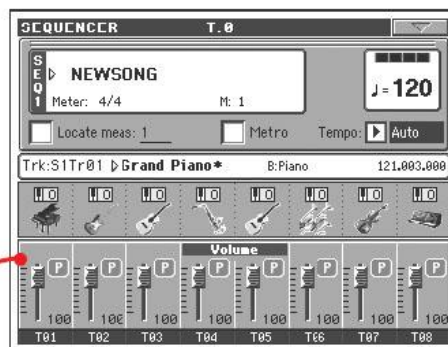
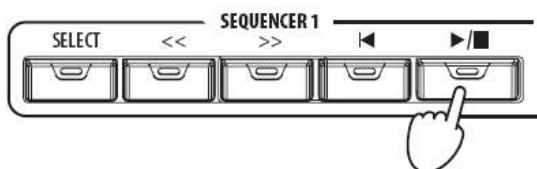
i Pozn.: Jestliže nechcete spustit song se stylem, můžete spustit nahrávání stiskem tlačítka PLAY/STOP ►/■ v sekci SEQUENCER 1 a styl spustit později. Styl se spustí na začátku dalšího taktu.

3 Hrajte, jako když hrajete naživo se styly.

Během nahrávání vyberte libovolný prvek stylu (Intro, Variation, Fill, Ending...), který chcete. Můžete také stiskem START/STOP zastavit styl a dalším stiskem spustíte styl znovu!

Pamatujte na to, že během nahrávání v režimu Backing Sequence Record nelze použít ovládání SYNCHRO, TAP TEMPO/RESET, ACC/SEQ VOLUME.

4 Jakmile ukončíte proces nahrávání, stiskem tlačítka ►/■ (PLAY/STOP) v sekci SEQUENCER 1 nahrávání zastavíte a vrátíte se na hlavní stránku režimu Sequencer.



Po stisku tlačítka PLAY/STOP se objeví hlavní obrazovka režimu Sequencer.

5 Pokud jste na stránce Sequencer, stiskem ►/■ (PLAY/STOP) v sekci SEQUENCER 1 si můžete poslechnout nahraný song.

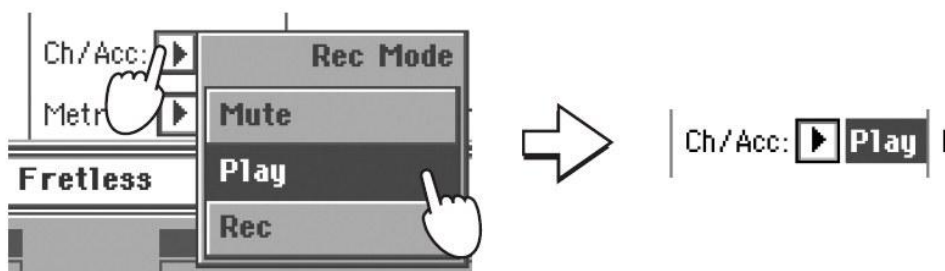
Backing Sequence Song se konvertuje na běžný song. Pokud chcete, můžete jej uložit na disk a přečíst v režimu Song Play, nebo v jiném externím sekvenceru.

6 Chcete-li editovat song, stiskem MENU vstoupíte do režimu Edit (viz pokyny od str. 182).

Dohrávání (Overdubbing)

Můžete provést druhou nahrávku a přidat dvě “seskupené” stopy nebo přepsat špatnou nahrávku novou. Obvykle budete nahrávat všechny akordy a změny prvků stylu hned napoprvé a stopy klaviatury i padů napodruhé.

- 1 Stiskem tlačítka **RECORD** vstoupíte znovu do nahrávání. Pokud se objeví dialogový box **Song Record Mode Select**, vyberte opět **Backing Sequence (Quick Record)**.
- 2 Jestliže nahráváte pouze jednu “skupinu” stop, nastavte stopu, připravenou pro režim **Play**.

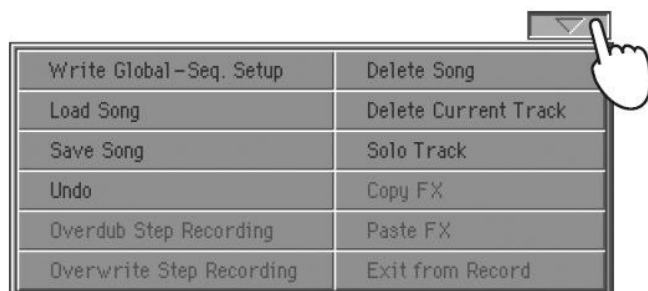


- 3 Opakujte proces nahrávání, stiskem tlačítka **▶/■ (PLAY/STOP)** v sekci **SEQUENCER 1** nahrávání zastavíte a vrátíte se na hlavní stránku režimu **Sequencer**.
- 4 Pokud jste na stránce **Sequencer**, stiskem **▶/■ (PLAY/STOP)** v sekci **SEQUENCER 1** si můžete poslechnout nahraný song.
Opět se **Backing Sequence Song** konvertuje na běžný song.

Uložení songu na disk

Po nahrávce songu, která se povedla, bývá vhodné ji uložit na disk a zabránit tak jejímu ztracení, když vypnete nástroj.

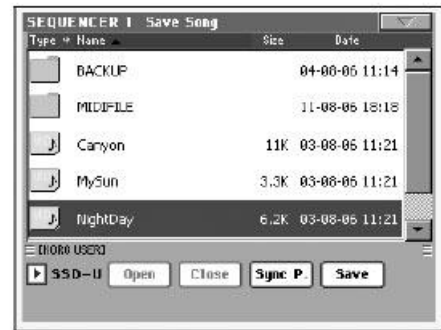
- 1 Na hlavní stránce režimu **Sequencer** vyjde stiskem ikony nabídky stránky nabídka.



2 Spustíte příkaz Save song a otevře se okno Save Song.

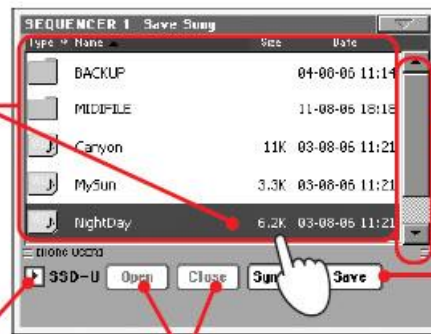


Jakmile spustíte příkaz Save song, objeví se stránka uložení songu.



3 Vyberte úložné zařízení a složku, do které chcete song uložit.

Pokud zvolíte (zvýrazníte) existující song, bude přepsán. Pokud nezvolíte song, vytvoří se nový song v cílovém zařízení. Abyste zrušili výběr songu, stiskněte cokoliv jiného v seznamu songů, v nabídce Device.



Jezdcem projedte všechny songy v seznamu. Podržte SHIFT a dotykem šipky Nahoru/Dolů postupíte na následující/předchozí sekci podle abecedy. Jako alternativu můžete použít kolečko.

Stiskem tlačítka Save uložíte song do aktuální složky.

Ve vyjeté nabídce Device znovu vyberte jedno z dostupných úložných zařízení (SSD-U, harddisk...).

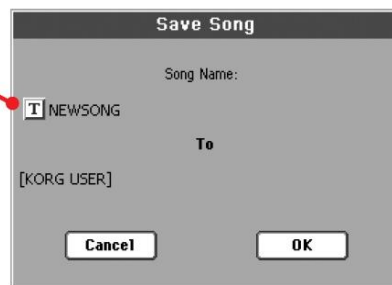
Tlačítka Open a Close projedte složky.



Pokud chcete ukončit stránku bez uložení songu, stiskněte tlačítko EXIT.

4 Stiskem tlačítka Save na displeji otevřete dialogový box Save Song.

Stiskem ikony Text Edit upravte jméno songu.



5 Stiskem OK na displeji uložíte song na disk nebo stiskem Cancel zastavte operaci uložení.

Reference

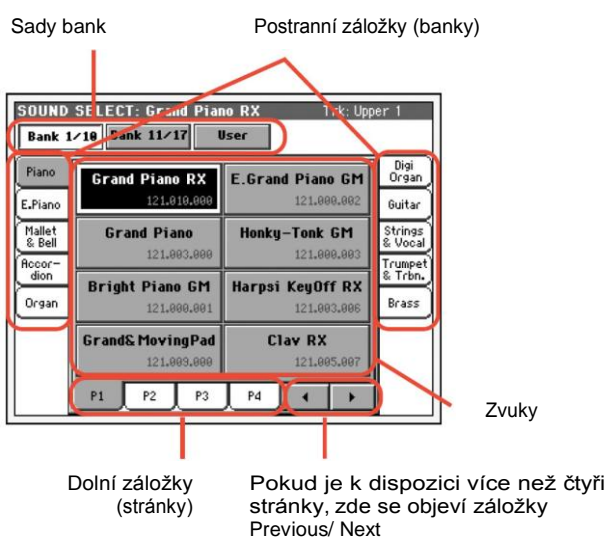
Výběr prvků

V následujících oknech vidíte různé pracovní režimy, kdykoliv chcete volit zvuk, performanci, styl nebo song.

Okno Sound Select

Stiskněte oblast Sound na displeji, nebo jedno z tlačítek SOUND SELECT na ovládacím panelu (LEDka SOUND SELECT svítí), tím otevřete okno Sound Select. Tlačítka SOUND SELECT přejdete přímo do zvolené banky.

Stiskem EXIT ukončíte tuto stránku a přejdete zpět na předchozí stránku bez výběru zvuku.



Pozn.: Podle stavu parametru "Auto Performance/Sound Select" (viz str. 201) může být stiskem tlačítka SOUND SELECT zvuk zvolen okamžitě. Bude vyvolán naposledy zvolený zvuk v bance.

Sady bank

Zvolená sada bank (horní nebo dolní řada stylů z výroby, User bank).

Postranní záložky (banky)

Těmito záložkami volíte banky zvuků. Každá z nich odpovídá jednomu tlačítku SOUND SELECT na ovládacím panelu.

Dolní záložky (stránky)

Těmito záložkami volíte jednu z dostupných stránek ve zvolené bance.

Pokud stisknete znovu stejné tlačítko SOUND/ PERFORMANCE SELECT na ovládacím panelu, zvolí se další stránka ve stejné bance. Tímto způsobem nemusíte stisknout odpovídající záložky na displeji, abyste zvolili jinou stránku.

Záložky Previous/Next

Projíždí dolní záložky doleva nebo doprava, pokud je jich více, než se vejde na displej.

Zvuky

Stiskem jednoho z těchto tlačítek na displeji zvolíte zvuk. Pokud LEDka DISPLAY HOLD nesvítí, okno se automaticky zavře hned po zvolení zvuku.

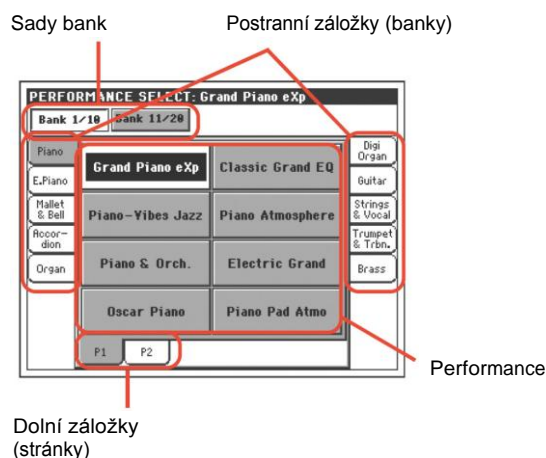
Program Change

Číslo Program Change. Zobrazí se jen, když je zapnutý parametr "Show Program Change number" v režimu Global. (viz str. 201).

Okno Performance Select

Stiskněte oblast Performance na displeji, nebo jedno z tlačítek PERFORMANCE SELECT na ovládacím panelu (LEDka PERFORMANCE SELECT svítí), tím otevřete okno Performance Select. Tlačítka PERFORMANCE SELECT přejdete přímo do zvolené banky.

Stiskem EXIT ukončíte tuto stránku a přejdete zpět na předchozí stránku bez výběru Performance.



Pozn.: Podle stavu parametru "Auto Performance/Sound Select" (viz str. 201) může být stiskem tlačítka PERFORMANCE SELECT Performance zvolena okamžitě. Bude vyvolán naposledy zvolená Performance v bance.

Sady bank

Zvolená sada bank (horní nebo dolní řada performancí).

Postranní záložky (banky)

Těmito záložkami volíte banky performancí. Každá z nich odpovídá jednomu tlačítku PERFORMANCE SELECT na ovládacím panelu.

Dolní záložky (stránky)

Těmito záložkami volíte jednu z dostupných stránek ve zvolené bance.

Pokud stisknete znovu stejné tlačítko PERFORMANCE/ SOUND SELECT, na ovládacím panelu, zvolíte následující stránku ve stejné bance.

Tímto způsobem pak nemusíte stisknout odpovídající záložky na displeji, abyste zvolili jinou stránku.

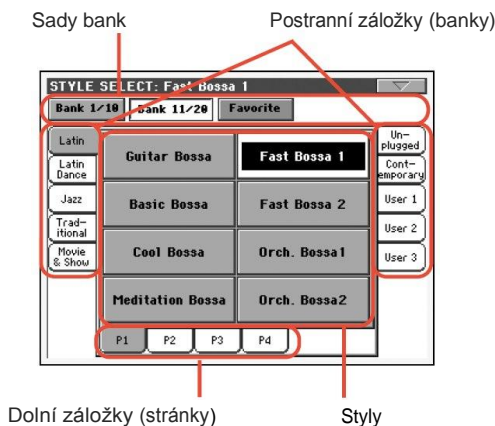
Performance

Stiskem jednoho z těchto tlačítek na displeji zvolte performanci. Pokud není zapnutá funkce Display Hold (viz "Display Hold On" na str. 204), okno se automaticky zavře, jakmile zvolíte performanci.

Okno Style Select

Stiskem oblasti stylu, jakmile se objeví na displeji, nebo jednoho z tlačítek STYLE na ovládacím panelu, otevřete okno Style Select. Tlačítka STYLE vstoupíte přímo do zvolené banky.

Stiskem EXIT z této stránky vyskočíte a přejdete na předchozí stránku, bez volby stylu.



Pozn.: Podle stavu parametru "Auto Style Select" (viz str. 204), můžete styl rovnou zvolit stiskem jednoho z tlačítek STYLE SELECT. Bude zvolen naposledy zvolený styl v této bance.

Sady bank

Zvolená sada bank (horní nebo dolní řada nebo Factory).

Postranní záložky (banky)

Těmito záložkami volíte banky stylů. Každá z nich odpovídá jednomu tlačítku STYLE na ovládacím panelu.

Dolní záložky (stránky)

Těmito záložkami volíte jednu z dostupných stránek ve zvolené bance.

Pokud stisknete znovu stejné tlačítko STYLE SELECT na ovládacím panelu, zvolí se další stránka ve stejné bance. Tímto způsobem nemusíte stisknout odpovídající záložky na displeji, abyste zvolili jinou stránku.

Styly

Stiskem jednoho z těchto tlačítek na displeji zvolíte styl. Pokud LEDka DISPLAY HOLD nesvítí, okno se automaticky zavře hned po zvolení stylu.

Po zvolení stylu v tomto okně a pokud jiný styl hraje, začne nového stylu blikat, což značí, že je připraven ke spuštění na další takt.

Nabídka stránky Style Select

Stiskem ikony nabídky stránky otevřete nabídku. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem čehokoliv na displeji zavřete nabídku bez volby příkazu.



Přejmenování oblíbené banky

Volbou tohoto příkazu v nabídce pojmenujete banku oblíbených stylů podle potřeby.

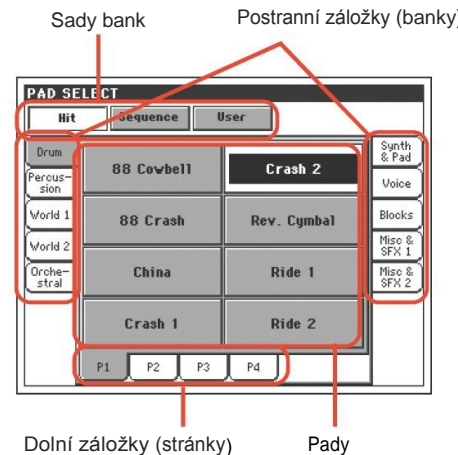
Nové jméno může být na dva řádky, s oddělením znakem paragraf (§). Např. "World Music" na dva řádky zapíšete jako "World§Music".

Pozor, abyste nepoužili slova, překračující šířku záložky okna Style Select.

Okno Pad Select

Dotykem oblasti padů na displeji otevřete okno Pad Select.

Stiskem EXIT ukončíte tuto stránku a přejdete zpět na předchozí stránku bez výběru Performance.



Sady bank

Zvolená sada bank, odpovídající jiným typům Padů. **Hit** je jedna nota, z výroby předprogramovaných Padů. **Sekvence** je množina z výroby předprogramovaných Padů. **User** může být buď jedna nota nebo sekvence Padů, které lze nahrát nebo upravit.

Postranní záložky (banky)

Těmito záložkami volíte banky padů.

Dolní záložky (stránky)

Těmito záložkami volíte jednu z dostupných stránek ve zvolené bance.

Pad

Stiskem jednoho z těchto tlačítek na displeji zvolíte Pad. Pokud není zapnutá funkce Display Hold, okno se automaticky zavře, jakmile zvolíte Pad.

STS Select

Čtyřmi tlačítky SINGLE TOUCH SETTING na ovládacím panelu vyberte jeden ze čtyř STS, souvisejících s aktuálním Stylem nebo se zvolenou položkou SongBooku.

Stiskem záložky se jménem STS na hlavní stránce režimu Style Play nebo Song Play nebo záložky Lyrics/STS v režimu SongBook, vidíte jméno dostupných STS.

- V režimu Style Play a Song Play:



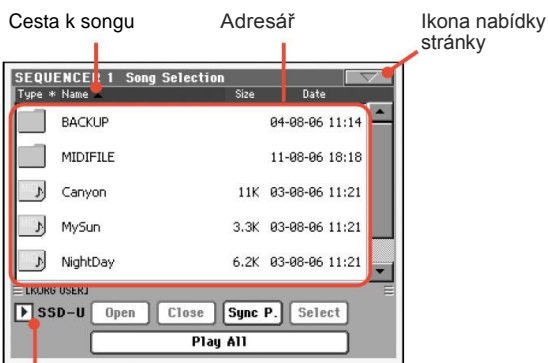
- V režimu SongBook:



Okno Song Select

Tato stránka se objeví, když stisknete jednu z oblastí songů na displeji nebo jedno z tlačítek SONG SELECT v sekcích SEQUENCER ovládacího panelu.

Stiskem EXIT ukončíte tuto stránku a přejdete zpět na hlavní stránku pracovního režimu Song Play, bez výběru Songu.



Zařízení pro uložení

Pokud jste na této stránce, vyberte standardní MIDI soubor nebo Karaoke soubor pro zvolený Sekvencer. Soubor Jukebox můžete přiřadit pouze Sekvenceru 1.

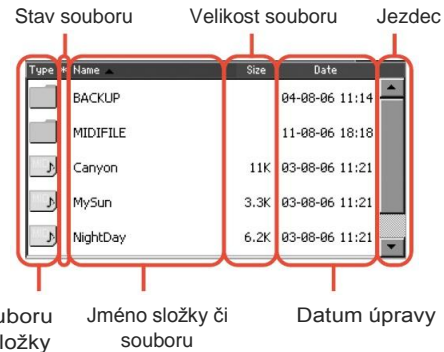
Pozn.: Každý sekvencer má svůj vlastní pracovní adresář.

Cesta k songu

Na tomto řádku je cesta k aktuálnímu zařízení.

Adresář

Výpis obsahu zvoleného datového zařízení.



Posuvným jezdcem můžete listovat tímto výpisem.

Jako alternativu můžete použít kolečko.

Podržte tlačítko SHIFT a stiskněte jednu ze šipek, tím se posunete na další nebo předchozí sekci podle abecedy. Dotykem některého ze štítků nahoře ve výpisu, změňte pořadí zobrazení položek. Stisknete-li štítek znovu, pořadí souborů se přepne z rostoucího na klesající.

Ve výpisu může být několik různých typů souborů či složek.

Typ ikony	Typ souboru/složky
	Standardní MIDI soubor (SMF)
	Karaoke soubor (KAR)
	Jukebox soubor (JBX)
	Složka

Soubor nebo složka mohou být v jednom z následujících stavů. (Viz "Chráněno" a "Nechráněno" na str. 238, kde jsou informace o tom, jak změnit stav souboru).

Stavová ikona	Stav souboru/složky
	Chráněno
-	Nechráněno

Ikona nabídky stránky

Stiskem této ikony otevřete nabídku. Viz nabídku "Výběr Songu na stránce" na str. 81, kde je více informací.

Zařízení pro uložení

V této nabídce znovu vyberete kartu a zrušíte všechna zvýraznění.

Zařízení	Typ
SSD-U	User oblast interní SSD paměti
HD	Hard disk (volitelný)
USB-F	Zařízení, připojené vpředu do USB Host portu
USB-R	Zařízení, připojené vzadu do USB Host portu

Aktuální jméno (štítek) zařízení se může objevit ve čtvercových závorkách ([]).

Open

Vstoupí do zvolené složky (ikona položky je: ).

Close

Zavře aktuální složku, vrátí se do vyšší úrovně složek.

Sync P. (Synchronized Path)

Stiskem tohoto tlačítka vidíte přiřazený Song zvolenému Sekvenceru. To se hodí k rychlému návratu, když jste prošli více úrovněmi adresářů a "zabloudili" jste v některé složce.

Select

Zvolí zvýrazněnou složku na displeji. Pokud hraje Song, zastaví jej a nový Song je připraven ke hraní. Budete vráceni na hlavní stránku.

Play All

Pokud stisknete toto tlačítko, všechny midi soubory, obsažené v aktuálním adresáři budou přidány do nového Jukebox listu, který je automaticky přiřazen Sekvenceru 1. Pořadí, ve kterém budou přehrány, závisí na aktuální metodě seřazení, tedy jak se soubory jeví na displeji.

Tento Jukebox list můžete využít jako jiné výpisy toho typu (tedy ke spuštění přehrávání SEQ1 PLAY/STOP, přeskočení na další Song ve výpisu pomocí SHIFT + >>, editaci na stránce Jukebox...).

Pozn.: Jukebox list může obsahovat až 127 Songů. Pokud složka obsahuje více položek, pouze prvních 127 bude vzato v potaz.

Tip: Jestliže nechcete ztratit výpis při vypnutí nástroje, jděte na stránku Jukebox a uložte jej na kartu jako soubor ".JBX".

Výběr Songu podle čísla ID

Každý Song ve složce na kartě (až 9,999) má přiřazeno progresivní číslo ID. Pokud zvolíte "Show Song Number" v nabídce na stránce Song Select (viz níže), toto číslo vidíte před jménem Songu v okně Song Select. Toto číslo využijete k výběru Songu odpovídajícím čísel, což zrychlí nalezení Songů, používáte-li více karet s midi soubory.

 0007: CANYON.MID

Pokud jste v okně Song Select, stiskem tlačítka SONG SELECT otevřete numerickou klávesnici a zadejte číslo, odpovídající Songu, který chcete zvolit.

Pokud jste na kterékoliv stránce režimu Song Play, dvojnásobným stiskem SONG SELECT spustíte klávesnici.

Pozn.: Pokud zadanému číslu neodpovídá žádný Song, objeví se zpráva "Song not available".

Upozornění: Poněvadž adresář nemůže obsahovat více než 9999 souborů, nelze zvolit numerickým zadáním Songy mimo rozsah 0001-9999.

Nabídka stránky Song Select

Stiskem této ikony otevřete nabídku. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv na displeji zavřete nabídku bez volby příkazu.



Export Song List

Tímto příkazem uložíte aktuální výpis jako textový soubor do SSD-U paměti nebo na interní harddisk (je-li nainstalován). Tak můžete vytisknout seznam Songů, kde vidíte, jak odpovídají čísla Songů.

1. Pokud jste v okně Song Select, vyberte složku, jejíž Songy chcete vypsát do textového souboru.
2. Vyberte příkaz Export Song List z nabídky na stránce.
3. Objeví se dialogový box s dotazem, zda volíte SSD-U paměť nebo harddisk.



4. Stiskem OK volbu potvrdíte.

Pozn.: Textový soubor obsahuje výpis pouze souborů "*.mid", "*.kar" and "*.jbx". Složky a jiné druhy souborů zde nejsou zahrnuty.

Po uložení bude textový soubor pojmenován podle zvolené složky. Např. složka se jménem "Dummy" vygeneruje soubor "Dummy.txt". Pokud již existuje soubor se stejným jménem v cílovém místě, bude přepsán bez vyčkání na potvrzení. Soubor, obsahující seznam platných souborů, obsažených v hlavním adresáři karty, vygeneruje soubor "Root.txt".

Seznam bude zahrnovat progresivní číslo, přiřazené každému Songu, jména souborů a celkový počet souborů v seznamu.

Kvůli správnému zobrazení a výtisku výpisu v počítači, použijte pevnou velikost (tedy neproporcionální) znaků v textovém editoru.

Show Song Number

Touto volbou zajistíte, že se progresivní číslo ID Songu objeví v seznamu, u každého Songu.


Show Song Extension

Touto volbou zajistíte uvedení typu souboru (“*.mid”, “*.kar”, “*.jbx”) v seznamu, na konci každého jméno Songu.

Create New Folder

Tento příkaz umožňuje vytvořit novou řadovou složku v kořenovém adresáři, nebo uvnitř jiné řadové složky. Tímto příkazem nelze vytvořit složku “.SET”, jelikož tento typ složky je rezervován operacím Save (a vytváří se jen tlačítkem New SET na stránce Save).

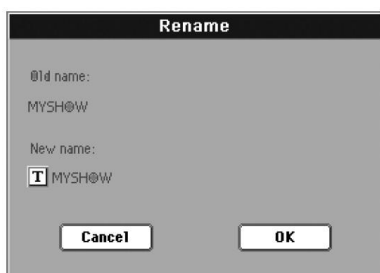



Stiskem tlačítka  (Text Edit) otevřete okno textového editoru. Zadejte jméno, stiskem OK je potvrďte a zavřete textový editor.

Rename

Dostupný jen, když je v seznamu zvolena položka.

Touto funkcí měníte jméno existujícího souboru nebo složky. Nelze měnit 3-znakový typ souborů a “.SET” složek, jelikož jsou nezbytné k identifikaci typu souboru nebo složky.



Stiskem tlačítka  (Text Edit) otevřete okno textového editoru. Zadejte jméno, stiskem OK je potvrďte a zavřete textový editor.

Erase

Tímto příkazem vymažete zvolený soubor nebo složku.

Pracovní režim Style Play

Režim Style Play je startovacím pracovním režimem. Pokud jste v tomto režimu, můžete hrát Styly (např. s automatickým doprovodem), na jedné ze čtyř stop (Upper 1-3 a Lower) na klaviatuře. Můžete volit zvuky a efekty volbou Performancí a STS. Také jiný Preset Voice Procesoru můžete zvolit Performancí nebo STS. Můžete také využít SongBook k automatickému výběru Stylů pro požadovaný hudební žánr.

Režim Style Play využijete také v režimu Easy (viz str.6).

Počáteční nastavení

Jelikož Performance 1 v bance 1 (Performance 1-1) je zvolena automaticky při zapnutí nástroje, můžete do ní uložit své oblíbené počáteční nastavení.

Vyberte zvuky, efekty a další nastavení, které potřebujete automaticky zvolit při zapnutí nástroje. Potom příkazem "Write Performance" z nabídky stránky. Jakmile se objeví okno Write Performance, uložte nastavení do Performance 1 banky 1. (Viz "Dialogový box zápisu performance" na str. 104).

Pozn.: Pokud byste rádi uchovali určité nastavení i po změně Performance, STS a Stylu, zapnutím potřebných "zámků" zabráníte změnám parametrů (viz "Obecné ovládání: Zámek" na str. 199). Tyto zámky uložíte jako globální (viz "Zápis Global - dialogový box globálního nastavení" na str.210).

Jak spolupracují styly, STS a performance

Styly, performance a STS jsou provázány řadou vazeb.

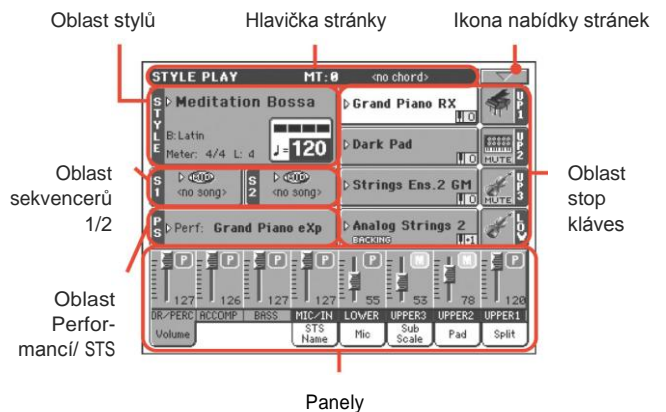
- Pokud LEDka SINGLE TOUCH svítí trvale nebo bliká, volbou Stylu změníte i stopy kláves (STS 1 je zvolen automaticky). Nastavení Performance je potlačeno.
- Pokud svítí LEDka STYLE CHANGE, výběrem Performance zvolíte také Styl (ten, jehož číslo je uloženo v Performanci).
- Nastavení aktuální stopy lze uložit buď do Performance, jako STS, nebo do Performance stylu, podle zvoleného příkazu v nabídce stránky.

Hlavní stránka (Normální náhled)

Stránka, na které jste po zapnutí nástroje.

Z jiných pracovních režimů se na ni dostanete stiskem tlačítka STYLE PLAY.

Z editačních stránek Style Play se sem dostanete stiskem tlačítka EXIT.



Chcete-li přepnout Normální náhled (Stopy kláves, skupiny stop Stylů) a okno Style (jednotlivé stopy Stylů), stiskněte tlačítko TRACK SELECT. (Viz "Stránka náhledu stop Stylů" a "Panel hlasitosti" od str. 85).

Hlavička stránky

Tento řádek zobrazuje aktuální pracovní režim, transpozici a rozeznání akord.



Jméno pracovního režimu

Jméno aktuálního pracovního režimu.

Hlavní transpozice



Hodnota hlavní transpozice v půltónech. Tuto hodnotu lze změnit tlačítky TRANSPOSE na ovládacím panelu.

Pozn.: Transpozici lze automaticky měnit, když zvolíte jinou Performanci nebo Styl. Můžete ji také změnit natažením Standardního MIDI souboru, vygenerovaného v nástroji řady Korg Pa.

Aby k transpozici nedošlo nečekaně, je Master Transpose standardně "uzamčený". Uzamčení/odemčení změníte nastavením parametru Master Transpose Lock (viz "Obecné ovládání: Zámek" na str. 202), pak zápisem Global do paměti (viz "Zápis Global - dialogový box globálního nastavení" na str. 210).

Rozeznatý akord

Zobrazuje rozeznatý akord, když zahrajete akord na klávesy. Pokud se nezobrazí žádný akord, znamená to, že LEDka ACCOMP. je vypnutá (viz str. 15).

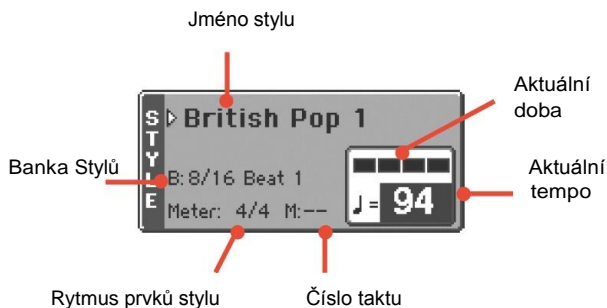
Ikona nabídky stránky

Stiskem ikony nabídky stránky otevřete nabídku. Viz "Nabídka stránky" na str. 100, kde je více informací.



Oblast stylů

Zde jsou zobrazena jména stylů, kromě tempa a parametrů stupnic.



Jméno Stylu

►PERF

Aktuálně zvolený Styl. Stiskem jména Stylu otevřete okno Style Select. Jako alternativu, použijte sekci STYLE SELECT na ovládacím panelu.

Banka Stylů

►PERF

Banka, kam patří aktuální Styl.

Rytmus prvku stylu

Zobrazuje aktuální prvek stylu.

Číslo taktu

Pokud hraje Styl, objeví se 'M' a zobrazí se číslo taktu aktuálního prvku Stylu, který hraje. Pokud jej zastavíte, objeví se 'L' a celkový počet taktů aktuálního prvku Stylu.

Aktuální doba

Doby v aktuálním taktu, který právě hraje.

Aktuální tempo

►PERF ►PERF^{Sty}

Tempo metronomu (30 až 250). Zvolte parametr a kolečkem změňte tempo.

Jako alternativu nemusíte volit parametr, ale podržte tlačítko SHIFT a kolečkem změňte tempo.

Chcete-li vyvolat Tempo, uložené v aktuálním Stylu, stiskněte tlačítka EXIT a MENU současně.

Pozn.: Tempo můžete změnit také během přehrávání prvku Stylu. Každý prvek Stylu může obsahovat data změny tempa.

Oblast sekvencí 1/2

Zde se zobrazí songy, přiřazené oběma sekvencím.



Jméno songu

Jméno songu

Jména Songů, přiřazených sekvencím 1 (S1) a 2 (S2). Songy můžete volit i během přehrávání stylů, takže jsou připraveny pro přepnutí režimu Song Play.

Ikona zobrazuje typ zvoleného Songu.



Standardní MIDI soubor, často jen zkratkou SMF (příponou souboru: *.MID nebo *.KAR).



Přiřazen pouze sekvenceru 1. Soubor Jukebox (přípona souboru: *.JBX) lze přiřadit sekvenceru 1, ale jeho jméno se zde nezobrazí. Ikona JBX se objeví současně se jménem aktuálně zvoleného Songu v Jukebox listu.

Oblast Performance/STS

Zde vidíte jméno naposledy zvolené Performance nebo STS.



Zvolená performance nebo STS

Zvolená performance nebo STS

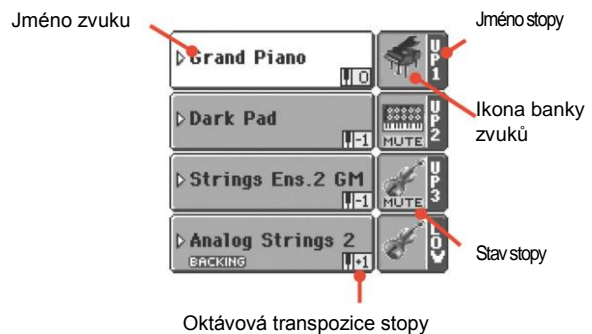
Naposledy zvolená Performance (PERF) nebo nastavení Single Touch (STS).

Stiskem jména otevřete okno Performance Select (viz "Okno volby Performance" na str. 76). Jako alternativu, použijte sekci PERFORMANCE/SOUND SELECT a zvolte jinou Performanci.

Chcete-li zvolit jiné STS, použijte čtyři tlačítka SINGLE TOUCH SETTING pod displejem.

Oblast stop klaviatury

Zde se zobrazují stopy klaviatury.



Oktávová transpozice stopy

Jméno zvuku

►PERF ►STS

Jméno zvuku, přiřazené odpovídající stopě kláves.

- Pokud je stopa již zvolena (černé pozadí), stiskem jména zvuku otevřete okno Sound Select.
- Pokud stopa dosud není zvolena (bílé pozadí), nejprve ji zvolte a stiskem jména zvuku otevřete okno Sound Select.

Více informací o okně Sound Select viz "Okno Sound Select" na str. 78.

Transpozice stopy kláves po oktávách

►PERF

Nelze editovat. Oktávová transpozice odpovídající stopy. Individuálně můžete editovat oktávovou transpozici každé stopy na stránce editace "Mixer/Tuning: Ladění" (viz s. 89).

Také můžete transponovat všechny stopy Upper tlačítka UPPER OCTAVE na ovládacím panelu.

Ikona Bass & Lower Backing

►GBL^{Sty}

Je-li aktivní funkce Bass & Lower Backing, objeví se ikona Backing v oblasti stopy zvuku Lower (viz "Bass & Lower Backing" na str. 102).



Jméno stopy kláves

Nelze editovat. Jméno odpovídající stopy:

Zkratka	Stopa	Ruka
UP1	Upper 1	Pravá
UP2	Upper 2	
UP3	Upper 3	
LOW	Lower	Levá

Ikona zvukové banky

►PERF ►STS

Tento obrázek ilustruje banku, kam náleží aktuální zvuk.

Stav stopy kláves

►PERF ►STS

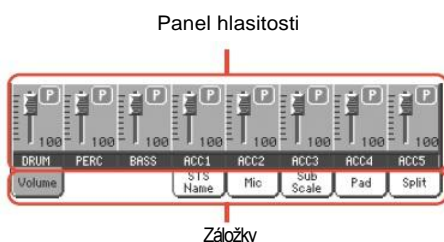
Stav Play/Mute aktuální stopy. Zvolte stopu, pak dotykem oblasti změňte stav stopy.

Žádná ikona Stav Play. Slyšíte zvuk stopy.

MUTE Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

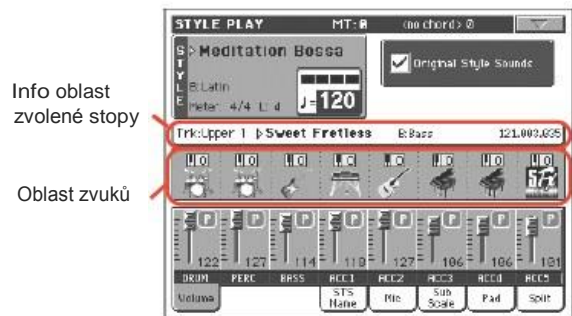
Panely

Dolní polovina hlavní stránky obsahuje různé panely, můžete volit stiskem odpovídajících záložek. Více informací viz příslušné sekce, od str. 86.



Stránka náhledu stop stylů

Stiskem tlačítka TRACK SELECT přepnete z Normálního náhledu do náhledu stop Stylů. V tomto náhledu jsou individuální stopy Stylů zobrazeny v dolní polovině displeje, zatímco horní polovina hlavní stránky se změní a zobrazuje parametry stop Stylů.



Dalším stiskem TRACK SELECT se vrátíte do normálního náhledu (stop klaviatury, skupin stop stylů).

Zvuky originálního stylu

►PERF ►PERF^{Sty}

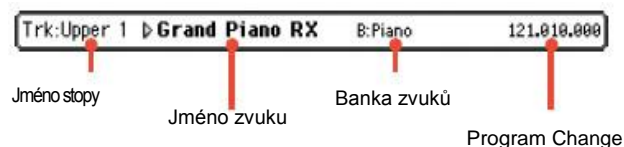
Tento parametr umožňuje přiřadit různé zvuky stopám stylů, přičemž potlačíte zvuky, nahrané do patternů prvků Stylu. Tyto zvuky lze uložit do Performance nebo Performance Stylu příkazem "Write Performance" nebo "Write Current Style Performance" (viz str. 100). Přiřazené zvuky, pokud je tento parametr zapnutý, jsou zobrazeny v oblasti Sounds na této stránce.

Pozn.: Tento parametr lze uložit do Performance nebo Stylu Performance a automaticky jej za/vypnout, když zvolíte jinou Performanci nebo Styl, podle uloženého stavu.

- On Stopy Stylů vždy využívají originální zvuky, nahrané v každém prvku stylu. Pokud přiřadíte jiný zvuk stopě stylů, tento parametr se automaticky vypne.
- Off Můžete přiřadit jiné zvuky každé stopě stylů a uložit je do Performance nebo Stylu Performance. Zvolené zvuky jsou stejné pro všechny prvky stylů (zvuky se neliší pro každý prvek stylu).

Info oblast zvolené stopy

V tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě. Objeví se jak na hlavní stránce, tak na několika editačních stránkách.



Jméno stopy

Jméno zvolené stopy.

Jméno zvuku

►PERF ►PERF^{Sty}

Zvuk přiřazený zvolené stopě. Dotykem této oblasti otevřete okno Sound Select a můžete zvolit jiný zvuk.

Banka zvuků

►PERF ►PERF^{Sty}

Kam patří zvolený zvuk.

Program Change

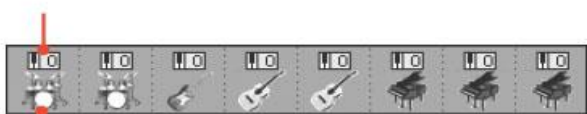
►PERF ►PERF^{Sty}

Sekvence čísla Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

Oblast zvuků

Zde vidíte zvuky a oktávovou transpozici osmi stop stylů.

Ikona oktávové transpozice stop stylů



Ikona zvukové banky

Ikona oktávové transpozice stop stylů

►PERF ►PERF^{Sty}

Nelze editovat. Oktávová transpozice odpovídající stopy. Chcete-li změnit oktávovou transpozici, použijte tlačítka UPPER OCTAVE nebo jděte na editační stránku "Mixer/Tuning: Tuning" (viz str. 89).

Ikona zvukové banky

►PERF ►STS

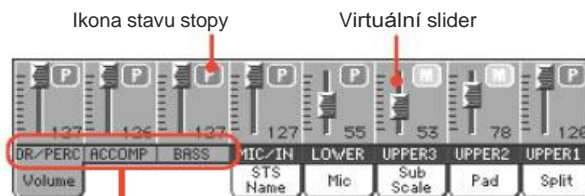
Tento obrázek ilustruje banku, kam náleží aktuální zvuk. Dotykem ikony poprvé zvolíte odpovídající stopu (podrobné informace vidíte v Info oblasti zvolené stopy, viz výše). Dalším stiskem otevřete okno Sound Select.

Volume Panel

Stiskem záložky Volume vyberte tento panel. Zde můžete nastavit hlasitost každé stopy a umlčet/zrušit umlčení stopy.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi Normálním náhledem (klaviatura a skupiny stop Stylů) a náhledem stop Stylů (oddělené stopy Stylů).

Normální náhled zobrazuje skupiny stop stylů, stop klaviatury:

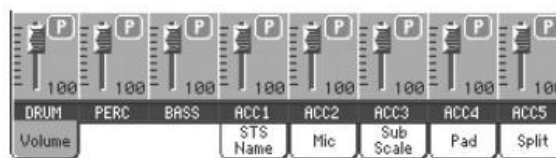


Skupiny stop stylů

Změna hlasitosti skupiny stop stylů (Dr/Perc, Accomp, Bass) patří mezi globální nastavení. Pokud zvolíte jiný styl, tento offset se nezmění a průměrná hlasitost stop stylů zůstane stejná.

Změny nejsou zapamatovány v Performanci ani ve stylu performance. Můžete je uložit do globálního nastavení Style Play, tedy mezi preference režimu Style Play (viz "Zápis globálního nastavení stylů" na str. 103).

Náhled **Stop stylů** zobrazuje oddělené stopy stylů:



Zde můžete měnit hlasitost každé jedné stopy stylů. Tento mix se ukládá do každého stylu performance i do Performance a můžete to změnit výběrem jiného stylu.

Skupiny stop stylů

►GBL^{Vp}

Tyto speciální slidery ovládají několik stop stylů současně.

Virtuální slider (hlasitost stopy)

►PERF ►PERF^{Sty} ►STS

Virtuální slidery jsou grafické zobrazení hlasitosti jednotlivých stop. Dotykem oblasti stop zvolíte stopu a kolečkem změňte hodnotu (nebo stiskem a posunem prstu po displeji).

Tip: Hlasitost všech stop klaviatury nebo stylů můžete změnit najednou přidatelným sliderem. Zvolte stopy stejného typu, jejichž hlasitost chcete změnit (např., přes stopu Upper 1 změňte všechny stopy kláves). Podržte tlačítko SHIFT a posuňte přiřaditelný slider. Viz "PŘÍŘADITELNÝ SLIDER" na str. 100.

Ikona stavu stopy

►PERF ►PERF^{Sty} ►STS

Stav Play/Mute aktuální stopy. Zvolte stopu, pak dotykem oblasti změníte její stav.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Jména stop

Pod těmito tlačítky jsou štítky jednotlivých stop. Pomocí tlačítka TRACK SELECT přepínáte náhledy stop.

Stopa	Popis
Normální náhled	
DR/PERC (a)	Skupina bicí a perkusní stopy.
ACCOMP (*)	Skupina doprovodných stop.
BASS (*)	Stopa basového stylu.
MIC/IN (*)	Mikrofon (Voice Procesor). Zdroje zvolené jako Audio vstupy a přímo poslané na výstup tímto sliderem nelze ovládat.
LOWER	Dolní stopa.
UPPER1...3	Horní stopy
Náhled stop stylů	
DRUM	Stopa stylu bicích.
PERC	Stopa stylu perkusí.
BASS	Stopa basového stylu.
ACC1...5	Stopy doprovodných stylů.

(a). Hlasitost těchto stop je globálním nastavením a neukládá se.

Panel STS Name

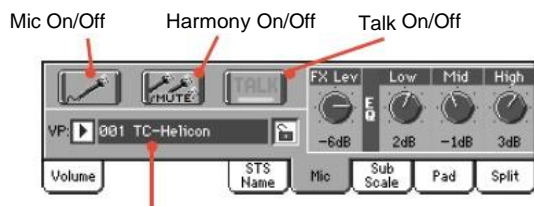
Stiskem záložky STS Name zvolíte tento panel. Nastavení Single Touch (STS) je v paměti, odkud je možné rychle vyvolat zvuky klaviatury, obsažené ve stylu nebo v položce SongBooku. Pokud jste na tomto panelu, vidíte jména čtyř STS, jež náleží naposledy zvolenému stylu či položce SongBooku. Dotykem jména zvolíte odpovídající STS.



Pozn.: Na tomto panelu nelze editovat jména STS. Chcete-li upravit jméno, zvolte STS, které chcete změnit, pak zadejte příkaz Write Single Touch Setting z nabídky na stránce (viz "Dialogový box zápisu nastavení Single Touch" na str. 104).

Panel mikrofonu

Stiskem záložky Mic zvolíte tento panel. Zde můžete nastavit různé možnosti Voice Procesoru.



Preset Voice Processoru

Mic On/Off

Tímto přepínačem zapnete/zrušíte umlčení mikrofonu. Má stejný účinek, jako ikona MIC/IN Play/Mute na hlavní stránce (viz "Ikony stavu stop" na str. 87).

Pozn.: Linkový signál, vstupující do Audio vstupů, který není poslaný do Voice Procesoru, tím není ovlivněn.

Harmony On/Off

►GBL^{VP}

Za/vypíná modul Harmony.

Talk On/Off

►GBL^{TK}

Přepnutím ztlumíte veškerou muziku, generovanou v Pa800 a můžete mluvit do mikrofonu s normální hlasitostí. To se hodí, když chcete oslovit posluchače, takže se automaticky stáhne hudba v pozadí.



Pokud je přepínač zapnutý, všechny moduly Voice Procesoru jsou aktuálně vypnuté, kromě Reverbu, který se sám stáhne, aby bylo jasné rozumět mluvenému slovu. Nastavení funkce Talk lze naprogramovat na stránce Talk (viz "Voice Processor Setup: Talk" na str. 213).



Stiskem tohoto tlačítka vrátíte původní zobrazení.

Pozn.: Pokud deaktivujete funkci Talk, vyvoláte Preset Voice Procesoru. Veškeré neuložené změny u Presetu budou ztraceny.

VP Preset

►PERF ►STS

Ve vyjeté nabídce zvolte Preset Voice Procesoru. Výběrem Presetu se mohou změnit všechny uvedené parametry, i ostatní parametry Voice Procesoru. Preset lze volně editovat (viz "Voice Processor Preset: Preset" na str. 214).

VP lock icon

►GBL^{Gbl}

Tento zámek předejde změnám u Presetu Voice Procesoru, když zvolíte jinou Performanci, STS nebo položku SongBooku. To se hodí, když chcete použít stejný Preset a zvolíte jinou Performanci, STS nebo položku SongBooku.

Tento zámek se resetuje, když vypnete nástroj, aniž by se uložilo globální nastavení do paměti (viz "Write Global - dialogový box globálního nastavení" na str. 210).

Více informací o uzamčení parametrů, viz “Obecné ovládání: Zámek” na str. 199.

FX Level ▶GBL^{VpP}

Zde nastavíte úroveň celkového efektu na hlas. Má stejnou funkci, jako “FX Level knob” na stránce Voice Processor Preset > Effects, v režimu Global (viz str. 217). Tento parametr se ukládá jako Preset Voice Procesoru.

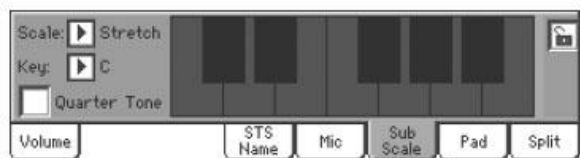
Nastavení EQ ▶GBL^{VpS}

Zde aplikujete globální, 3-band ekvalizaci na hlas. To se hodí při jemném doladění hlasu v akustickém prostředí místnosti. Má stejnou funkci, jako EQ na stránce Voice Processor Setup > Dynamics/EQ, v režimu Global (viz str. 91).

- | | |
|------|---|
| Low | Basové pásmo. Zvýšením posílíte hutnost hlasu, snížením ji zeslabíte. |
| Mid | Střední pásmo. Zvýšením vyjasníte hlas, snížením jej zatemníte. |
| High | Horní pásmo. Zvýšením zvýrazníte hlas, snížením odstraníte sykavky. |

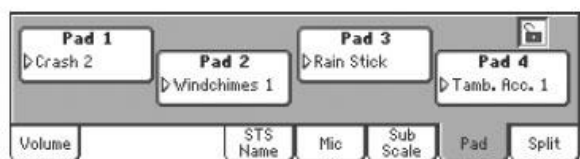
Panel Sub-Scale

Stiskem záložky Sub-Scale zvolíte tento panel. Vyvolá editační stránku “Mixer/Tuning: Sub Scale” (viz str. 92).



Panel Pad

Stiskem záložky Pad zvolíte tento panel. Zde můžete přiřadit buď úhoz nebo sekvenci padů každému ze čtyř padů a vidíte, jak jsou pady naprogramovány. Více informací viz na stránce “Pad/Switch: Pad” (str. 100).



Přiřazení padu ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

Jméno úhozu nebo sekvence, přiřazené Padu. Stiskem boxu otevřete okno Pad Select (viz “Okno volby Padu”, str. 79).

Ikona zámku padu ▶GBL^{Gbl}

Je-li uzamčeno, přiřazení padů zůstává beze změny, když zvolíte jiný styl nebo položku SongBooku.

Tento zámek se resetuje, když vypnete nástroj, aniž by se uložilo globální nastavení do paměti (viz “Write Global - dialogový box globálního nastavení” na str. 210).

Více informací o uzamčení parametrů, viz “Obecné ovládání: Zámek” na str. 199.

Panel Split

Stiskem záložky Split zvolíte tento panel. Zde můžete nastavit dělicí bod a režim Chord Recognition.



Split Point ▶PERF ▶STS

Tímto parametrem zvolíte jiný dělicí bod. Na displeji vidíte klaviaturu pianu v celém rozsahu, rozdělenou v určeném místě. Horní stopy hrají napravo od tohoto bodu, zatímco Dolní stopa nalevo.

Schéma klaviatury

Dotkněte se ikony klaviatury. Objeví se výzva k zadání nového dělicího bodu na klaviatuře nástroje Pa800 (nebo stiskem EXIT ukončíte zprávu beze změny).

Režim detekce akordů ▶PERF ▶STS

Tento parametr umožňuje rozhodnout, jak budou akordy detekovány algoritmem automatického doprovodu. Pamatujte, že v režimu Full nebo Upper Chord Scanning, je vždy zvolen režim Fingered 3 a musíte tedy zahrát alespoň tři tóny, aby byl akord správně rozeznán.

Více informací o těchto podmínkách, viz “Režim Chord Recognition” na str. 101.

Pozn.: Tento parametr je stejný, jaký najdete na stránce “Preference: Style Preferences” režimu Style Play (viz str. 101).

Ikony Split Point a zámku Chord Recognition ▶GBL^{Gbl}

Je-li uzamčeno, režimy Split Point a Chord Recognition zůstávají beze změny, i při změně na jinou performanci nebo STS.

Tyto zámky se resetují, když vypnete nástroj, aniž by se uložilo globální nastavení do paměti (viz “Write Global - dialogový box globálního nastavení” na str. 210).

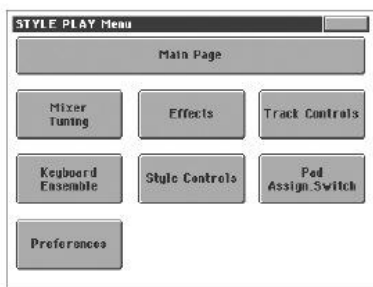
Více informací o uzamčení parametrů, viz “Obecné ovládání: Zámek” na str. 199.

Nabídka Edit

Na kterékoliv stránce můžete stiskem tlačítka MENU otevřít editační nabídku Song Play. Tato nabídka zpřístupňuje různé sekce editace Style Play.

V této nabídce zvolte sekci editace nebo stiskem EXIT či STYLE PLAY ukončete nabídku a vrátíte se na hlavní stránku. Chcete-li se vrátit na hlavní stránku, můžete také zvolit položku nabídky Hlavní stránky.

Pokud jste na editační stránce, stiskem tlačítka EXIT nebo tlačítka STYLE PLAY se vrátíte na hlavní stránku režimu Style Play.

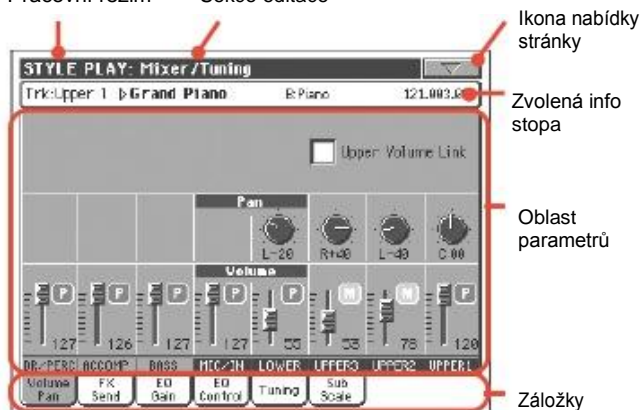


Každá položka této nabídky odpovídá sekci editace. Každá sekce editace je skupinou různých editačních stránek, které lze zvolit stiskem odpovídající záložky v dolní části displeje.

Struktura stránky Edit

Všechny editační stránky sdílí základní prvky.

Pracovní režim Sekce editace



Pracovní režim

Indikuje, že nástroj je v režimu Style Play.

Sekce editace

Zde se identifikuje aktuální sekce editace, odpovídající jedné z položek nabídky editace (viz "Nabídka Edit", str. 89).

Ikona nabídky stránky

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 103).

Oblast parametrů

Každá stránka obsahuje různé parametry. Volbou záložky volíte jednu ze stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekci od str. 89.

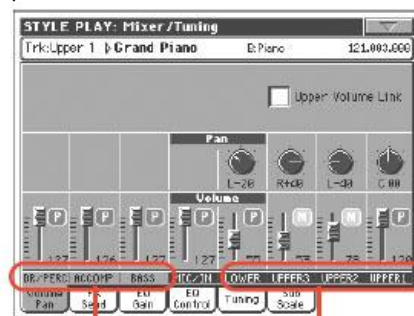
Záložky

Na záložkách zvolte jednu z editačních stránek aktuální editační sekce.

Mixer/Tuning: Volume/Pan

Tato stránka umožňuje nastavit hlasitost a panorama každé ze stop klaviatury nebo songu. Nastavení hlasitosti je stejné jako na panelu Volume na hlavní stránce.

Tlačítkem TRACK SELECT přepněte stopy klaviatury na stopy stylů a naopak.



Skupiny stop stylů

Stopy kláves



Stopy jednotlivých stylů

Upper Volume Link

►GBL^{Sty}

Tento parametr umožňuje určit, zda změna hlasitosti jedné z Horních stop proporcionalně ovlivní také hlasitost ostatních Horních stop.

Pozn.: Tento parametr je stejný, jaký najdete na stránce "Preference: Style Preferences" režimu Style Play (viz str. 102).

On Pokud změníte hlasitost jedné z Horních stop, hlasitost ostatních Horních stop se změní podle toho.

Off Při změně hlasitosti jedné z Horních stop se ostatní nezmění. Ostatní Horní stopy zůstanou beze změny.

Pan

►PERF ►PERF^{Sty} ►STS

Pozice stopy ve stereo poli.
L-64...L-1 Levý stereo kanál.

- C0 Střed.
- R+1...R+63 Pravý stereo kanál.
- Off Pokud je stav výstupu Left&Right (normální nastavení), přímý signál (bez efektů) nepůjde do výstupů; pouze FX signál je slyšet na této stopě.
- Jestliže pošlete stopu na zvláštní výstup, žádný FX nejde na výstup.
- Chcete-li programovat stav výstupu každé stopy, viz "Audio Output: Sty/Kbd" na str. 206.

Hlasitost skupiny stop stylů ▶ GBL^{Sty}

Tento parametr je obecný offset, aplikovaný na všechny styly. Přestože se poměr mezi jednotlivými stopami stylů může změnou na jiný styl změnit, průměrná hlasitost, nastavená zde, se nezmění. To se hodí k tomu, aby se předešlo náhlým změnám hlasitosti při změně stylů.


Hlasitost jednotlivých stop ▶ PERF ▶ PERF^{Sty} ▶ STS


Hlasitost stopy. Relativní hlasitost každé stopy, jak je uložena ve stylu, performanci nebo STS. Může se změnit volbou jiného stylu, performance nebo STS.

0...127 MIDI hodnota hlasitosti stopy.

Ikona Play/Mute ▶ PERF ▶ PERF^{Sty} ▶ STS

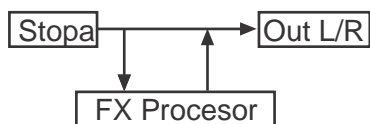
Stav play/mute stopy.

 Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

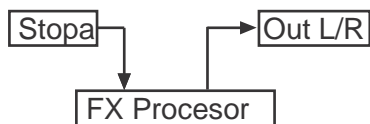
 Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Mixer/Tuning: FX Send

Tato stránka umožňuje nastavit úroveň přímého (nezpracovaného) signálu stop, vstupujícího do interních FX procesorů. Efektové procesory ve výbavě Pa800 jsou zapojeny paralelně, takže můžete rozhodnout, kolik procent přímého signálu bude zpracováno:



Pokud chcete poslat signály všech stop do efektu (jako v případě "inzerčních" efektů Rotary, Distortion, EQ...), nastavte parametr Dry na Off (viz "Pan" výše).



Jsou zde čtyři interní FX procesory v režimu Style Play (dva pro stopy klaviatury, dva pro stopy stylů a padů). Můžete je přiřadit kterémukoliv z dostupných efektů, ale snadno je sestavíte následujícím způsobem, pro většinu stylů, STS a performancí, včetně těch z Pa800:

FX A Reverb procesor pro stopy stylů.

FX B Modulační FX procesor pro stopy stylů.

FX C Reverb procesor pro Realtime klávesové stopy.

FX D Modulační FX procesor pro Realtime klávesové stopy.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete stopy klaviatury na stopy stylů a naopak.




Send level (A...D) ▶ PERF ▶ PERF^{Sty} ▶ STS

0...127 Úroveň přímého signálu, vyslaného do efektového procesoru.

Play/Mute icon ▶ PERF ▶ PERF^{Sty} ▶ STS

Track's play/mute status.

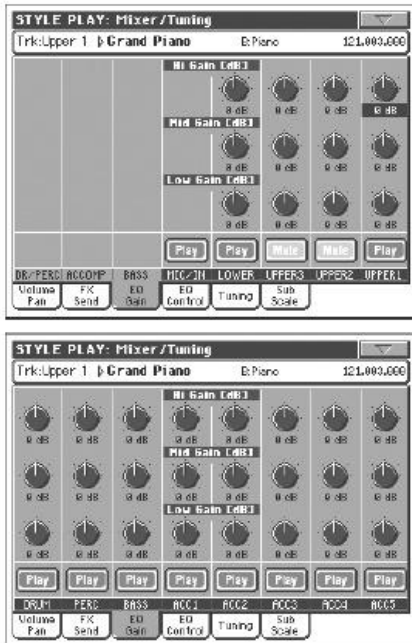
 Play status. The track can be heard.

 Mute status. The track cannot be heard.

Mixer/Tuning: EQ Gain

Na této stránce můžete nastavit 3-band ekvalizaci (EQ) každé jednotlivé stopě.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete stopy klaviatury na stopy stylů a naopak.



Hi (High) Gain ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Tento parametr umožňuje nastavit ekvalizaci pro vysoké frekvence u jednotlivých stop. Jedná se o křivku regálového filtru. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

Mid (Middle) Gain ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Tento parametr umožňuje nastavit ekvalizaci pro střední frekvence jednotlivé stopy. Jedná se o křivku filtru typu bell. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

Low Gain ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Tento parametr umožňuje nastavit ekvalizaci pro nízké frekvence u jednotlivých stop. Jedná se o křivku regálového filtru. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

Ikona Play/Mute ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Stav play/mute stopy.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

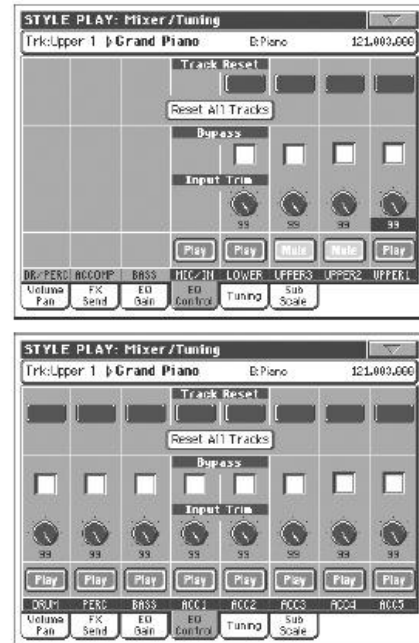


Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Mixer/Tuning: EQ Control

Tato stránka umožňuje resetovat nebo obejít ekvalizaci stopy, naprogramovanou na předchozí stránce.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete stopy klaviatury na stopy stylů a naopak.



Tlačítka Track Reset

Těmito tlačítky resetujete (tedy "vyhladíte") ekvalizaci odpovídající stopy.

Tlačítko Reset All Tracks

Tímto tlačítkem resetujete (tedy "vyhladíte") ekvalizaci všech stop.

Bypass ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Označením těchto boxů obejdete ekvalizaci odpovídající stopy. V tom případě nemá ekvalizace žádný vliv na stopu, ale všechny parametry jsou zachovány. Pokud box neoznačíte, ekvalizace se aktivuje znovu s původním nastavením.

Input Trim ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Tento knob umožňuje omezit úroveň signálu, procházejícího ekvalizérem. Hodnoty extrémní ekvalizace mohou přetížit audio obvody a vést ke zkreslení. Toto ovládání umožňuje nastavit ekvalizaci podle potřeby a současně předejít přetížení.

Ikona Play/Mute ▶PERF ▶PERF ▶STS

Stav play/mute stopy. Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

Mixer/Tuning: Tuning

Na této stránce můžete nastavit oktávovou transpozici a jemné ladění každé stopy. Navíc můžete naprogramovat rozsah Pitch Bendu každé stopy.

Tlačítkem TRACK SELECT přepněte stopy klaviatury na stopy stylů a naopak.



PB Sensitivity ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Tyto parametry zobrazují rozsah Pitch Bendu každé stopy v půltónech.

- 1...12 Maximální rozsah pitch bendu nahoru/ dolů (v půltónech). 12 = ±1 oktáva.
- 0 Žádná změna pitch bendu.

Octave Transpose ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Hodnota oktávové transpozice.

- 3 Nejnižší oktáva.
- 0 Standardní ladění.
- +3 Nejvyšší oktáva.

Detune ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Hodnota jemného doladění.

- 64 Nejnižší výška.
- 00 Standardní ladění.
- +63 Nejvyšší výška.

Ikona Play/Mute ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Stav play/mute stopy.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Mixer/Tuning: Sub Scale

Tato stránka umožňuje programovat alternativní ladění pro stopy, zvolené parametrem "Scale Mode" (viz str. 101). Zbývající stopy (jsou-li) využívají základní ladění, nastavené v režimu Global (viz "Hlavní ladění" na str. 198).



Pozn.: Každé performanci nebo STS můžete přiřadit jiné ladění.

Pozn.: Výběr čtvrttónů můžete přijmout i přes MIDI (tedy z externího sekvenceru nebo kontroleru). Naopak, nastavený čtvrttón můžete vyslat z Pa800 do externího MIDI rekordéru jako System Exclusive data.

Scale ▶PERF ▶STS

Volba ladění. Viz str. 291, kde je seznam dostupných ladění. Pokud zvolíte User scale, schéma klaviatury napravo se aktivuje (viz "Jak jemně doladit tón v User ladění" níže).

Key ▶PERF ▶STS

Tento parametr je nutný u některých ladění k nastavení tóniky (viz "Ladění" na str. 291).

Quarter Tone

Označením parametru Quarter Tone aktivujete schéma klaviatury. Na displeji se dotkněte noty, kterou chcete snížit o čtvrttón, takže se u noty objeví velká tečka. Dalším dotykem noty tečka zmizí.



Toto ovládání je typu momentary a neukládá se do paměti, umožňuje rychlé střídání ladění během hry. Funkci Quarter Tone můžete také přiřadit nožnímu spínači, EC5 spínači nebo přiřaditelnému přepínači.

Viz níže "Jak využít funkci Quarter Tone nožním spínačem, EC5 spínačem nebo přiřaditelným přepínačem", kde je více informací o použití této funkce.

Schéma klaviatury ▶PERF ▶STS

Pokud označíte Quarter Tone, nebo zvolíte User scale, toto schéma umožňuje upravit výšku každé noty.

Ikona Scale lock▶GBL^{Gbl}

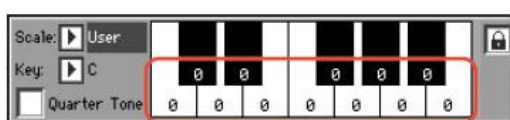
Je-li uzamčeno, parametry Scale zůstanou beze změny, i při zvolení jiné performance nebo STS.

Tento zámek se resetuje, když vypnete nástroj, aniž by se uložilo globální nastavení do paměti (viz "Write Global - dialogový box globálního nastavení" na str. 210).

Více informací o uzamčení parametrů, viz "Obecné ovládání: Zámek" na str. 199.

Jak jemně doladit noty Uživatelského ladění

Pokud zvolíte User scale, aktivuje se schéma klaviatury. Můžete pak změnit ladění každé noty po centech půltónu (v rozsahu ±99 centů, podle Temperovaného ladění). Tímto způsobem můžete vytvořit uživatelskou stupnici, kterou lze uložit do performance nebo STS.



Hodnoty jemného ladění

Po zvolení Uživatelské stupnice se dotkněte noty ve schématu klaviatury a kolečkem nastavte ladění zvolené noty v centech.

Pozn.: Tato nastavení lze uložit do performance nebo STS.

Jak využít funkci Quarter Tone nožním spínačem, EC5 přepínačem nebo přiřaditelným přepínačem

Funkce Quarter Tone umožňuje programovat uživatelskou stupnici v reálném čase, např. náhlé změny, typické pro arabskou hudbu. Změny se neukládají kamkoliv, takže stupnice je "vyhlazená", jakmile zvolíte jinou performance nebo STS, nebo když stisknete pedál Quarter Tone znovu.

Pozn.: Můžete vytvořit uživatelskou stupnici, přiřazenou performance nebo STS, výběrem a editací uživatelské stupnice a uložením změn do performance či STS. Viz "Ladění" výše.

Funkci Quarter Tone můžete také přiřadit nožnímu spínači, EC5 spínači nebo přiřaditelnému přepínači.

1. Naprogramujte nožní spínač, jeden z EC5 pedálů nebo přiřaditelný přepínač jako Quarter Tone spínač. Jděte do režimu Global a na stránku "Controllers: Pedal/Switch" nebo "Controllers: EC5". Zde najdete parametry "Pedal/ Footswitch" a "EC5-A...E", kterým chcete přiřadit funkci Quarter Tone. Dokud jste v režimu Global, zvolte příkaz Write Global-Global Setup z nabídky stránky, uložte toto nastavení jako Globální (viz "Write Global - dialogový box Global Setup" na str. 210).
2. Stáhněte výšky některých tónů. Podržte stisknutý pedál Quarter Tone. Klaviatura nyní nehraje. Stiskněte noty, které chcete snížit o čtvrttón. Uvolněte pedál.

3. Nyní hrajete v novém ladění.

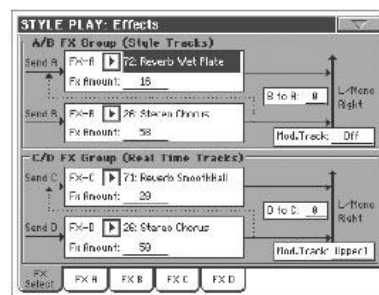
Noty, stisknuté v kroku 2 jsou nyní sníženy o čtvrttón.

4. Resetujte originální ladění.

Stiskněte a uvolněte znovu pedál Quarter Tone, aniž byste zahráli tón. Všechny tóny budou resetovány a vyvolá se zvolené ladění v performance či STS.

Effects: FX Select

Tato stránka umožňuje zvolit efekty pro A/B (styl a pady) a C/D (klaviaturu).

**FX A...D**▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Efekty, přiřazené odpovídajícím efektovým procesorům. Obvykle jsou A a C reverby, zatímco B a D jsou modulační efekty (chorus, flanger, delay...). Výpis dostupných efektů najdete v dodatku "Advanced Edit" na Accessory CD.

Efekty z A až D lze uložit do performance. Efekt A/B (stopy stylů a padů) lze uložit do Style Performance. Efekty C/D (klávesových stop) lze uložit do STS.

FX Amount▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Hlasitost efektu, přidaného k původnímu (nezpracovanému) signálu.

B to A, D to C▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

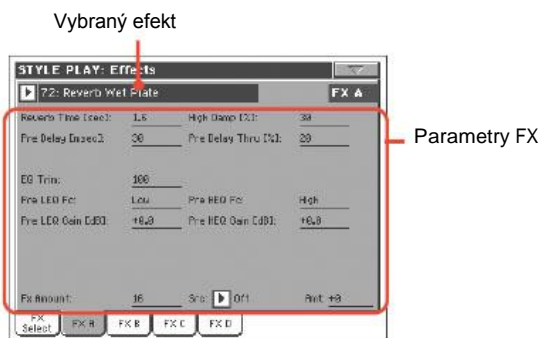
Hodnota efektu B, který se vrací na vstup efektu A nebo efektu D, který se vrací na vstup efektu C.

Mod.Track (Modulační stopa)▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Zdrojová stopa pro modulační MIDI zprávy. Můžete modulovat parametry efektů MIDI zprávou, vygenerovanou fyzickým kontrolerem.

Effects: FX A...D

Tyto stránky obsahují editační parametry pro čtyři efektové procesory. Zde je příklad stránky FX A, s přiřazeným efektem Reverb Smooth Hall.



Selected effect ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS ▶STS^{SB}

Vyberte jeden z dostupných efektů v této vyjeté nabídce. Je to ekvivalentní k parametrům "FX A...D", na stránce "Effects: FX Select" (viz výše).

Pozn.: Efekty mohou být různé na každé ze čtyř editačních stránek.

FX parameters ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS ▶STS^{SB}

Parametry se mohou lišit, v závislosti na zvoleném efektu. Viz dodatek "Advanced Edit" na Accessory CD, kde je výpis dostupných parametrů pro každý typ efektu.

FX Amount ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

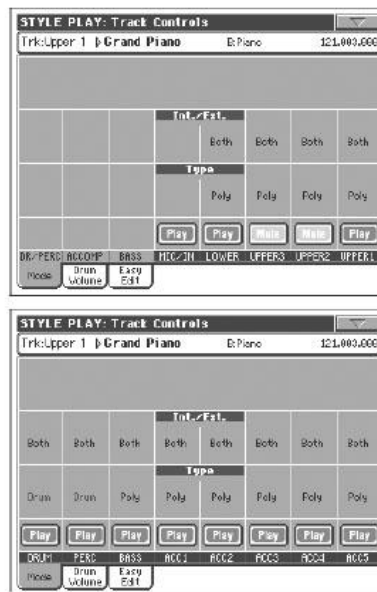
Hlasitost efektu, přidaného k původnímu (nezpracovanému) signálu.

Src (Source) ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS ▶STS^{SB}

Zdroj modulace. Chcete-li zvolit stopu, generující tuto zprávu, viz parametry "Mod.Track (Modulating Track)", na stránce "Effects: FX Select" (viz výše). Výpis dostupných modulačních zdrojů najdete v dodatku "Advanced Edit" na Accessory CD.

Track Controls: Mode

Tato stránka umožňuje zapojit každou stopu do interního zvukového generátoru a do externího MIDI zařízení. To je velmi užitečné k tomu, ponechat stopu Style jako externí expander, nebo hrát digitální piano na jedné ze stop klaviatury Pa800. Navíc, zde můžete nastavit polyfonní režim mode pro každou stopu.



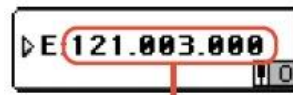
Int./Ext. (Internal/External) ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Internal Na stopě hrají pouze zvuky, generované interním zvukovým generátorem. Na stopě hrají pouze externí nástroje, zapojené do MIDI OUT.

External Na stopě hrají pouze externí nástroje, zapojené do MIDI OUT. Zapojené zařízení musí přijímat na MIDI kanálu, spojeném s touto stopou Pa800 (viz "MID I: MIDI Out kanály" na str. 205).

Stopa, nastavená do tohoto stavu nahraje interními zvuky a proto se šetří polyfonie.

Namísto přiřazeného jména zvuku, se v oblasti stopy objeví indikátor <E: aaa.bbb.ccc>, na hlavní stránce:



Oblast Control Change/Program Change

Tento indikátor začíná značkou, určující, že stopa je v režimu External ("E") a následuje řetězec vysílaných datových zpráv Control Change a Program Change. Tak víte, že stopa vysílá na MIDI OUT. V následujícím příkladu, **CC#0** je Control Change 0 (Bank Select MSB), **CC#32** je Control Change 32 (Bank Select LSB),

PC značí Program Change:



Když se dotknete oblasti Sound, objeví se namísto okna Sound Select, numerická klávesnice. Můžete zadat Control Change/Program Change balíček, uvedený výše, s částmi oddělenými tečkou (.).

Both Na stopě hraje interní i externí nástroj, zapojený do MIDI OUT.

Type ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Drum Stopa Drum/Percussion. Nastavte režim Drum, pokud chcete nezávisle definovat hlasitost a různé výstupy pro každou skupinu perkusí přiřazeného zvuku bicí sady. (Viz "Track Controls: Drum Volume" na str. 95 a "Audio Output: Sty/Kbd" na str. 206).

Pozn.: Stopy, nastavené v režimu Drum nebo Percussion, Přičemž jste ve Style Record (viz "Typ stopy" na str. 124), tady nelze editovat. Tato volba je nyní šedá. Jiné stopy stylů zde nelze nastavit do režimu Drum.

Poly Tyto stopy jsou polyfonní, takže zde může hrát více než jedna nota v danou chvíli.

Mono Tyto stopy jsou monofonní, tedy každý nový tón zastaví předchozí znějící.

Mono Right Mono stopa, ale s prioritou, přiřazenou notě úplně vpravo (nejvyšší).

Ikona Play/Mute ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Stav play/mute stopy.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Track Controls: Drum Volume

Na této stránce můžete nastavit hlasitost každé skupiny bicích a perkusních nástrojů pro zvolenou stopu. Výpis skupin viz níže.

Tyto parametry jsou přístupné jen na stopách, nastavených v režimu Drum (viz výše). Využijete je na stopách, přiřazených bicí sadě, jinak neuslyšíte žádnou změnu.

Pozn.: Veškeré hodnoty souvisí s originálními zvuky.



Skupiny bicích ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Kick Hlasitost zvuku kopáku.

Snare Hlasitost zvuku virblu.

Tom Hlasitost tomů.

HiHat Hlasitost Hi-Hat.

Cymbal Hlasitost Ride, Crash a dalších činelů.

Perc.1 Hlasitost nízko laděných perkusí.

Perc.2 Hlasitost vysoko laděných perkusí.

EFX Hlasitost speciálních efektů.

Select

Těmito tlačítky volíte stopu pro editaci. Tlačítko odpovídající stopy se rozsvítí zeleně.

Reset Track

Stiskem tohoto tlačítka resetujete veškeré změny hlasitostí perkusních nástrojů na vybrané stopě.

Reset All Tracks

Stiskem tohoto tlačítka resetujete veškeré změny hlasitostí perkusních nástrojů na všech stopách.

Ikona Play/Mute

►PERF ►PERF^{Sty} ►STS

Stav play/mute stopy.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Jak nastavit hlasitost jedné skupiny Drum

Rychlý příklad využití funkce Drum Volume.

1. Pokud jste na této stránce, stiskem TRACK SELECT zobrazíte jednotlivé stopy stylů.
2. Stiskněte tlačítko Select na displeji, nad stopou Drum.
3. Stiskem START/STOP zastavíte styl.
4. Během poslechu stylu zvolte Cymb. knob a kolečkem úplně stáhněte hlasitost. Všechny činely přestanou znít.
5. Stiskem tlačítka Reset Track na displeji vyvoláte původní hlasitost činelů.

Track Controls: Easy Edit

Na této stránce můžete editovat hlavní parametry zvuků, přiřazených každé stopě.

Pozn.: Veškeré hodnoty souvisí s originálním zvukem.



Parametry

►PERF ►PERF^{Sty} ►STS

- Attack** Attack Time. Doba, po kterou zvuk prochází od nuly (stisku klávesy) do maximální hlasitosti.
- Decay** Decay Time. Doba od finální úrovně Attack do spuštění fáze Sustain.
- Release** Release Time. Doba, po kterou zvuk prochází fází sustain, až do nuly. Fáze Release se spouští uvolněním klávesy.
- Cutoff** Filter Cutoff. Nastavuje jasnost zvuku.
- Resonance** Filtrem Resonance posílíte cutoff frekvenci.
- LFO Depth** Intenzita Vibrata (LFO). LFO
- Speed** Rychlost Vibrata (LFO).
- LFO Delay** Zpoždění po spuštění zvuku, než se spustí Vibrato (LFO).

Select

Těmito tlačítky volíte stopu pro editaci. Tlačítko odpovídající stopy se rozsvítí zeleně.

Reset Track

Stiskem tohoto tlačítka resetujete veškeré změny parametrů zvuku na zvolené stopě.

Reset All Tracks

Stiskem tohoto tlačítka resetujete veškeré změny parametrů zvuku na všech stopách.

Ikona Play/Mute

►PERF ►PERF^{Sty} ►STS

Stav play/mute stopy.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Jak nastavit parametry jednoho zvuku

Rychlý příklad využití funkce Easy Sound Edit.

1. Je-li potřeba, na této stránce stiskem TRACK SELECT zobrazíte stopy klaviatury.
2. Stiskněte tlačítko Select na displeji, nad stopou Upper 1.
3. Hrajte na klávesy a poslouchejte zvuk, zvolte Cutoff knob a kolečkem stáhněte hodnotu na nulu. Všimněte si, jak filtr postupně ořezává vysoké frekvence, takže zvuk je temnější a měkčí.
4. Stiskem tlačítka Reset Track na displeji vyvoláte původní hodnotu Cutoff.

Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

Tato stránka povolí/zablokuje Damper a Expression pedály, plus Joystick, na každé ze stop klaviatury.



Damper

►PERF ►STS

On Stisknete-li Damper pedál a uvolníte klávesy, zvuk stopy zůstane znít dál.

Off V tomto stavu není Damper pedál aktivní na žádné stopě.

Joystick X

►PERF ►STS

Povolí/zablokuje pohyb doleva/doprava Joystickem (Pitch Bend a ovládání některých parametrů zvuku; nastavení Pitch Bend viz "Mixer/ Tuning: Tuning", str. 92).

Joystick Y

►PERF ►STS

Povolí/zablokuje pohyb nahoru/dolů Joystickem (Y+: Modulace a ovládání některých parametrů zvuku; Y-: různé funkce nebo neaktivní).

Expression

►PERF ►STS

Tento parametr umožňuje za/vypínat ovládání Expression na každé stopě klaviatury. Ovládání Expression je relativní, vždy je ovlivněno hlasitostí stopy.

Jako příklad si představte zvuk Piano, přiřazený stopě Upper 1 a zvuk Strings, přiřazený Upper 2. Pokud zapnete Expression na Upper 2 a vypnete na Upper 1, můžete využít plynulý pedál k ovládání hlasitosti smyčců, zatímco Piano zůstává beze změny.

Chcete-li naprogramovat pedál nebo přiřaditelný slider, aby fungoval jako Expression pedál, viz "Controllers: Pedal/Switch" na str. 202, nebo "Controllers: Přiřaditelné Slidery" na str. 202. Můžete také tuto funkci přiřadit pedálu typu Volume, nejenom přepínači. Přiřaďte volbu "KB Expression" pedálu nebo přiřaditelnému slideru, pak zvolte Write Global-Global Setup v nabídce stránky a uložte nastavení jako globální.

Ikona Play/Mute

►PERF ►STS

Stav play/mute stopy.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

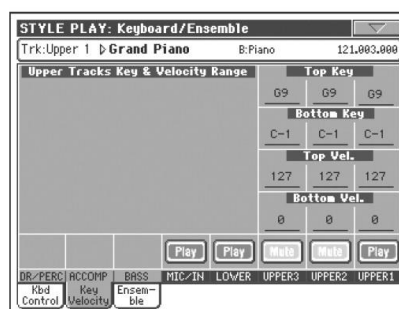
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

Tato stránka umožňuje programovat klávesu a dynamický rozsah každé ze stop klaviatury.

Rozsah kláves je užitečný pro nastavení stop klaviatury, hrajících v různých zónách klaviatury. Např. mějme francouzské rohy a dřevěné dechy, hrající uprostřed klaviatury, zatímco v horní části hrají pouze dřevěné dechy.

Rozsah dynamiky je užitečný např. pro zvuk ve třech dynamických vrstvách, přiřazený každé z Horních stop s různým dynamickým rozsahem.

Např. mějme El.Piano 1 Program ve stopě Upper 1 a El. Piano 2 Program ve stopě Upper 2. Pak nastavte Upper 1 na [Bottom=0, Top=80] a Upper 2 na [Bottom=81, Top=127]. El.Piano 1 bude znít při měkčím úhozu, El.Piano 2 při silnějším.



Top/Bottom Key (Key Range)

►PERF ►STS

Tento pár parametrů nastavuje horní a dolní rozmezí stopy (Top a Bottom).

C-1...G9 Zvolená klávesa.

Top/Bottom Vel. (Velocity Range)

►PERF ►STS

Tento pár parametrů nastavuje horní a dolní rozmezí stopy (Top a Bottom).

0 Nejnižší hodnota dynamiky.

127 Nejvyšší hodnota dynamiky.

Ikona Play/Mute

►PERF ►STS

Stav play/mute stopy.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Keyboard/Ensemble: Ensemble

Tato stránka umožňuje programovat funkci Ensemble. Funkce vytváří harmonie k melodii v pravé ruce (v reálném čase) díky rozeznáním akordům v levé ruce.

Pozn.: Funkce Ensemble funguje pouze v režimu Style Play, pokud je klaviatura rozdělená (Split).



Ensemble

►PERF ►STS

Typ harmonizace.

Duet	Přidá k melodii jednu notu.
Close	Přidá k melodii uzavřený akord.
Open 1	Přidá k melodii otevřený akord.
Open 2	Stejně jako 1, ale s jiným algoritmem.
Block	Bloková harmonizace – velmi typická pro jazz.
Power Ensemble	Přidá k melodii kvintu a oktávu, jak to znáte z hard ocku.
Fourths LO	Typické pro jazz, tato volba přidá pod melodii čistou kvartu a sníženou septimu.
Fourths UP	Jako výše, ale noty jsou přidány nad melodii.
Fifths	Zde se přidá řada kvint pod původní notu.
Octave	Přidá k melodii jednu či více oktáv.
Dual	Tato volba přidá k melodické lince druhou notu, v pevném intervalu, dle parametru "Note". S touto volbou se objeví hodnota transpozice (-24...+24 půltónů vůči původní notě).
Brass	Typická harmonizace žesťové sekce.
Reed	Typická harmonizace sekce jazýčkových nástrojů.
Trill	Pokud zahrajete dvě noty na klávesy, tato volba provede trilek mezi nimi. Pokud zahrajete tři a více not, trilek bude pouze mezi posledními dvěma. Můžete nastavit rychlost trilkou parametrem Tempo (viz níže).
Repeat	Hraná nota bude opakovaná synchronně k parametru Tempo (viz níže). Pokud hraje akord, budou opakovány pouze dva poslední tóny.

Echo Jako u volby Repeat, ale s opakovanými notami, které se ztrácejí po dobu, stanovenou parametrem Feedback (viz níže).

AutoSplit1 Jestliže hraje jedna či více Horních stop, pak stopa Upper 1 hraje melodii v mono, zatímco ostatní stopy Upper hrají tóny akordu.
Pokud hraje jen stopa Upper 1, hraje polyfonně všechny noty akordu.

AutoSplit2 Jako AutoSplit1, ale stopa Upper 1 hraje vždy nejvyšší tón.

Note Velocity

►PERF ►STS

Tento parametr určuje rozdíl v dynamice mezi melodií v pravé ruce a přidanou harmonií.

-10...0 Odečítaná hodnota dynamiky.

Tempo

►PERF ►STS

Pozn.: Tento parametr se objeví pouze v případě, že zvolíte Trill, Repeat nebo Echo.

Hodnota noty pro volby Trill, Repeat nebo Echo Ensemble. Je synchronní k tempu metronomu.

Feedback

►PERF ►STS

Pozn.: Tento parametr je k dispozici, jen je-li aktivní volba Echo.

Tento parametr určuje, kolikrát se původní nota/akord zopakuje při zvolení Echo.

Přiřazení stopy Ensemble

►PERF ►STS

Těmito parametry nastavíte Horní stopy pro funkci Ensemble nezávisle.

Off Žádná harmonizace na této stopě.

Normal Tato stopa je zahrnuta do harmonizace.

Mute Tato stopa hraje pouze noty Ensemble, ale nikoliv původní.

Ikona Play/Mute

►PERF ►STS

Stav play/mute stopy.



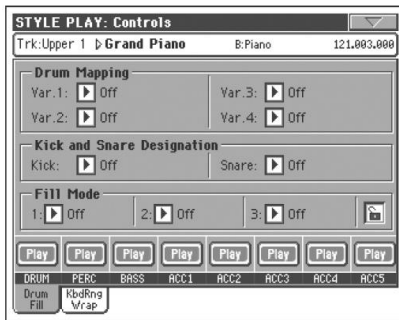
Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Style Controls: Drum/Fill

Na této stránce si můžete zvolit různé obecné parametry stylu.



Drum Mapping (Var.1...Var.4)

►PERF ►PERF^{Sty}

Mapování bicích umožňuje zvolit alternativní aranžmá perkusních nástrojů pro zvolenou bicí sadu, bez dalšího programování. Prostě zvolíte Drum Map a některé perkusní nástroje budou nahrazeny jinými nástroji.

Off Standardní mapování.

Drum Mapping 1...7

Číslo mapy bicích. Mapování 1 je "měkké", zatímco mapování 7 je "hlasité".

Kick and Snare Designation

►PERF ►PERF^{Sty}

Kick Designation nahrazuje původní zvuk kopáku (Bass Drum) jiným kopákem ze stejné bicí sady, zatímco Snare Designation nahrazuje původní zvuk virblu jiným virblem ze stejné bicí sady.

Tip: Volte různé cíle během poslechu stylu a sledujte, zda ovlivňují styl. Ten, který se vám líbí, uložte do performance nebo Style Performance.

Off Původní kopák nebo virbl.

Type 1...3 Kopák nebo virbl budou nahrazeny.

Fill Mode (1...3)

►PERF ►PERF^{Sty}

Tyto parametry určují variace automaticky zvolené na konci každého ze tří dostupných přechodů (Fills 1...3).

Off Bude znovu zvolena stejná variace, jako před spuštěním přechodu.

V1&V2 ... V3&V4

Určené variace budou spouštěny střídavě, kdykoliv zvolíte některou z nich. Např. s volbou "V1&V2", pokud je zvolena Variation 1, pak budou po skončení přechodu spouštěny střídavě variace 1 a variace 2.

Var.Up/Var.Down

Cyklicky budou voleny vyšší/nížší čísla variací. Po variaci 4, příkaz Up vybere variaci 1. Po variaci 1, příkaz Down zvolí variaci 4.

Var.Inc/Var.Dec

Cyklicky budou voleny vyšší/nížší čísla variací. Pokud dosáhnete Variace 4, Inc zvolí variaci 4 znovu. Jakmile naskočí variace 1, příkaz Dec zvolí variaci 1 znovu.

To Var.1...To Var.4

"Fill to Variation" (->1, ->2, ->3, ->4) automaticky zvolí jeden ze čtyř dostupných variací stylů na konci přechodu.

Ikona Fill Mode lock

►GBL^{Gbl}

Tento zámek zajišťuje režim Fill před změnou, při zvolení jiné performance nebo stylu.

Tento zámek se resetuje, když vypnete nástroj, aniž by se uložilo globální nastavení do paměti (viz "Write Global - dialogový box globálního nastavení" na str. 210).

Více informací o uzamčení parametrů, viz "Obecné ovládání: Zámek" na str. 199.

Stav stopy

►PERF ►PERF^{Sty}

Stav play/mute stopy. Stiskem těchto ikon stav změňte.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around

Na této stránce můžete programovat bod Wrap Around a za/vypnout rozsah kláves, obsažený ve stopách stylů.



Keyboard Range On/Off

►PERF ►PERF^{Sty}

Tento parametr je vypínačem parametru Key Range, který je zapamatovaný ve stopě Style Element.

On Rozsah kláves je respektován – proveden podle naprogramování (viz "Style Element Track Controls: Keyboard Range" na straně 124, v režimu Style Record). Jakmile stopa překročí dolní nebo horní hranici rozsahu, automaticky se transponuje, aby zůstala v naprogramovaném rozsahu.

Off Není použit žádný rozsah kláves.

Wrap Around▶PERF ▶PERF^{Sty}

Bod wrap-around je nejvyšší hranicí registrů pro doprovodnou stopu. Doprovodné patterny budou transponovány podle detekovaného akordu. Jsou-li akordy příliš vysoko, stopy stylů by hrály v příliš vysokých registrech a výsledek by zněl nepřírozně. Pokud ovšem, stopa dorazí k bodu wrap-around, automaticky se transponuje o oktávu níže.

Bod wrap-around lze individuálně nastavit pro každou stopu v půltónových krocích, až do maximálně 12-ti půltónů, vzhledem k nastavené tónice akordu v režimu Style Record (viz "Key/Chord" na str. 111).

Doporučujeme nastavit jiný bod Wrap Around u každé stopy, aby se předešlo současnému "skoku" do jiné oktávy u všech stop.

1...12 Maximální transpozice (v půltónech) stopy, se vztahuje k původní tónině stylového patternu.

Ikona Play/Mute▶PERF ▶PERF^{Sty}

Stav play/mute stopy.



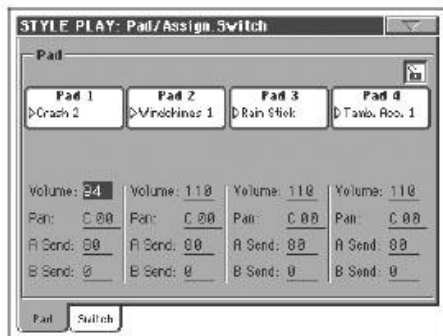
Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Pad/Switch: Pad

Tato stránka umožňuje zvolit jiný zvuk pro každé ze čtyř tlačítek PAD.



Pozn.: Můžete také přiřadit jiné zvuky na panelu Pad na hlavní stránce.

Pad assignment▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

Jméno úhozu nebo sekvence, přiřazené Padu. Stiskem boxu otevřete okno Pad Select (viz "Okno volby Padu", str. 79).

Hlasitost▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

Hlasitost každé ze čtyř stop padů.

Pan▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

Panorama každé ze čtyř stop padů.

-64...-1 Levý stereo kanál.
0 Střed.
+1...+63 Pravý stereo kanál.

A Send▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

Úroveň sendu pro Interní FX procesor A (obvykle reverb), u každé ze čtyř stop Padů.

B Send▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

Úroveň sendu pro Interní FX procesor B (obvykle modulace), u každé ze čtyř stop Padů.

Ikona zámku padů▶GBL^{Gbl}

Tento zámek brání zvolení jiného zadání Performance nebo STS, ale i úhozu či sekvence padů, přiřazených padům. Tento zámek se resetuje, když vypnete nástroj, aniž by se uložilo globální nastavení do paměti (viz "Write Global - dialogový box globálního nastavení" na str. 210). Více informací o uzamčení parametrů, viz "Obecné ovládání: Zámek" na str. 199.

Pad/Switch: Assignable Switch

Tato stránka umožňuje zvolit funkci pro tlačítko ASSIGNABLE SWITCH, poblíž joysticku.

**Switch 1 / 2**

▶PERF ▶STS



Každé z tlačítek ASSIGNABLE SWITCH. V této vyjeté nabídce přiřadíte přepínači funkci.

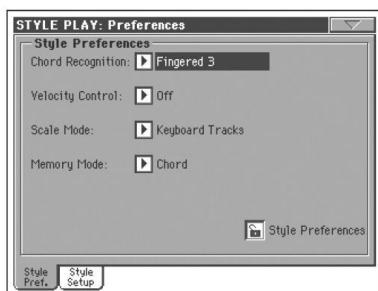
Viz "Výpis funkcí přiřaditelného spínače" na str. 290.

Ikona zámku Assignable Switch▶GBL^{Gbl}

Tento zámek zabrání zvolení jiné performance nebo STS, ale i přiřazení funkcí tomuto spínači. Tento zámek se resetuje, když vypnete nástroj, aniž by se uložilo globální nastavení do paměti (viz "Write Global - dialogový box globálního nastavení" na str. 210). Více informací o uzamčení parametrů, viz "Obecné ovládání: Zámek" na str. 199.

Preferences: Style Preferences

Na této stránce si můžete zvolit různé obecné parametry režimu Style Play. Tato nastavení lze uložit do performance nebo STS.



Režim Chord Recognition

►PERF ►STS

Tento parametr určuje, jak budou akordy detekovány automatickým generátorem doprovodů. Pamatujte, že v režimu Full nebo Upper Chord Scanning, je vždy zvolen režim Fingered 3 a musíte tedy zahrát alespoň tři tóny, aby byl akord správně rozeznán.

Pozn.: Tento parametr je stejný, jako na hlavní stránce (viz "Panel Split" na str. 88).

- Fingered 1 Zahrajte jednu či více not, podle zvoleného režimu Chord Scanning. Bude detekován celý durový akord, i když zahrajete pouze jednu notu.
- Fingered 2 Musíte vždy zahrát dvě či více not, aby byl akord detekován. Pokud zahrajete pouze jednu notu, zazní unisono. Pokud zahrajete akord sus (tónika +kvinta), zazní suspendovaný akord. Celý akord bude detekován, pokud zahrajete tři a více not.
- Fingered 3 Musíte vždy zahrát tři či více not, aby byl akord detekován. Tato volba je dána automaticky, pokud zvolíte režim FULL Chord Scanning.
- One Finger Můžete akord zadat zjednodušenou technikou hraní akordů:
 - Když zahrajete jednu notu, bude zahrán durový akord.
 - Zahrajete-li tóniku plus bílou klávesu vlevo, jedná se o septimový akord. Např. když zahrajete C3 + H2, zazní C7.
 - Zahrajete-li tóniku plus černou klávesu vlevo, jedná se o molový akord. Např. když zahrajete C3 + B2, zazní Cmi.
 - Zahrajete-li tóniku plus bílou a černou klávesu vlevo, jedná se o molovou septimu. Např. když zahrajete C3 + H2 + B2, zazní Cmi 7.
- Expert Tento režim je rozšířením Fingered 2, přidává detekci akordů bez tóniky a ořezaných akordů, často užívaných v jazzu, fusion, moderním popu a oddechové hudbě.

Tento typ detekce akordů je užitečný při hraní pianových akordů, typických pro jazzové piano. Nemusíte hrát tóniku, zdvojením již zahrané noty na basové stopě.

Velocity Control

►PERF ►STS

Nastavením tohoto parametru spustíte jednu z následujících funkcí, pouhou silnější hrou v levé ruce. Když zahrajete s dynamikou silnější, než je nastavená hodnota parametrem "Velocity Control Value" (viz str. 102), aktivuje se zvolená funkce.

- Tato funkce funguje pouze, když svítí LEDka SPLIT, je-li zvoleno LOWER nebo není zvolen režim Chord Scanning.
 - Nefunguje v režimu FULL Chord Scanning nebo v režimu SPLIT Keyboard, je-li aktivní režim UPPER Chord Scanning.
- Off Funkce je vypnutá.
 Break, Fill In 1, Fill In 2
 Pokud hrajete s dynamikou vyšší, než je spouštěcí hodnota u Dolní stopy, zvolený prvek se automaticky spustí.
- Start/stop Tvrdší hrou na klávesy můžete spustit nebo zastavit také Styl.

Bass Inversion

Když zahrajete s vyšší dynamikou než je spouštěcí hodnota, funkce Bass Inversion se aktivuje nebo deaktivuje.

- Memory Když zahrajete s vyšší dynamikou než je spouštěcí hodnota, funkce Memory se aktivuje nebo deaktivuje.

Scale Mode

►PERF ►STS

Tento parametr definuje, kterých stop se týká zvolená alternativní stupnice (viz "Ladění" na str. 92).

Keyboard tracks

Ladění se týká pouze stop klaviatury.

- Upper tracks Ladění se týká pouze stop Upper 1-3 klaviatury.

- All Tracks Ladění se týká všech stop (klaviatury, stylů, padů).

Memory Mode

►PERF ►STS

Tento parametr určuje, jak funguje tlačítko MEMORY.

- Chord Pokud je LED zapnutá, tlačítko MEMORY detekuje akord v paměti. Je-li vypnutá, akord se resetuje, jakmile zvednete ruce z klaviatury.

Chord + Lower

Pokud LEDka svítí, tlačítko MEMORY drží Dolní stopu až do zaznění další noty nebo akordu. Je-li vypnutá, akord se resetuje, jakmile zvednete ruce z klaviatury a Dolní stopa je prodloužená.

Fixed Arr. + Lower

Je-li LED zapnutá, tlačítko MEMORY drží Dolní stopu, dokud nezahrajete další akord. Pokud nesvítí, nebude znít Dolní stopa po uvolnění kláves. Akord je vždy zachován v paměti.

Ikona zámku▶ GBL^{Gbl}

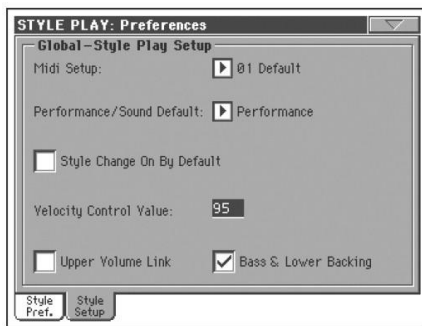
Všechny parametry na této stránce mohou být chráněny před změnou, volbou jiné performance nebo STS.

Tento zámek se resetuje, když vypnete nástroj, aniž by se uložilo globální nastavení do paměti (viz "Write Global - dialogový box globálního nastavení" na str. 210).

Více informací o uzamčení parametrů, viz "Obecné ovládání: Zámek" na str. 199.

Preferences: Global Setup

Na této stránce si můžete zvolit různé obecné parametry režimu Style Play.



Pozn.: Tato nastavení se ukládají v oblasti Style Play Setup, globálního souboru (společně se všemi ostatními parametry, v manuálu označenými zkratkou ▶ GBL^{Sty}). Po změně těchto hodnot příkazem Write Global-Style Play Setup v nabídce stránky nastavení uložíte do Global.

Midi Setup▶ GBL^{Sty}

MIDI kanály režimu Style Play lze automaticky konfigurovat výběrem MIDI nastavení tímto parametrem. Viz "MIDI" na str. 241, kde je více informací o použití MIDI nastavení.

Pozn.: Chcete-li automaticky zvolit MIDI Setup při vstupu do režimu Style Play, zvolte příkaz Write Global-Style Setup v nabídce stránky.

Bližší informace o MIDI nastavení, viz "MIDI Setup", str. 287.

Pozn.: Po zvolení MIDI nastavení můžete přejít do režimu Global a aplikovat další změny nastavení kanálů. Chcete-li uložit tyto změny do MIDI nastavení a jste v režimu Global, zvolte příkaz Write Global-Midi z nabídky na stránce. Všechna MIDI nastavení můžete upravovat a přepisovat.

Tip: Chcete-li obnovit původní MIDI nastavení, natáhněte původní data po výrobě (z Accessory CD nebo je stáhněte z www.korgpa.com).

Performance/Sound Default▶ GBL^{Sty}

Banky performancí a zvukové banky sdílí stejná tlačítka na ovládacím panelu. Tímto parametrem definujete, zda při zapnutí nástroje musí být zapnutá LEDka PERFORMANCE SELECT nebo SOUND SELECT.

Style Change On By Default▶ GBL^{Sty}

Tento parametr umožňuje definovat stav tlačítka STYLE CHANGE při spuštění.

On Při zapnutí bude LEDka tlačítka STYLE CHANGE automaticky svítit.

Off Při zapnutí bude LEDka tlačítka STYLE CHANGE automaticky zhasnutá.

Velocity Control Value▶ GBL^{Sty}

Tímto parametrem nastavíte hodnotu dynamiky, při jejímž překročení se automaticky spustí Style Start/Stop nebo zvolí prvek stylu (viz "Velocity Control" výše).

Upper Volume Link▶ GBL^{Sty}

Tento parametr umožňuje určit, zda změna hlasitosti jedné z Horních stop proporcionalně ovlivní také hlasitost ostatních Horních stop.

On Při změně hlasitosti jedné z Horních stop se proporcionalně změní i hlasitost ostatních Horních stop.

Off Při změně hlasitosti jedné z Horních stop se ostatní nezmění. Ostatní Horní stopy zůstanou beze změny..

Bass & Lower Backing▶ GBL^{Sty}

S touto funkcí můžete hrát jednoduchý doprovod levou rukou. K tomu je potřeba mít rozdělenou klaviaturu a nesmí běžet styl.

On Pokud styl nehraje a v levé ruce hrajete akordy, pak zvuk, přiřazený Dolní stopě hraje noty akordu (dokonce i když je Dolní stopa umlčená) a basovým zvukem zní tónika. Když spustíte styl, obnoví se normální chování.

Pokud je aktivní funkce Bass & Lower Backing, objeví se ikona Backing **BACKING** v oblasti zvuku Dolní stopy.

Off Pokud nehraje styl a Dolní stopa je umlčená, neslyšíte žádný zvuk, pokud hrajete levou rukou. Jestliže má hrát Dolní stopa, uslyšíte zvuk, přiřazený této stopě.

Nabídka stránky

Stiskem této ikony otevřete nabídku. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoli na displeji zavřete nabídku bez volby příkazu.



Write Performance

Tímto příkazem otevřete dialogový box Write Performance a uložíte většinu aktuálního nastavení ovládacího panelu do performance.

Viz "Dialogový box Write Performance" na str. 104, kde je více informací.

Write Single Touch Setting

Tento příkaz zvolte, chcete-li otevřít dialogový box Write Single Touch Setting (STS) a uložit nastavení stop klaviatury do jednoho z nastavení Single Touch (STS) aktuálního stylu.

Viz "Dialogový box Write Single Touch Setting" na str. 104, kde je více informací.

Write Current Style Performance

Tímto příkazem otevřete dialogový box Write Current Style Performance a uložíte nastavení stopy stylů do Style Performance aktuálního stylu.

Viz "Dialogový box Write Single Touch Setting" na str. 104, kde je více informací.

Write Global-Style Setup

Tímto příkazem otevřete dialogový box Write Global-Style Setup a uložíte globální nastavení, jedinečné pro režim Style Play. Tato nastavení jsou naprogramována na stránce "Preferences: Global Setup" (viz str. 102).

Viz "Dialogový box Global-Style Play Setup" na str. 105, kde je více informací.

Solo Track

Zvolte stopu pro Solo a označte tuto položku. Uslyšíte pouze zvolenou stopu a indikace 'Solo' bude blikat v hlavičce stránky.

Chcete-li ukončit funkci Solo, zrušte toto označení.

Funkce Solo může fungovat různě, podle zvolené stopy:

- **Keyboard track:** Zvolená stopa kláves je jedinou stopou, kterou slyšíte při hraní na klaviaturu. Všechny ostatní stopy klaviatury jsou umlčeny. Stav stylových stop není ovlivněn.
- **Style track:** Zvolená stopa je jediná stopa stylů, kterou slyšíte. Všechny ostatní stopy stylů jsou umlčeny. Stav klávesových stop není ovlivněn.
- **Grouped Style tracks:** Funkce Solo na těchto speciálních seskupených stopách nefunguje.

[SHIFT] Podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze stop zde nastavíte Solo. Stejným způsobem naopak deaktivujete funkci Solo u Solo stop.

Copy/Paste FX

Jeden či všechny čtyři efekty můžete kopírovat mezi styly, performancemi, STS a songy. K tomu zvolte příkaz "Copy FX" a "Paste FX" z nabídky na stránce režimu Style Play, Song Play nebo Sequencer.

Kopírování jednoho efektu:

1. Vyberte zdrojový song, performanci, styl nebo STS, pak
 - jděte na stránku, odkud chcete kopírovat efekt (FX A, FX B, FX C nebo FX D) *nebo*
 - jděte na stránku Effects > FX Select, odkud chcete kopírovat až čtyři efekty. To se může hodit, chcete-li kopírovat dva nebo tři ze čtyř efektů do různých performancí, stylů nebo STS.
2. Zvolte příkaz "Copy FX" z nabídky stránky.
3. Vyberte cílovou performanci, styl nebo STS, pak jděte na stránku, kam chcete efekt vložit (FX A, FX B, FX C nebo FX D).
4. Zvolte příkaz "Paste FX" z nabídky stránky.

Kopírování všech čtyř efektů:

1. Zvolte zdrojovou performanci, styl nebo STS, pak jděte na stránku Effects > FX Select, odkud kopírujete efekty.
2. Zvolte příkaz "Copy FX" z nabídky stránky.
3. Vyberte cílovou performanci, styl nebo STS, pak jděte na stránku Effects > FX Select.
4. Zvolte příkaz "Paste FX" z nabídky stránky.

Režim Easy

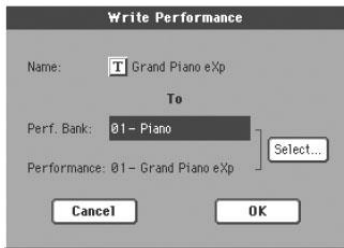
Režim Easy umožňuje využít režimy Style Play a Song Play v jednodušším uživatelském prostředí. Doporučujeme začátečníkům i profesionálům, pokud se nechtějí zabývat speciálními parametry v pokročilém prostředí.

Kdykoliv můžete režim Easy ručně za/vypnout příkazem Easy Mode z nabídky stránky v režimu Style Play a Song Play.

Viz "Stránka Style Play podrobně" na str. 7, kde je více informací.

Dialogový box Write Performance

Toto okno otevřete výběrem položky Write Performance z nabídky stránky. Zde můžete uložit nastavení všech stop, číslo zvoleného stylu a zvoleného Presetu Voice Processoru, do performance.



Parametry, uložené v STS jsou v uživatelském manuálu označeny symbolem ▶PERF.

[SHIFT] Podržte tlačítko SHIFT a stiskněte jedno z tlačítek SOUND/PERFORMANCE, tím otevřete toto okno.

Name

Jméno Performance, kterou ukládáte. Stiskem tlačítka **[T]** (Text Edit) otevřete okno textového editoru.

Perf Bank

Cílová banka performancí. Každá banka odpovídá jednomu tlačítku PERFORMANCE/ SOUND. Kolečkem zvolte jinou banku.

Performance

Cílová Performance ve zvolené bance. Kolečkem zvolte jiné místo.

Tlačítko Select...

Stiskem tohoto tlačítka otevřete okno Performance Select a zvolíte cílové místo.

Dialogový box Write Single Touch Setting

Toto okno otevřete výběrem položky Write Single Touch Setting z nabídky stránky. Zde můžete uložit nastavení klávesové stopy a zvoleného Presetu Voice Processoru, do jednoho ze čtyř Single Touch Settings (STS), náležejících aktuálnímu stylu.



Parametry, uložené v STS jsou v uživatelském manuálu označeny symbolem ▶STS.

[SHIFT] Podržte tlačítko SHIFT a stiskněte jedno z tlačítek SINGLE TOUCH SETTING, tím otevřete toto okno.

Name

Jméno STS, které ukládáte. Stiskem tlačítka **[T]** (Text Edit) otevřete okno textového editoru.

Current Style

Nelze editovat. Nastavení se ukládá do jednoho ze čtyř STS, náležejících aktuálnímu stylu. Tento parametr zobrazuje jméno "nadhřízeného" stylu.

STS

Cílové místo pro STS. Jméno aktuálně ukládaného STS do cílového místa. Kolečkem zvolte jiné místo.

Dialogový box Write Style Performance

Toto okno otevřete výběrem položky Write Style Performance z nabídky stránky. Zde můžete uložit nastavení stylové stopy do Style Performance aktuálního stylu.



Parametry, uložené v performanci jsou v uživatelském manuálu označeny symbolem ▶PERF .

SHIFT Podržte tlačítko SHIFT a stiskněte jedno z tlačítek STYLE, tím otevřete toto okno.

Style Bank

Nelze editovat. Banka stylů, kam patří aktuální Styl. Každá banka odpovídá jednomu z tlačítek STYLE.

Current Style

Nelze editovat. Jméno aktuálního stylu.

Dialogový box Write Global-Style Play Setup

Toto okno otevřete výběrem položky Write Global-Style play Setup z nabídky stránky. Zde můžete uložit různá nastavení Style Preference (viz "Preferences: Global Setup" na str. 102), uložená do souboru Global.



Parametry, uložené v oblasti Style Play Setup, jsou v uživatelském manuálu označeny symbolem ▶GBL^{Sty}.

Oblíbené banky

Můžete si vytvořit uživatelskou sadu stylů, až s desítkami bankami Favorite. Těmto bankám můžete dát různá jména, třeba podle žánrů, které nejsou v nabídce Stylů z výroby.

Pokud obě LEDky nalevo od tlačítka STYLE svítí, jsou banky FAVORITE zvoleny. Nemusíte nic natahovat. Každá banka může mít až 32 Stylů; procházíte jimi tlačítky PAGE.

Oblíbené styly jsou v těchto složkách, automaticky vytvořených Pa800 ve složce FAVORITE, v hlavním adresáři SSD. I když na displeji vidíte různá jména, tyto složky mají jména pevná:

Jméno složky	Tlačítko a banka FAVORITE
FAVORITE01.STY	Bank 1
FAVORITE[02...09].STY	Bank 2...9
FAVORITE10.STY	Bank 10

Tip: Občas vychází nové styly na naší webové stránce (www.korgpa.com).

Vytvoření bank Favorite

Jsou dva způsoby, jak vytvořit banky Favorite:

- V režimu Style Record můžete zapsat nový nebo editovaný styl do banky Favorite, jako alternativu k bance User Style. Viz kapitolu Style Record, kde je více informací o ukládání stylu.
- Pokud jste v režimu Media, můžete natáhnout do složek Favorite libovolný Styl, jako alternativu k bankám User Style. Viz kapitolu Media, kde je více informací o operacích Load.

Přejmenování bank Favorite

Pokud je na displeji okno Style Select, můžete zvolit příkaz "Rename Favorite Bank" v nabídce stránky a pojmenovat banky Favorite Style, jak potřebujete (viz "Přejmenování Bank Favorite" na str. 79.).

Nové jméno může být na dva řádky, s oddělením znakem paragraf (§). Např. "World Music" na dva řádky zapíšete jako "World§Music".

Dejte pozor, abyste nezapsali slova, překračující velikost šířky záložky v okně Style Select.

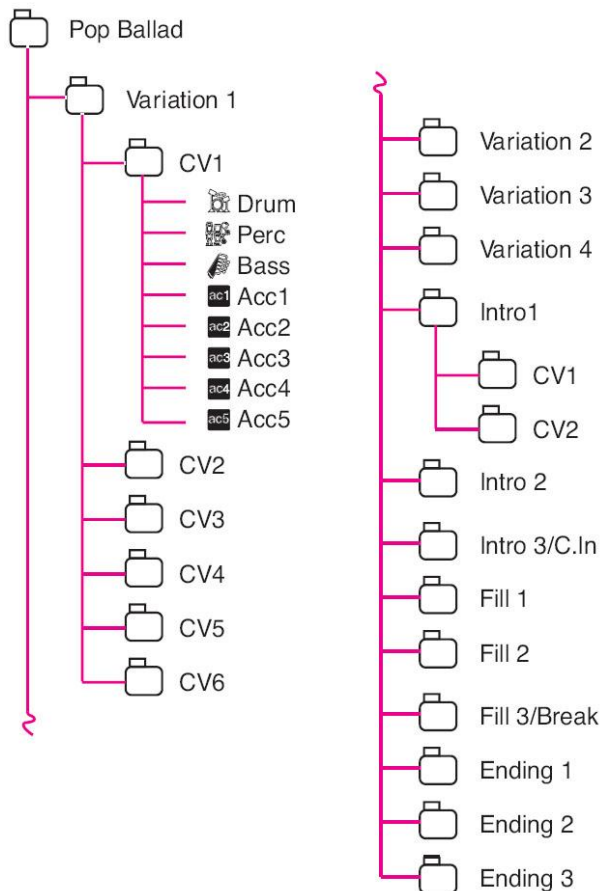
Režim Style Record

Po vstupu do režimu Style Record můžete tvořit vlastní styly nebo editovat existující.

Struktura stylu

Termín "Style" se vztahuje k hudebním sekvencím, hraným automaticky aranžérem Pa800. Styl sestává z předdefinovaného počtu **Prvků stylu (E)** (Pa800 má 13 různých prvků stylu: Variation 1-4, Intro 1-3, Fill 1-3, Ending 1-3). Pokud hrajete, tyto prvky stylu lze volit přímo z ovládacího panelu, odpovídajícími tlačítky.

Abychom si přiblížili strukturu stylu, využijeme strukturu stromu, jak vidíte v následujícím schématu:



Každý prvek stylu je tvořen malými jednotkami, zvanými **Chord Variations (CV)**, ale ne každý má stejný počet CV. Variace 1-4 mají až 6 CV každá, zatímco jiné prvky stylu mají třeba 2 CV.

Pokud hrajete v oblasti detekce akordů (Dolní nebo Horní, podle stavu sekce Chord Scanning na ovládacím panelu), aranžér scanuje klaviaturu a určuje, jakým akordem hrajete. Potom, podle zvoleného prvku stylu určuje, která akordová variace (CV) odpovídá detekovanému akordu. Která akordová variace odpovídá kterému detekovanému akordu, je dáno nastavením stylu: viz **Tabulku akordových variací**. Každý prvek stylu obsahuje svou Tabulku akordových variací, jejíž prototyp je zde:

Akord	Akordové variace (CV)	
	Variace 1-4	Intro 1-3, Fill 1-3, Ending 1-3
Maj	CV1 – CV6	CV1 – CV2
6		
M7		
M7b5		
Sus4		
Sus2		
M7sus4		
min		
m6		
m7		
m7b5		
mM7		
7		
7b5		
7sus4		
dim		
dimM7		
aug		
aug7		
augM7		
no 3rd		
no 3rd, no 5th		

Po rozhodnutí, která CV bude hrát, aranžér spustí správnou sekvenci na každé stopě. Jelikož každá sekvence je psána v konkrétní tónině (např. C dur, G dur nebo Emi), aranžér ji transponuje podle detekovaného akordu. Noty v sekvenci jsou pečlivě transponovány, takže vše perfektně sedí u všech detekovaných akordů. NTT umožňuje nahrávat jen některé akordové variace a všechny noty hrají na správném místě, takže nedojde k dizonancím a transpozici not patternu na jiné, detekovaného akordu. Kdybychom šli hlouběji do struktury stylu, uvidíte, že každá akordová variace je tvořena ze **sekvencí stop**, přičemž Pa800 podporuje 8 různých stop. DRUM a PERC označují sekvence bicích a perkusí, BASS odpovídá base a ACC1-5 jsou doprovodné sekvence (smyčce, kytara, piano nebo jiné doprovodné nástroje).

Abychom to shrnuli, pokud zahrajete akord v oblasti detekce akordů, aranžér určí, který prvek stylu bude použit, potom určí, která akordová variace by měla být použita pro hraný akord, pak sekvence stylů každé stopy této akordové variace, které budou transponovány z původního akordu na detekovaný akord pomocí NTT, atd. vždy, když zahrajete akord.

Co nahrávat?

Nahrávání stylu je záležitostí nahrávacích stop, mezi akordovými variacemi, prvky stylu, či stylu samotného.

Nepotřebujete nahrát všechny akordové variace pro všechny prvky stylů. Často stačí nahrát jen jednu. Výjimkou jsou Intro 1 a Ending 1, kde předpokládáme, že se nahrávají durové i mollové akordové variace.

Data patternu vs. data stopy

Zatímco v režimu Style Record můžete vytvářet či editovat hudební patterny stylu, parametry stopy (jako hlasitost, pan, Pan, nastavení FX...) musíte editovat v režimu Style Play.

- Po vytvoření či editaci hudebních patternů v režimu Style Record je uložíte příkazem Write Style z nabídky stránky režimu Style Record (viz "Dialogový box Write Style" na str. 128).
- Po editaci parametrů stopy v režimu Style Play je uložte do Stylu Performance příkazem Write Style Performance z nabídky stránky režimu Style Play (viz "Dialogový box Write Style Performance" na str. 105).

Zvuky

Zvuky mohou být přiřazeny stopám buď v režimu Style Record (viz "Oblast zvuků" na str. 112), nebo v režimu Style Play, spolu s parametry stopy. Které zvuky jsou použity, závisí na stavu parametru "Zvuky originálního stylu" (viz str. 85).

Import/Export stylu

Jako alternativu k vytvářeným stylům u Pa800, můžete použít aplikaci **Style To Midi** od Korgu a nainportovat Standardní MIDI soubory (SMF) z počítače do stylu Pa800. Aplikaci si můžete zdarma stáhnout z www.korgpa.com. Přečtěte si příložený návod.

Vstup do režimu Style Record

Pokud jste v pracovním režimu Style Play, stiskněte tlačítko RECORD. Na displeji uvidíte:



- Volbou **Record/Edit Current Style** editujete aktuální styl. Pokud se jedná o styl z výroby, není možné jej uložit na původní místo (podle stavu parametru "Factory Style and Pad Protect", viz str. 235); musíte zvolit User Style.

Pokud editujete existující styl, vyvolá se originální Style Performance, ale následující parametry se resetují na standardní hodnoty: Drum Mapping (Off), Kick & Snare Designation (Off), Original Style Sound (On), Keyboard Range (On), Wrap Around (9). To znamená, že slyšíte určité rozdíly mezi hraným stylem a stejným stylem editovaným; jelikož resetováním Drum Mapping můžete některé nástroje i změnit.

- Volbou **Record New Style** spustíte nový, prázdný styl. Vyvolá se standardní Style Performance. Jakmile ukončíte nahrávání, uložte nový styl jako User Styl. (Styl lze uložit mezi styly z výroby pouze, když je parametr "Factory Style and Pad Protect" na Off – viz str. 235).

Po editaci stylu jej uložte (viz "Ukončení s uložením nebo vymazáním změn" níže) a ukončete režim Style Record. Pak, pokud jste v režimu Style Play, editujte ve Style Performance nastavení stopy (Tempo, hlasitost, pan, FX Send..., viz str. 89, dále kapitulu "Pracovní režim Style Play") a uložte ji volbou "Zápis aktuální Style Performance" z nabídky stránky (viz "Dialogový box Write Style Performance" na str. 105).

Pozn.: Po nahrávce nebo editaci se paměť automaticky reorganizuje. Proto, když stisknete START/STOP, před poslechem stylu dojde ke krátkému zpoždění. Toto zpoždění je vyšší, pokud styl obsahuje více MIDI událostí.

Pozn.: Pokud jste v režimu Record, je nožní spínač a EC5 neaktivní. Naopak volume/expression pedály lze použít.

Ukončení uložením či vymazáním změn

Po ukončení editace můžete uložit Style do paměti nebo změny zrušit.

- Chcete-li změny uložit, zvolte příkaz "Write Style" z nabídky stránky (viz "Dialogový box Write Style" na str. 128).

- Chcete-li zrušit všechny změny, zvolte příkaz "Exit from Record" z nabídky stránky nebo stiskněte tlačítko RECORD, čímž ukončíte nahrávání a vraťte se na hlavní stránku režimu Style Record.

Tip: Během nahrávání často ukládejte, abyste předešli náhodné ztrátě provedených změn ve stylu.

Poslech stylu v režimu Edit

Pokud jste v režimu Style Record, můžete si poslechnout zvolenou akordovou variaci nebo celý styl, podle stránky, na které jste.

Chcete-li zvolit akordovou variaci, vstupte na hlavní stránku režimu Record/ Edit (viz "Element (Style Element)" a "Chord Var (Chord Variation)" na str. 109).

- Pokud jste na stránce Main, Event Edit, Quantize, Transpose, Velocity nebo Delete, můžete si poslechnout vybranou akordovou variaci. Stiskem START/STOP zjistíte, jak zní. Dalším stiskem START/STOP zastavíte přehrávání.
- Pokud jste na stránce Sounds/Expression, Keyboard Range, Chord Table, Trigger/Tension, Delete All, Copy, Style Element Controls nebo Style Control, můžete si poslechnout celý styl Stiskem START/STOP přehrajte pár zkušebních akordů. Zvolte libovolný prvek stylu tlačítky na ovládacím panelu (VARIATION 1-4, INTRO 1-2, FILL 1-2, ENDING 1-3). Dalším stiskem [START/STOP] zastavíte přehrávání.

Pozn.: V režimu Style je automaticky zvolen režim rozeznání akordů Fingered 3.

Výpis nahraných událostí

Režim Style Record filtruje některé události, takže ve stylu může dojít k nesprávné operaci. Níže uvádíme nahrané a nejdůležitější odfiltrované události.

Řídící funkce	CC#
Povoleno	
Note On	
RX Noise On	
Pitch Bend	
Modulation	1
Breath	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper (Hold 1)	64
Filter Resonance (Harmonic Content)	71
Low Pass Filter Cutoff (Brightness)	74
CC#80 (General Purpose #5)	80
CC#81 (General Purpose #6)	81
CC#82 (General Purpose #7)	82

Pozn.: Některé zprávy Control Change nelze nahrát přímo integrovaným ovládním Pa800.

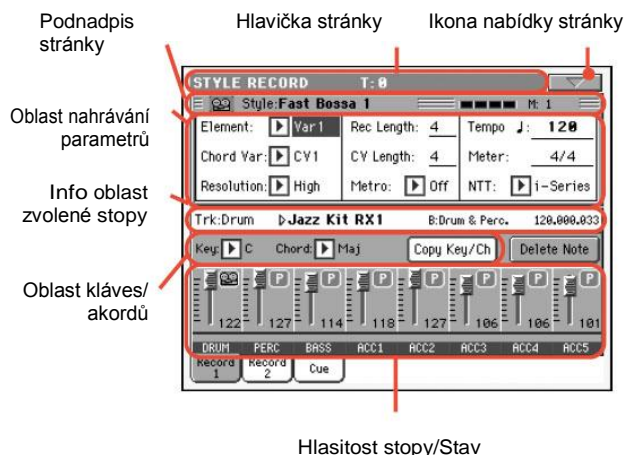
Veškeré povolené kontrolery lze přiřadit pedálu/ slideru/přepínači.

MIDI zprávy Control Change, vyslané ze software na externím počítači, jsou importovány aplikací Style to Midi, která je dostupná na www.korgpa.com.

Některé kontrolery jsou na konci patternu resetovány.

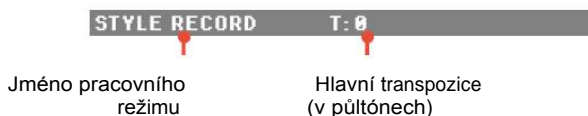
Hlavní stránka - Record 1

Po stisku tlačítka RECORD a výběru, zda chcete editovat existující styl nebo vytvořit nový, se objeví hlavní stránka režimu Style Record, se zvolenou záložkou "Record 1".



Hlavička stránky

Tento řádek zobrazuje aktuální pracovní režim a transpozici.



Operating mode name

Jméno aktuálního pracovního režimu.

Master transpose

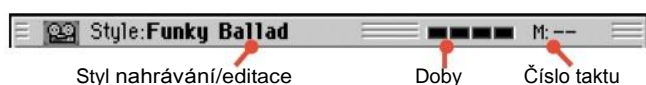
Hodnota hlavní transpozice v půltónech. Tuto hodnotu lze změnit tlačítky TRANPOSE na ovládacím panelu.

Ikona nabídky stránky

Stiskem této ikony otevřete nabídku stránky. Viz "Nabídka stránky" na str. 127.

Podnadpis stránky

Tato oblast zobrazuje některé informace o stylu.



Style in record/edit

Jméno aktuálního stylu v editoru či nahrávky.

Beat counter

Tento indikátor zobrazuje aktuální dobu v aktuálním taktu.

Measure number

Aktuální takt, který nahráváte.

Oblast parametrů nahrávání

Element (Style Element)

Tento parametr umožňuje vybrat prvek stylu pro editaci. Každý prvek stylu odpovídá tlačítku na ovládacím panelu, nesoucím stejné jméno. Po výběru prvku stylu zvolte akordovou variaci pro aktuální editaci (viz níže).

Var1...End3

Zvolený prvek stylu

Chord Var (Chord Variation)

Tento parametr umožňuje zvolit akordovou variaci pro editaci, po zvolení prvku stylu, ke kterému tato akordová variace náleží.

Pozn.: Pokud je tento parametr s přiřazenou hodnotou malými písmeny (cv1...cv6), je akordová variace prázdná; jestliže je velkými (CV1...CV6), je nahraná.

- Je-li Style Element Var1, Var2, Var 3 nebo Var4, můžete zvolit pro editaci jednu ze 6-ti akordových variací.

- Pokud je prvek stylu Intro1, Intro2, Intro3, Fill1, Fill2, Fill3, Ending1, Ending2 nebo Ending3, můžete vybrat jednu ze dvou akordových variací pro editaci.

Resolution

Tímto parametrem nastavíte kvantizaci při nahrávání. Kvantizace je způsob opravy časových chyb; noty zahrané příliš brzy nebo pozdě jsou posunuty na nejbližší osu rytmické "mřížky", nastavené tímto parametrem, takže časování je perfektní.

Pozn.: Chcete-li kvantizovat po nahrávání, použijte funkci Quantize v sekci Edit (viz "Style Edit: Quantize" na str. 119). High Bez kvantizace.

(1/32)... (1/8)

Rozlišení mřížky, v hodnotách not. Např. když zvolíte 1/16, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/16. Když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8. '3' za hodnotou kvantizace značí triolu.



Rec Length (Recording Length)

►STYLE

Tento parametr nastavuje délku nahrávání (v taktech) na zvolené stopě. Hodnota se vždy rovná, nebo je dělitelem délky akordové variace (viz další parametr). Není to celková délka akordové variace, ale právě aktuálního taktu. Např. může mít akordová variace osm taktů, s bicím patternem, který se opakuje každé dva takty.

V tom případě nastavte parametr CV Length na "8" a parametr Rec Length na "2", než spustíte nahrávání bicí stopy. Pokud přehráváte styl, jeho uložení nebo spuštěním některé operace editace stylu prodlouží 2-taktový pattern na plných 8 taktů délky akordové variace.

Varování: Jestliže přiřadíte CV Length hodnotu nižší než Rec Length, pak hodnota Rec Length se na displeji ihned neobnoví. Proto můžete volně měnit hodnotu CV Length, dokud takty, tuto hodnotu překračující, nejsou vymazány (viz varování v "CV Length (délka akordové variace)" níže).

Ovšem, pokud stiskem START/STOP spustíte nahrávání, reálná hodnota Rec Length se změní na novou, i když je na displeji ještě stará

Např. mějme CV Length = 4 a Rec Length = 4. Pokud nastavíte CV Length na 2 a stiskem START/STOP spustíte nahrávání, Rec Length stále zobrazuje 4, ale ve skutečnosti je na 2 a nahrávání bude cyklit na dvou taktech. Po stisku START/STOP se nahrávání zastaví, Rec Length se upraví na 2 a všechny takty po druhém taktu jsou vymazány.

CV Length (délka akordové variace) ▶STYLE

Tento parametr nastavuje celkovou délku (až 32 taktů) zvolené akordové variace. Pokud hrajete stylem, toto bude délka doprovodného patternu, je-li na klávesách detekována odpovídající akordová variace.

Varování: Jestliže snížíte Chord Variation Length po nahrávání, veškeré takty nad zvolenou délkou budou vymazány. Proto buďte opatrní při nastavování CV Length na nižší hodnotu po nahrávání! Pokud se tak stane, ukončete nahrávání bez ukládání (viz "Ukončení nahrávání" na str. 128).

Metro (Metronom)

Zde můžete nastavit metronom.

- Off Žádný klik metronomu nebude při nahrávání slyšet. Bude přehrán 1 takt odpočítání, než se spustí nahrávání.
- On1 Metronom je zapnutý, s jedním taktem odpočítání před spuštěním nahrávání.
- On2 Metronom je zapnutý, se dvěma takty odpočítání před spuštěním nahrávání.

Tempo

V tomto parametru změníte tempo kolečkem.

Tip: Tempo můžete změnit kdykoliv, i když volíte jiné parametry, když podržíte tlačítko SHIFT a otočíte kolečkem.

Pozn.: Nahráváte-li tempo, stará data jsou vždy přepsána novými.

Pozn.: Aktuální tempo stylu bude zobrazeno při ukládání Style Performance v režimu Style Play (viz "Aktuální tempo" na str. 84).

Meter ▶STYLE

Doby (time signature) prvku stylu. Tento parametr můžete změnit, jen je-li prvek stylu prázdný, tedy před spuštěním nahrávání.

NTT (Note Transposition Table)

▶STYLE

Note Transposition Table (NTT) určuje, jak aranžér bude transponovat noty patternu, je-li detekován akord, který přesně neodpovídá původnímu akordu v akordové variaci. Např. pokud nahrajete variaci akordu CMaj a na klávesách je detekován CMaj7, aranžér musí transponovat některé noty a vytvořit scházející septimu.

Pozn.: Aby se vyhovělo specifikacím Korg, je vhodné nastavit NTT na "No Transpose" u Intro 1 a Ending 1.

Root	Základní nota (v CMaj = C) se transponuje na scházející noty.
Fifth	Dominanta (v CMaj = G) se transponuje na scházející noty.
i-Series	Všechny originální patterny musí být naprogramovány na akordy "Maj7" nebo "min7". Když natahujete staré styly Korg i-Series, je tato volba automaticky zvolena.
NoTrnsp	Bez transpozice. Pattern bude znít vždy tak, jak je nahráný. To je standardní nastavení pro Intro 1 a Ending 1 u originálních stylů Korg.

Podle nahrávky
NTT = Root či 5th
(Key/Chord = CMaj)



Je-li nahráno s NTT =
i-Series (Key/Chord =
CM7)



Pokud zahrajete
CM7 s NTT = Root



Pokud zahrajete
CMaj s NTT = i-
Series



Pokud zahrajete CM7
s NTT = 5th



Pokud zahrajete C7
s NTT = i-Series



Info oblast zvolené stopy

V tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě.



Jméno stopy

Jméno zvuku

Zvuková
banka

Program Change

Track name

Jméno zvolené stopy:

Drum...Acc5 Stopa stylu.

Sound name ▶STYLE

Zvuk přiřazený zvolené stopě. Trojúhelník znamená, že stiskem jména můžete otevřít okno Sound Select a vybrat jiný zvuk.

Sound bank

Banka, kam zvolený zvuk patří.

Program Change

Číselná sekvence Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

Oblast Key/Chord

Key/Chord

►STYLE

Tento párový parametr umožňuje definovat originální tóninu stopy a typ akordu u aktuální akordové variace. Pokud přehráváte pattern, bude tento akord přehrán přesně tak, jak byl nahráný, bez NTT zpracování (viz níž).

Chcete-li nahrát akordovou variaci pro prvek stylu, předpokládaná originální hodnota key/chord je "maj7" (NTT = i-Series). Dejte pozor při zahrání noty 7th+ (např. u "Cmaj7" key/ chord, tón H), aby se neztrácely noty nebo kvůli špatné NTT konverzi při přehrávání různých akordů.

Pozn.: Kvůli specifikacím Korg doporučujeme nahrát "Dur" i "moll" akordové variace pro prvky stylu Intro 1 a Ending 1.

Když zvolíte stopu, zobrazí se původní key/ chord, přiřazený zvolené stopě. Veškeré nahrané stopy budou přehrány s touto hodnotou key/chord. Např. pokud je originální key/chord A7u stopy Acc1, pak volbou stopy Acc1 budou všechny zbývající stopy hrát v A7 key/chord.

V našem příkladu si nahrajeme stopu Acc1 v tónině A dur, jejíž noty náleží také do stupnice A7. Jakmile bude detekován akord A7, bude vyvolán tento přesný pattern.

Copy Key/Ch (Copy Key/Chord) tlačítko

Stiskem tlačítka můžete kopírovat nastavení Key/Chord aktuálně zvolené stopy do všech ostatních stop stejné akordové variace nebo celého stylu. Tato funkce je užitečná zrychlení programování patternu a aby nebyly různé stopy v různých tóninách, u stejné akordové variace.



Current Chord Variation Tracks

Key/Chord aktuální stopy bude zkopírován do všech stop aktuální akordové variace.

All Style Tracks

Key/Chord aktuální stopy bude zkopírován do všech stop stylu (tedy všechny akordové variace).

Tlačítko Delete Note

Tímto příkazem vymažete jednu notu nebo jeden perkusní nástroj ze stopy. Např. chcete-li vymazat virbl, podržte notu D2 (odpovídá virblu).

1. Zvolte stopu.
2. Stiskněte tlačítko "Delete Note" a podržte je.
3. Stiskem START/STOP spustíte styl.
4. Jakmile dorazíte k pasáži, obsahující notu, kterou chcete vymazat, zahrajte notu na klávesách. Podržte ji, dokud není vymazána poslední nota.
5. Po ukončení uvolněte tlačítko Delete i vymazanou notu a dalším stiskem START/STOP zastavte styl.

Pozn.: Pokud je nota na začátku patternu, stiskněte ji před spuštěním stylu.

Oblast Tracks volume/status

Virtuální slidery

Dotykem oblasti stop zvolíte stopu a kolečkem změníte hodnotu.

Ikony stavu stopy

►STYLE

Stavy stop. Stiskem této ikony změníte stav.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.



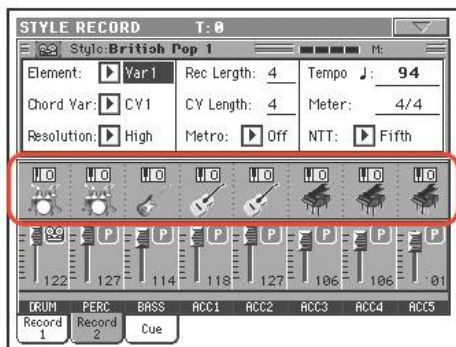
Stav nahrávání. Po spuštění nahrávání stopa přijímá noty z klaviatury a z MIDI IN konektoru.

Jména stop

Pod tlačítka jsou štítky jednotlivých stop.
Drum...Acc5 Zobrazení stop stylů.

Hlavní stránka - Record 2

Pokud jste na hlavní stránce, stiskem záložky "Record 2/Cue" vyjede tato stránka. Většina parametrů na této stránce je stejná jako na "Hlavní stránce Record 1". Navíc, zde vidíte a můžete zvolit zvuky mode pro každou stopu stylu.

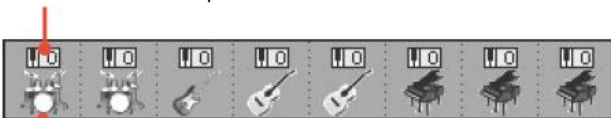


Oblast zvuků

Oblast zvuků

Zde vidíte zvuky a oktávovou transpozici aktuálně zobrazených osmi stop stylů.

Ikona oktávové transpozice



Ikona zvukové banky

Ikona oktávové transpozice

Nelze editovat. Tento indikátor zobrazuje oktávovou transpozici stopy. Stopy budou nahrané ve zvolené oktávové transpozici. Chcete-li změnit oktávovou transpozici, použijte tlačítka UPPER OCTAVE nebo jděte na editační stránku "Mixer/Tuning: Ladění" (viz str. 92). Hodnotu uložte do Style Performance.

Ikona zvukové banky

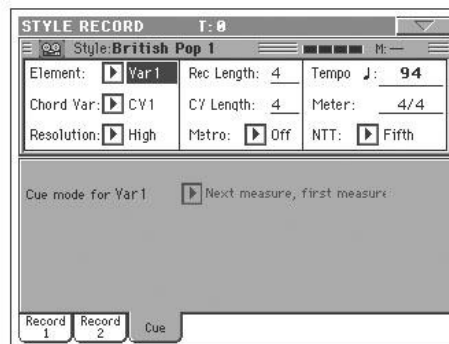
►STYLE

Tento obrázek ilustruje banku, kam náleží aktuální zvuk. Dotykem ikony poprvé zvolíte odpovídající stopu (podrobné informace vidíte v Info oblasti zvolené stopy, viz stránku "Record 1" výše). Dalším stiskem otevřete okno Sound Select.

Pozn.: Tyto zvuky lze nahradit zvuky, zvolenými performancí, pokud parametr "Original Style Sounds" necháte v režimu Style Play neoznačený (viz str. 85).

Hlavní stránka - Cue

Pokud jste na hlavní stránce, stiskem záložky "Cue" vyjede tato stránka. Zde máte přístup k parametru Cue:



Cue mode for [Style element]

►STYLE

Tento parametr umožňuje rozhodnout, jak bude zadán aktuální prvek stylu po zvolení. Toto nastavení je dostupné pouze pro prvky stylu Fill 1, 2, 3.

Immediate, first measure

Prvek stylu se zadá ihned a spustí se od prvního taktu.

Immediate, current measure

Prvek stylu se zadá ihned a spustí se od aktuálního taktu.

Next measure, first measure

Prvek stylu se zadá na začátku dalšího taktu a spustí se od prvního taktu.

Procedura Style Record

Dvě různé metody nahrávání stylu: V reálném čase a krokově.

- Realtime Recording umožňuje nahrávat patterny stylu v reálném čase.
- Step Recording umožňuje vytvořit nový styl zadáním jednotlivých not nebo akordů na každé stopě. To je velmi užitečné při transkripci existujících not, nebo když potřebujete vyšší stupeň přesnosti a je konkrétně vhodný pro vytváření rytmických stop.

Příprava nahrávání

1. Pokud chcete editovat existující styl, zvolte jej.
2. Stiskem tlačítka RECORD vstoupíte do režimu Style Record. Jste upozorněni na výběr aktuálního stylu nebo nového stylu.

Zvolte "record/edit Current Style", pokud chcete editovat aktuální styl, nebo vytvořte nový styl, počínaje existujícím. Zvolte "Record New Style", pokud chcete spustit nahrávání od začátku s prázdným stylem.
3. Poté, co jste zvolili podmínky, se objeví hlavní stránka režimu Style Record.
4. Vyberte parametry Element (Style Element) a Chord Var (Chord Variation), jež určují akordovou variaci pro nahrávání/editaci.
Pozn.: Více informací o prvcích stylu, akordových variacích a struktuře stylu obecně, viz "Struktura stylu" na str. 106.
5. Parametrem Rec Length (Recording Length) nastavte délku patternu pro nahrávání (v taktech).
6. Parametrem Meter nastavte stupnici prvku stylu.
Pozn.: Tento parametr můžete editovat jen, pokud jste zvolili možnost "Record New Style", v režimu Record, nebo když jste editovali prázdný prvek stylu.
7. Vyberte parametr Tempo a nastavte je.
8. Stiskem záložky Record 2 vyjede oblast zvuků. Zde můžete přiřadit správný zvuk každé stopě stylu. Nelze zvolit zvuky digitálních táhel varhan. (blíže o tom viz "Oblast zvuků" na str. 112).
9. Je-li potřeba, nastavte oktávovou transpozici pro každou stopu.
Pozn.: Oktávová transpozice má vliv pouze na noty, vstupující z klaviatury a nikoliv z aranžéru.
10. V tomto bodě, pokud chcete nahrávat v reálném čase, přečtěte si níže uvedenou sekci "Procedura nahrávání v reálném čase". Pokud ovšem chcete nahrávat krokově, přejděte na sekci "Procedura krokového nahrávání" na str. 114.

Procedura nahrávání v reálném čase

1. Zvolte stopu pro nahrávání Ikona jejího stavu se přepne na (Record). (blíže o tom viz "Oblast Tracks volume/status" na str. 111).

Pozn.: Když vstoupíte do režimu Record, je stopa již ve stavu Record. Stiskem START/STOP po vstupu do režimu Record můžete rovnou spustit nahrávání.

Pokud chcete, můžete vyzkoušet part před nahráváním:

- Stopu umlčíte opakovaným stiskem ikony stavu, až se objeví ikona  (Mute).
 - Stiskem START/STOP spustíte přehrávání nahrané stopy a můžete cvičit na klávesách.
 - Jakmile skončíte cvičení, stiskem START/STOP zastavíte aranžér a opakovaným stiskem ikony stavu zrušíte umlčení stopy, dokud se ikona  (Record) neobjeví znovu.
2. Pokud je zobrazený stav Record, stiskem START/STOP spustíte nahrávání. Podle volby "Metro" (metronom), se může přehrát 1- nebo 2-taktové odpočítání, než se spustí samotné nahrávání. Jakmile začne, můžete hrát. Pattern zůstává po několik taktů, podle hodnoty Rec Length, pak se restartuje.

Pokud probíhá nahrávání metodou overdub, můžete přidávat noty do libovolné pasáže. To je velmi vhodné pro různé perkusní nástroje v libovolné části stopy Drum nebo Percussion.

3. Jakmile ukončíte nahrávání, stiskem START/STOP zastavíte aranžér. Zvolte jinou stopu a přejděte na nahrávání celé akordové variace.
Pozn.: Můžete zvolit jinou stopu jen, když aranžér neběží.
4. Pokud ukončíte akordovou variaci, zvolte jinou nebo prvek stylu a přejděte na nahrávání celého stylu.
5. Jakmile ukončíte nahrávání nového stylu, příkazem "Write Style" z nabídky stránky otevřete dialogový box Write Style (viz "Dialogový box Write Style" na str. 128) a uložte jej do paměti.

Chcete-li ukončit režim Style Record bez ukládání změn, zvolte příkaz "Exit from Record" z nabídky stránky nebo stiskněte tlačítko RECORD.

Procedura krokového nahrávání

1. Pokud jste na hlavní stránce režimu Style Record, příkazem "Overdub Step Recording" z nabídky stránky vstoupíte do režimu Overdub Step Record.
2. Parametr "Pos" zobrazuje aktuální polohu.
 - Jestliže nechcete vkládat notu nebo akord na aktuální pozici, vložte pauzu, jak vidíte v kroku 4.
 - Chcete-li přejít na další takt, vyplňte zbývající doby pauzami a stiskněte tlačítko Next M. na displeji.
3. Chcete-li změnit hodnotu kroku, využijte oblast "Step Time values" na displeji.
4. Vložte notu, pauzu nebo akord na aktuální pozici.
 - Chcete-li vložit jednu notu, zahrajte ji na klaviaturu. Délka vložené noty odpovídá délce kroku. Můžete změnit dynamiku a relativní délku noty, editací parametrů "Duration" a "Velocity" (viz s. 130).
 - Chcete-li vložit pauzu, stiskněte tlačítko Rest na displeji. Její délka odpovídá délce kroku.
 - Chcete-li ligaturou napojit vloženou notu s předchozí, stiskněte tlačítko Tie na displeji. Vložená nota se propojí s předchozí, přesně stejné výšky. Nemusíte hrát znovu na klávesy.
 - Chcete-li vložit akord nebo druhý hlas, viz "Akordy a druhé hlasy v režimu Step Record" níže.
5. Po vložení nové události můžete přejít zpět stiskem tlačítka Back na displeji. Tím vymažete dříve vloženou událost a nastavíte znovu krok v editoru.
6. Jakmile dorazíte na konec patternu, zobrazí se událost "End of Loop" a nahrávání se restartuje od pozice "001.01.000". Každá nota, která překročí délku patternu na konci, bude redukována, aby odpovídala délce patternu. V tomto bodě můžete vkládat nové události v režimu overdub (dříve nahrané události nebudou vymazány). To se hodí, když nahráváte bicí nebo perkusní stopu a chcete nahrát kopák v prvním cyklu, virbl ve druhém a hi-hat a činely v následujících cyklech.
7. Po ukončení nahrávání stiskem tlačítka Done na displeji ukončíte režim Step Record. Jakmile se vrátíte na hlavní stránku režimu Style Record, můžete nastavit všechny stopy do stavu Play, pak si stiskem START/STOP poslechnout styl. Dalším stiskem [START/STOP] zastavíte přehrávání.
8. Z hlavní stránky režimu Style Record příkazem "Write Style" nebo "Exit from Record" ukončíte režim Style record, popř. uložíte styl do paměti (viz "Dialogový box Write Style" na str. 128).

Akordy a druhé hlasy v režimu Krokového nahrávání

Nemusíte na stopu vkládat jednotlivé noty. Je několik způsobů, jak vložit akordy a dvojhlas. Některé si přiblížíme.

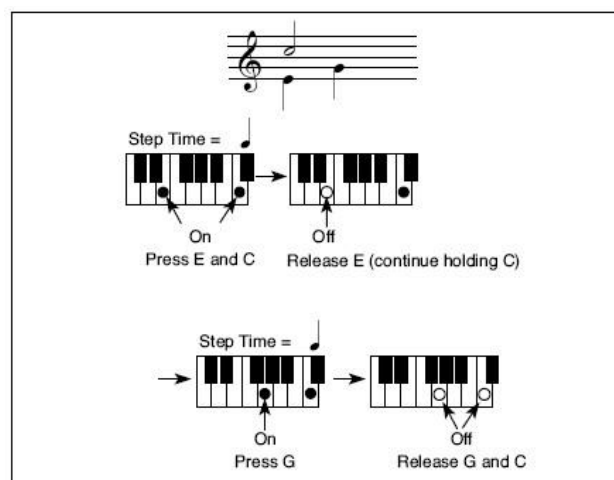
Vložení akordu. Jednoduše zahrajete akord, namísto jednotlivých not. Jméno události se týká první noty stisknutého akordu, následováno zkratkou "...".

Vložení akordu podle not s různou dynamikou. Můžete zadat horní a dolní notu akordu, nebo hlasitější než ostatní, ponechat nejdůležitější mimo akord. Jak vložit akord o třech notách:

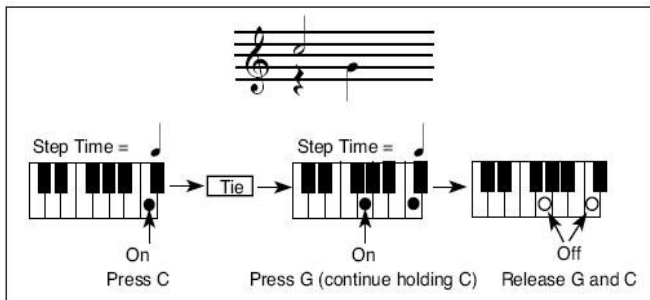
1. Upravte hodnotu dynamiky první noty.
2. Stiskněte první notu a podržte ji.
3. Upravte hodnotu dynamiky druhé noty.
4. Stiskněte druhou notu a podržte ji.
5. Upravte hodnotu dynamiky třetí noty.
6. Stiskněte třetí notu, pak uvolněte všechny noty.

Zadejte druhý hlas. Můžete vložit pasáže, kde držíte jednu notu, zatímco ostatní hlasy se volně pohybují.

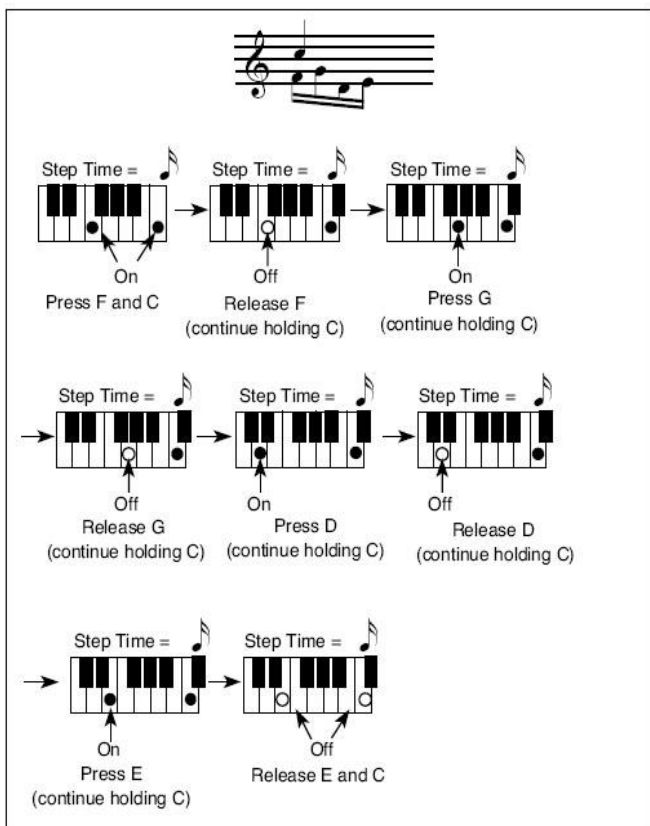
Př. 1:



Př.2:

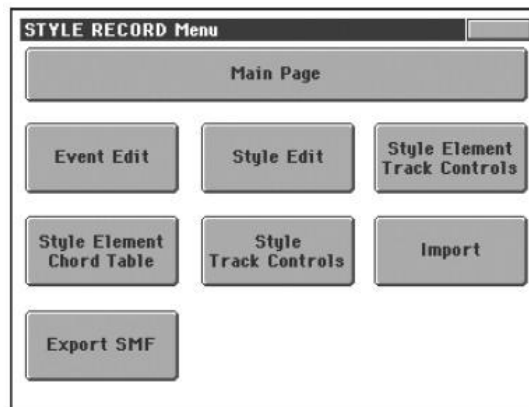


Př.3:



Nabídka Edit

Ze kterékoliv stránky (kromě Step Record), můžete stiskem tlačítka MENU otevřít editační nabídku Style Record. Tato nabídka zpřístupňuje různé sekce editace Style Record. V této nabídce zvolíte sekci editace nebo stiskem EXIT či STYLE PLAY ukončíte nabídku a vrátíte se na hlavní stránku. Na hlavní stránku se vrátíte také volbou položky Main Page v nabídce. Pokud jste na editační stránce, stiskem tlačítka EXIT se vrátíte na hlavní stránku režimu Style Record.

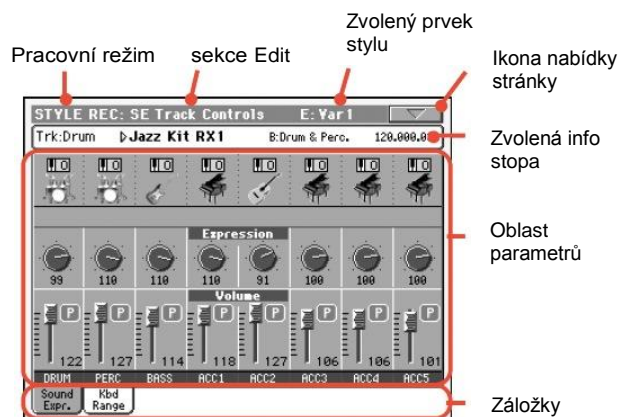


Pozn.: Pokud hraje styl, nelze přejít z hlavní stránky na stránky sekce Edit (viz str. 109). Nejprve zastavte přehrávání, než stisknete MENU.

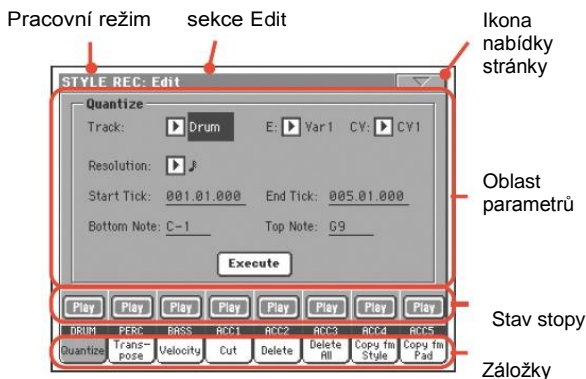
Pozn.: Když se přepínáte ze stránek sekce Edit (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) na jiné stránky nebo naopak, styl (pokud hraje) se automaticky zastaví.

Struktura stránky Edit

Většina editačních stránek sdílí základní prvky.



Ostatní stránky mají poněkud jinou strukturu.



Pracovní režim

Indikuje, že nástroj je v režimu Style Record.

Sekce editace

Identifikuje aktuální sekci editace, odpovídající jedné z položek nabídky editace (viz "Nabídka Edit", str. 115).

Zvolený prvek stylu

V režimu Style Record provádíte všechny úpravy zvoleného prvku stylu.

Ikona nabídky stránky

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 127).

Oblast parametrů

Každá stránka obsahuje různé parametry. Volbou záložky volíte jednu ze stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekci od str. 116.

Stav stopy

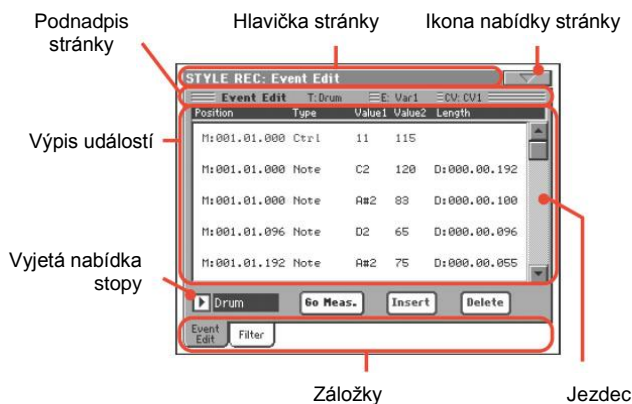
Těmito tlačítky umlčíte/zrušíte umlčení stop během editace.

Záložky

Zde zvolte jednu z editačních stránek aktuální editační sekce.

Event Edit: Event Edit

Editace událostí je stránka, na které můžete editovat každou MIDI událost zvolené akordové variace. Můžete např. nahradit notu za jinou nebo změnit intenzitu úhazu (dynamiku). Viz "Procedura editace událostí" na str. 117, kde je více informací o editaci událostí.



Hlavička stránky

Viz „Hlavička stránky“ na s.109.

Ikona nabídky stránky

Stiskem této ikony otevřete nabídku stránky. Viz "Nabídka stránky" na str. 127.

Podnadpis stránky

Tato oblast zobrazuje některé informace o songu.



Zvolená stopa

Jméno stopy pro editaci. Ve vyjeté nabídce stopy zvolte jednu ze stylových stop.

SE/CV (Style Element/Chord Variation)

Zvolený prvek stylu a akordová variace. Tento parametr nelze editovat. Chcete-li zvolit jiný prvek stylu a akordovou variaci, stiskem EXIT přejděte zpět na hlavní stránku režimu Style Record (viz "Hlavní stránka - Record 1" na str. 109).

Výpis událostí

Ve výpisu událostí vidíte všechny události, obsažené na zvolené stopě pro zvolený prvek stylu. Jezdcem procházíte tento výpis. Můžete je také projet kombinací SHIFT + kolečko. Dotykem zvolte událost. Zvolená událost se zvýrazní a je slyšet.

Pozice

Pozice události, vyjádřená ve formě 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' je takt
- 'bb' je doba
- 'ccc' je tick (každá čtvrtěová doba = 384 ticků)

Úpravou tohoto parametru posunete událost na jinou pozici. Pozici můžete upravit jedním z následujících způsobů.

- Zvolte parametr a kolečkem změňte hodnotu, nebo
- zvolte parametr a dalším dotykem se objeví numerická klávesnice. Zadejte novou pozici číslem se třemi částmi, oddělenými tečkou. Nuly na začátku je možné vynechat, stejně jako nejméně důležité části čísla. Např. když chcete zadat pozici 002.02.193, zadejte "2.2.193"; pozici 002.04.000 zadejte "2.4"; pozici 002.01.000, zadejte "2".

Typ, Value 1, Value 2

Typ a hodnoty události, zobrazené na displeji. Podle zvolené události se mohou hodnoty měnit. Tento parametr se také zobrazuje (šedý, tedy nedostupný) jako "CC#11" (Expression) událost, na začátku patternu a značka "End Of Loop", jakmile dorazí na konec stopy.

Typ události	Value 1	Value 2
Note	Note name	Velocity
Ctrl	Control Change number	Control Change value
Bend	Bending value	-

Chcete-li změnit typ události, zvolte parametr Type, potom kolečkem vyberte jiný typ události. Události se automaticky přiřadí sada standardních hodnot.

Chcete-li zvolit a editovat hodnotu události, vyberte odpovídající parametr a změnu proveďte kolečkem.

Length

Délka zvolené události Note. Formát hodnoty je stejný, jako hodnota Position. Je dostupná pouze pro události Note.

Pozn.: Pokud změните délku "000.00.000" na jinou hodnotu, není již možné se vrátit k původní hodnotě. Nulová hodnota je spíše vzácná a týká se některých bicích a perkusních stop.

Scrollbar (jezdec)

Jezdcem procházíte tento výpis.

Ostatní prvky

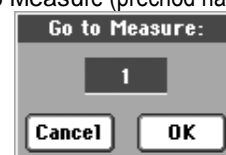
Vyjetá nabídka stopy

V této vyjeté nabídce zvolíte stopu pro editaci, v rámci aktuální akordové variace.

Drum...Acc5 Stopa stylu.

Go Meas.

Pokud sekvencer neběží, stiskem tohoto tlačítka otevřete dialogový box Go to Measure (přechod na takt):



V tomto dialogovém boxu zvolte cílový takt a stiskněte OK. Vybere se první dostupná událost v daném taktu.

Insert

Stiskem tlačítka Insert na displeji zadáte novou událost na aktuální pozici. Standardní hodnoty jsou Type = Note, Pitch = C4, Velocity = 100, Length = 192.

Delete

Stiskem tlačítka Delete na displeji vymažete událost, zvolenou na displeji.

Procedura editace událostí

Obecná procedura, jak probíhá editace událostí.

1. Vyberte styl pro editaci a stiskněte tlačítko RECORD. Volbou "Current Style" vstoupíte do nahrávání. Objeví se hlavní stránka režimu Style Record.
2. Zvolte parametry "Element (Style Element)" a "Chord Var (Chord Variation)".
Pozn.: Více informací o prvcích stylu, akordových variacích a struktuře stylu obecně, viz "Struktura stylu" na str. 106.
3. Stiskněte MENU a zvolte sekci Event Edit. Objeví se stránka Event Edit (viz "Event Edit: Editace událostí" na str. 116, kde je více informací).
4. Stiskem START/STOP si poslechněte zvolenou akordovou variaci. Dalším stiskem START/STOP ji zastavíte. Detekce akordů nefunguje, takže si poslechnete pattern v originální tónině/ akordu.
5. Stiskem záložky Filter vyberte stránku Filter a zrušte značku u filtrů pro typy událostí, které chcete vidět na displeji (viz "Event Edit: Filtr" na str. 118, kde je více informací).
6. Stiskem záložky Event Edit se vrátíte na stránku Event Edit.
7. Ve vyjeté nabídce stopy zvolte stopu k editaci (viz "Vyjetá nabídka stopy" na str. 117).
8. Na displeji se objeví výpis událostí, obsažených na zvolené stopě (v rámci akordové variace, vybrané v kroku 2). Některé události na začátku akordových variací, stejně jako událost "EndOfTrk" (koncový bod) nelze editovat, takže se jeví nedostupné.

9. Projedte různé události pomocí jezdců.
10. Vyberte událost pro editaci dotykem na displeji. Obvykle to bývá nota, kterou lze editovat.

M:001.01.000 Note F#2 51 M:000.00.000

Více informací o typech událostí a hodnotách, viz «Event Edit: Event Edit» na str. 116.

11. Editujte událost.

- Vyberte parametr "M". Kolečkem změňte pozici události.
- Zvolte parametr Type. Také kolečkem můžete změnit typ události, jakož i hodnoty Value 1 a 2.
- Pokud zvolíte událost Note, vyberte parametr Length a kolečkem změňte délku události.

12. Příkazem Go Meas. můžete přejít na jiný takt (viz «Go Meas.» na str. 117)
13. Dle popisu si v kroku 4 můžete stiskem START/STOP poslechnout, jak zní pattern po změnách. Dalším stiskem START/STOP zastavíte běžící pattern.
14. Stiskem tlačítka Insert na displeji vložíte událost na pozici, uvedené na displeji (bude vložena událost Note se standardními hodnotami). Stiskem tlačítka Delete na displeji vymažete zvolenou událost.
15. Po ukončení editace můžete zvolit jinou stopu pro editaci (přejděte na krok 7).
16. Po ukončení editace zvolené akordové variace stiskem EXIT přejděte zpět na hlavní stránku režimu Style Record, pak po přechodu na krok 2 vyberte a upravte jinou akordovou variaci.
17. Jakmile ukončíte editaci celého stylu, příkazem "Write Style" z nabídky stránky otevřete dialogový box Write Style (viz "Dialogový box Write Style" na str. 128) nebo příkazem "Exit from Record" zrušte veškeré změny.

- Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) vstupte do dialogového boxu Text Edit. Zadejte jméno a potvrďte stiskem OK.

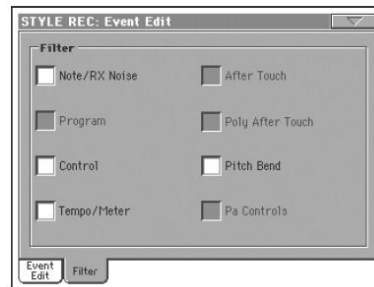
- Vyberte cílovou paměť, kam uložíte styl. Jméno již existujícího stylu ve zvoleném místě se zobrazí pod číslem Style Bank-Location.

Upozornění: Jestliže zvolíte existující styl a potvrdíte zápis, starší styl bude vymazán a nahrazen novým. Uložte styly, které nechcete ztratit, do externí paměti, než je přepíšete.

18. Stiskem OK uložíte styl do interní paměti nebo stiskem Cancel vymažete provedené změny v režimu Style Record. Pokud se objeví dotaz "Are you sure?", stiskem OK potvrdíte a Cancel se vrátíte do dialogového boxu "Write Style".

Event Edit: Filter

Na této stránce můžete zvolit typy událostí, zobrazených na stránce Editace událostí.



Zapněte filtr pro všechny typy událostí, které nechcete na stránce Editace událostí vidět.

Pozn.: Některé události jsou "nedostupné" a nelze je editovat, jelikož odpovídající události nelze editovat ani v rámci stylu.

Note/RX Noise

Noty a RX šumy.

Control

Události Control Change. Pouze následující čísla Control Change lze použít u stylů.

Control function	CC# (Control Change Number)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression(a)	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82

(a). Události Expression nelze vložit na počáteční pozici (001.01.000). Hodnota Expression je již standardně mezi parametry "hlavičky" prvků stylu.

Tempo/Meter

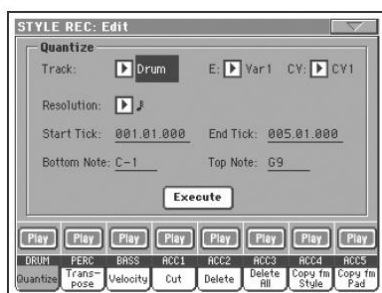
Změny tempa a rytmu (jen stopa Master).

Pitch Bend

Události Pitch Bend.

Style Edit: Quantize

Funkce kvantizace lze využít k opravě časových chyb po nahrávání nebo dodat patternu "groovy" feeling.



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

Track

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy jsou zvoleny.
Drum...Acc5 Vybraná stopa stylu.

E / CV (Style Element/Chord Variation)

Těmito parametry vyberete prvek stylu a akordovou variaci pro editaci.

Resolution

Tento parametr určuje kvantizaci po nahrávání. Např. když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8. Když zvolíte 1/4, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/4.



(1/32)...(1/4)

Rozlišení mřížky, v hodnotách not. Znak "b...f", přidaný k hodnotě, značí synkopickou kvantizaci. "3" označuje triolu.

Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu pro kvantizaci.

Pokud je akordová variace 4 takty dlouhá a chcete ji zvolit celou, pak Start umístěte na 1.01.000 a End na 5.01.000.

Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu klaviatury pro kvantizaci. Pokud zvolíte stejnou notu, pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jen rytmický nástroj na stopě Drum nebo Percussion.

Pozn.: Tyto parametry jsou dostupné jen, když zvolíte stopu Drum nebo Percussion.

Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

Ikona stavu stopy

Stavy stop. Stiskem této ikony stav změňte.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

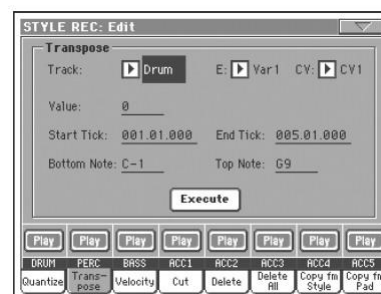
Jména stop

Pod tlačítky jsou štítky jednotlivých stop.

Style Edit: Transpose

Na této stránce můžete transponovat zvolené stopy.

Pozn.: Po transpozici nezapomeňte znovu nastavit parametr "Key/Chord" na hlavní stránce režimu Style Record (viz str. 111).



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

E / CV (Style Element/Chord Variation)

Těmito parametry vyberete prvek stylu a akordovou variaci pro editaci.

Track

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy zvoleny, kromě stop, nastavených v režimu Drum (na stopách Drum a Percussion). Celá zvolená akordová variace bude transponována.

Drum...Acc5 Zvolená stopa.

Value

Hodnota transpozice (± 127 půltónů).

Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu transpozice.

Pokud je akordová variace 4 takty dlouhá a chcete ji zvolit celou, pak Start umístěte na 1.01.000 a End na 5.01.000.

Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu transpozice. Pokud zvolíte stejnou notu pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jen rytmický nástroj na stopě Drum nebo Percussion. Jelikož u bicí sady je každý nástroj přiřazen jiné notě ve stupnici, transpozice perkusního nástroje tak značí vlastně přiřazení partu jinému nástroji.

Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

Ikona stavu stopy

Stavy stop. Stiskem této ikony stav změňte.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



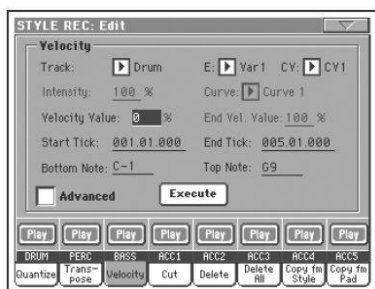
Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Jména stop

Pod tlačítky jsou štítky jednotlivých stop.

Style Edit: Velocity

Na této stránce můžete měnit hodnotu dynamiky not na zvolené stopě. Dostupné v režimu Advanced, umožňuje zvolit křivku dynamiky ve zvoleném rozsahu. Užitečné při vytvoření stmívačky nebo roztmívačky.



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

Pozn.: Pokud přiřadíte RX Sound stopě, kterou editujete, výsledný zvuk se může změnit, jelikož tento druh zvuků je tvořen několika různými vrstvami, spouštěnými různými hodnotami dynamiky.

Navíc, stmívačka může náhle "skočit" na nulu, pokud byla zvolena předchozí vrstva s podstatně nižší hodnotou dynamiky.

Track

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy jsou zvoleny. The velocity for all notes of the whole selected Chord Variation will be changed.

Drum...Acc5 Vybraná stopa.

E / CV (Style Element/Chord Variation)

Těmito parametry vyberete prvek stylu a akordovou variaci pro editaci.

Value

Hodnota změny dynamiky (± 127).

Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu změny.

Pokud je akordová variace 4 takty dlouhá a chcete ji zvolit celou, pak Start umístíte na 1.01.000 a End na 5.01.000.

Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu změn. Pokud zvolíte stejnou notu pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jen rytmický nástroj na stopě Drum nebo Percussion.

Advanced

Pokud tento box označíte, je možné editovat parametry "Intensity", "Curve", "Start Velocity Value" a "End Velocity Value".

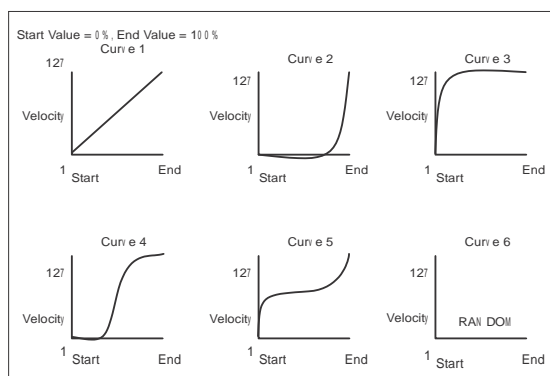
Intensity

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Tímto parametrem určíte stupeň, jakým budou data dynamiky nastavena vůči zadané křivce v "Curve".

0...100% Hodnota intenzity. S hodnotou 0 [%] se dynamika nemění. S hodnotou 100 [%] se dynamika změní nejvíce.

Curve

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Tímto parametrem zvolíte jednu ze šesti křivek a určíte, jak se bude dynamika měnit v čase.



Start / End Vel. Value

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Změna dynamiky u počátečních a koncových ticků zvoleného rozsahu.

0...100 Změna dynamiky v procentech.

Execute

Tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

Ikona stavu stopy

Stavy stop. Stiskem této ikony stav změníte.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



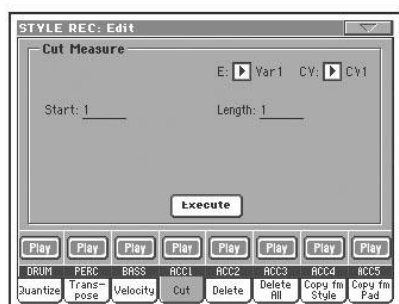
Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Jména stop

Pod tlačítka jsou štítky jednotlivých stop.

Style Edit: Cut

Tato funkce umožňuje rychle vymazat zvolený takt (nebo více) ve zvolené akordové variaci. Všechny následující události jsou vráceny, nahradí ořezané takt.



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

E / CV (Style Element/Chord Variation)

Těmito parametry vyberete prvek stylu a akordovou variaci pro editaci.

Start

První takt, který bude ořezán.

Length

Počet taktů, které ořezáte.

Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

Ikona stavu stopy

Stavy stop. Stiskem této ikony stav změníte.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



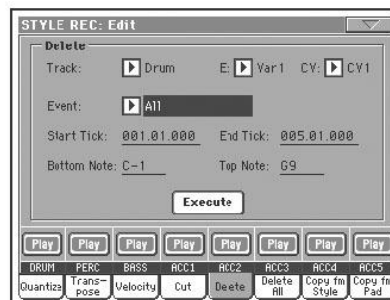
Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Jména stop

Pod tlačítka jsou štítky jednotlivých stop.

Style Edit: Delete

Na této stránce můžete vymazat MIDI události ze stylu. Funkce však neodstraní taktů z patternu. Chcete-li odstranit celý takt, použijte funkci Cut (viz "Pad Edit: Cut" na str. 121)



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

E / CV (Style Element/Chord Variation)

Těmito parametry vyberete prvek stylu a akordovou variaci pro editaci.

Track

Tímto parametrem zvolíte stopu.

- All Všechny stopy jsou zvoleny. Po vymazání zůstane zvolená akordová variace prázdná.
- Drum...Acc5 Vybraná stopa.

Event

Typ MIDI události pro vymazání.

- All Všechny události. Taktů nebudou odstraněny z akordové variace.
- Note Všechny noty zvoleného rozsahu.
- Dup.Note Všechny duplikované noty. Jsou-li dvě noty se stejnou výškou započteny na stejný tick, ta s nižší dynamikou bude vymazána.
- After touch Události AfterTouch.
Pozn.: Tento druh dat je automaticky odstraněn během nahrávání.
- Pitch Bend Události Pitch Bend.
- Prog.Change Události Program Change, kromě zahrnutých Control Change #00 (Bank Select MSB) a #32 (Bank Select LSB).
Pozn.: Tento druh dat je automaticky odstraněn během nahrávání.
- Ctl.Change Všechny události Control Change, např. Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...
- CC00/32...CC127
Jednotlivé události Control Change. Dvojitá čísla Control Change (jako 00/32) jsou balíčky MSB/LSB.

Pozn.: Některá CC data jsou automaticky odstraněna během nahrávání. Viz tab. na str. 108, kde je více informací o povolených datech.

Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu pro vymazání.

Je-li akordová variace čtyři takty dlouhá a chcete je zvolit všechny, Start bude na 1.01.000 a End na 5.01.000.

Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu pro vymazání. Pokud zvolíte stejnou notu, pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jen rytmický nástroj na stopě Drum nebo Percussion.

Pozn.: Tyto parametry jsou dostupné jen, když zvolíte možnost All nebo Note.

Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

Ikona stavu stopy

Stavy stop. Stiskem této ikony změníte stav.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



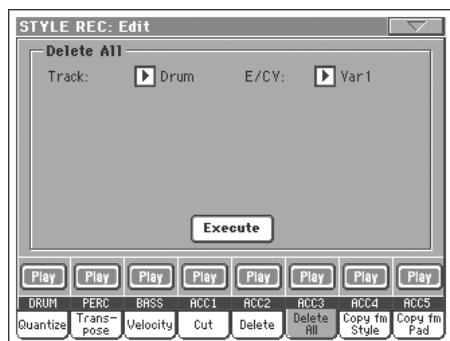
Stav Mute. Zvuk stopy není slyšet.

Jména stop

Pod tlačítka jsou štítky jednotlivých stop.

Style Edit: Delete All

Tato funkce umožňuje rychle vymazat zvolený prvek stylu nebo akordovou variaci, popř. celý styl.



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

Track

All Všechny stopy zvoleného stylu, prvku stylu nebo akordové variace.

Drum-Acc5 Jedna stopa zvoleného stylu, prvku stylu nebo akordové variace.

E / CV (Style Element/Chord Variation)

Těmito parametry vyberete prvek stylu a akordovou variaci pro editaci.

All Všechny prvky stylu, tedy celý styl. Pokud je E/ Track=All a CV=All, celý styl je vymazán a všechny parametry jsou nastaveny do standardního stavu.

Var1...CountIn

Prvek stylu.

V1-CV1...CI-CV2

Akordová variace.

Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

Ikona Track status

Stavy stop. Stiskem této ikony změníte stav.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy není slyšet.

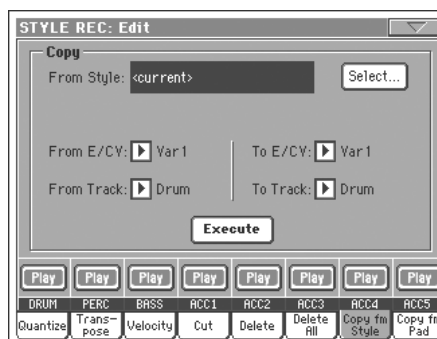
Jména stop

Pod tlačítka jsou štítky jednotlivých stop.

Style Edit: Copy

Zde můžete kopírovat stopu, akordovou variaci nebo prvek stylu v rámci stylu, nebo z jiného stylu. Proto lze zkopírovat také celý styl.

Varování: Operace Copy vymaže veškerá data v cílovém místě (přepíše je).



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

Pozn.: Pokud kopírujete příliš mnoho událostí na stejném "ticku", objeví se zpráva "Too many events!" a operace kopírování se ukončí.

Pozn.: Pokud kopírujete na existující akordovou variaci, data Program Change se nekopírují, ale ponechají se originální zvuky beze změny akordové variace.

From Style

Touto možností zvolíte zdrojový styl ke kopírování ze stopy, akordové variace nebo prvku stylu. Stiskem tlačítka Select otevřete okno Style Select a vyberete zdrojový styl.

From... To E/CV (Style Element/Chord Variation)

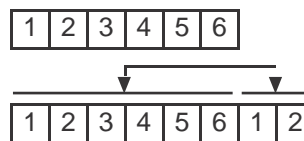
Těmito parametry zvolíte zdrojové i cílové prvky stylu nebo akordových variací.

Pozn.: Nelze kopírovat variaci do jiného prvku stylu (a naopak), kvůli jejich odlišné struktuře.

All Všechny prvky stylu, tedy celý styl. Nelze měnit cíl, který je automaticky nastaven na All.

Var1...End2 Prvek stylu.

V1-CV1...E2-CV2 Akordová variace.



Pozn.: Nekopírujte akordovou variaci jiného rytmu, např. ze 4/4 na 3/4.

From... To Track

Tímto parametrem zvolíte zdrojovou a cílovou stopu ke kopírování. Můžete zduplikovat stopu, nebo natáhnout pattern.

All Všechny stopy zvoleného stylu, prvku stylu nebo akordové variace.

Drum-Acc5 Jedna stopa zvoleného stylu, prvku stylu nebo akordové variace.

Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

Ikona Track status

Stavy stop. Stiskem této ikony změníte stav.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy není slyšet.

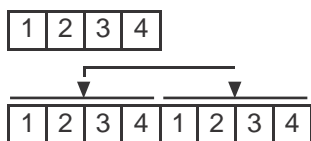
Jména stop

Pod tlačítky jsou štítky jednotlivých stop.

Kopírování akordové variace jiné délky

Můžete kopírovat akordovou variaci do jiné, s jinou délkou. Pamatujte však na následující:

- Pokud je zdrojová délka integer zlomkem cílové délky, zdrojová akordová variace bude vynásobena, aby vyplnila cílovou akordovou variaci. Např. je-li zdroj 4-takty dlouhý a cíl 8-taktů, pak bude zdroj zkopírován 2x.



- Pokud je zdrojová délka zlomkem cílové délky, zdrojová akordová variace bude vynásobena, aby vyplnila cílovou akordovou variaci. Např. pokud je zdroj 6-taktů dlouhý a cíl 8-taktů, bude zdroj zkopírován jednou, pak budou zkopírovány ještě první 2 takty, aby vyplnily zbývající 2 takty.

Style Element Track Controls: Sound/ Expression

Na této stránce můžete přiřadit jiný zvuk každé stopě zvoleného prvku stylu. Každý prvek stylu může mít jiný zvuk; po uložení nového stylu nezapomeňte zkontrolovat parametr "Původní zvuky stylu" v režimu Style Play (viz str. 85), aby byl pro styl zvolen zvuk mimo nastavení Style Performance.

Na této stránce můžete také zkontrolovat a změnit hodnotu Expression (CC#11) pro každou stopu prvku stylu. Tím snížíte relativní úroveň na stopě prvku stylu, aniž byste snížili celkovou hlasitost stylu. Je to velmi užitečný prvek, pokud máte přiřazené jiné zvuky stejné stopě u jiného prvku stylu a interní úroveň těchto zvuků musí být jiná.



Na této stránce stiskem odpovídajícího tlačítka na ovládacím panelu zvolte prvek stylu (VARIATION1 ... ENDING3).

Chcete-li kopírovat nastavení na této stránce do jiného prvku stylu, příkazem "Copy Sound" a "Copy Expression" z nabídky stránky (viz "Dialogový box Copy Sounds" a "Dialogový box Copy Expression" od str. 128).

Info oblast zvolené stopy ▶STYLE

Viz "Info oblast zvolené stopy" na str. 110, kde je více informací.

Oblast zvuků

Viz "Oblast zvuků" na str. 112, kde je více informací.

▶STYLE

Oblast Expression

►STYLE

Těmito knoby nastavíte hodnotu Expression (CC#11) odpovídající stopě. Hodnotu vidíte na začátku seznamu Event Edit (viz „Event Edit: Event Edit“ na str. 116).

Různé hodnoty Expression lze definovat pro každý prvek stylu. Tímto způsobem můžete nastavit různou hlasitost každému prvku stylu, v poměru k obecné hodnotě Volume, nastavené v hlavičce stylu.

Oblast hlasitosti

Tyto hodnoty určují hlasitost a stav každé stopy. Viz str. 111, kde je více informací.

Hodnota hlasitosti je stejná pro celý styl. Ovládáním Expression nastavíte relativní poměr mezi stopami každého prvku stylu.

Style Element Track Controls: Keyboard Range

Rozsah kláves automaticky transponuje každou notu patternu, která by jinak na dané výšce zněla příliš vysoko nebo nízko, ve srovnání s původním akustickým nástrojem, pokud transponujete z aranžéru. Tím získáte přirozenější zvuk každého nástroje doprovodu.

Např. dolní hranice pro kytaru je E2. Pokud zahrájete akord pod E2, transponovaný pattern by překročil tuto hranici a zvuky by byl nepřirozený. Dolní hranice, nastavená na E2 pro kytarovou stopu tento problém vyřeší.

Různé hodnoty rozsahu kláves lze definovat pro každý prvek stylu.



Pozn.: Rozsah kláves je během nahrávání ignorován. Zvolená stopa může hrát v plné šíři klaviatury.

Na této stránce stiskem odpovídajícího tlačítka na ovládacím panelu zvolte prvek stylu (VARIATION1 ... ENDING3).

Chcete-li kopírovat nastavení na této stránce do jiného prvku stylu, proveďte to příkazem “Copy Keyboard Range” z nabídky stránky (viz “Dialogový box Copy Key Range” na str. 129).

Top/Bottom

►STYLE

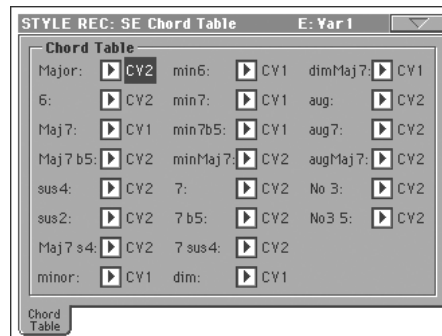
Těmito parametry nastavíte dolní a horní hranici rozsahu kláves na odpovídající stopě aktuálního prvku stylu.

Oblast hlasitosti

Tyto hodnoty určují hlasitost a stav každé stopy. Viz str. 111, kde je více informací.

Style Element Chord Table: Chord Table

Stránka, kde můžete přiřadit akordovou variaci každému z nejdůležitějších, detekovaných akordů. Jakmile je akord detekován, přiřadí se automaticky zvolená akordová variace aranžérem a bude hrát doprovod.



Na této stránce stiskem odpovídajícího tlačítka na ovládacím panelu zvolte prvek stylu (VARIATION1 ... ENDING3).

Chord / Chord Variation

►STYLE

Těmito parametry přiřadíte akordovou variaci každému z nejdůležitějších akordů.

Style Track Controls: Type/Trigger/Tension

Na této stránce můžete nastavit režim, Retrigger režim pro stopy stylů a aktivovat/ deaktivovat napětí (Tension) doprovodných stop.



Na této stránce stiskem odpovídajícího tlačítka na ovládacím panelu zvolte prvek stylu (VARIATION1 ... ENDING3).

Track Type

►STYLE

Tímto parametrem nastavíte typ odpovídající stopy. Drum Bicí stopa. Tento typ stopy není transponován aranžérem a je využit bicí sadou k výrobě rytmických zvuků.

Můžete jej ovlivnit mapováním v režimu Style Play (viz "Drum Mapping (Var.1...Var.4)" na str. 96).

- Perc Perkusní stopa. Tento typ stopy nelze transponovat a je využit bicí sadou pro perkusní zvuky. NENÍ pod vlivem Drum Mapping.
- Bass Basová stopa. Tento typ stopy hraje při změně akordu vždy tóniku.
- Acc Doprovodná stopa. Tento typ stopy můžete volně využít pro melodické či harmonické doprovodné patterny.

Režim Trigger ▶STYLE

Toto nastavení umožňuje definovat, jak budou spouštěny basová a doprovodná stopa při změně akordu.

- Off Kdykoliv zahrajete nový akord, zastaví se aktuálně znějící noty. Stopa zůstane umlčená, dokud nezazní nová nota v patternu.
- Rt (Retrigger) Zvuk se zastaví a budou přehrány nové noty, odpovídající detekovanému akordu.
- Rp (Repitch) Budou přehrány nové noty, odpovídající detekovanému akordu, a to tak, že se změní výška aktuálně znějících not. Zvuk nebude přerušovaný. To se velmi hodí u stop Guitar a Bass.

Tension ▶STYLE

Tension přidává noty (nonu, undecimu a/nebo tercdecimu), které hrajete, dokonce i když původně nebyly v patternu stylu. Tento parametr určuje, zda bude nebo nebude Tension přidán k detekovanému akordu na doprovodných stopách.

- On Tension bude aktivní.
- Off Tension nebude aktivní.

Import: Import Groove

Funkce Import Groove umožňuje natáhnout MIDI Groovy (soubory „.GRV“), generované funkcí Slice (viz stránku „Time Slice“ v režimu Smplování, v dokumentu „Advanced Edit“ na Accessory CD). Importem těchto dat na stopu a přiřazením zvuku, založeného na řezech smpplů, na stejnou stopu, může hrát originální audio groove a vy měníte jeho tempo.



Pozn.: Po importu grooveu, generovaného melodickou linkou (nikoliv groove perkusí), nebudou importovaný groove a smply transponovány společně s ostatními stopami stylu. Audio data nelze transponovat aranžérem.

Pozn.: Spusťte operaci Import Groove před vypnutím nástroje. Všechny soubory „.GRV“, generované operací Time Slice jsou vymazány vypnutím nástroje.

From

Tímto parametrem vyberte jeden z MIDI Groove patternů (souborů „.GRV“), generovaných při ukládání dat po operaci Time Slice.

To E/CV (Style Element/Chord Variation)

Tímto parametrem vyberte cílový prvek stylu a akordovou variaci.

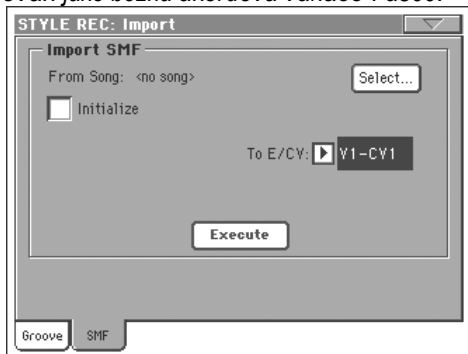
To Track

Tímto parametrem vyberte cílovou stopu ve zvolené akordové variaci. Obvykle se předpokládá perkusní stopa, jelikož bicí stopa je dostatečně vhodná pro standardní zvuky bicí sady (odpočítání, přechod, apod.). Po importu MIDI Groove patternu, přiřadte zvuk, kterému jste přiřadili řezy smpplů, stopě, na které hraje MIDI Groove pattern.

Import: Import SMF

Funkce Import SMF umožňuje importovat MIDI data ze standardního MIDI souboru (SMF), vytvořeného v externím sekvenceru a transformuje je do akordové variace.

Pozn.: Tuto funkci nelze využít pro import dat z běžného songu. Standardní MIDI soubor pro import musí být programován jako běžná akordová variace Pa800.



Při importu SMF jsou parametry jako CV Length, Meter, Tempo Change, Program Change a Expression akceptovány. Tyto parametry budou importovány jako hlavička prvku stylu, obsahující akordovou variaci, jakožto s označeným parametrem "Initialize" nebo prázdným prvkem stylu.

Tip: Pokud importujete první akordovou variaci prvku stylu, vyplátí se parametr "Initialize" označit a označení zrušit, pokud importujete následující akordové variace.

- Zvuky, přiřazené každé stopě, lze importovat tak, že události Program Change, Bank Select MSB a LSB jsou na prvním 'ticku' SMF. Tato data lze natáhnout v hlavičce prvku stylu a ne jako zvuky, přiřazené Style Performanci.

Pozn.: Zvuky v hlavičce prvku stylu lze překonat zvuky, přiřazenými Style Performance, označením parametru "Original Style Sound" na hlavní stránce v režimu Style Play (v náhledu stopy stylů).

- Pokud výše uvedená data nejsou na prvním 'ticku' importovaného SMF, musíte zvuky přiřadit každé stopě ručně. Můžete to provést v "Record 1" nebo "Record 2" nebo na stránce "Sound/ Expression" režimu Style Record.

- Key/Chord, Chord Table, Expression a ostatní parametry variací stylů musíte ručně naprogramovat na odpovídajících stránkách Style Record.

- Počáteční tempo a hlasitost každé stopy musí být naprogramovány jako data Style Performance a pak uložena do Style Performance.

- Změny rytmu nejsou povoleny, takže ani detekovány.

- Délka akordové variace je stejná jako importovaného SMF. Můžete změnit délku změnou hodnoty parametru CV Length, na hlavní stránce režimu Style Record.

Tip: Jestliže nota přesáhne za poslední takt akordové variace, bude přidán další takt (tedy když nota přesáhne za čtvrtý takt 4-taktového patternu, bude vygenerovaná 5-taktová akordová variace). Je-li tomu tak, změnou hodnoty CV Length resetujete délku akordové variace. Přesahující nota bude ořezána, aby zapadla do délky nového patternu.

Pokud programujete akordovou variaci na externím sekvenceru, přiřaďte každou stopu stylů správnému MIDI kanálu, podle následující tabulky.

MIDI kanál(y)	Pa800 stopa
9	Bass
10	Drum
11	Percussion
12-16	Accompaniment 1-5

Pozn.: Můžete natáhnout pouze SMF ve formátu 0.

From Song

Jméno standardního MIDI souboru, který natahujete. Stiskem tlačítka Select vyvoláte selektor, kde zvolíte soubor ".SMF".

Select

Stiskem tlačítka otevřete selektor souborů a natáhnete SMF.

Initialize

Označte tento parametr, pokud chcete, aby nastavení padu (Key/Chord, Chord Table, zvuky...) bylo při natažení SMF resetováno.

Tip: Pokud importujete první akordovou variaci prvku stylu, vyplátí se parametr "Initialize" označit a označení zrušit, pokud importujete následující akordové variace.

To E/CV

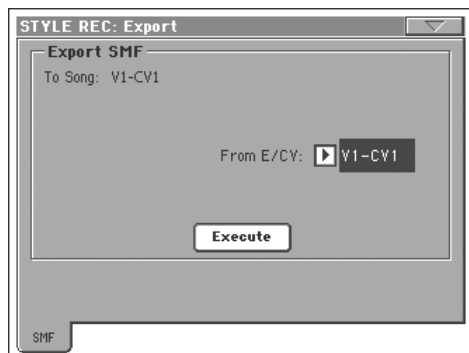
Tímto parametrem vyberte cílovou akordovou variaci.

Execute

Po nastavení všech parametrů na této stránce, stiskem tohoto tlačítka stisknete tlačítko pro import standardního MIDI souboru do cílové akordové variace.

Export SMF

Funkce Export SMF umožňuje exportovat akordovou variaci jako standardní MIDI soubor (SMF) a editovat jej v externím sekvenceru.



To Song

Tento (neměnný) parametr zobrazuje jméno generovaného standardního MIDI souboru. Jméno (automaticky přiřazené) bude stejné, jako u exportované akordové variace.

From E/CV

V této vyjeté nabídce zvolíte jednu z dostupných akordových variací aktuálního stylu.

Execute

Po zvolení akordové variace jí stiskem tohoto tlačítka vyexportujete jako standardní MIDI soubor. Objeví se běžný selektor souborů. Zvolte cílové zařízení a adresář, potom stiskněte Save.

Nabídka Page

Stiskem ikony nabídky stránek otevřete tuto nabídku. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoli na displeji zavřete nabídku bez volby příkazu. Stiskem kdekoli na displeji zavřete nabídku bez volby příkazu.



Write Style

Tímto příkazem otevřete dialogový box Write Style a uložíte styl do interní paměti.

Viz "Dialogový box Write Style" na str. 128, kde je více informací.

Undo

Dostupné pouze v režimu Record. Pokud jste v režimu Record, zrušte naposledy nahraná data a obnovte předchozí situaci. Pokud jej zvolíte podruhé, obnoví nahraná data (funkce "Redo").

Copy Sound

(Dostupné jen na některých editačních stránkách). Pokud je zvolena sekce editace Style Element Track Control, tímto příkazem otevřete dialogový box Copy Sound a zkopírujete všechny zvuky, přiřazené aktuálnímu prvku stylu, do jiného prvku stylu.

Viz "Dialogový box Copy Sounds" na str. 128, kde je více informací.

Copy Expression

(Dostupné jen na některých editačních stránkách). Pokud je zvolena sekce editace Style Element Track Control, tímto příkazem otevřete dialogový box Copy Expression a zkopírujete všechny hodnoty Expression, přiřazené aktuálnímu prvku stylu, do jiného prvku stylu.

Viz "Dialogový box Copy Expression" na str. 129, kde je více informací.

Copy Keyboard Range

(Dostupné jen na některých editačních stránkách). Pokud je zvolena sekce editace Style Element Track Control, tímto příkazem otevřete dialogový box Copy Keyboard Range a zkopírujete všechny hodnoty Keyboard Range, přiřazené aktuálnímu prvku stylu, do jiného prvku stylu.

Viz "Dialogový box Copy Key Range" na str. 129, kde je více informací.

Copy Chord Table

Dostupný jen na stránce Style Element Chord Table. Tímto příkazem otevřete dialogový box Copy Chord Table (viz „dialogový box Copy Chord Table“ na str. 129).

Delete Current Track

(Dostupné jen na stránce Main Record). Tímto příkazem vymažete zvolenou stopu.

Overdub Step Recording

(Dostupné jen na stránce Main Record). Tímto příkazem otevřete okno Overdub Step recording (viz „Okno Overdub Step Recording“ na str. 129).

Solo Track

Zvolte stopu pro Solo a označte tuto položku. Uslyšíte pouze zvolenou stopu a indikace 'Solo' bude blikat v hlavičce stránky.

Chcete-li ukončit funkci Solo, zrušte toto označení.

[SHIFT] Podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze stop zde nastavíte Solo. Stejným způsobem naopak deaktivujete Solo funkci u Solo stop.

Exit from Record

Tímto příkazem ukončíte režim Record bez ukládání změn do stylu.

Dialogový box Write Style

Toto okno otevřete výběrem položky Write Style z nabídky stránky. Zde můžete uložit nahraný nebo editovaný styl do paměti, výběrem banky User nebo Favorite Style.



Parametry, uložené ve stylu jsou v uživatelském manuálu označeny symbolem **▶STYLE**.

Name **▶STYLE**

Jméno stylu, který ukládáte. Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno textového editoru a můžete provést změny.

Style Bank **▶STYLE**

Cílová banka stylů. Každá banka odpovídá jednomu z tlačítek STYLE SELECT. Kolečkem zvolte jinou banku.

Styl

Cílové místo pro styl ve zvolené bance. Kolečkem zvolte jiné místo.

Pozn.: User nebo Favorite styl je vždy uveden, když chcete zapsat styl. Můžete však přepsat styl z výroby, když ponecháte parametr "Factory Style and Pad Protect" neoznačený (viz str. 235).

Tlačítko Select...

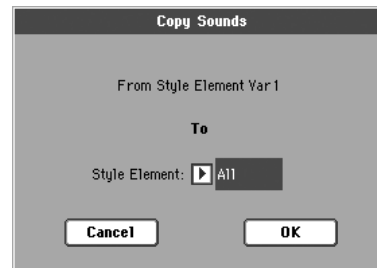
Stiskem tohoto tlačítka otevřete okno Style Select a zvolíte cílové místo.



Pokud jste v okně Style Select, tlačítka v horní části okna volíte buď User (Bank 11/20) nebo Favorite banky.

Dialogový box Copy Sounds

Toto okno otevřete výběrem položky Copy Sounds z nabídky stránky. Zde můžete kopírovat všechny zvuky, přiřazené stopám aktuálního prvku stylu do jiného prvku stylu.

**From Style Element**

Nelze editovat. Aktuálně zvolený prvek stylu.

To Style Element

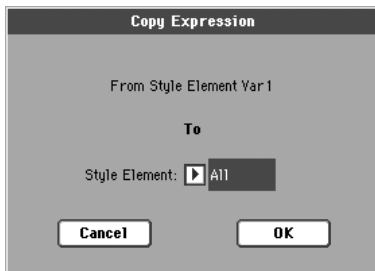
Cílový prvek stylu.

All Nastavení bude zkopírováno do všech prvků stylu pro editaci.

Var1...CountIn Prvek stylu, do kterého se bude kopírovat.

Dialogový box Copy Expression

Toto okno otevřete výběrem položky Copy Expression z nabídky stránky. Zde můžete kopírovat všechny hodnoty Expression, přiřazené stopám aktuálního prvku stylu do jiného prvku stylu.



From Style Element

Nelze editovat. Aktuálně zvolený prvek stylu.

To Style Element

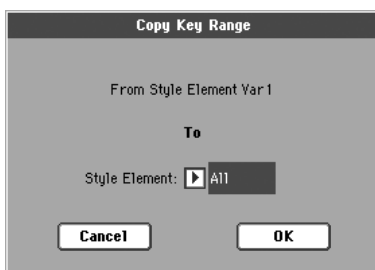
Cílový prvek stylu.

All Nastavení bude zkopírováno do všech prvků stylu pro editaci.

Var1...CountIn Prvek stylu, do kterého se bude kopírovat.

Dialogový box Copy Key Range

Toto okno otevřete výběrem položky Copy Keyboard Range z nabídky stránky. Zde můžete kopírovat všechny hodnoty Keyboard Range, přiřazené stopám aktuálního prvku stylu do jiného prvku stylu.



From Style Element

Nelze editovat. Aktuálně zvolený prvek stylu.

To Style Element

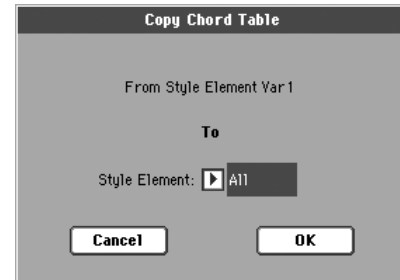
Cílový prvek stylu.

All Nastavení bude zkopírováno do všech prvků stylu pro editaci.

Var1...CountIn Prvek stylu, do kterého se bude nastavení kopírovat.

Dialogový box Copy Chord Table

Toto okno otevřete výběrem položky Copy Chord Table z nabídky stránky. Zde můžete kopírovat tabulku akordů aktuálního prvku stylu do jiného prvku stylu.



To Style Element

Cílový prvek stylu.

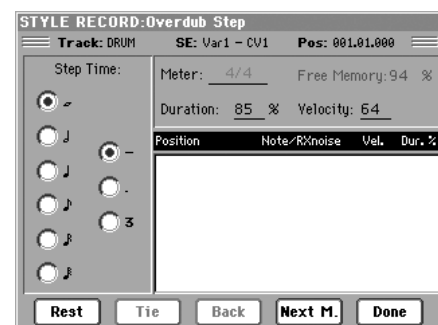
All Nastavení bude zkopírováno do všech prvků stylu pro editaci.

Var1...CountIn Prvek stylu, do kterého se bude nastavení kopírovat.

Okno Overdub Step Recording

Funkce Step Record umožňuje vytvořit nový styl zadáním jednotlivých not nebo akordů každé stopě, jejich přehráním na klaviatuře po jedné, není potřeba hrát v tempu. To se hodí při transkripci existujících not, nebo když potřebujete větší podrobnosti a konkrétně se hodí při tvorbě bicích a perkusních stop.

Na tuto stránku se dostanete příkazem „Overdub Step Recording“ z nabídky stránky.



Track (Selected track)

Jméno zvolené stopy v nahrávce.

DRUM...ACC5
Stopa stylu.

SE (Selected Style Element)

Viz „Element (prvek stylu)“ na str. 109.

CV (Selected Chord Variation)

Viz „Chord Var (akordová variace)“ na str. 109.

Pos (Position)

Poloha, kam bude událost (nota, pauza či akord) vložena.

Event list

Dříve vložené události. Tuto událost můžete vymazat a v editoru znovu nastavit, stiskem tlačítka Back.

Step Time values

Délka události, kterou vkládáte.

 Notová hodnota.

Standardní hodnota zvolené noty.

Dot (.) Prodlouží zvolenou notu o polovinu hodnoty.

Triplet (3) Hodnota trioly u zvolené noty.

Meter

Časování aktuálního taktu. Tento parametr nelze editovat. Meter můžete nastavit na hlavní stránce režimu Style Record, než spustíte nahrávání (viz krok 6 na str. 113, kde je více informací).

Free Memory

Zbývající paměť pro nahrávání.

Duration

Relativní doba trvání vložené noty. Procenta mají vždy přednost před hodnotou kroku.

25% Staccatissimo.

50% Staccato.

85% Běžná délka.

100% Legato.

Velocity

Tento parametr nastavte před zadáním noty nebo akordu. Jak bude vložená událost hrát silně (dynamika).

Kbd Klaviatura. Tento parametr můžete vložit otočením kolečka zcela doleva. Pokud zvolíte tuto možnost, intenzita zahráné noty je detekována a nahrána.

1...127 Hodnota dynamiky Událost bude vložena s touto hodnotou dynamiky a aktuální dynamika noty, s jakou je zahrána na klávesy, je ignorována.

Rest

Tímto tlačítkem vložíte pauzu.

Tie

Stiskem tlačítka svážete vloženou notu s předchozí.

Back

Přejde na předchozí krok a vymaže vloženou událost.

Next M. (Next Measure)

Přejde na následující takt a zbývající prostor vyplní pauzami.

Done

Ukončí režim Step Record.

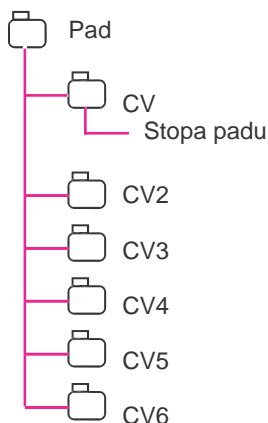
Režim Pad Record

Po vstupu do režimu Pad Record můžete tvořit vlastní pady nebo editovat existující.

Struktura padu

Pad je v podstatě jednostopý styl. Většina toho, co se aplikuje při nahrávání stylu, se aplikuje také při nahrávání padu. Jsou dvě různé kategorie padů:

- „Hit“ pady. Ačkoliv se většinou jedná o netransponované události, můžete transponovat noty i akordy. V podstatě se jedná o sekvence not nebo akordů (viz níže).
- „Sequence“ pady, tedy komplexní jednostopé patterny, které lze transponovat hrou různých akordů na klávesách – přesně jako na stopě stylů. Zhruba srovnatelné s jednoduchými prvky, jednostopé, víceakordové variace stylů (viz obrázek).



Každý Pad je vytvořen až ze šesti malých jednotek, zvaných **Akordové variace (CV)**. Každá akordová variace je jednostopá (stopa padů).

Přesně jako u stylů, když zahrajete akord v oblasti detekce akordů, vyvolá se odpovídající akordová variace. Detekce akordů je spojena s akordovou variací ve smyslu **Tabulky akordových variací**. Každý Pad obsahuje tabulku akordových variací.

Jako u stylů, také tabulky **Note Transposition Tables (NTT)** se aplikují na Pady.

Co nahrávat?

Nahrávání Padu je v podstatě nahrávání jedné stopy, tedy řady akordových variací, v rámci Padu samotného. Nemusíte nahrávat všechny akordové variace. Často stačí nahrát jen jednu.

Data patternu vs. data stopy

Zatímco v režimu Style Record můžete vytvářet či editovat hudební patterny stylu, parametry stopy (jako hlasitost, pan, Pan, nastavení FX...) musíte editovat v režimu Style Play.

- Po vytvoření či editaci hudebních patternů v režimu Pad Record je uložíte příkazem Write Pad z nabídky stránky režimu Pad Record (viz "Dialogový box Write Pad" na str. 141).
- Po editaci parametrů stopy padů v režimu Style Play je uložte do Performance nebo Style Performance příkazem Write Performance nebo Write Current Style Performance z nabídky stránky režimu Style Play (viz "Dialogový box Write Performance" na str. 104 nebo "Dialogový box Write Style Performance" na str. 105).

Vstup do režimu Pad Record

Do režimu Pad Record vstoupíte z režimu Style Play stiskem RECORD. Objeví se okno Style/Pad Record Select.



- Volbou **Record/Edit Pad** určíte existující Pad pro editaci. Pokud se jedná o tovární pad, není možné jej uložit na původní místo (podle stavu parametru "Factory Style and Pad Protect", na stránce Media > Preferences); musíte zvolit User Pad.
- Volbou **Record New Pad** spustíte nový, prázdný pad.

Jakmile ukončíte nahrávání, uložte nový Pad jako User Pad. (Pady lze uložit mezi originální pady pouze, když je parametr "Factory Style and Pad Protect" na Off).

Pokud jste ukončili nahrávání nebo editaci Hitu nebo sekvence Padů, uložte je (viz „Ukončení uložení nebo vymazání změn“ níže) a ukončete režim Pad Record.

Potom přejděte na stránku Pad režimu Style Play nebo Song Play, přiřazením nového Hitu nebo sekvence tlačítka Pad a nastavením různých nastavení Padů (Volume, Pan a A/B FX Send... Viz „Pad/ Switch: Pad“ na str. 100). Nakonec uložte nastavení Padu příkazem „Write Performance“ nebo „Write Current Style Performance“ z nabídky stránky.

Pozn.: Pokud jste v režimu Record, je nožní spínač a EC5 neaktivní. Naopak volume/expression pedály lze použít.

Ukončení uložením či vymazáním změn

Po ukončení editace můžete uložit Pad do paměti nebo změny zrušit.

- Chcete-li změny uložit, zvolte příkaz "Write Pad" z nabídky stránky (viz "Dialogový box Write Pad" na str. 141).
- Chcete-li zrušit všechny změny, zvolte příkaz "Exit from Record" z nabídky stránky nebo stiskněte tlačítko RECORD, čímž ukončíte nahrávání a vraťte se na hlavní stránku režimu Style Record.

Tip: Během nahrávání často ukládejte, abyste předešli náhodné ztrátě provedených změn u Padu.

Poslech padu v režimu Record/Edit

Pokud jste v režimu Pad Record nebo Pad Edit, můžete si poslechnout zvolenou akordovou variaci. Chcete-li zvolit akordovou variaci, jděte na hlavní stránku režimu Record/Edit.

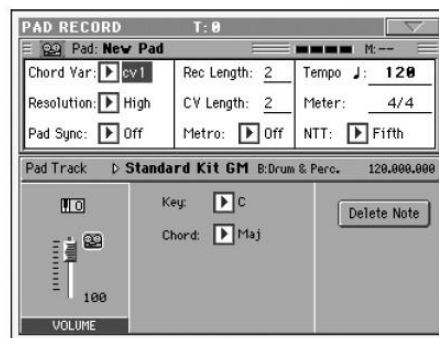
- Pokud jste na stránce Main, Event Edit, Quantize, Transpose, Velocity nebo Delete, můžete si poslechnout vybranou akordovou variaci. Stiskem START/STOP zjistíte, jak zní. Dalším stiskem [START/STOP] zastavíte přehrávání.
- Pokud jste na stránce Sounds/Expression, Keyboard Range, Chord Table, Trigger/Tension, Delete All, Copy, Style Element Controls nebo Style Control, můžete si poslechnout celý Pad stiskem START/STOP vyzkoušejte několika akordy, jak zní.

Pozn.: V tomto režimu hraje pattern vždy ve smyčce, dokonce i když je parametr "Pad Type" nastaven na "One Shot" (viz str. 139).

Pozn.: V režimu Pad Record je automaticky zvolen režim rozeznání akordů Fingered 3.

Hlavní stránka - Pad Record

Hlavní stránka režimu Pad Record vypadá jako zjednodušená verze hlavní stránky režimu Style Record, s jedinou stopou pro nahrávání a bez prvků stylů ke zvolení. Jediné, co přibylo, je parametr „Pad Sync“.



Nahlédněte do Uživatelského manuálu, kde je více informací o různých parametrech. Zde popisujeme pouze obecné informace a rozdíly vůči režimu Style Record.

Oblast parametrů nahrávání

Chord Var (Chord Variation)

Tento parametr umožňuje zvolit jednu ze šesti dostupných akordových variací (CV1 ... CV6) pro editaci či nahrávání.

Pozn.: Pokud je tento parametr s přiřazenou hodnotou malými písmeny (cv1...cv6), je akordová variace prázdná; jestliže je velkými (CV1...CV6), je nahraná.

Resolution

Tímto parametrem nastavíte kvantizaci při nahrávání.

Pad Sync

▶ PAD

Tento parametr umožňuje nastavit režim synchronizace pro pattern Padu.

- | | |
|-----------|---|
| Off | Žádná synchronizace. Sekvence se spustí ihned po stisku tlačítka PAD. |
| Continued | Pattern se spustí ihned, v synchronizaci k aranžéru nebo tempu aktivního sekvenceru. Podle aktuální polohy čítače dob se nemusí spustit úplně od začátku; ale může pokračovat od aktuální pozice. Např. pokud čítač dob aranžéru či sekvenceru zobrazí třetí dobu a zahraje tick 91, Pad se spustí na třetí dobu, na tick 91. |

Čítač dob



Funguje přesně stejně jako přechod.

Beat Sekvence se spustí na další dobu, v synchronizaci k tempu aranžéru nebo aktivního sekvenceru. Spustí se od začátku (tedy ticku 1 nebo taktu 1).

Rec Length (Recording Length) ▶PAD

Tento parametr nastavuje délku nahrávání (v taktech) na zvolené stopě. Jeho hodnota je vždy rovna nebo je zlomkem délky akordové variace (viz další parametr).

Varování: Jestliže přiřadíte CV Length hodnotu nižší než Rec Length, pak hodnota Rec Length se na displeji ihned neobnoví. Proto můžete volně měnit hodnotu CV Length, dokud takty, tuho hodnotu překračující, nejsou vymazány (viz varování v "CV Length (délka akordové variace)" níže).

Ovšem, pokud stiskem START/STOP spustíte nahrávání, reálná hodnota Rec Length se změní na novou, i když je na displeji ještě stará

CV Length (délka akordové variace) ▶PAD

Tento parametr nastavuje celkovou délku (až 32 taktů) zvolené akordové variace. Pokud hrajete stylem, toto bude délka doprovodného patternu, je-li na klávesách detekována odpovídající akordová variace.

Varování: Jestliže snížíte Chord Variation Length po nahrávání, veškeré takty nad zvolenou délkou budou vymazány.

Proto buďte opatrní při nastavování CV Length na nižší hodnotu po nahrávání! Pokud se tak stane, ukončete nahrávání bez ukládání (viz "Ukončení nahrávání" na str.141).

Metro (Metronome)

Zde můžete nastavit metronom.

- Off Žádný klik metronomu nebude při nahrávání slyšet. Bude přehrán 1 takt odpočítání, než se spustí nahrávání.
- On1 Metronom je zapnutý, s jedním taktem odpočítání před spuštěním nahrávání.
- On2 Metronom je zapnutý, se dvěma takty odpočítání před spuštěním nahrávání.

Tempo

V tomto parametru změníte tempo kolečkem.

Pozn.: Tato hodnota nebude nahaná, ale bude využita k testování patternu na různých rychlostech během editace či nahrávání.

Tip: Tempo můžete změnit kdykoliv, i když volíte jiné parametry, když podržíte tlačítko SHIFT a otočíte kolečkem.

Meter ▶PAD

Doby (time signature) sekvence. Tento parametr můžete změnit, jen je-li sekvence prázdná, tedy před spuštěním nahrávání.

NTT (Note Transposition Table) ▶PAD

Note Transposition Table (NTT) určuje, jak aranžér bude transponovat noty patternu, je-li detekován akord, který přesně neodpovídá původnímu akordu v akordové variaci.

Např. pokud nahrajete variaci akordu CMaj a na klávesách je detekován CMaj7, aranžér musí transponovat některé noty a vytvořit scházející septimu.

- Root** Základní nota (v CMaj = C) se transponuje na scházející noty.
- Fifth** Dominanta (v CMaj = G) se transponuje na scházející noty.
- i-Series** Všechny originální patterny musí být naprogramovány na akordy "Maj7" nebo "min7".
- NoTrnsp** Žádná transpoziciční tabulka se neaktivuje. Pattern bude vždy hrát tak, jak je nahaný, bez dalších not. Samozřejmě, bude transponován na jinou tóninu, podle hraného akordu.

Je-li nahaný s NTT
= Root či 5th (Key/
Chord = CMaj)



Pokud zahrajete
CM7 s NTT = Root



Pokud zahrajete CM7
s NTT = 5th



Je-li nahaný s NTT
= i-Series (Key/
Chord = CM7)



Pokud zahrajete CMaj
s NTT = i-Series



Pokud zahrajete C7 s NTT
= i-Series



Pozn.: NTT nefunguje, pokud je parametr "Track Type" nastaven na "Drum".

Info oblast stopy Padu

V tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě.



Jméno zvuku ▶PAD

Zvuk přiřazený zvolené stopě padu. Trojúhelník znamená, že stiskem jména můžete otevřít okno Sound Select a vybrat jiný zvuk.

Zvuková banka ▶PAD

Banka, kam zvolený zvuk patří.

Program Change ▶PAD

Číselná sekvence Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

Oblast Tracks volume/status

Octave Transpose

Tento indikátor (nelze editovat) zobrazuje aktuální oktávovou transpozici. Tuto hodnotu lze změnit tlačítky OCTAVE TRANSPOSE na ovládacím panelu. Jelikož tato hodnota se nezapamatuje v nastavení Padu, bude transpozice využita při nahrávání. Např. pokud zahrajete C4 a zvolíte +1 oktávu transpozice, nahraje se C5.



Virtuální slider

Virtuální slider na displeji zobrazuje hlasitost stopy. Chcete-li změnit hlasitost, dotkněte se slideru a kolečkem změňte hodnotu.



Tato hodnota není uložena do Padu a je využita jen pro testování hlasitosti Padu během editace nebo nahrávání.

Ikony stavu stopy

Stavy stop. Stiskem této ikony stav změňte.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.



Stav Record. Po spuštění nahrávání stopa přijímá noty z klaviatury a z MIDI IN konektoru.

Oblast Key/Chord

Key/Chord

►PAD

Tento párový parametr umožňuje definovat originální tóninu stopy a typ akordu u aktuální akordové variace. Pokud přehráváte pattern, bude tento akord přehrán přesně tak, jak byl nahráný, bez NTT zpracování (viz výše).

Tlačítko Delete Note

Tímto příkazem vymažete jednu notu nebo jeden perkusní nástroj ze stopy. Např. chcete-li vymazat virbl, podržte notu D2 (odpovídá virblu).

1. Stiskněte tlačítko "Delete Note" a podržte je.
2. Stiskem [START/STOP] spustíte Pad.
3. Jakmile dorazíte k pasáži, obsahující notu, kterou chcete vymazat, zahrajte notu na klávesách. Podržte ji, dokud není vymazána poslední nota.
4. Po ukončení uvolněte tlačítko Delete i vymazanou notu a dalším stiskem START/STOP zastavte Pad.

Pozn.: Pokud je nota na začátku patternu, stiskněte ji před spuštěním Padu.

Procedura Pad Record

Nahrávání Padu je velmi podobné, jako nahrávání stylu. Najděte si odpovídající kapitolu v Uživatelském manuálu.

Nabídka Edit

Pokud stisknete tlačítko MENU v režimu Pad Record, objeví se nabídka Pad Record Edit.



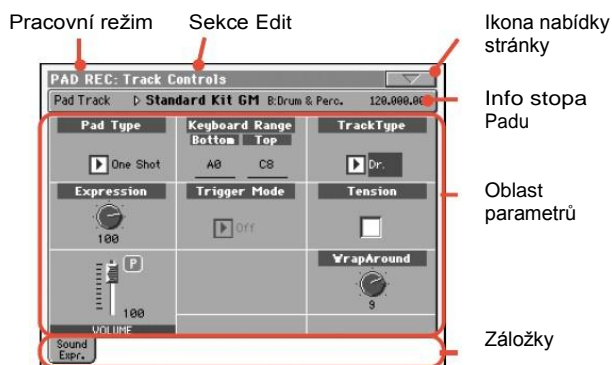
Pozn.: Stránky Pad Edit jsou zjednodušenou verzí stránek Style Edit. Viz Uživatelský manuál, kde je informace o různých parametrech.

Pozn.: Pokud hraje styl, nelze přejít z hlavní stránky na stránky sekce Edit (viz str. 132). Nejprve zastavte přehrávání, než stisknete MENU.

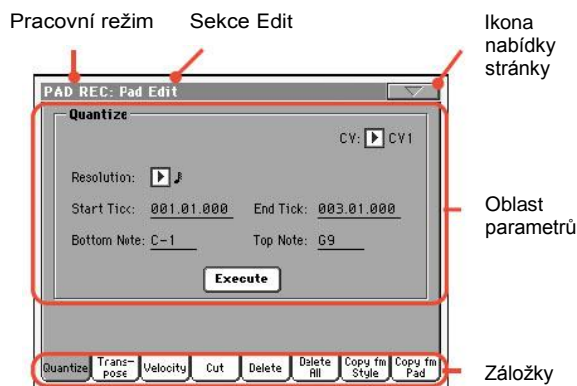
Pozn.: Když se přepínáte ze stránek sekce Edit (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) na jiné stránky nebo naopak, Pad (pokud hraje) se automaticky zastaví.

Struktura stránky Edit

Většina editačních stránek sdílí základní prvky.



Ostatní stránky mají poněkud jinou strukturu.



Pracovní režim

Indikuje, že nástroj je v režimu Pad Record.

Sekce editace

Identifikuje aktuální sekci editace, odpovídající jedné z položek nabídky editace (viz "Nabídka Edit", str. 134).

Ikona nabídky stránky

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 141).

Oblast parametrů

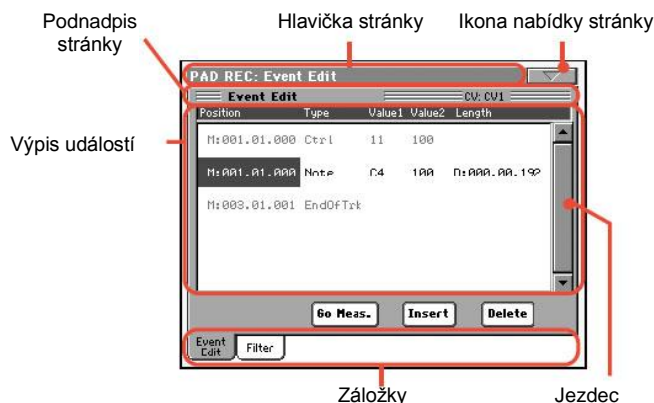
Každá stránka obsahuje různé parametry. Volbou záložky volíte jednu ze stránek. Blíže informace o různých typech parametrů, viz sekci od str. 135.

Záložky

Zde zvolte jednu z editačních stránek aktuální editační sekce.

Event Edit: Event Edit

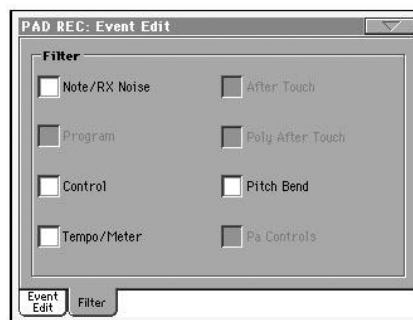
Editace událostí je stránka, na které můžete editovat každou MIDI událost zvolené akordové variace. Můžete např. nahradit notu za jinou nebo změnit intenzitu úhozu (dynamiku).



Je velmi podobná stránce Style Record's Event Edit. Viz „Event Edit: Event Edit“ na str. 116, kde je více informací o editaci událostí.

Event Edit: Filter

Na této stránce můžete zvolit typy událostí, zobrazených na stránce Editace událostí.



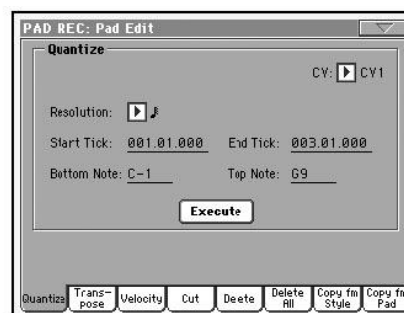
Zapněte filtr pro všechny typy událostí, které nechcete na stránce Editace událostí vidět.

Pozn.: Některé události jsou "nedostupné" a nelze je editovat, jelikož odpovídající události nelze editovat ani v rámci padu.

Je velmi podobná stránce Style Record's Event Edit Filter. Viz „Event Edit: Filter“ na str. 118, kde je více informací o stránce filtrů.

Pad Edit: Quantize

Funkce kvantizace lze využít k opravě časových chyb po nahrávání nebo dodat patternu "groovy" feeling.



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

CV (Chord Variation)

Tímto parametrem vyberte akordovou variaci pro editaci.

Resolution

Tento parametr určuje kvantizaci po nahrávání.

Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu pro kvantizaci.

Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu klaviatury pro kvantizaci.

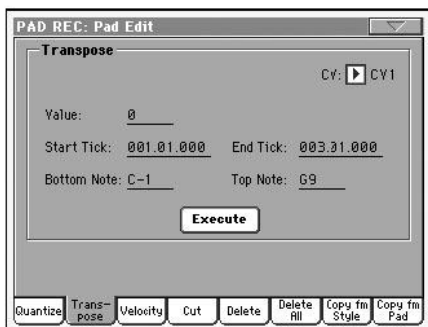
Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

Pad Edit: Transpose

Na této stránce můžete transponovat zvolené stopy.

Pozn.: Po transpozici nezapomeňte nastavit parametr "Key/ Chord" na hlavní stránce režimu Pad Record (viz str. 134).



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

CV (Chord Variation)

Tímto parametrem vyberte akordovou variaci pro editaci.

Value

Hodnota transpozice (± 127 půltónů).

Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu transpozice.

Bottom / Top Note

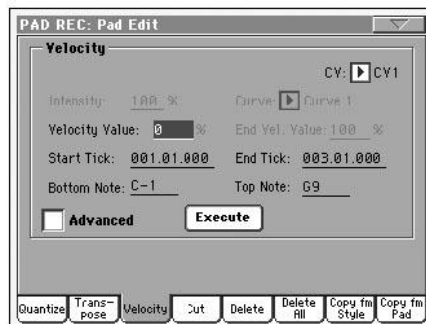
Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu transpozice klaviatury.

Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

Pad Edit: Velocity

Na této stránce můžete měnit hodnotu dynamiky not na zvolené stopě.



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

CV (Chord Variation)

Tímto parametrem vyberte akordovou variaci pro editaci.

Value

Hodnota změny dynamiky (± 127).

Intensity

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Tímto parametrem určíte stupeň, jakým budou data dynamiky nastavena vůči zadané křivce v "Curve".

Curve

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Tímto parametrem zvolíte jednu ze šesti křivek a určíte, jak se bude dynamika měnit v čase.

Start / End Vel. Value

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Změna dynamiky u počátečních a koncových ticků zvoleného rozsahu.

Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu změny.

Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu změn na klaviatuře.

Advanced

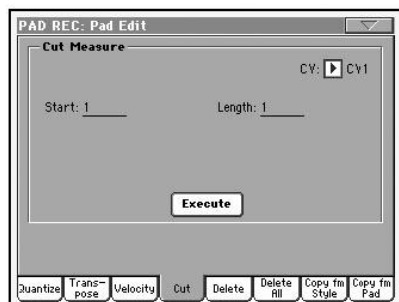
Pokud tento box označíte, je možné editovat parametry "Intensity", "Curve", "Start Velocity Value" a "End Velocity Value".

Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

Pad Edit: Cut

Tato funkce umožňuje rychle vymazat zvolený takt (nebo více) ve zvolené akordové variaci. Všechny následující události jsou vráceny, nahradí ořezané takty.



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

CV (Chord Variation)

Tímto parametrem vyberte akordovou variaci pro editaci.

Start

První takt, který bude ořezán.

Length

Počet taktů, které ořezáte.

Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

Pad Edit: Delete

Na této stránce můžete vymazat MIDI události z padu. Funkce však neodstraní takty z patternu. Chcete-li odstranit celý takt, použijte funkci Cut (viz "Pad Edit: Cut" na str. 137)



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

CV (Chord Variation)

Tímto parametrem vyberte akordovou variaci pro editaci.

Event

Typ MIDI události pro vymazání.

- All Všechny události. Takty nebudou odstraněny z akordové variace.
- Note Všechny noty zvoleného rozsahu.
- Dup.Note Všechny duplikované noty. Jsou-li dvě noty se stejnou výškou započteny na stejný tick, ta s nižší dynamikou bude vymazána.
- After touch Události AfterTouch.
Pozn.: Tento druh dat je automaticky odstraněn během nahrávání.
- Pitch Bend Události Pitch Bend.
- Prog.Change Události Program Change, kromě zahrnutých Control Change #00 (Bank Select MSB) a #32 (Bank Select LSB).
Pozn.: Tento druh dat je automaticky odstraněn během nahrávání.
- Ctl.Change Všechny události Control Change, např. Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...
- CC00/32...CC127
Jednotlivé události Control Change. Dvojitá čísla Control Change (jako 00/32) jsou balíčky MSB/LSB.
Pozn.: Některá CC data jsou automaticky odstraněna během nahrávání. Viz tab. na str. 108, kde je více informací o povolených datech.

Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu pro vymazání.

Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu pro vymazání.

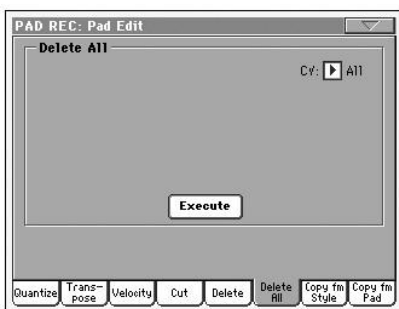
Pozn.: Tyto parametry jsou dostupné jen, když zvolíte All nebo Note.

Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

Pad Edit: Delete All

Tato funkce umožňuje rychle vymazat akordovou variaci, nebo celý pad.



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

CV (Chord Variation)

Tímto parametrem vyberte akordovou variaci pro vymazání.

All Všechny akordové variace, tedy celý pad.
Po vymazání jsou všechny parametry nastaveny do standardního stavu.

CV1...CV6 Akordová variace.

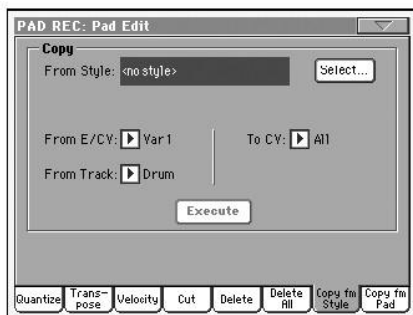
Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

Pad Edit: Copy from Style

Zde můžete zkopírovat stopu ze stylu a transformovat ji na pattern Padu.

Upozornění: Operace Copy vymaže všechny data v cílovém místě (přepíše je).



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

Pozn.: Pokud kopírujete příliš mnoho událostí ve stejném "ticku", objeví se zpráva "Too many events!" a operace kopírování je zrušena.

Pozn.: Jestliže kopírujete na existující akordovou variaci, data Program Change se nekopírují, originální zvuky zůstanou v této variaci beze změny.

From Style

Touto možností vyberte zdrojový styl ke zkopírování ze stopy. Stiskem tlačítka **Select** otevřete okno Style Select a vyberete zdrojový Style.

From E/CV (Style Element/Chord Variation)

Tímto parametrem vyberte zdrojový prvek stylu a akordovou variaci.

Var1...End2 Prvek stylu, tedy všechny akordové variace.
V1-CV1...E2-CV2 Jedna akordová variace.

From Track

Tímto parametrem zvolíte zdrojovou stopu ke kopírování.

Drum-Acc5 Jedna stopa zvoleného prvku stylu nebo akordové variace.

To CV (Chord Variation)

Tímto parametrem vyberte cílovou akordovou variaci v daném padu.

CV1...CV6 Cílová akordová variace.

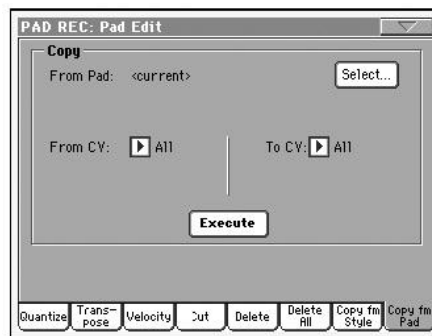
Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

Pad Edit: Copy from Pad

Zde můžete zkopírovat akordovou variaci z jiného padu. Ostatně lze zkopírovat také celý pad.

Upozornění: Operace Copy vymaže všechny data v cílovém místě (přepíše je).



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

Pozn.: Pokud kopírujete příliš mnoho událostí ve stejném "ticku", objeví se zpráva "Too many events!" a operace kopírování je zrušena.

Pozn.: Jestliže kopírujete na existující akordovou variaci, data Program Change se nekopírují, originální zvuky zůstanou v této variaci beze změny.

From Pad

Touto možností vyberete zdrojový pad ke zkopírování z akordové variace. Stiskem tlačítka **Select** otevřete okno Pad Select a vyberete zdrojový Pad.

From CV (Chord Variation)

Tímto parametrem vyberte zdrojovou akordovou variaci.

All Všechny akordové variace, tedy celý pad.
Nelze měnit cíl, který je automaticky nastaven na All.

CV1...CV6 Jedna akordová variace.

To CV (Chord Variation)

Tímto parametrem vyberte cílovou akordovou variaci v daném padu.

CV1...CV6 Cílová akordová variace. Automaticky nastaveno na All, je-li parametr "From CV" také nastaven na All.

Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

Pad Track Controls: Sound/ Expression

Na této stránce můžete přiřadit zvuk stopě Padu, určit její Volume (CC#07) a Expression (CC#11) a nastavit další parametry, jako Keyboard Range, Track Type, Trigger Mode, Tension a Wrap Around.



Sound/Bank

Zvuk přiřazený stopě padu.

►PAD

Pad Type

Zde se rozhodnete, zda Pad zahraje jednou nebo ve smyčce.

Pozn.: Pokud jste v režimu Pad Record, pattern se vždy přehraje ve smyčce, dokonce i když je nastaven na "One Shot".

One Shot Stisknete-li jedno z tlačítek PAD, odpovídající Pad se přehraje 1x. To se hodí k přehrávání hitů nebo sekvencí, které musí zaznít pouze jednou.

Loop Pokud stisknete jedno z tlačítek PAD, odpovídající Pad bude znít až do konce, pak pokračuje znovu od začátku. Stiskem STOP v sekci PAD zastavíte přehrávání. To se hodí pro přehrávání cyklických sekvencí.

Expression

►PAD

Těmito knoby nastavíte hodnotu Expression (CC#11) stopu padů. Hodnotu vidíte na začátku seznamu Event Edit. Expression se hodí k vyvážení Padu vůči ostatním Padům. Např. pokud chcete, aby Pad, který nahráváte, byl měkčší, než průměr, snížíte hodnotu Expression.

Volume

Těmito knoby nastavíte hodnotu Expression (CC#07) u stopy padu. Tato hodnota není uložena do Padu a je využita jen pro testování hlasitosti Padu během editace nebo nahrávání.

Keyboard Range

►PAD

Rozsah kláves automaticky transponuje každou notu patternu, která by jinak na dané výšce zněla příliš vysoko nebo nízko, ve srovnání s původním akustickým nástrojem, pokud transponujete z aranžéru. Tím získáte přirozenější zvuk každého nástroje padu.

Pozn.: Rozsah kláves je během nahrávání ignorován. Zvolená stopa může hrát v plné šíři klaviatury.

Trigger Mode

►PAD

(Není dostupné, pokud je Track Type = Drum). Toto nastavení umožňuje definovat, jak budou spouštěny basová a doprovodná stopa při změně akordu.

- Off Kdykoliv zahrajete nový akord, zastaví se aktuálně znějící noty. Stopa zůstane umlčená, dokud nezazní nová nota v patternu.
- Rt (Retrigger) Zvuk se zastaví a budou přehrány nové noty, odpovídající detekovanému akordu.
- Rp (Repitch) Budou přehrány nové noty, odpovídající detekovanému akordu, a to tak, že se změní výška aktuálně znějících not. Zvuk nebude přerušovaný. To se velmi hodí u stop Guitar a Bass.

Track Type

►PAD

Tímto parametrem nastavíte typ stopy padů.

- Drum Bicí stopa. Tento typ stopy se netransponuje aranžérem a je využit pro bicí sady, nebo pro stopy, které nechcete transponovat při hraní jinými akordy.
- Bass Basová stopa. Tento typ stopy hraje při změně akordu vždy tóniku.
- Acc Doprovodná stopa. Tento typ stopy můžete volně využít pro melodické či harmonické doprovodné patterny.

Tension

►PAD

Tension přidává noty (nonu, undecimu a/nebo terdecimu), které hrajete, dokonce i když původně nebyly v patternu padu. Tento parametr určuje, zda bude nebo nebude Tension přidán k detekovanému akordu na doprovodných stopách.

- On Tension bude aktivní.
- Off Tension nebude aktivní.

Wrap Around

▶PAD

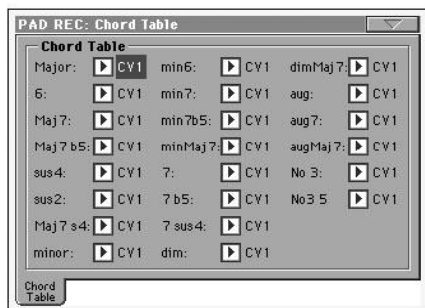
Bod wrap-around je nejvyšší hranicí registrů pro stopu padů. Patterny padů budou transponovány podle detekovaného akordu. Jsou-li akordy příliš vysoko, stopa padů by hrála v příliš vysokých registrech a výsledek by zněl nepřírozně. Pokud ovšem stopa dorazí k bodu wrap-around, automaticky se transponuje o oktávu níže.

Bod wrap-around lze individuálně nastavit pro každou stopu v půltónových krocích, až do maximálně 12-ti půltónů, vzhledem k nastavené tónice akordu v režimu Pad Record (viz "Key/Chord" na str. 134).

- 1...12 Maximální transpozice (v půltónech) stopy, se vztahuje k původní tónině padového patternu.

Pad Chord Table

Na této stránce můžete přiřadit akordovou variaci každému z nejdůležitějších detekovaných akordů. Jakmile je akord detekován, přiřadí se automaticky zvolená akordová variace aranžérem a bude hrát pad.

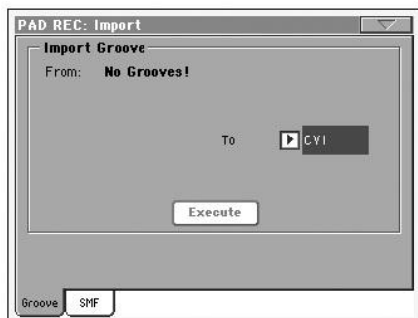
**Chord / Chord Variation**

▶PAD

Těmito parametry přiřadíte akordovou variaci každému z nejdůležitějších akordů.

Import: Import Groove

Funkce Import Groove umožňuje natáhnout MIDI Groove (souborů "GRV"), generovaných funkcí Slice (viz „Time Slice“ v režimu Sampling). Importem těchto dat na stopu padů a přiřazením zvuku, založeného na řezech sample, na stejnou stopu, může hrát originální audio groove a vy měnit jeho tempo.

**From**

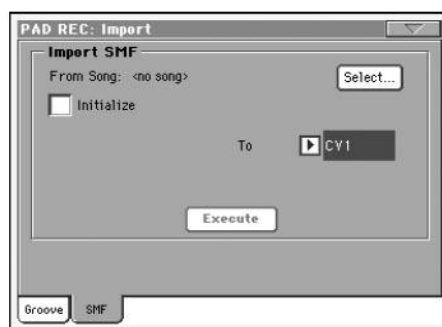
Tímto parametrem zvolíte jeden z MIDI Groove patternů (souborů „GRV“), generovaných při ukládání dat po operaci Time Slice.

To CV (Chord Variation)

Tímto parametrem vyberte cílovou akordovou variaci.

Import: Import SMF

Funkce Import SMF umožňuje importovat MIDI data ze standardního MIDI souboru (SMF), vytvořeného v externím sekvenceru a transformuje je do akordové variace.



Pokud programujete akordovou variaci v externím sekvenceru, přiřaďte stopu Padu MIDI kanálu #10.

Pozn.: Bude natažen pouze SMF ve formátu 0.

From Song

Jméno standardního MIDI souboru, který natahujete. Stiskem tlačítka Select vyvoláte selektor, kde zvolíte soubor ".SMF".

Select

Tímto tlačítkem vyvoláte selektor souborů a natáhnete SMF.

Initialize

Označte tento parametr, pokud chcete, aby nastavení padu (Key/Chord, Chord Table, zvuky...) bylo při natažení SMF resetováno.

Tip: Pokud importujete první akordovou variaci prvku stylu, vyplatí se parametr "Initialize" označit a označení zrušit, pokud importujete následující akordové variace.

To CV

Tímto parametrem vyberte cílovou akordovou variaci.

Execute

Po nastavení všech parametrů na této stránce, stiskem tohoto tlačítka stisknete tlačítko pro import standardního MIDI souboru do cílové akordové variace.

Export: SMF

Funkce Export SMF umožňuje exportovat akordovou variaci jako standardní MIDI soubor (SMF) a editovat jej v externím sekvenceru.



To Song

Tento (neměnný) parametr zobrazuje jméno generovaného standardního MIDI souboru. Jméno (automaticky přiřazené) bude stejné, jako u exportované akordové variace.

From CV

V této vyjeté nabídce zvolíte jednu z dostupných akordových variací aktuálního padu.

Execute

Po zvolení akordové variace ji stiskem tohoto tlačítka vyexportujete jako standardní MIDI soubor. Objeví se běžný selektor souborů. Zvolte cílové zařízení a adresář, potom stiskněte Save.

Nabídka stránky

Stiskem ikony nabídky stránek ji otevřete. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem čehokoliv na displeji zavřete nabídku bez volby příkazu.



Write Pad

Jakmile dokončíte nahrávání nebo editaci Padu a chcete změny uložit, tímto příkazem otevřete dialogový box Write Pad a uložte Pad do interní paměti. Viz "Dialogový box Write Pad" na str. 141, kde je více informací.

Undo

Dostupné pouze na hlavní stránce režimu Pad Record a na některých stránkách Pad Edit. Pokud jste v režimu Record, zruší naposledy nahraná data a obnoví předchozí situaci. Pokud jej zvolíte podruhé, obnoví nahraná data (funkce "Redo").

Delete Pad Track

Dostupné pouze na hlavní stránce režimu Pad Record. Tímto příkazem vymažete zvolenou stopu padů.

Overdub Step Recording

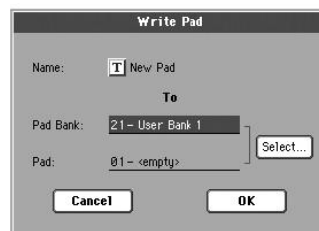
Dostupné pouze na hlavní stránce režimu Pad Record. Tímto příkazem otevřete okno Overdub Step Recording (viz kapitolu Style Record Uživatelského manuálu, kde je více informací).

Exit from Record

Tímto příkazem ukončíte režim Record bez ukládání změn do padu.

Dialogový box Write Pad

Toto okno otevřete výběrem položky Write Pad z nabídky stránky. Zde můžete uložit nahraný nebo editovaný Pad do paměti.



Parametry, uložené v padu jsou v uživatelském manuálu označeny symbolem ▶PAD.

Name

Jméno padu, který ukládáte. Stiskem **T** (Text Edit) u jména spustíte okno Text Edit. ▶PAD

Pad Bank

Cílová banka Padů. Můžete zvolit pouze User banky.

Pad

Cílový pad ve zvolené bance. Kolečkem zvolte jiné místo.

Pozn.: User Pad se obvykle ohlásí, když chcete zapsat Pad. Můžete však přepsat pad z výroby, když ponecháte parametr "Factory Style and Pad Protect" neoznačený (viz stránku Disk > Preferences).

Tlačítko Select...

Stiskem tohoto tlačítka otevřete okno Pad Select a zvolíte cílové místo.

Pracovní režim Song Play

Pracovní režim Song Play slouží k poslechu songů. Jelikož je Pa800 vybaven dvěma sekvencery, můžete přehrávat dva songy současně. To se velmi hodí k míchání mezi dvěma songy při živém hraní. Songy mohou být ve formátu standardního MIDI souboru nebo Karaoke™.

Můžete hrát se songem až na čtyřech stopách klaviatury (Upper 1-3, Lower). Můžete volit zvuky a efekty volbou Performancí a STS.

Také jiný Preset Voice Procesoru můžete zvolit Performancí nebo STS.

Pokud jste v režimu Song Play, můžete také využít SongBook k automatickému výběru Songů pro požadovaný hudební žánr. S každým zadaným songem v SongBooku jsou spojeny až čtyři STS.

Režim Song Play využijete také v režimu Easy (viz str.6).

Ovládání posunu

Můžete použít nezávislé ovládání posunu pro oba sekvencery. Ovládání SEQUENCER 1 pro sekvencer 1 a SEQUENCER 2 pro sekvencer 2. Viz „SEQUENCER 1 TRANSPORT CONTROLS“ na str. 14, kde je více informací).

MIDI Clock

V režimu Song Play je MIDI Clock vždy generován interním sekvencem, dokonce i když je parametr Clock na MIDI nebo USB (viz „Zdroj hodin“ na str. 203). V tomto režimu Pa800 nemůže přijímat zprávy MIDI Clock z MIDI IN.

Pa800 vysílá na MIDI OUT a USB port pouze zprávy MIDI Clock, generované sekvencem 1. Aby byly zprávy MIDI Clock vysílány, musí být parametr „Clock Send“ aktivní (viz „Clock Send“ na str. 203).

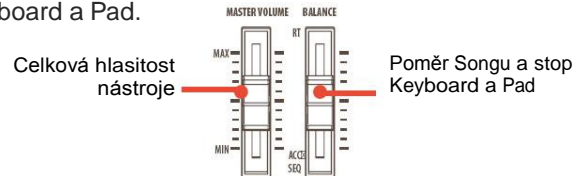
Režimy Tempo Lock a Link

Pokud nechcete změnit tempo při zvolení nového songu, zapněte funkci TEMPO LOCK. Je-li LEDka tohoto tlačítka zapnutá, můžete ručně měnit tempo kolečkem.

Je-li Tempo Lock aktivní, je režim Link rovněž aktivní (viz „Režim Link“ na str. 159). Tím zadáte oběma sekvencerům stejné tempo.

Hlasitost, Balance, hlasitosti sekvencerů

Zatímco MASTER VOLUME slider ovládá celkovou hlasitost nástroje, sliderem BALANCE (za sliderem MASTER VOLUME) určujete poměr stop songů vůči stopám Keyboard a Pad.



Slider SEQUENCER BALANCE určuje mix sekvenceru 1 a 2. Posunem do středu zadáte maximální hlasitost obou sekvencrů.



Parametry stopy

Nastavení stopy klaviatury, určené v režimu Song Play můžete uložit do Performance. Potom můžete vyvolat jiné nastavení pouhým výběrem Performance.

Nastavení stopy songu, jako pan, hlasitost a FX send, závisí na midi souboru.

Změny u stop songů, provedené v režimu Song Play, nelze uložit do midi souboru a slouží pouze k ovládání v reálném čase. Chcete-li trvale uložit změny různých parametrů songu, musíte upravit midi soubor v režimu sekvenceru.

Standardní MIDI soubory a zvuky

Přirozeným formátem souboru Song u Pa800 je standardní MIDI soubor (SMF), tedy univerzální standard, respektovaný všemi výrobci. Tyto soubory lze načíst do každého nástroje či počítače.

Zvuky však mohou znít různě. Pokud jste nahráli song do Pa800 (režim sekvenceru), sadou zvuků General MIDI, můžete se spolehnout, že tento Song přehrajete správně prakticky na všech hudebních nástrojích či v počítači. Pokud jste využili nativní zvuky Korg, nelze je přehrát v jiných nástrojích, od jiných výrobců.

Pokud načtete SMF v režimu Song Play, není problém s načtením souborů, nahraných v General MIDI. Zvuky by se mohly lišit při přehrávání songu, vyrobeného na jiném nástroji: navzdory široké kompatibilitě Pa800 s jinými, nestandardními formáty, mohou se vyskytnout odlišnosti.

Je-li tomu tak, vstupte do pracovního režimu Sequencer a natáhněte SMF. Potom ručně přiřaďte lišící se zvuky a nahraďte je podobnými zvuky Pa800. Nakonec SMF znovu uložte a pak je možné song přehrát v režimu Song Play se správnými zvuky.

Parametry zvuku NRPN

GM vyhovující standardní MIDI soubory mohou obsahovat zprávy NRPN (#99, 98) Control Change. Tyto zprávy využijete k úpravě některých parametrů zvuku před spuštěním Songu. Následující zprávy NRPN jsou akceptovány v Pa800:

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127 ^(a)
Vibrato Depth	1	9	0...127 ^(a)
Vibrato Delay	1	10	0...127 ^(a)
Filter Cutoff	1	32	0...127 ^(a)
Resonance	1	33	0...127 ^(a)
EG Attack Time	1	99	0...127 ^(a)
EG Decay Time	1	100	0...127 ^(a)
EG Release Time	1	102	0...127 ^(a)
Drum Filter Cutoff	20	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Filter Resonance	21	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Attack Time	22	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Decay Time	23	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Coarse Tune	24	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Fine Tune	25	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Volume	26	dd ^(b)	0...127
Drum Panpot	28	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd ^(b)	0...127 ^(a)

(a). 64 = Žádná změna vůči původním hodnotám parametrů

(b). dd = Rytmický nástroj č. 0...127 (C0...C8)

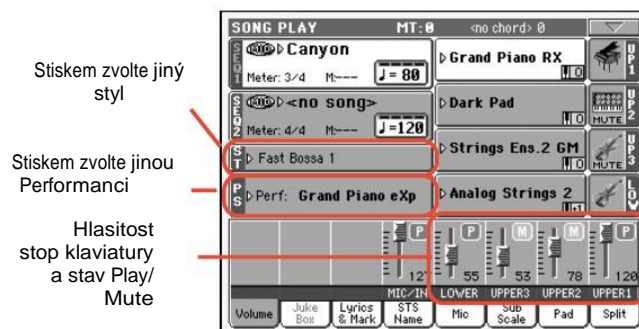
Tyto kontrolery se resetují při zastavení songu, nebo při zvolení nového songu.

Stopy klaviatury, padu a sekvenceru

Pa800 je vybaven dvojitým sekvencerem. Každý song můžete přehrávat maximálně 16 stop, což je celkově 32 stop sekvenceru.

Navíc můžete hrát na klávesy na dalších čtyřech stopách klaviatury (Upper 1-3 a Lower). U těchto stop můžete editovat stav Volume a Play/Mute na hlavní stránce režimu Song Play (viz obrázek níže).

Pokud jste v režimu Song Play, můžete také volit Performance nebo STS naposledy zvoleného stylu. Chcete-li zvolit jinou sadu STS, musíte nejprve vybrat jiný styl.



Kromě stop klaviatury, volbou jiného stylu či položky Song-Booku můžete měnit zvuky, přiřazené PADům.

Pokud vstoupíte do režimu Song Play z režimu Style Play, stopy Keyboard a Pad jsou stejné, jako v režimu Style Play.

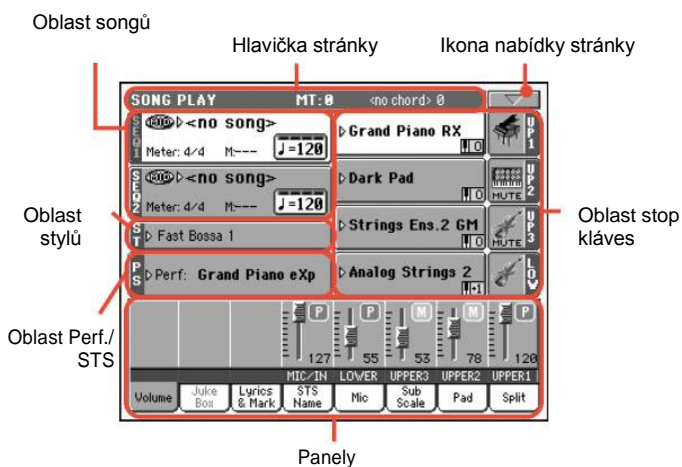
Hlavní stránka

Stiskem SONG PLAY vstoupíte na tuto stránku, z jiného pracovního režimu.

Pozn.: Když se přepnete z režimu Style Play do Song Play, automaticky se zvolí nastavení Song Setupu a můžete měnit parametry a nastavení.

Z editačních stránek Song Play se sem dostanete stiskem tlačítka EXIT nebo tlačítkem nebo SONG PLAY.

Chcete-li přepnout Normální náhled (Stopy kláves a stopy Stylů), stiskněte tlačítko TRACK SELECT. Stisknete-li poprvé, vidíte stopy 1-8; druhým stiskem vidíte stopy 9-16; dalším stiskem se vrátíte na stopy klaviatury. (Viz „Stránky stop songů 1-8 a 9-16“ a „Panel hlasitosti“ od str. 146).



Hlavička stránky

Tento řádek zobrazuje aktuální pracovní režim, transpozici a detekovaný akord.



Jméno pracovního režimu Hlavní transpozice (v půltónech) Detekovaný akord

Jméno pracovního režimu

Jméno aktuálního pracovního režimu.

Master Transpose

▶PERF ▶STS^{SB} 🔒

Hodnota hlavní transpozice v půltónech. Tuto hodnotu lze změnit tlačítky TRANSPOSE na ovládacím panelu.

Pozn.: Transpozici lze automaticky měnit, když zvolíte jinou Performanci nebo Styl. Můžete ji také změnit natažením Standardního MIDI souboru, vygenerovaného v nástroji řady Korg Pa.

Aby nedošlo k transpozici, „zamkněte“ parametr Master Transpose v globálním ovládacím (viz „General Controls: Zámek“ na str. 199), pak zápisem Global do paměti (viz „Zápis Global - dialogový box globálního nastavení“ na str. 210).

Recognized chord

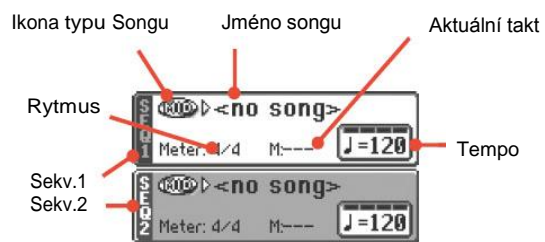
Zobrazuje rozeznatý akord, který zahrajete na klávesy. Pokud se nezobrazí žádný akord, znamená to, že nebyla zvolena žádná metoda detekce akordů tlačítky CHORD SCANNING (viz str. 15).

Ikona nabídky stránky

Stiskem této ikony otevřete nabídku. Viz „Nabídka stránky“ na str. 160, kde je více informací.

Oblast songů

Zde vidíte jména songů, společně s parametry, závislými na zvoleném typu songu.



Sekv. 1/2

Každému sekvenceru lze přiřadit jiný song (Seq.1 a Seq.2). Každý sekvencer má své vlastní parametry.

Ikona typu Songu

Sekvencerům lze přiřadit také songy různých typů. Tato ikona zobrazuje typ souboru.



Standardní MIDI soubor, často jen zkratka SMF (příponou souboru: *.MID nebo *.KAR). SMF (*.MID) je standardní formát songů, používaný Pa800 jako základní formát songů při nahrávání nového songu. MIDI Karaoke soubor (*.KAR) je rozšířením SMF formátu.



Přídělný pouze sekvenceru 1. Soubor Jukebox (přípona souboru: *.JBX) lze přiřadit sekvenceru 1, ale jeho jméno se zde nezobrazí. Ikona JBX se objeví současně se jménem aktuálně zvoleného Songu v Jukebox listu.

Pozn.: Chcete-li vytvořit nebo upravit Jukebox soubor, jděte na stránku Jukebox Edit (viz str. 156).

Song name

Zobrazí jméno songu, přiřazeného odpovídajícímu sekvenceru.

- Pokud je již sekvencer zvolen (bílé pozadí), stiskem jména songu otevřete okno Song Select.
 - Pokud sekvencer dosud není zvolen (tmavé pozadí), nejprve jej zvolte a stiskem jména songu otevřete okno Song Select.
- Pokud se objeví okno Song Select, můžete zvolit Song nebo soubor Jukebox (viz „Okno Song Select“ na str. 80).

Pokud zvolíte song a jiný song hraje ve stejném sekvenceru, předchozí song se zastaví a nový song se zvolí a je připraven k přehrávání.

Chcete-li zvolit song, alternativou je stisk tlačítka SELECT (na ovládacím panelu), odpovídající požadovanému sekvenceru. Dalším stiskem SELECT zvolíte song zadáním čísla ID (viz „Výběr songu podle čísla ID“ na str. 81).



Meter

Aktuální rytmus songu.

Measure number

Číslo aktuálního taktu.

Tempo

Tempo metronomu Zvolte parametr a kolečkem změňte tempo. Jako alternativu k tomuto parametru podržte tlačítko SHIFT a kolečkem změňte tempo sekvenceru.

Tip: Pokud jste na hlavní stránce, můžete mít “zaostřeno” na parametr Tempo u sekvenceru 2, pokud je zvolen sekvencer 1. V tom případě můžete kolečkem měnit tempo sekvenceru 2 a SHIFT + kolečkem tempo sekvenceru 1.

Oblast stylů

Aktuálně zvolený Styl. Styl můžete volit i během přehrávání songů, takže jsou připraveny pro přepnutí režimu Style Play. Také to umožňuje změnit nastavení Padu a STS (jelikož Pady a STS jsou vyvolány Stylem).

Stiskem jména Stylu otevřete okno Style Select. Jako alternativu použijte sekci STYLE SELECT na ovládacím panelu.



Oblast Performance/STS

Zde vidíte jméno Performance nebo STS.



Zvolená Performance nebo STS

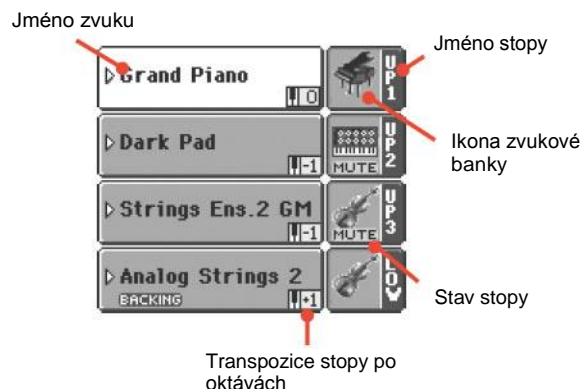
Naposledy zvolená Performance (PERF) nebo nastavení Single Touch (STS).

Stiskem jména otevřete okno Performance Select. Jako alternativu, použijte sekci PERFORMANCE/ SOUND SELECT a zvolte jinou Performanci.

Chcete-li zvolit jiné STS, použijte čtyři tlačítka SINGLE TOUCH SETTING pod displejem.

Oblast stop klaviatury

Zde se zobrazují stopy klaviatury.



Sound name

▶PERF ▶STS

Jméno zvuku, přiřazeného odpovídající stopě kláves.

- Pokud je již stopa zvolena (bílé pozadí), stiskem jména zvuku otevřete okno Sound Select.
 - Pokud stopa dosud není zvolena (tmavé pozadí), nejprve ji zvolte a stiskem jména zvuku otevřete okno Sound Select.
- Více informací o okně Sound Select viz “Okno Sound Select” na str. 78.

Keyboard track octave transpose

▶PERF ▶STS

Nelze editovat. Oktávová transpozice odpovídající stopy. Individuálně můžete editovat oktávovou transpozici každé stopy na stránce editace “Mixer/Tuning: Ladění” v režimu Song Play (viz „Mixer/Tuning: Ladění“ na str. 92, kde je více podrobností).

Můžete také transponovat všechny stopy Upper tlačítky UPPER OCTAVE na ovládacím panelu.

Keyboard track name

Nelze editovat. Jméno odpovídající stopy:

Zkratka	Stopa	Ruka
UP1	Upper 1	Pravá
UP2	Upper 2	
UP3	Upper 3	
LOW	Lower	Levá

Ikona zvukové banky

▶PERF ▶STS

Ikona ilustruje banku, kam náleží aktuální zvuk.

Keyboard track status

▶PERF ▶STS

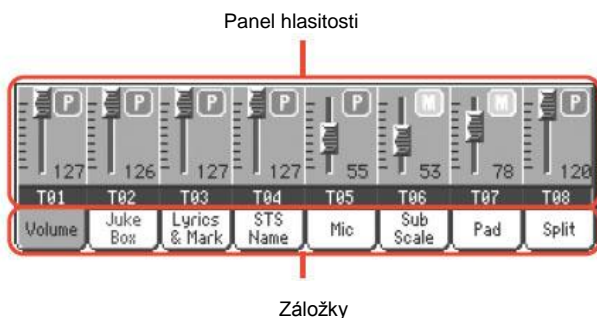
Stav Play/Mute aktuální stopy. Stiskem této ikony stav změňte.

Žádná ikona Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

MUTE Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

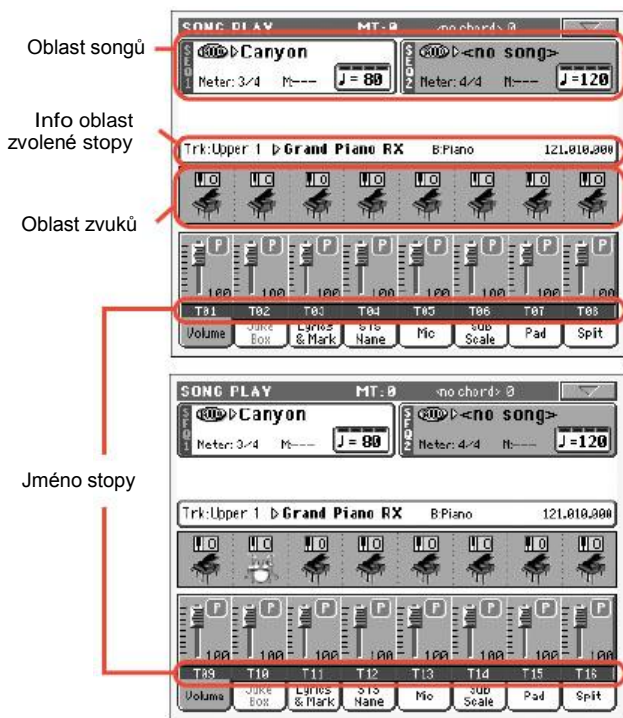
Panely

Dolní polovina hlavní stránky obsahuje různé panely, které můžete volit stiskem odpovídajících záložek. Více informací viz příslušné sekce, od str. 147.



Stránky stop songů 1-8 a 9-16

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete mezi náhledy Normal, Song Tracks 1-8 a Song Tracks 9-16. V náhledu Song Track se horní polovina hlavní stránky změní, zobrazuje parametry stop songů.



Dalším stiskem TRACK SELECT se vrátíte do normálního náhledu (stop klaviatury). (Viz „Hlavní stránka“ na str. 144).

Oblast songů

I přes odlišný vzhled funguje oblast songů jako v náhledu Normal.

Info oblast zvolené stopy

V tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě. Nejenom zobrazuje hlavní stránku, ale také několik editačních stránek.



Track name

Jméno zvolené stopy:

Sound name

Zvuk přiřazený zvolené stopě. Dotykem této oblasti otevřete okno Sound Select a můžete zvolit jiný zvuk.

Sound bank

Banka, kam zvolený zvuk patří.

Program Change

Číselná sekvence Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

Oblast zvuků

V této oblasti vidíte oktávovou transpozici a ikonu zvukové banky osmi aktuálně zobrazených stop.



Song track octave transpose

Nelze editovat. Oktávová transpozice odpovídající stopy. Chcete-li upravit oktávovou transpozici, přejděte na editační stránku „Mixer/Tuning: Ladění“ režimu Song Play (viz „Mixer/Tuning: Ladění“ na str. 92, kde je více podrobností).

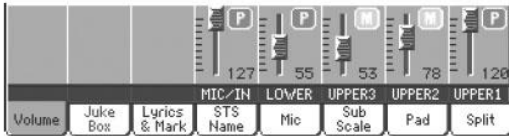
Ikona zvukové banky

Tento obrázek ilustruje banku, kam náleží aktuální zvuk. Dotykem ikony poprvé zvolíte odpovídající stopu (podrobné informace vidíte v Info oblasti zvolené stopy, viz výše). Dalším stiskem otevřete okno Sound Select.

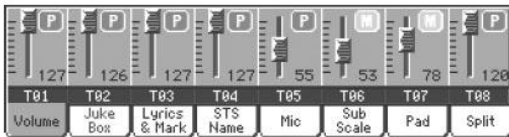
Volume panel

Stiskem záložky Volume zvolíte tento panel. Zde můžete nastavit hlasitost každé stopy a umlčet/ zrušit umlčení stop.
Tlačítkem TRACK SELECT přepnete z náhledu Normal (stop klaviatury a Mic/In) do náhledu Song Tracks 1-8 a Song Tracks 9-16.

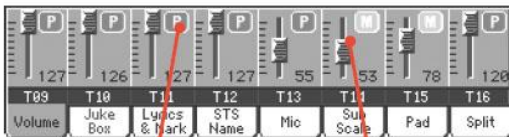
Náhled **Normal view** zobrazí prvky Mic/In a stopy kláves:



Náhled **Song Tracks 1-8** zobrazí stopy songů 1-8:



Náhled **Song Tracks 9-16** zobrazí stopy songů 9-16:



Ikona stavu stopy

Virtuální slider

Virtuální slidery (hlasitost stopy)

Virtuální slidery jsou grafické zobrazení hlasitosti jednotlivých stop.

Dotykem oblasti stop zvolíte stopu a kolečkem změníte hodnotu.

Hlasitost stop klaviatury můžete uložit do Performance, zatímco stopy songu nelze uložit.

Ikony stavu stopy

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

Stav Play/Mute aktuální stopy. Zvolte stopu, pak dotykem oblasti změňte stav stopy. Stav stop klaviatury můžete uložit do Performance nebo STS.

Viz „Stav stop klaviatury“ na str. 145, kde je více informací.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Pozn.: Toto nastavení můžete uložit do globálního nastavení Song Play (volbou příkazu "Write Global-Song Play Setup" z nabídky stránky), pokud ponecháte stav stopy beze změny při zvolení jiného standardního MIDI souboru. Tímto způsobem můžete ponechat např. basovou stopu umlčenou a basák bude hrát živě v celém představení. Ovšem, uvedené se netýká načtení standardního MIDI souboru, vytvořeného v nástroji řady Pa. Tyto soubory zahrnují speciální příkazy stavu Play/Mute každé stopy.

Track names

Pod tlačítka jsou štítky jednotlivých stop. Tlačítkem TRK. SEL přepnete mezi náhledy stop.

MIC IN Audio vstupy. [*]
UPPER1...3 Horní stopy.
LOWER Dolní stopa.
T01...T16 Stopy songů. [*]
[*] Hlasitost těchto stop nelze uložit.

Jukebox panel

Pokud přiřadíte soubor Jukebox (JBX) sekvenceru 1, můžete využít výpisu na panelu k prohlížení playlistu Jukebox a stiskem tlačítka Select na displeji vybrat song pro přehrání. Tak můžete zvolit libovolný song ve výpisu jako první a ručně měnit pořadí songů pro přehrání.

Pozn.: Soubor Jukebox můžete přiřadit pouze Sekv. 1.

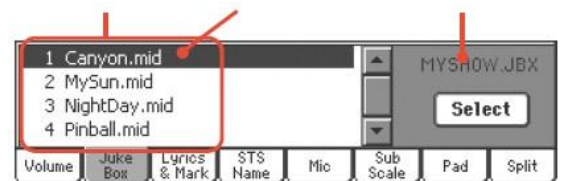
Pozn.: Tento panel je dostupný až po natažení souboru Jukebox.

Tip: Chcete-li vytvořit nebo upravit soubor Jukebox, jděte na stránku Jukebox Edit (viz str. 156). Rychlý způsob vytvoření Jukebox playlistu je stiskem tlačítka "Play All" v okně Song Select (viz str. 81).

Upozornění: Pokud vymažete song, obsažený v Jukebox playlistu, který právě hraje, sekvencer se zastaví a objeví se zpráva "No Song". Nyní můžete zvolit záložku JukeBox a otevřít Jukebox panel, na něm pak zvolit jiný song.

Jako alternativu, můžete zvolit další Song stiskem SHIFT + >> (FAST FORWARD) v sekci SEQUENCER 1 ovládacího panelu, pak pokračujte stiskem ▶/■ (PLAY/STOP) v sekci SEQUENCER 1.

Výpis Songů Zvolený song Soubor Jukebox



Song list

V tomto výpisu jsou songy, obsažené v Jukebox playlistu. Posuvným jezdcem v něm můžete listovat.

Selected Song

Jméno znějícího songu Můžete zvolit jiný song z výpisu a stiskem tlačítka Select na displeji jej vybrat pro přehrání.

Tlačítko Select

Stiskem tohoto tlačítka zvolte song, zvýrazněný ve výpisu a přiřadíte jej sekvenceru 1. Pokud song již hraje, bude zastaven a spustí se přehrávání vybraného songu.

Jukebox file

Jméno zvoleného souboru Jukebox. Chcete-li jej editovat, viz „Jukebox Editor“ na str. 156.

Transportní tlačítka Jukeboxu

Pokud zvolíte soubor Jukebox, transportní ovládání sekvenceru 1 funguje poněkud jinak, než u jednotlivých songů.

<< a >> Jednotlivý stisk spustí příkazy Rewind a Fast Forward (převinutí vzad a vpřed).

(SHIFT) Je-li stisknuté tlačítko SHIFT a stisknete tato tlačítka, skočíte na předchozí a následující Song v Jukebox playlistu.

◀ (HOME) Vráť na takt 1 aktuálního songu.

▶/■ (PLAY/STOP)

Spustí/zastaví aktuální song. Pokud zastavíte song, zastaví se na aktuální pozici. Stiskem HOME přejdete zpět na takt 1 aktuálního songu.

Je-li Jukebox panel aktivní, můžete si vybrat song, od kterého se začne přehrávat. Viz „Jukebox panel“ výše.

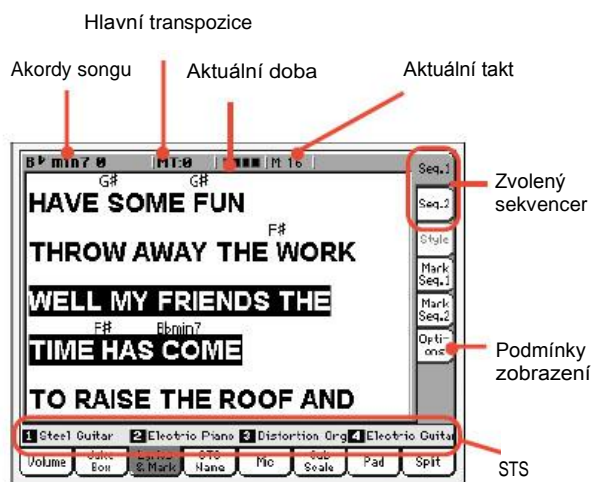
Panel Lyrics & Markers

Záložky na straně Lyrics

Tyto panely zobrazují texty a zkratky akordů, obsažených v songu, nebo natažených jako „TXT“ soubor se songem. Vidíte následující typy textů.

- Obsažené ve standardních MIDI souborech
- Obsažené v Karaoke™ souborech
- V souborech „TXT“ se standardním MIDI souborem nebo Karaoke™ souborem (viz „Textové soubory, natažené se standardním MIDI souborem“ níže)

Texty se zobrazí jen, když jsou kompatibilní se standardním formátem, kterému Pa800 rozumí.



Pokud hraje song, běží text po displeji. Zkratky akordů (jsou-li zde) se objevují nad texty, současně s hudbou (závisí na stavu parametru „Show Chords“, pod záložkou Options na straně). Texty v aktuální pozici jsou zvýrazněny.

Song chords

Akordy, obsažené v midi souboru (jsou-li zde). Tento indikátor lze snadněji přečíst, než akordy v textu.

Master Transpose

Hodnota hlavní transpozice v půltónech. Tuto hodnotu lze změnit tlačítky TRANPOSE na ovládacím panelu.

Current beat

Číslo doby v aktuálním taktu, který právě hraje.

Current measure

Číslo aktuálního taktu.

Selected sequencer (SEQ 1/SEQ 2)

Těmito postranními záložkami zvolte sekvencer, jehož song vidíte.

Pozn.: Můžete zvolit Sequencer 2 na hlavní stránce režimu Song Play a Sequencer 1 zvolit na stránce Lyrics nebo naopak. Tímto způsobem můžete vybrat Song, jehož texty se zobrazí na externím video monitoru, zatímco na druhém sekvenceru můžete editovat.

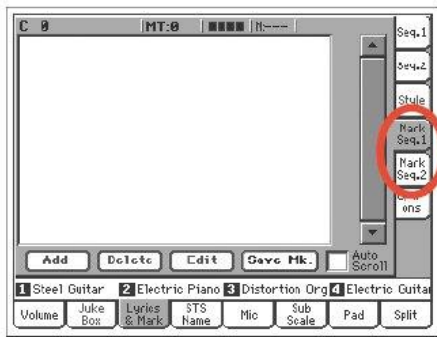
STS

Jméno čtyř zvolených Single Touch Settings (STS). Dotykem jednoho z nich jej zvolíte.

Záložky na straně Markers

Standardní značky songů, obsažené v midi souboru lze do Pa800 načíst a rychle pak přejít na danou pozici v songu. Navíc můžete nastavit vlastní značky za chodu.

Stiskem těchto postranních záložek získáte přístup na panel Marker, odpovídající oběma sekvencím.



Pozn.: Značky nefungují, pokud je aktivní Groove Quantize.

Pozn.: Nedoporučujeme je programovat v souboru Jukebox, přiřazenému sekvenceru 1, jelikož stiskem PLAY/STOP se vymažou.

Jak postavit značku:

- Jděte na stránku Song Play > Mark Seq.1 (Seq.2).
- Spusťte song stiskem tlačítka SEQ.1 (SEQ.2) PLAY/STOP.
- Jakmile dorazíte na pozici, kam chcete postavit značku, stiskněte tlačítko Add na displeji.
 - Pokud stisknete Add na první době taktu, na začátku aktuálního taktu se postaví značka.
 - Pokud stisknete Add na poslední době taktu, na začátku následujícího taktu se postaví značka.
- Stejně to proveďte i s následujícími značkami.
- Song zastavíte stiskem tlačítka SEQ.1 (SEQ.2) PLAY/STOP.

Jak přeskočit na vloženou značku:

- Spusťte znovu song.
- Pokud chcete skočit na vloženou značku, dotkněte se displeje. Song přeskočí na vloženou pozici, na začátek dalšího taktu.

Jak upravit značku:

- Dotkněte se značky na displeji, kterou chcete upravit.
- Stiskem tlačítka Edit na displeji určíte značku pro editaci. Objeví se okno Edit Marker.
- V tomto okně můžete upravit jméno a pozici značky.

Jak vymazat značku:

- Dotkněte se značky na displeji, kterou chcete vymazat.
- Stiskem tlačítka Delete na displeji ji vymažete.

Jak uložit značky:

Stiskem tlačítka Save Mk na displeji uložíte všechny značky. Pokud nejste na stránce Lyrics & Markers, zvolte v nabídce stránky „Save Song Marker Seq.1“ nebo „Save Song Marker Seq.2“ (podle sekvenceru, ve kterém jste vytvořili značky). Značky se uloží do midi souboru.

Auto Scroll

Označte tento parametr, pokud chcete, aby aktuální značka byla na displeji vždy při přehrávání vidět, automatickým vytvořením seznamu značek.

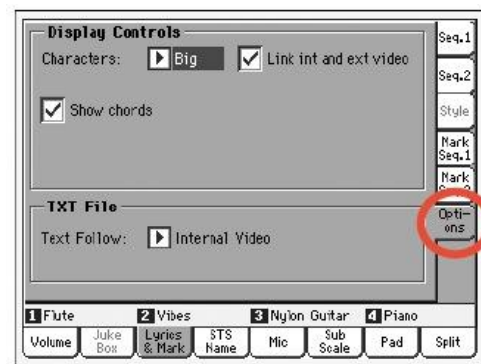
Parametr neoznačujte, pokud nechcete procházet seznam. To se hodí, pokud chcete ponechat značku na displeji, připravenou, jakmile budete chtít skočit na tuto pozici, aniž byste museli nejdříve listovat seznamem.

STS

Jméno čtyř zvolených Single Touch Settings (STS). Dotykem jednoho z nich je zvolíte.

Postranní záložka Options

Stiskem této záložky máte přístup na panel Options, kde nastavíte různé video podmínky (podrobněji viz níže).



Display Controls

Těmito parametry definujete, jak budou texty zobrazeny na displeji. Chcete-li nastavit externí displej, viz „Externí displej“ na str. 209.

Characters

► GBL Sng

Velikost fontů. Můžete si vybrat, zda malé nebo velké písmo.

Link int and ext video

► GBL Sng

Je-li označeno, nastavení interního displeje se automaticky týká i externího video monitoru.

Show chords

► GBL Sng

Pokud zvolíte tento parametr, zobrazí se akordy nad textem na displeji – pokud jsou obsaženy v midi souboru.

TXT File

Text Follow

►GBL^{Sng}

Pokud napojíte na song soubor „TXT“, you můžete text procházet přiřaditelnými příkazy Text Down a Text Up. Na rozdíl od čtení událostí textu, obsažených ve Standardních MIDI souborech, zde není automatické rolování, aby aktuální verze začala shora na interním i externím displeji současně.

Proto se text zobrazuje na interním displeji a na externím video monitoru může začít poněkud odlišně. Tento parametr umožňuje zvolit, zda bude perfektně sladěný interní displej nebo externí monitor.

Internal Video

Pokud stisknete prvek, odpovídající příkazu Text Down, první řádek na aktuální stránce textu se zobrazí v horní části interního displeje. Externí video nemusí být perfektně sladěné. Tuto volbu zvolte, pokud čtete text na interním displeji.

External Video

Pokud stisknete prvek, odpovídající příkazu Text Down, první řádek na aktuální stránce textu se zobrazí v horní části externího displeje. Interní displej nemusí být perfektně sladěný. Tuto volbu zvolte, pokud čte text obecně na externím monitoru.

Pozn.: Pokud zvolíte tuto volbu, jezdec v textu na interním displeji zmizí.

Textové soubory, natažené s MIDI soubory

Pokud existuje „TXT“ soubor ve stejném adresáři jako standardní MIDI soubor a má přesně stejné jméno, bude natažen se souborem „MID“ a zobrazen na stránce Lyrics.

Např. pokud existuje soubor „MYSONG.TXT“ ve stejném adresáři jako „MYSONG.MID“, bude natažen současně s odpovídajícím „MID“ souborem.

Ovšem, na rozdíl od běžných textů, tento text nebude automaticky rolovat s přehrávaným songem. Musíte jej posouvat kolečkem. Jako alternativu můžete použít přiřaditelný spínač nebo nožní spínač, s přiřazenou funkcí Text Page Up nebo Text Page Down, kterou procházíte předchozí či následující textovou stránku.

Pozn.: Pokud natáhnete soubor „.TXT“ se songem, přepíše aktuální data textu v souboru.

Hraní na klávesy a současné čtení akordů

Jestliže hrajete na klávesy a běží song, pak pokud chcete hrát na klávesy v C, přičemž vidíte původní akordy na displeji, vypněte parametr „Transpose applies to Style and Kbd tracks...“ a označte parametr „Transpose applies to Sequencer 1/2“ (viz str. 198).

Panel STS Name

Zvolte tento panel, chcete-li vidět jméno čtyř dostupných STS. Blíže viz „Panel STS Name“ na str. 87.

Panel mikrofonu

Na tomto panelu nastavíte parametry mikrofonního vstupu. Blíže viz „Panel Mic“ na str. 87.

Panel Sub-Scale

Na tomto panelu nastavíte druhé ladění pro stopy klaviatury. Viz „Mixer/Tuning: Sub Scale“ na str. 92, kde je více podrobností.

Panel Pad

Na tomto panelu vidíte, který Hit nebo sekvence padů jsou přiřazeny čtyřem padům. Blíže viz „Panel Pad“ na str. 88.

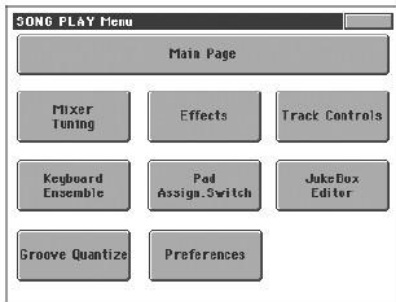
Panel Split

Na tomto panelu nastavíte dělicí bod pro stopy klaviatury. Blíže viz „Panel Split“ na str. 88.

Nabídka Edit

Na kterékoliv stránce můžete stiskem tlačítka MENU otevřít nabídku editace Song Play. Tato nabídka dává přístup k různým editačním sekcím Song Play u aktuálně zvoleného sekvenceru (viz „Oblast songů“ na str. 146). Jestliže jste v nabídce, zvolte sekci editace nebo ji stiskem EXIT či SONG PLAY zavřete.

Pokud jste na stránce editace, stiskem tlačítka EXIT nebo tlačítka SONG PLAY se vrátíte na hlavní stránku režimu Song Play.



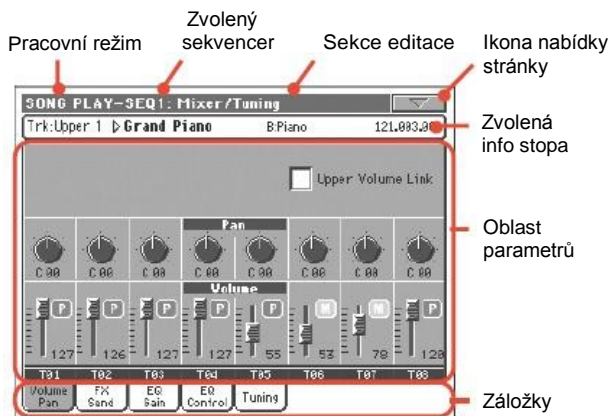
Každá položka této nabídky odpovídá sekci editace. Každá sekce editace je skupinou různých editačních stránek, které lze zvolit stiskem odpovídající záložky v dolní části displeje.

Pozn.: Některé parametry editace fungují pouze v reálném čase. Chcete-li vidět, které parametry jsou uloženy v Performanci, STS či GlobalSong Play nastavení a které ne, viz kapitolu „Parametry“ na str. 344.

Obecně platí, že parametry stopy klaviatury lze uložit do Performance nebo STS v SongBooku, zatímco parametry stopy songu lze uložit do nastavení Global-Song Play.

Struktura stránky Edit

Všechny editační stránky sdílí základní prvky.



Operating mode

Indikuje, že nástroj je v režimu Song Play.

Selected sequencer

Před editací vyberte jeden z obou sekvencerů, v oblasti Song na hlavní stránce (viz „Přepínání sekvencerů při editaci“ níže).

Edit section

Identifikuje aktuální sekci editace, odpovídající jedné z položek nabídky editace (viz “Nabídka Edit”, str. 151).

Ikona nabídky stránky

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz “Nabídka stránky” na str. 160).

Oblast parametrů

Každá stránka obsahuje jiné parametry. Volbou záložky zvolte jednu ze stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekci od str. 151.

Záložky

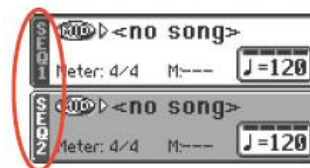
Na záložkách zvolte jednu z editačních stránek aktuální sekce editace.

Přepínání sekvencerů při editaci

Pokud jste v režimu Edit, můžete editovat zvolené parametry sekvenceru. Vybraný sekvencer je vždy vidět v hlavičce stránky.



Chcete-li zvolit sekvencer, přejděte na hlavní stránku režimu Song Play a vyberte sekvencer, který chcete upravit. Zvolený sekvencer je zobrazen na bílém pozadí.



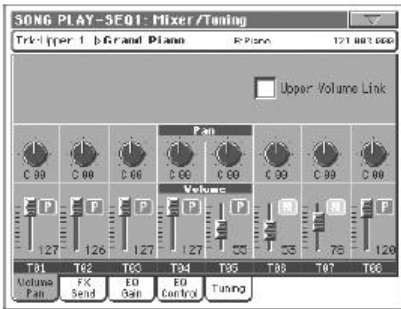
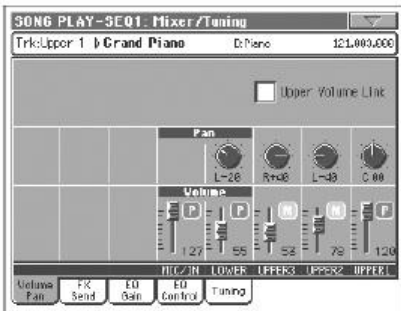
Mixer/Tuning: Volume/Pan

Na této stránce můžete nastavit hlasitost a panorama každé ze stop klaviatury nebo songu.

Pozn.: Parametry songu nelze uložit do Performance nebo STS.

Pozn.: Umlčenou stopu můžete resetovat volbou jiného songu.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete stopy klaviatury na stopy songů a naopak.



Upper Volume Link

► GBL^{Sty}

Tento parametr umožňuje určit, zda změna hlasitosti jedné z Horních stop proporcionalně ovlivní také hlasitost ostatních Horních stop.

Chcete-li uložit tento stav stop, jděte do režimu Style Play, pak zvolte nastavení Write Global-Style Play z nabídky stránky (viz „Dialogový box nastavení Write Global-Style Play“ na str. 105).

Pozn.: Tento parametr je stejný, jaký najdete na stránce „Preference: Global Setup“ režimu Style Play (viz str. 102).

On Pokud změníte hlasitost jedné z Horních stop, hlasitost ostatních Horních stop se změní podle toho.

Off Při změně hlasitosti jedné z Horních stop se ostatní nezmění. Ostatní Horní stopy zůstanou beze změny.

► PERF ► STS

Pan

Pozice stopy ve stereo poli.

-64...-1 Levý stereo kanál.

0 Střed.

+1...+63 Pravý stereo kanál.

Off Pokud je stav výstupu Left&Right (normální nastavení), přímý signál (bez efektů) nepůjde do výstupů; pouze FX signál je slyšet na této stopě. Jestliže pošlete stopu na zvláštní výstup, žádný FX nejde na výstup.

Chcete-li programovat stav výstupu každé stopy, viz „Audio Output: Seq1“ a „Audio Output: Seq2“ na str. 206.

Volume

Hlasitost stopy.

0...127 MIDI hodnota hlasitosti stopy.

Ikona Play/Mute

► PERF ► STS ► GBL^{Sng}

Stav play/mute stopy. Viz „Stav stop klaviatury“ na str. 145, kde je více informací.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



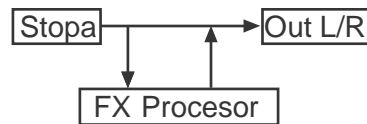
Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Mixer/Tuning: FX Send

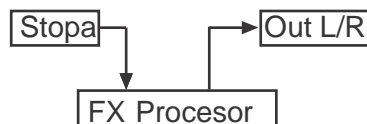
Tato stránka umožňuje nastavit úroveň přímého (nezpracovaného) signálu, vstupujícího do interních FX procesorů.

Pozn.: Parametry songu nelze uložit do Performance nebo STS.

Efektové procesory ve výbavě Pa800 jsou zapojeny paralelně, takže můžete rozhodnout, kolik procent přímého signálu bude zpracováno:



Pokud chcete poslat signály všech stop do efektu (jako v případě „inzerčních“ efektů Rotary, Distortion, EQ...), nastavte parametr Dry na Off (viz „Pan“ výše).



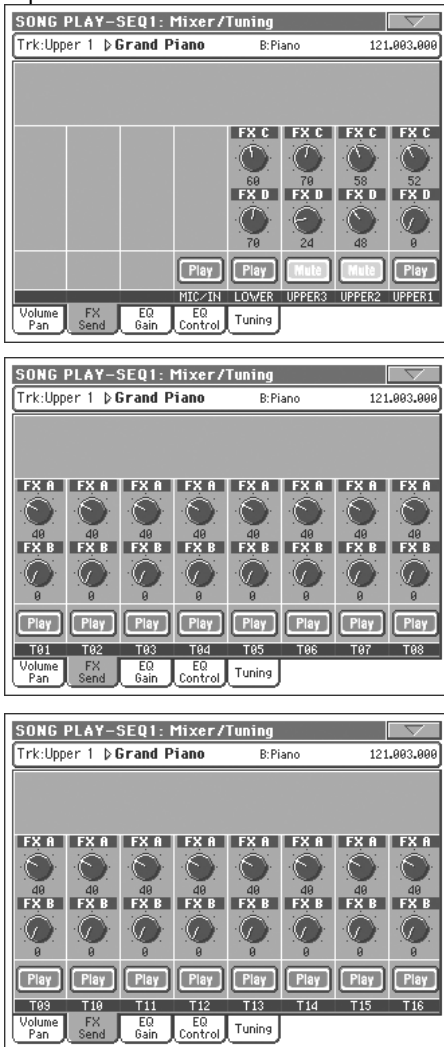
V režimu Song Play jsou čtyři interní FX procesory. Obvykle bývají aranžovány takto:

- FX A Reverb procesor pro sekvencer 1 a 2.
- FX B Modulační FX procesor pro sekvencer 1 / 2.
- FX C Reverb procesor pro stopy klaviatury.
- FX D Modulační FX procesor pro stopy klaviatury.

Podle stavu parametru „Seq.2 FX Mode“, sekvencer 2 může využít C/D efektový pár (viz str. 159).

Proto v režimu Sequencer můžete tvořit songy s využitím všech čtyř efektů (viz „Effects: FX Select“ na str. 185).

Tlačítkem TRACK SELECT přepněte stopy klaviatury na stopy songů a naopak.



Pozn.: Pokud zastavíte song nebo zvolíte jiný, nastaví se opět standardní hodnoty. Můžete však pozastavit song, změnit efekty, pak ukončit pauzu a spustit song znovu. Chcete-li trvale změnit efekty, editujte song v režimu Sequencer.

Send level (A...D)

►PERF ►STS

0...127 Úroveň přímého signálu, vyslaného do efektového procesoru.

Ikona Play/Mute

►PERF ►STS ►GBL^{Sng}

Stav play/mute stopy. Viz „Stav stop klaviatury“ na str. 145, kde je více informací.



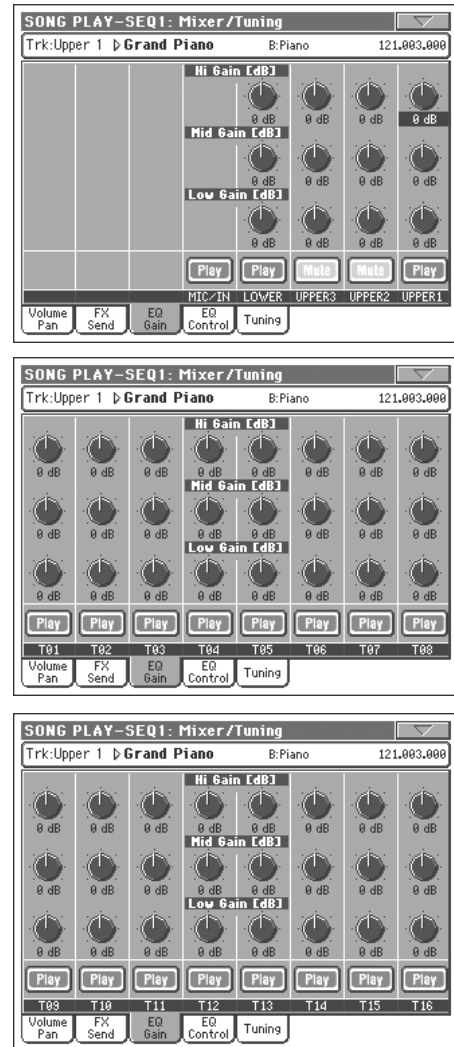
Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Mixer/Tuning: EQ Gain

Na této stránce můžete nastavit 3-band ekvalizaci (EQ) každé jednotlivé stopy.
Tlačítkem TRACK SELECT přepněte stopy klaviatury na stopy songů a naopak.



Hi (High) Gain

►PERF ►STS

Tento parametr umožňuje nastavit ekvalizaci pro vysoké frekvence u jednotlivých stop. Jedná se o křivku regálového filtru. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

Mid (Middle) Gain

►PERF ►STS

Tento parametr umožňuje nastavit ekvalizaci pro střední frekvence jednotlivé stopy. Jedná se o křivku filtru typu bell. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

Low Gain

►PERF ►STS

Tento parametr umožňuje nastavit ekvalizaci pro nízké frekvence jednotlivé stopy. Jedná se o křivku regálového filtru. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

Ikona Play/Mute

►PERF ►STS ►GBL^{Sng}

Stav play/mute stopy. Viz „Stav stop klaviatury“ na str. 145, kde je více informací.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

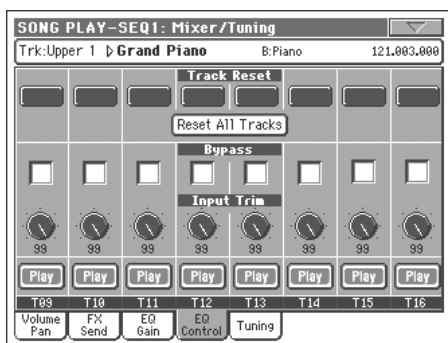
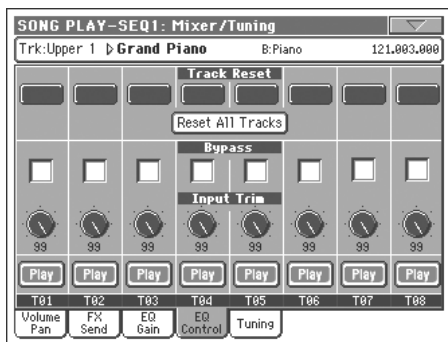
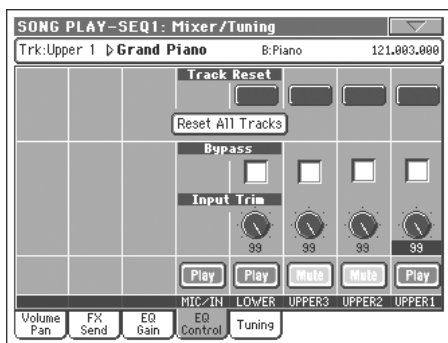


Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Mixer/Tuning: EQ Control

Tato stránka umožňuje resetovat nebo obejít ekvalizaci stopy, naprogramovanou na předchozí stránce.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete stopy klaviatury na stopy songů a naopak.



Tlačítka Track Reset

Těmito tlačítky resetujete (tedy "vyhladíte") ekvalizaci odpovídající stopy.

Tlačítko Reset All Tracks

Tímto tlačítkem resetujete (tedy "vyhladíte") ekvalizaci všech stop.

Bypass

►PERF ►STS

Označením těchto boxů obejdete ekvalizaci odpovídající stopy. V tom případě nemá ekvalizace žádný vliv na stopu, ale všechny parametry jsou zachovány. Pokud box neoznačíte, ekvalizace se aktivuje znovu s původním nastavením.

Input Trim

►PERF ►STS

Tento knob umožňuje omezit úroveň signálu, procházejícího ekvalizérem. Hodnoty extrémní ekvalizace mohou přetížit audio obvody a vést ke zkreslení. Toto ovládání umožňuje nastavit ekvalizace podle potřeby a současně předejít přetížení.

►PERF ►STS ►GBL^{Sng}

Ikona Play/Mute

Stav play/mute stopy. Viz „Stav stop klaviatury“ na str. 145, kde je více informací.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Mixer/Tuning: Tuning

Parametry na této stránce umožňují nastavit různé podmínky ladění. Viz „Mixer/Tuning: Tuning“ na str. 92, kde je více podrobností.

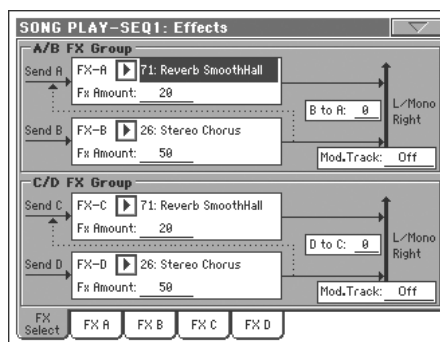
Parametry

►PERF ►STS

Pozn.: Hodnoty stopy songu, editované na této stránce se neukládají, ale jsou určeny jen pro použití v reálném čase.

Effects: FX Select

Tato stránka umožňuje zvolit efekty pro přiřazení čtyřem interním FX procesorům (A-D).



Pozn.: Pokud zastavíte song nebo zvolíte jiný, nastaví se opět standardní hodnoty. Můžete však zastavit song, změnit efekty a pak spustit song znovu, s novými efekty. Chcete-li trvale změnit efekty, editujte song v režimu Sequencer.

Pozn.: Standardní nastavení efektů lze uchovat v nastavení GlobalSong Play, příkazem "Write Global-Song Play Setup" z nabídky stránky (viz str. 160).

FX A...D

►PERF ►STS ►GBL^{Sng}

Efekty, přiřazené odpovídajícím efektovým procesorům. Obvykle jsou A a C reverby, zatímco B a D jsou modulační efekty (chorus, flanger, delay...). Výpis dostupných efektů najdete v dodatku "Advanced Edit" na Accessory CD.

FX Amount

►PERF ►STS ►GBL^{Sng}

Hlasitost efektu, přidaného k původnímu (nezpracovanému) signálu.

B to A, D to C▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

Hodnota efektu B, který se vrací na vstup efektu A nebo efektu D, který se vrací na vstup efektu C.

Mod.Track (Modulační stopa)▶PERF ▶GBL^{Sng}

Zdrojová stopa pro modulační MIDI zprávy. Můžete modulovat parametry efektů MIDI zprávou, vygenerovanou fyzickým kontrolerem na stopě Songu.

Efekty v režimu Song Play

Pa800 je vybaven čtyřmi efektovými procesory nebo DSP (Digital Signal Processors), pro zpracování MIDI stop. V režimu Song Play můžete mít 2-4 efekty současně, podle midi souboru, který jste načetli.

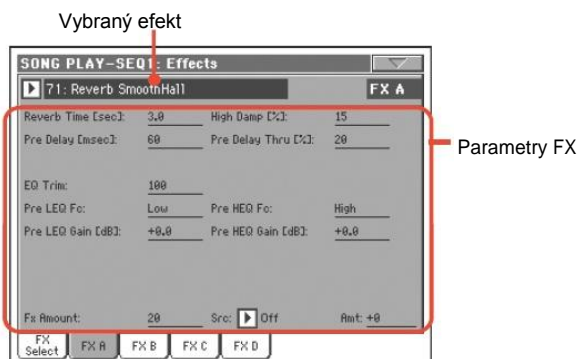
Efekty A a B jsou obvykle rezervovány pro oba sekvencery a Pady, zatímco efekty C a D jsou obvykle rezervovány stopám klaviatury.

Podle stavu parametru „Seq.2 FX Mode“, by měl být každý efektový pár rezervovaný pro jiný sekvencer (viz str. 159). Můžete také vytvořit songy, které využívají v režimu Sequencer všechny 4 efekty

- Song, vytvořený v Pa800 (v režimu Sequencer) může použít až 4 efekty (obvykle 2 reverby + 2 modulační efekty); každá stopa může použít pár A/B nebo C/D.
- Standardní MIDI nebo Karaoke™ soubor využívá pouze 2 efekty (obvykle 1 reverb + 1 modulační efekt). To umožňuje využít zbývající 2 efekty pro stopy v reálném čase.
- Jestliže používáte oba sekvencery současně a „Seq.2 FX Mode“ je v režimu „AB“ (viz str. 159), použijí tak jen pár A/B, zatímco pár C/D je rezervovaný pro stopy klaviatury.
- Jestliže používáte oba sekvencery současně a „Seq.2 FX Mode“ je v režimu „CD“ (viz str. 159), sekvencer 1 tak použije pár A/B, zatímco Sequencer 2 použije pár C/D, sdílený se stopami klaviatury.

Effects: FX A...D

Tyto stránky obsahují editační parametry pro čtyři efektové procesory. Zde je příklad stránky FX A, s přiřazeným efektem Reverb SmoothHall.

**Selected effect**▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

Vyberte jeden z dostupných efektů v této vyjeté nabídce. Je to ekvivalentní k parametrům „FX A...D“, na stránce „Effects: FX Select“ (viz výše).

FX parameters▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

Parametry se mohou lišit, v závislosti na zvoleném efektu. Viz dodatek „Advanced Edit“ na Accessory CD, kde je výpis dostupných parametrů pro každý typ efektu.

FX Amount▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

Hlasitost efektu, přidaného k původnímu (nezpracovanému) signálu.

Src (Source)▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

Zdroj modulace. Chcete-li zvolit stopu, generující tuto zprávu, viz parametry „Mod.Track (Modulating Track)“, na stránce „Effects: FX Select“ (viz výše). Výpis dostupných modulačních zdrojů najdete v dodatku „Advanced Edit“ na Accessory CD.

Track Controls: Mode

Tyto parametry umožňují nastavit Internal/External a stav Poly/Mono stop songů. Viz „Track Controls: Mode“ na str. 94.

Parameters▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

Pozn.: Tyto parametry lze uložit do nastavení Global-Song Play, volbou příkazu Write Global-Song Play z nabídky stránky.

Track Controls: Drum Volume

Tyto parametry umožňují nastavit hlasitost každé rodiny perkusních nástrojů. Viz „Track Controls: Drum Volume“ na str. 155.

▶PERF ▶STS

Parameters

Pozn.: Hodnoty stopy songu, editované na této stránce se neukládají, ale jsou určeny jen pro použití v reálném čase.

Track Controls: Easy Edit

Tyto parametry umožňují „jemně doladit“ editační parametry zvuků, přiřazených stopám. Viz „Track Controls: Event Edit“ na str. 96.

▶PERF ▶STS

Parameters

Pozn.: Hodnoty stopy songu, editované na této stránce se neukládají, ale jsou určeny jen pro použití v reálném čase.

Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

Tyto parametry umožňují nastavit parametry stop klaviatury. Viz „Keyboard/Ensemble: Keyboard Control“ na str. 97.

Parameters

►PERF ►STS

Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

Tyto parametry umožňují zvolit notu a dynamický rozsah stop klaviatury. Viz „Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range“ na str. 97.

Parameters

►PERF ►STS

Keyboard/Ensemble: Ensemble

Viz „Keyboard/Ensemble: Ensemble“ na str. 98.

Parameters

►PERF ►STS

Pad/Switch: Pad

Viz „Pad/Switch: Pad“ na str. 100.

Parameters

►PERF ►STS

Pad/Switch: Assignable Switch

Viz „Pad/Switch: Assignable Switch“ na str. 100.

Parameters

►PERF ►STS

Jukebox Editor

Funkce Jukebox umožňuje přehrát playlist songů (127 max), pouhým stiskem tlačítka. Soubor Jukebox přehrajete přiřazením sekvenceru 1, po zvolení na stránce Song Select, jakoby šlo o běžný song (viz „Panel Jukebox“ na str. 147).



Na této stránce můžete tvořit, editovat a uložit soubor Jukebox. Playlist může obsahovat standardní MIDI soubory a Karaoke™ soubory.

Pokud jste již soubor Jukebox zvolili v sekvenceru, po vstupu na tuto stránku jej můžete editovat. Jinak po vstupu na tuto stránku bude playlist prázdný.

Chcete-li vytvořit nový soubor Jukebox, stiskem Del All odstraníte všechny songy z aktuálního playlistu. Přidejte nové songy, pak stiskněte Save a zadejte jiné jméno ještě před potvrzením. Nový soubor Jukebox se uloží na disk.

Move Up/Down

Těmito tlačítka posunete zvolenou položku nahoru nebo dolů v playlistu.

Add

Přidá song na konec aktuálního playlistu. Do playlistu můžete přidat až 127 songů.

Pozn.: Soubor Jukebox může obsahovat pouze songy, obsažené ve stejné složce.

Tip: Namísto jednoho songu můžete zvolit soubor Jukebox a celý jeho obsah přidat k aktuálnímu souboru Jukebox.

Insert

Vloží song na aktuální pozici (tedy mezi zvolenou a předchozí položku). Všechny následující songy se posunou na další vyšší pozici. Do playlistu můžete přidat až 127 songů.

Pozn.: Soubor Jukebox může obsahovat pouze songy, obsažené ve stejné složce.

Tip: Namísto jednoho songu můžete zvolit soubor Jukebox a celý jeho obsah přidat k aktuálnímu souboru Jukebox.

Delete

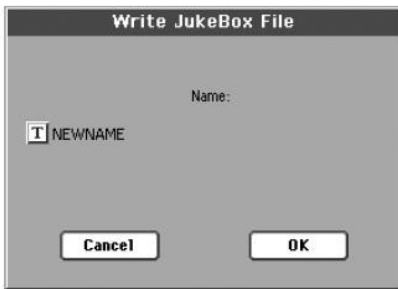
Tento příkaz umožňuje vymazat zvolený song z playlistu.

Del All

Tímto příkazem vymažete celý soubor Jukebox.

Save

Stiskem tlačítka uložíte soubor Jukeboxu na disk. Objeví se dialogový box Save Jukebox File, kde můžete upravit jméno a soubor uložit na disk.



Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno textového editoru a můžete upravit jméno.

Pokud editujete existující playlist a nezměníte jméno, bude starý soubor přepsán. Pokud změníte jméno, nový soubor se uloží na disk.

Jestliže uložíte nový playlist, automaticky se vytvoří jméno „NEWNAME.JBX“ a můžete je změnit.

Pozn.: Soubor „JBX“ můžete vytvořit jen ve stejné složce, kde jsou soubory songů, uvedené v playlistu.

Groove Quantize

Můžete aplikovat „groove-quantizaci“ u sekvenceru 1. Groove-quantizace je způsob změny hudebního groove během přehrávání, posunem not na nejbližší osu rytmické „mřížky“. Nebojte se experimentovat: tato funkce je skvělým zdrojem hudební inspirace.

Groove quantizaci aktivujete buď příkazem na této stránce, nebo označením příkazu Groove Quantize Enable v nabídce stránky.



Pozn.: Parametry Groove Quantize se neukládají, jelikož jsou určeny pouze pro použití v reálném čase.

Enable

Aktivuje/deaktivuje kvantizaci. Automaticky se vypne, kdykoliv nástroj zapnete, nebo když zvolíte jiný song.

Tip: Funkci Groove Quantize aktivujete/deaktivujete také zvolením příkazu „Seq.1-Groove Quantize Enable“ z nabídky stránky.

Note Start

Aktivuje/deaktivuje kvantizaci události Note On (tedy začátku noty).

Note Duration

Aktivuje/deaktivuje kvantizaci události Note Off (tedy délku trvání noty).

Resolution

Hrubé rozlišení mřížky kvantizace. Tento parametr je hodnotou hlavní kvantizace, který se mění hodnotami Acc, Swing a Window.

(1/32)...(1/4)

Rozlišení mřížky, v hodnotách not („3“ za hodnotou značí „triolu“). Např. když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8. Když zvolíte 1/4, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/4.

Bez kvantizace



1/8



1/4



Accuracy

Procentuální přesnost kvantizace. Např. je-li Acc=50 a nota je 20 ticků mimo mřížku, posune se na mřížku jen o 10 ticků.

0 Žádná přesnost. Kvantizace se nespustí.

100 Maximální přesnost. Nota se posune přesně na pozici mřížky.

Swing

Asymetrie kvantizace (synkopy). Osy mřížky lehkých dob jsou posunuty vůči dobám těžkým.

0 Liché osy se zcela přesunou na následující sudé osy.

50 Lehké doby jsou přesně mezi těžkými.

100 Liché osy se zcela přesunou na následující sudé osy.

Swng=50



Swng=25



Swng=75



Window

Oblast působnosti kvantizace, ohraničením os mřížky.

0	Okno kvantizace odpovídá osám. Žádná kvantizace se neprovádí.
100	Okno kvantizace se rozšíří až k nejbližšímu oknu; veškeré události jsou kvantizovány.

Off Žádná stopa nevysílá noty do modulu Harmony Voice processoru. Z MIDI IN lze přijímat akordy.

Seq.1-Track 1...16

Noty jsou vysílány ze stop Sekvenceru 1.

Seq.2-Track 1...16

Noty jsou vysílány ze stop Sekvenceru 2.

Seq.1+2 Track 1...16

Noty jsou vysílány ze stop se stejným jménem u obou sekvencerů 1 i 2.

Upozornění: Pokud doba sekvenceru generují noty současně, harmonizér je obdrží od obou sekvencerů. Pamatujte na to, že noty jsou do harmonizéru vysílány, i když pohnete sliderem SEQUENCER BALANCE úplně na opačnou stranu od generujícího sekvenceru a může tak dojít k interferenci se songem, který posloucháte.

Global

Akordy jsou vysílány z oblasti detekce akordů na klaviatuře.

Preferences: Track Settings

Na této stránce můžete nastavit různé obecné parametry stopy songu.



Pozn.: Tato nastavení se ukládají v oblasti Song Play Setup, globálního souboru (společně se všemi ostatními parametry, v manuálu označenými zkratkou [GBL^{Sng}](#)). Po změně těchto hodnot příkazem Write Global-Song Play Setup z nabídky stránky nastavení uložíte do Global.

Melody

[GBL^{Sng}](#)

Tento parametr volí stopu melodie songu. Stopu umlčíte funkcí „Melody Mute“, přiřaditelnou přepínači, nožnímu spínači či EC5 pedálu.

Drum

[GBL^{Sng}](#)

Tento parametr volí rytmickou stopu songu. Tato zůstává nastavená na přehrání (současně se stopou Bass), když zvolíte funkci „Drum&Bass“, přiřaditelnou přepínači, nožnímu spínači či EC5 pedálu.

Bass

[GBL^{Sng}](#)

Tento parametr volí basovou stopu songu. Tato zůstává nastavená na přehrání (současně se stopou Drum), když zvolíte funkci „Drum&Bass“, přiřaditelnou přepínači, nožnímu spínači či EC5 pedálu.

Harmony Track

[GBL^{Sng}](#)

Voice Processor získává noty akordu (stejně jako zprávy Program Change) ze stopy, určené tímto parametrem.

Preferences: General Control

Na této stránce můžete nastavit různé obecné parametry.



Pozn.: Tato nastavení se ukládají v oblasti Song Play Setup, globálního souboru (společně se všemi ostatními parametry, v manuálu označenými zkratkou [GBL^{Sng}](#)). Po změně těchto hodnot příkazem Write Global-Style Play Setup z nabídky stránky nastavení uložíte do Global.

Midi Setup

[GBL^{Sng}](#)

MIDI kanály režimu Song Play lze automaticky konfigurovat výběrem MIDI nastavení tímto parametrem. Viz „MIDI“ na str. 241, kde je více informací o použití MIDI nastavení.

Pozn.: Chcete-li automaticky zvolit MIDI Setup při vstupu do režimu Song Play, zvolte příkaz Write Global-Song Setup v nabídce stránky.

Bližší informace o MIDI nastavení, viz „MIDI Setup“, str. 287.

Pozn.: Po zvolení MIDI nastavení můžete přejít do režimu Global a aplikovat další změny nastavení kanálů. Chcete-li uložit tyto změny do MIDI nastavení a jste v režimu Global, zvolte příkaz Write Global-Midi z nabídky na stránce. Všechna MIDI nastavení můžete upravovat a přepisovat.

Tip: Chcete-li obnovit původní MIDI nastavení, natáhněte původní data po výrobě (stáhněte z www.korgpa.com).

Performance recalls FX CD

►GBL^{Sng}

Tento parametr volí režim efektů pro Performanci.

- Off Když zvolíte Performanci, nebude zvolen žádný efekt.
- On Performance zvolí efektní pár C/D.

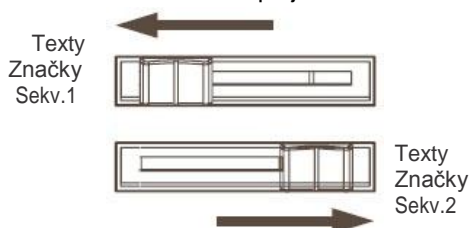
Pozn.: Pokud je tento parametr i "Seq.2 FX Mode" parametr nastavený na výběr C/D efektního páru, sekvencer 2 sdílí jeho efekty se stopami klaviatury. Proto lze tyto efekty měnit jak výběrem songu pro sekvencer 2, tak volbou Performance.

Lyrics/Markers Balance Link

►GBL^{Sng}

Tento parametr umožňuje využít slider SEQUENCER BALANCE k výběru sekvenceru, jehož texty nebo značky se zobrazí na vlastním displeji, a jeho texty budou vidět na externím monitoru (dodaném s nainstalovanou, volitelnou VIF4 video interface kartou).

- Off Když posunete cross-fader SEQUENCER BALANCE, bude zvolen pouze poměr mezi hlasitostmi songů. Zobrazené texty či značky zůstávají beze změny.
- On Když posunete slider SEQUENCER BALANCE zcela doleva nebo doprava, odpovídající song zesílí a jeho texty a značky jsou aktivní a zobrazí se na displeji.



Link Mode

►GBL^{Sng}

Oba sekvencery mohou pracovat na jiném tempu (Off), nebo používat stejné tempo (různé režimy Link). Režim Link můžete zapnout tlačítkem TEMPO LOCK, LEDka se rozsvítí (standardně je režim Beat zvolen již poprvé). Tím se také zapne funkce Tempo Lock.

Tip: Můžete vždy začít s oběma sekvencery současně, pokud podržíte tlačítko SHIFT a stisknete jedno z tlačítek (PLAY/STOP) ►/■.

- Off Tempo obou sekvencerů je nezávislé. Každý sekvencer má své vlastní tempo.
- Measure Tempo obou sekvencerů je společné. Data tempa, uložená v songu jsou ignorována.

Nastavte tempo kolečkem.

Spusťte některý sekvencer stiskem tlačítka (PLAY/STOP) ►/■. Potom spusťte druhý sekvencer stiskem jeho ►/■ (PLAY/STOP); tento sekvencer se spustí od dalšího taktu.

- Beat Tempo obou sekvencerů je společné. Data tempa, uložená v songu jsou ignorována. Nastavte tempo kolečkem. Spusťte některý sekvencer stiskem tlačítka (PLAY/STOP) ►/■. Potom spusťte druhý sekvencer stiskem téhož tlačítka ►/■ (PLAY/STOP); tento sekvencer se spustí na další dobu (čtvrtovou nebo celou, podle časování songu).

Seq.2 FX Mode

►GBL^{Sng}

Tento parametr volí režim efektů pro sekvencer 2. Pokud natáhněte song se 4 efekty, budou využity všechny, nezávisle na nastavení.

- AB Bude využit efektní pár A a B. Sekvencer 2 sdílí efekty se sekvencerem 1.
- CD Bude využit efektní pár C a D.
- Pozn.:** Pokud je tento parametr nastaven na CD, sekvencer 2 sdílí efekty se stopami klaviatury, takže tyto efekty lze změnit buď volbou songu pro sekvencer 2, nebo Performance (ledaže byste nechali parametr "Performance recalls FX CD" neoznačený – viz níže).

Fast Play

►GBL^{Sng}

Je-li označena, tato funkce umožňuje přeskočit prázdné doby setupu na začátku songu a rovnou spustit první notu. Ovšem veškerá data setupu jsou načtena a akceptována.

Pozn.: Pokud Pa800 ovládá externí hudební nástroj, rychlý přenos MIDI dat do konektoru MIDI OUT nebo USB portu může mít přesto zpoždění na startu songu. Proto doporučujeme vypnout tuto funkci, pokud Pa800 napojíte do jiného nástroje.

Get Hard Disk Path

►GBL^{Sng}

Dostupný jen v případě nainstalovaného hard disku.

Stiskem tohoto tlačítka se zobrazí cesta ke každému sekvenceru. Tak víte, kde jsou aktuálně zvolené songy ujmístěny na disku.

Pokud uložíte tyto cesty jako globální, volbou příkazu „Write Global-Song Play Setup“ z nabídky stránky, poprvé se otevře okno Song Select, po dalším zapnutí nástroje se pak již takto zvolená cesta stává standardní.

Nabídka stránky

Stiskem ikony nabídky stránky otevřete nabídku. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem čehokoliv na displeji zavřete nabídku bez volby příkazu.



Write Performance

Tímto příkazem otevřete dialogový box Write Performance a uložíte většinu aktuálního nastavení ovládacího panelu do performance.

Viz "Dialogový box Write Performance" na str. 104, kde je více informací.

Write Global-Song Play Setup

Tímto příkazem otevřete dialogový box Write Global-Song Setup a uložíte globální nastavení, jedinečné pro režim Song Play.

Viz "Dialogový box Global-Song Play Setup" na str. 161, kde je více informací.

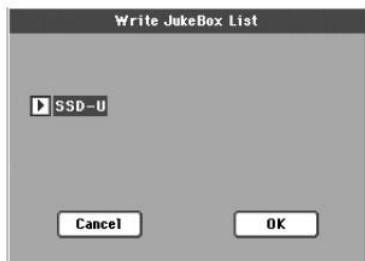
Save Song Marker Seq.1/2

Tímto příkazem uložíte značky, vytvořené v odpovídajícím sekvenceru (viz „Postranní záložky značek“ na str. 149).

Export Jukebox List

Tímto příkazem uložíte aktuální playlist Jukebox jako textový soubor na disk. Zde je postup.

1. Jelikož je soubor Jukebox přiřazen sekvenceru, zvolte příkaz Export Jukebox List z nabídky stránky.
2. Objeví se dialogový box s dotazem na volbu buď interní SSD-U paměti nebo paměti, připojené do jednoho z USB Host portů.



3. Zvolte některou a stiskem OK volbu potvrďte.

Pozn.: Po uložení bude textový soubor pojmenován podle zvoleného souboru Jukebox. Např. soubor Jukebox se jménem "Dummy" vygeneruje soubor "Dummy.txt".

Nový, nepojmenovaný soubor Jukebox se vygeneruje se jménem "New_name.txt". Pokud již existuje soubor se stejným jménem v cílovém místě, bude přepsán bez vyčkání na potvrzení.

Seznam bude zahrnovat pořadové číslo, přiřazené každému Songu, jména souborů a celkový počet souborů v seznamu. Kvůli správnému zobrazení a výpisu v počítači, použijte pevnou velikost (tedy neproporcionální) znaků v textovém editoru.

Seq.1-Groove Quantize Enable

Aktivuje/ deaktivuje groove kvantizaci (viz „Groove Quantize“ na str. 157). Označení se automaticky zruší, kdykoliv nástroj zapnete, nebo když zvolíte jiný song.

Pozn.: Groove Quantize funguje jen u sekvenceru 1.

Solo Track

Zvolte stopu u aktuálního sekvenceru pro Solo a označte tuto položku. Uslyšíte pouze zvolenou stopu a indikace 'Solo' bude blikat v hlavičce stránky.

Chcete-li ukončit funkci Solo, zrušte toto označení.

Funkce Solo může fungovat různě, podle zvolené stopy:

- **Keyboard track:** Zvolená stopa kláves je jedinou stopou, kterou slyšíte při hraní na klaviaturu. Všechny ostatní stopy klaviatury jsou umlčeny. Stopy sekvenceru jsou ponechány ve stavu Play.
- **Song track:** Zvolená stopa je jediná stopa songů, kterou slyšíte. Všechny ostatní stopy songů jsou umlčeny. Stopy klaviatury jsou ponechány ve stavu Play.

[SHIFT] Tlačítko SHIFT ponechte stisknuté a dotykem zvolte solo u jedné ze stop. Stejným způsobem naopak deaktivujete funkci Solo u stop.

Copy/Paste FX

Jeden či všechny čtyři efekty můžete kopírovat mezi styly, performancemi, STS a songy. K tomu zvolte příkaz "Copy FX" a "Paste FX" z nabídky na stránce režimu Style Play, Song Play nebo Sequencer.

Kopírování jednoho efektu:

1. Vyberte zdrojový song, performanci, styl nebo STS, pak
 - jděte na stránku, odkud chcete kopírovat efekt (FX A, FX B, FX C nebo FX D) *nebo*
 - jděte na stránku Effects > FX Select, odkud chcete kopírovat všechny čtyři efekty. To se může hodit, chcete-li kopírovat dva nebo tři ze čtyř efektů do různých performancí, stylů nebo STS.
2. Zvolte příkaz "Copy FX" z nabídky stránky.
3. Vyberte cílovou performanci, styl nebo STS, pak jděte na stránku, kam chcete efekt vložit (FX A, FX B, FX C nebo FX D).
4. Zvolte příkaz "Paste FX" z nabídky stránky.

Kopírování všech čtyř efektů:

1. Zvolte zdrojovou performanci, styl nebo STS, pak jděte na stránku Effects > FX Select, odkud kopírujete efekty.
2. Zvolte příkaz "Copy FX" z nabídky stránky.

3. Vyberte cílovou performanci, styl nebo STS, pak jděte na stránku Effects > FX Select.
4. Zvolte příkaz "Paste FX" z nabídky stránky.

Režim Easy

Režim Easy umožňuje použít režimy Style Play a Song Play s jednodušším ovládáním. Doporučujeme začátečníkům i profesionálům, pokud se nechtějí zabývat speciálními parametry v pokročilém prostředí.

Kdykoliv můžete ručně za/vypnout režim Easy příkazem Easy Mode v nabídce stránky v režimech Style Play a Song Play.

Viz "Stránka Song Play podrobně" na str. 8, kde je více informací.

Dialogový box Write Global-Song Play Setup

Toto okno otevřete výběrem položky Write Global-Song Play Setup z nabídky stránky. Zde můžete uložit různá nastavení Song Preference (viz "Preferences: Track Settings" na str. 158), uložené do souboru Global.



Parametry, uložené v oblasti Song Play Setup, jsou v uživatelském manuálu označeny symbolem ►GBL^{Sng}.

SongBook

SongBook je vlastní databáze, která umožňuje organizovat různé „hudební zdroje“ (styly, standardní MIDI a KAR soubory), kvůli snadnému nalezení.

Režim SongBook pokrývá režim Style Play a Song Play. Pokud zvolíte položku v databázi, režim Style Play nebo Song Play se automaticky zvolí, podle typu souboru, souvisejícího s položkou.

Kromě pomoci s organizováním představení, SongBook umožňuje sladit práci čtyř padů a až čtyř STS pro každý standardní MIDI soubor, přehrávaný v režimu Song Play. Tímto způsobem je pak snadné vyvolat kompletní nastavení stop klaviatury, efektů a Voice procesoru pro hraní se standardním MIDI souborem v reálném čase.

Více informací o použití SongBook viz Quick Start (od str. 58).

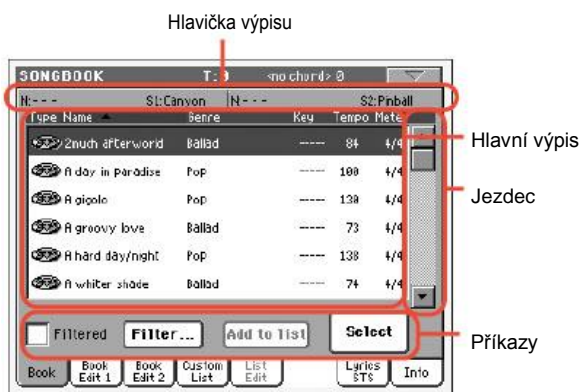
Pozn.: Položky SongBook nazahrnují aktuální data, ale pouze vodítko ke stylu v paměti nebo ke standardnímu MIDI souboru. Pokud zkopírujete soubor SongBooku, odkazované soubory se nekopírují.

Upozornění: Jestliže natáhnete výpis SongBooku z karty (soubor „SBD“), aktuálně existující v paměti se vymaže. Uložte si proto starší výpis SongBooku, než natáhnete nový.

Book

Stránka Book obsahuje kompletní databázi položek songů (tedy soubor „SBD“). Pokud jste na této stránce, můžete zvolit položku a stiskem tlačítka Select na displeji spustíte přehrávání.

Pokud je zvolen příkaz „Enable List Edit“ v nabídce stránky (viz výše), tlačítko „Add to list“ se zpřístupní, takže můžete přidávat další položky do zvoleného Custom Listu.

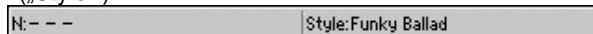


Každá položka databáze může obsahovat autora, jméno, žánr, původní tóninu, tempo a rytmus songu. Pokud zvolíte jednu z položek, automaticky se vyvolá související styl nebo standardní MIDI soubor.

List Header (hlavička výpisu)

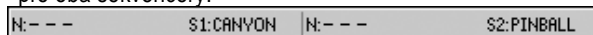
Hlavička výpisu se může změnit, podle typu dat, spojených se zvolenou položkou.

- Pokud styl souvisí s položkou, jméno aktuálně zvolené položky vidíte vlevo („N:“) a související styl je vpravo („Style:“):



- Pokud souvisí s položkou standardní MIDI soubor, hlavička výpisu je rozdělena do dvou částí, kde levá se týká sekvenceru 1 a pravá sekvenceru 2.

Informace pro zvolené jméno položky („N:“) a související standardní MIDI soubor („S1:“ nebo „S2:“) jsou tak pro oba sekvencery:



Pozn.: Jestliže zvolíte jiný styl nebo standardní MIDI soubor, pole jména položky („N:“) zůstane prázdné (---), což značí, že položka je změněna.

Main list (hlavní výpis)

Výpis celé databáze SongBook. Jezdcem procházíte soubor ve složkách.

Dotykem jednoho ze štítků nad výpisem změníte pořadí, ve kterém jsou položky zobrazeny. Např. dotykem štítku „Name“ se výpis srovná abecedně, podle jmen souborů. Zvolený štítek je zvýrazněn červeně, tím vyznačuje aktuálně zvolené pořadí.



Odpovídající položky v nabídce stránky se automaticky obnoví podle těchto změn (viz „Třídění podle typu/jména/žánru/umělce/tóniny/tempa/rytmu“ na str. 169).

Stisknete-li štítek znovu, pořadí souborů se přepne z rostoucího na klesající.

Scrollbar (jezdec)

Posuvným jezdcem můžete listovat v seznamu.

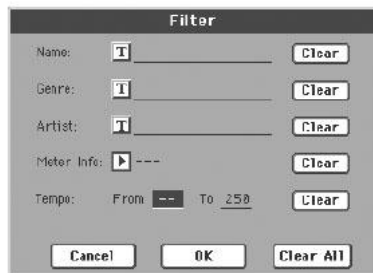
Příkazy

Filtered

Pokud označíte tento box, zobrazí se pouze položky, které odpovídají zvolenému kritériu filtru v Hlavním výpisu. Box je označen automaticky, když ukončíte dialogový box Filter stiskem OK (viz níže).

Filter...

Stiskem tohoto tlačítka otevřete dialogový box Filter a zvolíte jedno či více kritérií filtru, takže vidíte vybranou množinu položek v hlavním výpisu.



Stiskněte tlačítko **T** (Text Edit) u kritéria vyhledávání, které chcete upravit (Name, Genre nebo Artist). Můžete také zvolit Meter nebo rozsah hodnot tempa.

Stiskem tlačítka Clear u kritéria vyhledávání můžete vymazat nebo nastavit standardní hodnotu.

Stiskem Clear All resetujete všechna vyhledávací kritéria, kromě tempa.

Add to list

Vyberte položku, pak stiskem tlačítka přidejte zvolenou položku do aktuálního Custom Listu (viz „Custom List“ na str. 167).

Select

Stiskem tohoto tlačítka potvrdíte výběr zvýrazněné položky v seznamu. Po stisku tlačítka se jméno zvolené položky objeví v levém horním rohu na displeji („N:“).

Pokud zvolíte song z některého SongBook playlistu, jeho jméno se objeví v reverzní barvě textu, na tmavomodrém pozadí. V tom případě je zvolen song, ale ještě není natažený.

Pokud stisknete tlačítko Select na displeji, song se natáhne. Modré pozadí se změní na zelené, zobrazený song je natažen a připraven ke spuštění.

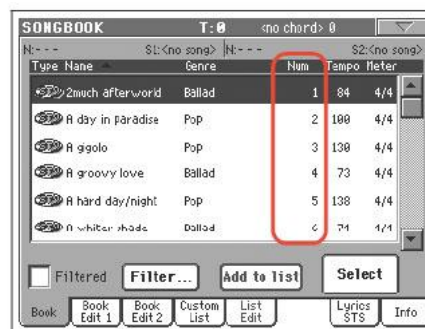
Numerický výběr položek

V režimu SongBook můžete zvolit položku SongBook, podle jejího jedinečného čísla. Tato čísla, spojená s každou položkou jsou jim přidána na stránce Book Edit 2 (viz „Book Edit 2“ na str. 166).

Chcete-li vidět tato čísla na stránce Book, zvolte příkaz „Show Song Numbers (now Key)“ z nabídky stránky:



Po odeslání příkazu se objeví sloupec „Num“:



Chcete-li vidět znovu sloupec „Key“, zvolte příkaz „Show Key (now Song Numbers)“ z nabídky stránky. Chcete-li zvolit položku SongBook zadáním čísla, stiskněte znovu tlačítko SONGBOOK, vstoupíte na stránku režimu SongBook. Objeví se numerická klávesnice, která umožňuje zadat číslo odpovídající požadované položce.

Výběr položek SongBooku přes MIDI

Položky SongBooku je možné zvolit také přes MIDI (speciálním kanálem Control), s využitím vyhrazených zpráv Control Change #99 (MSB, s hodnotou 2) a #98 (LSB, s hodnotou 64). Viz „Výběr položek SongBooku přes MIDI“ na další stránce.

Nastavení speciálního kanálu Control MIDI

Nejprve jděte na stránku Global > MIDI > Setup/ General Control a zvolte MIDI Setup, který použijete při vzdáleném zadávání položek SongBooku.

Potom jděte na stránku Global > MIDI > Midi In Channel, kde přiřadíte speciálnímu Control kanálu konkrétní MIDI kanál.

Přiřaďte volbu Control jednomu ze 16-ti dostupných MIDI kanálů (obvykle některý z vyšších).

Pokud jste hotovi, uložte nastavení do aktuálního MIDI Setupu výběrem příkazu „Write Global-Midi Setup“ z nabídky stránky.

Pokud chcete využít jiný MIDI kanál pro režimy Style Play a Song Play, opakujte tento postup a vytvořte další MIDI Setup.

Přiřazení MIDI Setupu režimu Style Play a Song Play

Jelikož položky SongBooku vyvolávají režim Style Play nebo Song Play dynamicky, doporučujeme přiřadit je stejnému MIDI Setupu, nebo dvěma různým MIDI Setupům s přiřazením Control kanálu stejnému MIDI kanálu. Tímto způsobem využijete tentýž MIDI kanál k volbě položky SongBooku jak v režimu Style Play, tak Song Play.

Pokud vyvoláte jeden z pracovních režimů, MIDI Setup, uložený v Style Play Setupu nebo v Song Play Setupu se automaticky vyvolá a automaticky se konfiguruje MIDI kanály.

Přiřazení MIDI Setupu oběma režimům nezávisle:

- V režimu Style Play jděte na stránku Style Play > Preferences > Style Setup a zvolte MIDI Setup. Zvolte příkaz Write Global-Song Setup z nabídky stránky.

- V režimu Song Play jděte na stránku Song Play > Preferences > General Control a zvolte stejný MIDI Setup, jaký je přiřazený režimu Style Play. Zvolte příkaz Write Global-Song Setup z nabídky stránky.

Výběr položek SongBooku přes MIDI

Pokud je vše připraveno ke vzdálenému výběru položek SongBooku, přepněte se do režimu Style Play či Song Play. Nyní musí Pa800 přijmout zprávy NRPN Control Change #99 (MSB, s hodnotou 2) a #98 (LSB, s hodnotou 64) na speciálním Control kanále, v rychlém sledu, jako inicializační řetězec. Tento řetězec musíte poslat jen jednou, dokud nepošlete příkaz NRPN Control na stejném MIDI kanálu, než zvolíte jinou položku SongBook.

Po vyslání inicializačního řetězce musíte poslat řetězec výběru, složený ze dvou zpráv Control Change: CC#06 (Data Entry MSB) pro tisíce a setiny, a CC#38 (Data Entry LSB) pro desítky a jednotky. Rozsah pro Data Entry ovládání je v tomto případě 0~99 (namísto typických 0~127).

Následující příklady zobrazují typické situace.

- Následujícím řetězcem zvolíte položku #77 SongBooku:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Inicializační řetězec (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	0	Tisíce a setiny (00xx)
DataEnt LSB	77	Desítky a jednotky (xx77)

- Následujícím řetězcem zvolíte položku #100 SongBooku:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Inicializační řetězec (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	1	Tisíce a setiny (01xx)
DataEnt LSB	0	Desítky a jednotky (xx00)

- Následujícím řetězcem zvolíte položku #8563 SongBooku:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Inicializační řetězec (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	85	Tisíce a setiny (85xx)
DataEnt LSB	63	Desítky a jednotky (xx63)

Book Edit 1

Stránka Book Edit 1 je ta, kde můžete přidat nebo změnit položky SongBooku.

Tip: Na stránce Book zvolte Filter, kterým rychle najdete položku pro editaci.

Stránka Book Edit 1 s položkou, založenou na stylu:



Stránka Book Edit 1 s položkou, založenou na songu:



Hlavička

Name

►SB

Jméno zvolené položky songu. Jméno se přiřadí, když stiskem tlačítka Write uložíte položku do výpisu SongBooku.

Resource

►SB

Styl nebo standardní MIDI soubor, spojený se zvolenou položkou.

Upozornění: Jestliže nahradíte tento zdroj jiným, platí stejná cesta k uložení na mediu i jméno (v případě standardního MIDI souboru) nebo číslo paměti (v případě stylu), takže položka SongBooku již neodkazuje na správná data. Proto provádějte vymazání či přesun stylu nebo spojeného souboru s položkou SongBooku z původního místa promyšleně.

Oblast databáze

Genre

►SB

Hudební žánr, související s položkou.

Artist

►SB

Jméno umělce, v songu, souvisejícím s položkou.

Key Info

▶SB

Originální tónina položky. První pole je jméno tóniny, druhé je režim (dur nebo moll).

Tempo

▶SB

Základní tempo stylu, nebo počáteční tempo standardního MIDI souboru, souvisejícího s položkou. To se může změnit, pokud je událost Tempo Change zahrnuta v souvisejícím zdroji.

Pozn.: Dokonce i když můžete editovat tuto hodnotu, počáteční hodnota standardního MIDI souboru je akceptována vždy a má před touto hodnotou přednost.

Meter Info

▶SB

Základní rytmus stylu, nebo počáteční rytmus standardního MIDI souboru, souvisejícího s položkou. To se může změnit, pokud je událost Meter Change zahrnuta v souvisejícím zdroji.

M. Transp. (Master Transpose)

▶SB

Hlavní transpozice. Pokud zvolíte tuto položku, automaticky se změní Hlavní transpozice celého nástroje (pokud není funkce Master Transpose uzamčená).

Pozn.: Hodnota Master Transpose, uložená s položkou SongBooku přepíše každé nastavení Master Transpose, uložené v referenčním songu.

Oblast zdrojů

Write Current Resource

Je-li zde značka, reference na zvolený zdroj se uloží s položkou, když stisknete Write. Zdroje, které se ukládají:

- Naposledy zvolený styl; rovněž související pady a STS.
- Soubor SMF nebo KAR, přiřazený sekvenceru 1 a uvedený vpravo od tohoto parametru; Pady a STS, související s naposledy zvoleným stylem se uloží rovněž.

Pozn.: Pouze soubor SMF nebo KAR, přiřazený sekvenceru 1 bude uložen s položkou SongBooku. Ovšem, když vyvoláte položku, song se přiřadí některému sekvenceru, podle toho, který je právě volný a nehraje.

Pokud jej neoznačíte, žádný nový zdroj nebude s položkou uložen. Původní zdroj, související s položkou, bude zachován, jakmile stisknete Write.

Pokud stisknete New Song, abyste vytvořili novou, prázdnou položku, tento parametr se automaticky označí a nelze jej změnit. Odkaz na související zdroj se uloží s novou položkou.

Resource Name

▶SB

Jméno aktuálně zvoleného stylu nebo standardního MIDI souboru. Může se lišit od jména zdroje již uloženého v položce, zobrazeného v horní části stránky (viz „Resource“ výše).

Můžete zvolit jiný zdroj, v sekci STYLE SELECT nebo tlačítkem SEQ1–SONG SELECT na ovládacím panelu vybrat jiný styl či standardní MIDI soubor.

Jako alternativu můžete ukončit režim Style Play nebo Song Play a zvolit zdroje odsud. Potom se stiskem tlačítka SONGBOOK vrátíte na stránku Book Edit.

Pokud stisknete Write, uloží se napojení na zvolený zdroj(e) s položkou („Write Current Resource“ je zvoleno při ukládání). Zdroj(e) vyvoláte zvolením související položky.

Write STS

▶SB

Při ukládání položky SongBooku, je-li tento parametr zvolen, můžete uložit jedno STS nebo všechny čtyři STS stylu.

<STS Name> Jedno STS se uloží do zvoleného STS SongBooku. Zdrojem jsou stopy klaviatury, jelikož byly konfigurovány výběrem Performance, STS stylu, STS SongBooku nebo ruční editací. Pokud stisknete Write a vyberete volbu Rename/ Overwrite, přepíše se pouze nové STS, zatímco ostatní zůstanou nedotčena.

All Current Style STS

Všechna čtyři STS se uloží do aktuální položky SongBooku. Zdrojová STS jsou uložena ve stylu aktuálního režimu Style Play. Pokud stisknete Write a zvolíte Rename/ Overwrite, všechna STS budou přepsána.

STS Name

▶SB

Jméno aktuálního STS. Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno textového editoru a můžete upravit jméno.

To STS Location

Jedno ze čtyř STS, dostupných pro každou položku, kam můžete uložit aktuální nastavení stop klaviatury.

Tlačítka

New Song

Stiskem New Song vytvoříte novou položku. Nastavení se zkopíruje z aktuálně zvoleného stylu nebo ze standardního MIDI souboru, přiřazeného sekvenceru 1. Zvolený zdroj se zobrazí v poli „Resource Name“ (viz výše).

Del Song

Stiskem tlačítka vymažete aktuální položku.

Write

Stiskem tlačítka otevřete dialogový box Write Song a uložíte aktuální položku do hlavního seznamu SongBooku.

Pozn.: Maximální počet položek v souboru SongBooku je 3,000.



Chcete-li změnit jméno zvolené položky, stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno Text Edit.

Zvolte možnost přidat novou položku SongBooku:

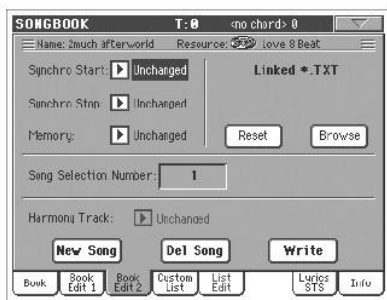
- Volbou Rename/Overwrite přepíšete existující položku, můžete změnit i jméno.

Upozornění: Starší položka bude vymazána!

- Volbou New Song uložíte novou položku do databáze SongBook.

Book Edit 2

Na stránce Book Edit 2 zvolíte možnosti pro uložení stylu, spojení s „.TXT“ souborem a přiřadíte jedinečné číslo aktuální položce.



Synchro Start / Synchro Stop / Memory

►SB

Stav těchto funkcí může být uložen do položky SongBook.

Pozn.: Je-li položka SongBooku založena na songu, jsou prvky Synchro Start a Synchro Stop šedivé a nelze je měnit, jelikož nemají na song žádný vliv.

- | | |
|-----------|---|
| Unchanged | Zvolíte-li tuto položku SongBooku, stav odpovídající funkce se nezmění. |
| Off | Zvolíte-li tuto položku SongBooku, stav odpovídající funkce bude vypnuto. |
| On | Zvolíte-li tuto položku SongBooku, stav odpovídající funkce bude zapnuto. |

Linked .TXT

►SB

Můžete si vybrat textový (.TXT) soubor a navázat jej na styl nebo song, související s aktuální položkou SongBooku. Pokud zvolíte tuto položku, bude textový soubor automaticky natažen.

Textové soubory jsou vidět na displeji a na externím monitoru (pokud je nainstalován VIF4 Video Board). Jelikož zde není žádná automatická synchronizace mezi typy textů a souvisejícími songy, musíte je procházet ručně. Můžete je zvolit jedním ze dvou způsobů:

- Když zvolíte „.TXT“ soubor, objeví se speciální svislý jezdec na stránce Lyrics/STS v režimu SongBook. Dotykem procházíte text během představení. Viz „Lyrics/STS“ na str. 168.

- Procházení je rovněž možné příkazem Text Page Down/ Up, který můžete přiřadit nožnímu spínači, EC přepínači nebo přiřaditelnému spínači.

Tato sekce stránky Book Edit 2 obsahuje dvě tlačítka:

- | | |
|--------|--|
| Reset | Stiskem tlačítek ukončíte vazbu textového souboru k položce. |
| Browse | Stiskem tlačítka otevřete standardní vyhledávání souborů a zvolíte „.TXT“ soubor, který bude souviset s aktuální položkou SongBooku. |

Song Selection Number

►SB

Zde můžete zvolit jedinečné číslo (až 9,999), související s aktuální položkou SongBooku. Zadáním tohoto čísla po dalším stisku tlačítka SONGBOOK je možné rychle vyvolat položku ze stránky Book (viz „Numerický výběr položek“ na str. 163).

Zadání čísla není povinné, ale může pomoci při organizaci položek. Např. můžete vyhrazením stovek vytvořit různé kategorizace položek žánrů či věku.

Každé číslo může odpovídat jen jediné položce. Nelze přiřadit stejné číslo dvěma a více různým položkám. Proto, pokud uložíte upravenou položku, aniž byste nejprve upravili číslo songu a zvolíte volbu New Song v dialogovém boxu Write Song, objeví se následující chybová hláška:

„This entry's Song Selection Number has already been assigned. Please assign a different number“.

Pokud se tak stane, budete automaticky ponecháni na stránce Book Edit 2. V tom případě změňte číslo (kolečkem nebo tlačítky UP/DOWN můžete volit pouze zbývající volná čísla) a pokuste se o nové uložení.

Harmony Track

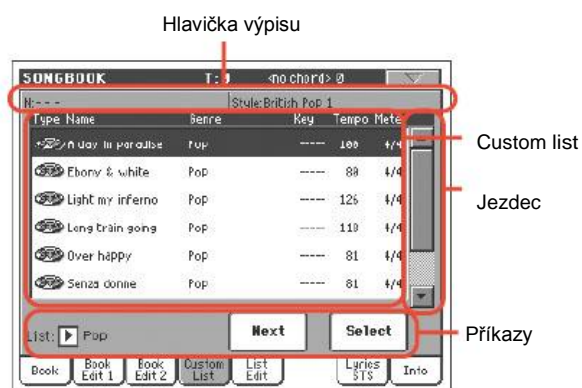
Když zvolíte položku SongBooku (zaměřením na Standardní MIDI soubor), harmonická stopa je zvolena automaticky.

Pozn.: Pokud je položka založena na stylu, tento parametr je šedý (nepřístupný).

- | | |
|--------------|--|
| Unchanged | Minule zvolená stopa je ponechána beze změny. |
| Track Number | Zvolíte-li (na SMF založenou) položku SongBooku, je vybrána zvolená stopa. |

Custom List

Na této stránce volíte a používáte jeden z dostupných Custom Listů (uložených v souboru „LISTDB.SBL“, ve stejné složce jako soubor „SBD“ SongBooku). Custom Listy jsou seznamy, vytvořené z položek, vyjmutých z hlavních výpisů SongBooku (viz stránku Book). Umožňují využít menší, upravené výpisy SongBooku, vhodné pro jedno vystoupení nebo dle vlastní chuti.



Tip: Můžete přejít na tuto stránku, když podržíte SHIFT a stisknete tlačítko SONGBOOK.

Hlavička výpisu

Viz „Hlavička výpisu“ na str. 162.

Custom list

Seznam souborů, obsažený v určeném Custom Listu. Jezdcem procházíte seznam.

Jezdec

Posuvným jezdcem můžete listovat v seznamu.

Příkazy

Vyjatá nabídka seznamu

Ve vyjeté nabídce si vyberte jeden z dostupných seznamů.

Next

Stiskem Next zvolíte další položku v seznamu.

Tip: Tento příkaz můžete přiřadit přiřaditelnému přepínači nebo nožnímu spínači.

Select

Stiskem tohoto tlačítka potvrdíte výběr zvýrazněné položky v seznamu. Po stisku tlačítka se jméno zvolené položky objeví v levém horním rohu na displeji („N:“).

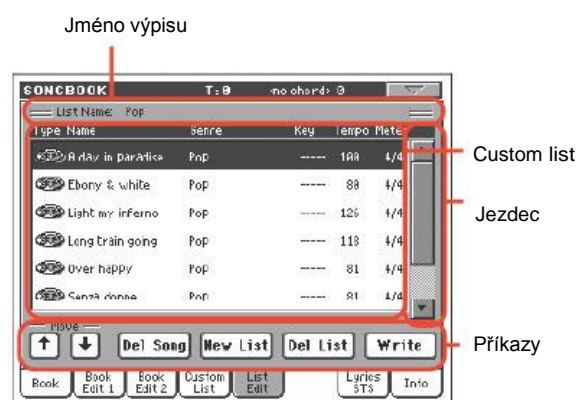
Tip: Tento příkaz se hodí k procházení seznamem a k volbě položky, jiné než přímo následující v seznamu.

List Edit

Tato stránka je dostupná pouze po označení příkazu „Enable List Edit“ v nabídce stránky (viz str. 169).

Na této stránce můžete editovat dostupné Custom Listy. Custom List je sadou položek SongBooku, vytvořenou z vybraných položek Hlavního výpisu.

Chcete-li přidat položky do Custom Listu, nejprve vytvořte tento seznam, který pak upravíte zde. Potom jděte na stránku Book, zvolte položku, kterou chcete přidat a stiskněte tlačítko „Add to list“. Jakmile ukončíte přidávání, vraťte se na tuto stránku a seznam upravte.



Jméno výpisu

Jméno zvoleného výpisu: Chcete-li zvolit Custom List, jděte na stránku „Custom List“ a do vyjeté nabídky seznamu.

Custom list

Seznam songů, obsažený v určeném Custom Listu. Jezdcem procházíte tento výpis.

Jezdec

Posuvným jezdcem můžete listovat v seznamu.

Příkazy

Move

Těmito tlačítky posunete zvolený song v seznamu nahoru/dolů.

Del Song

Stiskem tlačítka vymažete zvolený song v seznamu.

New List

Stiskem tlačítka vytvoříte nový, prázdný Custom List.

Pozn.: Maximální počet Custom Listů v souboru SongBooku je 256.

Del List

Stiskem tlačítka vymažete aktuální seznam.

Write

Stiskem tlačítka uložte změny do zvoleného Custom Listu.



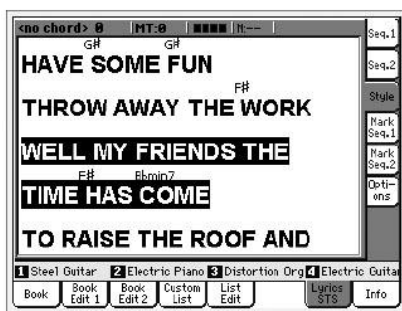
Chcete-li změnit jméno zvoleného seznamu, stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno Text Edit.

Zvolte možnost uložení editovaného Custom Listu:

- Volbou Rename/Overwrite přepíšete existující seznam, můžete změnit i jeho jméno. **Upozornění: Starší seznam bude vymazán!**
- Zvolte New List a uložte nový Custom List do paměti. Tento seznam bude dostupný na stránce „Custom List“.

Lyrics/STS

Na stránce Lyrics/STS vidíte texty a volíte STS.



Pokud „TXT“ soubor souvisí s aktuálním songem, objeví se vertikální jezdec, který umožňuje procházet texty na stránce při představení.

Pozn.: Nelze rolovat text po jednotlivých řádcích; vždy vyjede celá stránka textu, buď stiskem jezdců nebo malými šipkami u něj.



Stiskem přejdete na další stránku.

Texty jako textové soubory, související s položkami SongBooku

Texty lze napojit na každou položku SongBooku (styl nebo song) jako „TXT“ soubor. Viz „Napojený .TXT“ na str. 166, kde je více informací.

V souvislosti s tím je pět způsobů, jak prohlížet texty na Pa800:

- V režimu Song Play vidíte texty, obsažené ve standardním MIDI souboru, jako události Lyrics. Abyste viděli tento typ textů, musíte stisknout záložku Lyrics/STS v režimu Song Play.
- V režimu Song Play vidíte texty, obsažené v souboru „.TXT“ se stejným jménem souboru jako song, a to ve stejné složce jako je song. Abyste viděli tento typ textů, musíte stisknout záložku Lyrics v režimu Song Play.
- V režimu SongBook vidíte texty, obsažené ve standardním MIDI souboru, jako události Lyrics. Abyste viděli tento typ textů, musíte stisknout záložku Lyrics/STS v režimu SongBook.
- V režimu SongBook vidíte texty, obsažené v souboru „.TXT“, spojené s položkou stylu SongBooku. Abyste viděli tento typ textů, musíte stisknout záložku Lyrics/STS v režimu SongBook.
- V režimu SongBook vidíte texty, obsažené v souboru „.TXT“, spojené s položkou songu v SongBooku. Abyste viděli tento typ textů, musíte stisknout záložku Lyrics/STS v režimu SongBook.

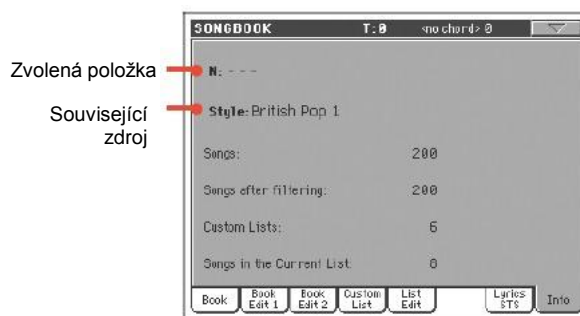
V případě na songu založených položek, mají přednost data textu, zobrazená na displeji:

- TXT soubor, spojený s položkou, vyšší prioritou...
- TXT soubor ve stejné složce jako standardní MIDI soubor, vyvolaný položkou, vyšší prioritou...
- Události Lyrics ve standardním MIDI souboru.

Info

Na této Info stránce vidíte jméno zvolené položky, související zdroj(e), celkový počet songů v SongBooku, počet filtrovaných položek, počet dostupných Custom Listů a počet songů v aktuálním seznamu.

- V případě položky, založené na stylu:



- V případě položky, založené na Standardním MIDI souboru:



Selected entry

Tento parametr zobrazuje aktuálně zvolenou položku. Je-li prázdná (---), pak naposledy zvolená položka byla upravena nebo ještě nebyla zvolena.

Associated resource

Styl nebo standardní MIDI soubor, spojený se zvolenou položkou.

Song number

Celkový počet položek seznamu SongBook.

Filtered Song number

Tento parametr zobrazuje počet položek, zobrazených na stránce Book, po aplikaci zvoleného filtru. Není-li zvolen filtr, pak odpovídá celkovému počtu položek v seznamu SongBook (viz předchozí parametr).

Custom List number

Tento parametr zobrazuje počet dostupných Custom Listů.

Songy v aktuálním seznamu

Počet položek ve zvoleném Custom Listu.

Nabídka stránky

Stiskem této ikony otevřete nabídku. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem čehokoliv na displeji zavřete nabídku bez volby příkazu.



Artist/Genre

Tímto příkazem přepínáte mezi sloupci Artist a Genre v seznamu SongBook, na stránkách Book a Custom List.

Ascending/Descending

Tímto příkazem přepínáte mezi rostoucím a klesajícím pořadím seznamu SongBooku. Pořadí třídění volíte jedním z následujících příkazů.

Sort by Type/Name/Genre/Artist/Key/Tempo/Meter

Vyberte jeden z příkazů a tím zvolíte pořadí třídění. Zvolená možnost je uvedena červeně nad seznamem položek.

Enable List Edit

Tímto příkazem se objeví box pro značku, kterou povolíte stránku List Edit.

Export as text file

Tímto příkazem otevřete dialogový box Export a uložíte SongBook nebo Custom List jako textový soubor. Zvolené filtrování se aplikuje na exportovaný seznam, s tím, že tlačítko Filter je vyznačené.

Dialogový box se trochu liší, v závislosti na stránce, kde jste zvolili tento příkaz.

- Zvoleno ze stránky Book:



- Zvoleno ze stránky Custom List:



Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno Text Edit a pojmenujete textový soubor pro uložení do paměťového zařízení.

Potom zvolte jako místo buď interní SSD-U paměť nebo harddisk.

- Stiskem OK volbu potvrdíte.

Pracovní režim Sequencer

Pracovní režim Sequencer je plně vybavený vlastní sekvencer, kde můžete vytvořit song od začátku nebo jej editovat. Tento režim také využijete k editaci počátečních parametrů standardních MIDI souborů, vytvořených v externím sekvenceru nebo vlastním sekvenceru Pa800.

Nový nebo editovaný song můžete uložit jako standardní MIDI soubor (SMF, tedy s příponou „MID“) a přehrát jej v režimu Song Play nebo Sequencer – popř v externím sekvenceru.

Ovládání posunu

K přehrání songu použijte ovládání posunu SEQUENCER 1 (na levé straně oblasti SEQUENCER). Pokud jste v režimu Sequencer, můžete použít pouze ovládání sekvenceru 1. Ovládání sekvenceru 2 je deaktivováno. Viz „SEQUENCER 1 TRANSPORT CONTROLS“ na str. 14, kde je více informací.

Songy a standardní formát MIDI souboru

Nativní formát songu pro Pa800 je standardní MIDI soubor. Pokud uložíte song jako SMF, vloží se automaticky prázdný takt na začátek songu. Tento takt obsahuje různé inicializační parametry songu.

Jakmile natáhnete SMF, automaticky se odstraní prázdný takt.

Songy a presety Voice Processoru

Voice Processor můžete využít v režimu Sequencer. K tomu jsou potřebná jen dvě nastavení:

- Vyberte stopu songů, kam jsou nahrány akordy pro Voice Procesor (viz „Harmonická stopa“ na str. 192).
- Zvolte požadovaný Preset Voice Procesoru (v sekci Voice Processor Preset režimu Global, viz str. 214).

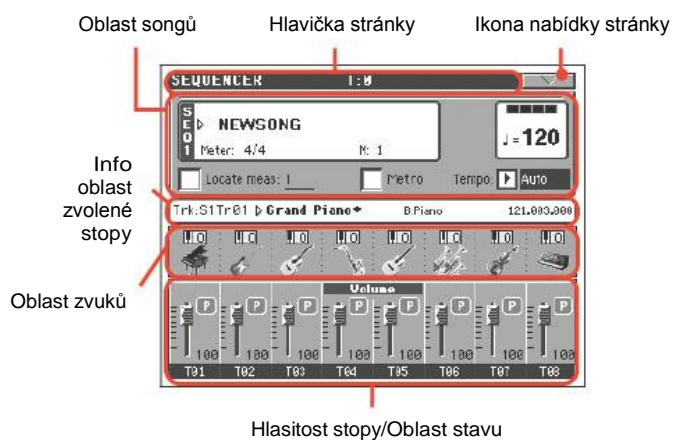
Hlavní stránka - Sequencer Play

Stiskem SEQUENCER vstoupíte na tuto stránku, z jiného pracovního režimu. Na této stránce můžete natáhnout song a přehrát jej pomocí ovládání posunu SEQUENCER 1 (viz „Ovládání posunu“ výše).

Pozn.: Když se přepnete z režimu Style Play do Sequencer, automaticky se zvolí nastavení sekvenceru a můžete měnit parametry stopy.

Z editačních stránek sekvenceru se sem dostanete stiskem tlačítka EXIT nebo SEQUENCER.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete mezi stopami songů 1-8 a 9-16.



Hlavička stránky

Tento řádek zobrazuje aktuální pracovní režim, transpozici a detekovaný akord.



Operating mode name

Jméno aktuálního pracovního režimu.

Master Transpose

Hodnota hlavní transpozice v půltónech. Tuto hodnotu lze změnit tlačítky TRANSPOSE na ovládacím panelu.

Pozn.: Můžete ji také změnit natažením Standardního MIDI souboru, vygenerovaného v nástroji řady Korg Pa. Parametr Master Transpose Lock v Global (viz „General Controls: Lock“ na str. 199) nemá na sekvencer žádný vliv.

Ikona nabídky stránky

Stiskem této ikony otevřete nabídku. Viz "Nabídka stránky" na str. 192, kde je více informací.



Oblast songů

Zde jsou zobrazena jména songů, kromě tempa a parametrů ladění i aktuální takt.



Song name

Zobrazí jméno zvoleného songu. „NEWSONG“ znamená, že je zvolen nový (prázdný) song a můžete nahrávat. Dotykem jména songu se otevře okno Song Select, které umožňuje výběr jiného songu (viz „Okno Song Select“ na str. 80).

Zvolit song můžete také stiskem tlačítka SELECT v sekci SEQUENCER 1 ovládacího panelu. Dalším stiskem SELECT zvolíte song zadáním čísla ID (viz „Výběr songu podle čísla ID“ na str. 81).



Meter

Aktuální rytmus.

Measure number

Číslo aktuálního taktu.

Tempo

Tempo metronomu Zvolte parametr a kolečkem změřte tempo. Jako alternativu, je-li zvolen jiný parametr, nebo jste na jiné stránce, podržte SHIFT a kolečkem změřte tempo sekvenceru.

Locate measure

Je-li označeno, takt, zobrazený tímto parametrem je dočasně počátečním bodem songu, namísto taktu 1. Pokud stisknete tlačítko ◀ (HOME) nebo tlačítkem << (REWIND) přejdete na začátek, song se vrátí do tohoto bodu.

Metro

Označením boxu se metronom zapne během přehrávání.

Tempo (Tempo mode)

V této nabídce zvolte režim změny tempa.

Manual V tomto režimu můžete měnit tempo kolečkem. Song se přehraje dle ručně zvoleného tempa.

Auto Bude použito tempo, nahrané v songu.

Info oblast zvolené stopy

V tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě. Nejenom zobrazuje hlavní stránku, ale také několik editačních stránek.



Track name

Jméno zvolené stopy.

Sound name

Zvuk přiřazený zvolené stopě. Dotykem této oblasti otevřete okno Sound Select a můžete zvolit jiný zvuk.

Sound bank

Banka, kam zvolený zvuk patří.

Program Change

Číselná sekvence Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

Oblast zvuků

Zde vidíte zvuky a oktávovou transpozici aktuálně zobrazených osmi stop.



Song track octave transpose

Nelze editovat. Oktávová transpozice odpovídající stopy. Chcete-li upravit oktávovou transpozici, přejděte na editační stránku „Mixer/Tuning: Ladění“ (viz str. 92, kde je více podrobností).

Ikona zvukové banky

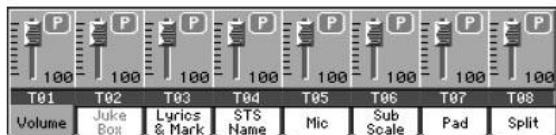
Tento obrázek ilustruje banku, kam náleží aktuální zvuk. Dotykem ikony poprvé zvolíte odpovídající stopu (podrobné informace vidíte v Info oblasti zvolené stopy, viz výše). Dalším stiskem otevřete okno Sound Select.

Oblast Hlasitosti stopy/Stavu

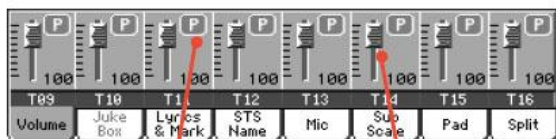
Zde můžete nastavit hlasitost každé stopy a umlčet/zrušit umlčení stopy.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete mezi stopami songů 1-8 a 9-16.

Náhled **Song Tracks 1-8** zobrazí stopy songů 1-8:



Náhled **Song Tracks 9-16** zobrazí stopy songů 9-16:



Ikona stavu stopy

Virtuální slider

Virtuální slider (hlasitost stopy)

Virtuální slidy jsou grafické zobrazení hlasitosti jednotlivých stop. Dotykem oblasti stop zvolíte stopu a kolečkem změňte hodnotu.

Ikona stavu stopy

►SONG ►GBL^{Seq}

Stav Play/Mute aktuální stopy. Zvolte stopu, pak dotykem oblasti změňte stav stopy. Stav stopy songu se ukládá spolu se songem.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Track names

Pod těmito slidy jsou štítky jednotlivých stop. Tlačítkem TRACK SELECT přepnete mezi stopami songů 1-8 a 9-16.

T01...T16 Stopy songů.

Vstup do režimu Record

Do režimu Record vstoupíte stiskem tlačítka RECORD, pokud jste v režimu Sequencer. Objeví se následující dialogový box.



Zvolte jednu ze tří dostupných podmínek nahrávání a stiskněte OK (nebo Cancel, nechcete-li režim Record).

Multitrack Sequencer

Plně vybavený sekvencer. Tato možnost je pro klasické vícestopé nahrávání. (Viz „Record mode: Stránka Multitrack Sequencer“ na str. 173).

Backing Sequence (Quick Record)

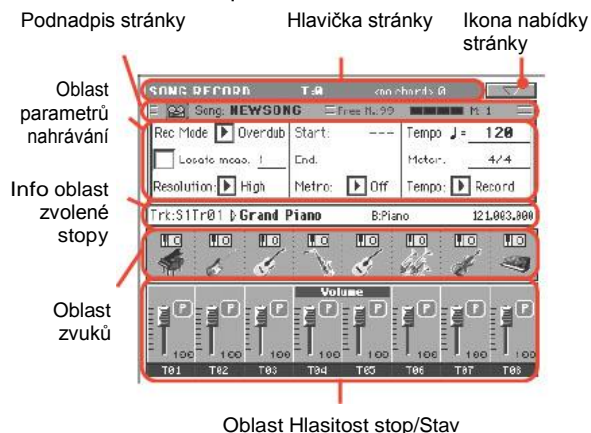
Jednoduchý způsob nahrávání. Hrajete styly a nahráváte v reálném čase svou hru.

Step Backing Sequence

Krokové nahrávání. Editace akordů a ovládání stylu. Velmi užitečné, pokud hráč není klávesák.

Record mode: stránka Multitrack Sequencer

Pokud jste v režimu Sequencer, stiskněte tlačítko RECORD a zvolte „Multitrack Sequencer“. Objeví se stránka Multitrack Sequencer.



Viz „Procedura vícestopého nahrávání“ na str. 174, kde je více informací o tomto nahrávání.

Hlavička stránky

Viz „Hlavička stránky“ na s.170.

Ikona nabídky stránky

Viz „Ikona nabídky stránky“ na str. 171.

Podnadpis stránky

Tato oblast zobrazuje některé informace o songu.



Song name

Jméno nahraného songu

Free memory %

Kolik procent volného místa zbývá v paměti pro nahrávání.

Beat counter

Tento indikátor zobrazuje aktuální dobu v rámci aktuálního taktu.

Measure number

Aktuální takt, který nahráváte.

Oblast parametrů nahrávání

Rec Mode (režim nahrávání)

Nastavte tento parametr před spuštěním nahrávání, tím zvolíte režim nahrávání.

- Overdub** Nově nahrané události se smíchají s existujícími.
- Overwrite** Nově nahrané události nahradí existující.
- Auto Punch** Nahrávání se automaticky spustí od pozice „Start“ a skončí na pozici „End“.
Pozn.: Funkce Auto Punch nebude fungovat u prázdného songu. Alespoň jedna stopa již musí být nahraná.
- PedalPunch** Nahrávání se spustí stiskem pedálu, nastaveného na funkci „Punch In/Out“ a skončí dalším stiskem téhož pedálu.
Pozn.: Funkce Pedal Punch nebude fungovat u prázdného songu. Alespoň jedna stopa již musí být nahraná.

Locate measure

Je-li označeno, takt, zobrazený tímto parametrem je dočasně počátečním bodem songu, namísto taktu 1. Pokud song zastavíte stiskem tlačítka ►/■ (PLAY/STOP) nebo tlačítkem << (REWIND) přejdete na začátek, song se vrátí do tohoto bodu.

Resolution

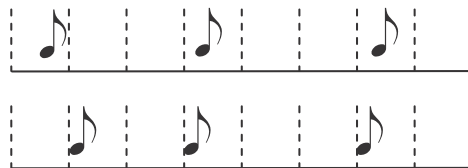
Tímto parametrem nastavíte kvantizaci při nahrávání. Kvantizace je způsob opravy časových chyb; noty zahrané příliš brzy nebo pozdě jsou posunuty na nejbližší osu rytmické „mřížky“, nastavené tímto parametrem, takže časování je perfektní.

High Bez kvantizace.

♫ (1/32)... ♪ (1/8)

Rozlišení mřížky, v hodnotách not. Např. když zvolíte 1/16, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/16. Když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8.

Bez kvantizace



1/16

1/8



Start/End

Počáteční a koncový lokátor. Tyto parametry jsou dostupné jen, když je zvolen nahrávací režim „Auto Punch“. Nastavuje počáteční a koncový bod Punch nahrávání.

Metro (Metronom)

Během nahrávání je slyšet metronom.

- Off** Žádný klik metronomu nebude při nahrávání slyšet. Bude přehrán 1 takt odpočítání, než se spustí nahrávání.
- On1** Metronom je zapnutý, s jedním taktem odpočítání před spuštěním nahrávání.

On2 Metronom je zapnutý, se dvěma takty odpočítání před spuštěním nahrávání.

Tempo

V tomto parametru změníte tempo kolečkem.

Pozn.: Tempo můžete změnit kdykoliv, i když volíte jiné parametry, když podržíte tlačítko SHIFT a otočíte kolečkem.

Meter

Základní rytmus (time signature) songu. Tento parametr můžete změnit, jen je-li song prázdný, tedy před spuštěním nahrávání. Chcete-li změnit rytmus uprostřed songu, použijte funkci „Insert Measure“ (viz str. 190).

Tempo (Tempo mode)

Tento parametr nastavuje způsob, jakým je tempo událostí načteno nebo nahráváno.

Manual Ruční načtení. Poslední ruční nastavení tempa (provedené kolečkem) je bráno jako aktuální hodnota tempa. Žádná změna tempa nebude nahrána. Velmi užitečné při nahrávání songu mnohem pomalejšího, než je aktuální tempo.

Auto Automatické načtení. Sekvencer přehrává všechny nahrané události tempa. Žádná změna tempa nebude nahrána.

Record Všechny změny tempa, provedené během nahrávání budou nahrány do Master stopy.

Pozn.: Tempo je vždy nahráno v režimu přepsání (starší data jsou nahrazena novými).

Info oblast zvolené stopy

V tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě. Viz „Info oblast zvolené stopy“ na str. 171, kde je více informací.

Oblast zvuků

Zde vidíte zvuky a oktávovou transpozici aktuálně zobrazených osmi stop. Viz „Oblast zvuků“ na str. 171, kde je více informací.

Oblast Hlasitosti stopy/Stavu

Zde můžete nastavit hlasitost každého songu a umlčet/zrušit umlčení stop. Viz „Oblast Hlasitosti stopy/stavu“ na str. 172.

Ikony stavu stopy

Stav Play/Mute/Record aktuální stopy. Zvolte stopu, pak dotykem oblasti změňte stav stopy.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.



Stav Record. Po stisku ►/■ (PLAY/ STOP) se spustí nahrávání a stopa přijímá noty z klaviatury a z MIDI IN konektoru i z USB konektoru.

Procedura vícestopého nahrávání

Obecná procedura vícestopého nahrávání.

1. Stiskněte SEQUENCER, tím zvolíte režim Sequencer.
2. Stiskem tlačítka RECORD zvolte „Multitrack Sequencer“ a vstoupíte do režimu Multitrack Record. Nyní můžete připravit parametry nahrávání. (Blíže viz „Record mode: Stránka Multitrack Sequencer“ na str. 173).
3. Volba Overdub nebo Overwrite recording musí být aktivní (viz „Rec mode (Režim nahrávání)“ na str. 173).
4. Nastavte tempo. Máte dvě možnosti, jak to provést:
 - Podržte SHIFT a změňte tempo kolečkem.
 - Posuňte kurzor na parametr „Tempo“ a kolečkem změňte tempo.
5. Tlačítkem TRACK SELECT přepněte mezi stopami songů 1-8 a stopami songů 9-16, a přiřaďte správný zvuk každé stopě (viz „Ikona zvukové banky“ na str. 171).
6. Zvolte stopu pro nahrávání Ikona jejího stavu se automaticky změní na Record (viz „Ikona stavu stopy“ na str. 174).
7. Parametrem „Locate measure“ zadejte takt, kde chcete spustit nahrávání.
8. Stiskem ►/■ (PLAY/STOP) spustíte nahrávání. Podle volby „Metro“ se může přehrát 1- nebo 2-taktové odpočítání, než se spustí samotné nahrávání. Po odpočítání můžete hrát.
 - Jestliže jste zvolili režim Auto Punch recording, nahrávání se spustí, až dorazí k bodu Start.
 - Pokud jste zvolili režim Pedal Punch recording, stiskem pedálu spustíte nahrávání. Dalším stiskem nahrávání ukončíte.

Pozn.: Funkce Punch nebude fungovat u prázdného songu. Alespoň jedna stopa již musí být nahraná.
9. Jakmile ukončíte nahrávání, stiskem ►/■ (PLAY/ STOP) zastavíte sekvencer. Zvolte jinou stopu a přejděte na nahrávání celého songu.
10. Jakmile ukončíte nahrávání nového songu, buď stiskněte tlačítko RECORD nebo zvolte příkaz „Exit from Record“ z nabídky stránky (viz str. 193).

Upozornění: Uložte song do paměťového zařízení, abyste zabránili jeho ztrátě při vypnutí nástroje.

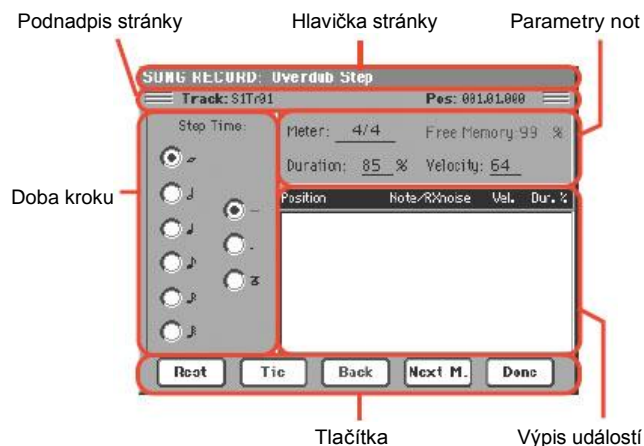
Pozn.: Pokud ukončíte režim Record, Octave Transpose se automaticky resetuje na „0“.
11. Můžete také editovat nový song stiskem tlačítka MENU na různých editačních stránkách.

Record mode: Stránka Step Record

Step Record umožňuje vytvořit nový song zadáním jednotlivých not nebo akordů na každé stopě. To se hodí při transkripci existujícího notového zápisu nebo u větší přesnosti a je především v hodný při tvorbě rytmických stop.

Na tuto stránku se dostanete příkazem „Overdub Step Recording“ nebo „Overwrite Step Recording“ z nabídky stránky.

V režimu Overdub Step Recording přidáváte k existujícím událostem, zatímco v režimu Overwrite Step Recording přepisujete všechny existující události.



Viz „Procedura krokového nahrávání“ níže, kde je více informací o tomto nahrávání.

Hlavička stránky

V tom řádku vidíte aktuální pracovní režim.

Podnadpis stránky

Track

Jméno zvolené stopy pro nahrávání.
S1Tr01...Tr16

Stopa sekvenceru 1. V režimu Sequencer vždy pracujete se sekvencerem 1.

Pos (Position)

Poloha, kam bude událost (nota, pauza či akord) vložena.

Oblast Step Time

Step Time

Délka události, kterou vkládáte.

◦ ... ♪ Notová hodnota.

Standard (-) Standardní hodnota vybrané noty.

Dot (.) Prodlouží zvolenou notu o polovinu hodnoty.

Triplet (3) Hodnota trioly u zvolené noty.

Oblast parametrů not

Meter

Rytmus aktuálního taktu. Tento parametr nelze editovat. Můžete nastavit změnu rytmu funkcí Insert v nabídce Edit a vložit novou sérii taktů s jiným rytmem (viz „Song Edit: Cut/Insert Measures“ na str. 190).

Free Memory

Zbývající paměť pro nahrávání.

Duration

Relativní doba trvání vložené noty. Procenta se vždy vztahují na hodnotu kroku.

50%	Staccato.
85%	Běžná délka.
100%	Legato.

Velocity

Tento parametr nastavte před zadáním noty nebo akordu. Bude zahráno s intenzitou (hodnotou dynamiky) události, kterou jste zadali.

Kbd Klaviatura. Tento parametr můžete zvolit otočením kolečka zcela doleva. Je-li tato volba zvolena, síla úhazu zahrané noty je detekována a nahrána.

1...127 Hodnota dynamiky. Událost se vkládá s hodnotou dynamiky a síla aktuálně zahrané noty na klavíruře je ignorována.

Oblast Výpisu událostí

List of inserted events

Dříve vložené události. Můžete vymazat naposledy vložené události a připravit je pro nové, stiskem tlačítka Back na displeji.

Position Poloha, kam bude událost vložena. Hodnota, zobrazená v formátu „takt.doba.tick“.

Note/RX Noise

Jméno vložené noty nebo RX šumu. Při vkládání akordu označuje řada teček za jménem tóniku.

Vel. Dynamika vložené události.

Dur.% Doba trvání vložené události v procentech.

Tlačítka

Rest

Tímto tlačítkem vložíte pauzu.

Tie

Stiskem tlačítka svážete vloženou notu s předchozí. Vytvoří se nota se stejnou výškou, zadanou délkou a bude svázána ligaturou s předchozí.

Back

Přejde na předchozí krok a vymaže vloženou událost.

Next M. (Next Measure)

Přejde na následující takt a zbývající prostor vyplní pauzami.

Done

Ukončí režim Step Record.

Procedura krokového nahrávání

Obecná procedura krokového nahrávání.

1. Stiskněte SEQUENCER, tím zvolíte režim Sequencer.
2. Stiskem tlačítka RECORD zvolte „Multitrack Sequencer“ v stoupíte do režimu Multitrack Record. V této nabídce stránky zvolte režim „Overdub Step Recording“ nebo „Overwrite Step Recording“. Nyní se na displeji objeví okno Step Record.
3. Vloží se další událost na pozici, uvedené indikátorem Pos v pravém horním rohu displeje.
 - Jestliže nechcete vkládat notu nebo akord na aktuální pozici, vložte pauzu, jak vidíte v kroku 5.
 - Stiskem tlačítkem Next M. na displeji přeskočte na další takt a vyplníte zbývající doby pauzami.
4. Chcete-li změnit hodnotu kroku, použijte paramer Step Time.
5. Vložte notu, pauzu nebo akord na aktuální pozici.
 - Chcete-li vložit jednu notu, zahrajte ji na klaviaturu. Délka vložené noty odpovídá délce kroku. Můžete změnit dynamiku a relativní trvání noty, editací parametrů “Duration” a “Velocity”.

Viz „Velocity“ a „Duration“ na str. 175.

- Chcete-li vložit pauzu, stiskněte tlačítko Rest na displeji. Její délka odpovídá délce kroku.

- Chcete-li ligaturou napojit vloženou notu s předchozí, stiskněte tlačítko Tie na displeji. Vložená nota se propojí s předchozí, přesně stejné výšky. Nemusíte hrát znovu na klávesy.

- Chcete-li vložit akord nebo druhý hlas, viz “Akordy a druhé hlasy v režimu Step Record” níže v kapitole „Režim Style Record“, na str. 114.

6. Po vložení nové události můžete jít zpět stiskem tlačítka Back na displeji. Tím vymažete dříve vloženou událost a nastavíte znovu krok v editoru.
7. Po ukončení nahrávání stiskněte tlačítko Done na displeji. Objeví se hlavní stránka režimu Multitrack Recording.
8. Na hlavní stránce režimu Multitrack Recording zvolte buď příkaz „Exit from Record“ z nabídky nebo stiskněte tlačítko RECORD a ukončíte režim Record. Pokud jste na hlavní stránce režimu Sequencer, si můžete stiskem tlačítka ►/■ (PLAY/STOP) v sekci SEQUENCER 1 poslechnout Song nebo zvolit příkaz Save Song z nabídky stránky a uložit Song do paměťového zařízení (viz „Okno Save Song“ na str. 194).

Akordy a druhé hlasy

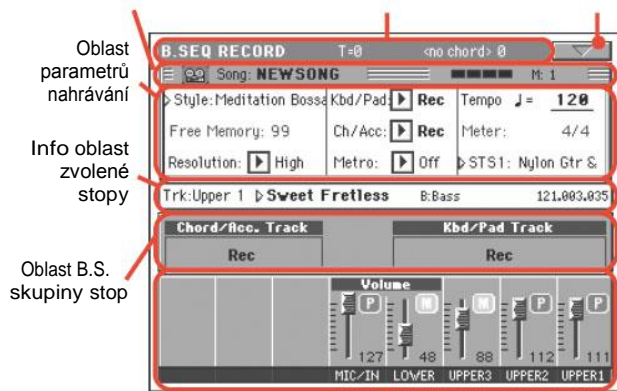
U Pa800 nemusíte na stopu vkládat jednotlivé noty. Je několik způsobů, jak vložit akordy a druhý hlas. Více informací najdete v “Akordy a druhé hlasy v režimu Step Record” na str. 114 v kapitole „Režim Style Record“.

Record mode: Backing Sequence (Quick Record) page

Režim Backing Sequence (Quick Record) umožňuje rychle nahrát živé představení se styly. Pro zjednodušení jsou zde dvě skupiny stop: **Kbd/Pad** (Klavíatura a Pady) kdy nahráváte klavíaturu a pady, a **Ch/Acc** (Akordy/ Doprovod) kde nahráváte příkazy stylů a akordy, hrané na klávesách.

Pokud jste v režimu Sequencer, stiskněte tlačítko RECORD a zvolte možnost „Backing Sequence (Quick Record)“ Objeví se stránka Backing Sequence (Quick Record).

Podnadpis stránky Hlavička stránky Ikona nabídky stránky



Hlasitost stopy/Oblast stavu

Viz „Procedura nahrávání Backing Sequence (Quick Record)“ na str. 178, kde je o tom více informací.

Hlavička stránky

Viz „Hlavička stránky“ na s.170.

Ikona nabídky stránky

Viz „Ikona nabídky stránky“ na str. 171.

Podnadpis stránky

Viz „Podnadpis stránky“ na str. 173.

Oblast parametrů nahrávání

Style

Tento parametr zobrazuje zvolený styl. Stiskem tohoto tlačítka, nebo jednoho z tlačítek STYLE otevřete okno Style Select a vyberte jiný styl (viz „Okno Style Select“ na str. 79).

Free memory

Kolik procent volného místa zbývá v paměti pro nahrávání.

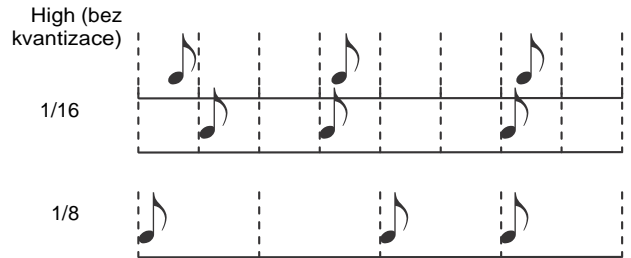
Resolution

Tímto parametrem nastavíte kvantizaci při nahrávání. Kvantizace je způsob opravy časových chyb; noty zahrané příliš brzy nebo pozdě jsou posunuty na nejbližší osu rytmické „mřížky“, nastavené tímto parametrem, takže časování je perfektní.

High Bez kvantizace.

♫ (1/32)... ♫ (1/8)

Grid resolution, in musical values. For example, when you select 1/8, all notes are moved to the nearest 1/8 division. When you select 1/4, all notes are moved to the nearest 1/4 division.



Chord/Acc, Kbd/Pad

Tyto parametry umožňují definovat stav skupiny stop při nahrávání. Tento stav je uveden velkým stavovým indikátorem na slidy stop.

Play Stopa Backing Sequence je nastavena pro přehrávání. Pokud jsou zde nahraná data, budou slyšet během nahrávání jiné stopy Backing Sequence.

Mute Stopa Backing Sequence je umlčena. Pokud jsou tyto stopy již nahrané, nebudou při nahrávání jiné stopy Backing Sequence slyšet.

Rec Stopa Backing Sequence se nahrává. Všechna dříve nahraná data budou vymazána. Po stisku tlačítka ►/■ (PLAY/ STOP) se spustí nahrávání a stopa přijímá noty z klavíatury a z MIDI IN konektoru.

Ch/Acc: Tato stopa Backing Sequence sdružuje všechny stopy stylů, s detekovanými akordy a ovládáním stylu i vybranými prvky stylu. Po ukončení nahrávání budou uloženy jako stopy songů 9-16, viz následující tabulka:

Chord/Acc stopa	Stopa songu/Kanál
Bass	9
Drum	10
Percussion	11
Accompaniment 1	12
Accompaniment 2	13
Accompaniment 3	14
Accompaniment 4	15
Accompaniment 5	16

Kbd/Pad: Tato stopa Backing Sequence zahrnuje čtyři stopy klavíatury a čtyři pady. Po ukončení nahrávání budou uloženy jako stopy songů 1-8, viz následující tabulka:

Kbd/Pad stopa	Stopa songu/Kanál
Upper 1	1
Upper 2	2
Upper 3	3
Lower	4
Pad 1	5
Pad 2	6

Kbd/Pad stopa	Stopa songu/Kanál
Pad 3	7
Pad 4	8

Metro (Metronome)

Tento parametr nastavuje režim Metronome při nahrávání.

- Off Žádný klik metronomu nebude při nahrávání slyšet. Bude přehrán 1 takt odpočítání, než se spustí nahrávání.
- On1 Metronom je zapnutý, s jedním taktem odpočítání před spuštěním nahrávání.
- On2 Metronom je zapnutý, se dvěma takty odpočítání před spuštěním nahrávání.

Tempo

Tempo metronomu. Zvolte parametr a kolečkem změňte tempo. Jako alternativu, je-li zvolen jiný parametr, nebo jste na jiné stránce, podržte SHIFT a kolečkem změňte tempo sekvenceru.

Meter

(Nelze editovat). Tento parametr zobrazuje pro srovnání rytmus zvoleného stylu.

PERF or STS (Performance nebo STS)

Tento parametr zobrazuje zvolenou performanci nebo STS (podle poslední zvolené položky).

Chcete-li zvolit performanci, buď ji stiskněte nebo stiskněte jedno z tlačítek PERFORMANCE/SOUND (pokud LEDka PERFORMANCE SELECT svítí), tím otevřete okno Style Select a zvolíte jinou performanci (viz „Okno Style Select“ na str. 79).

Chcete-li zvolit jiné STS, použijte čtyři tlačítka SINGLE TOUCH SETTING pod displejem.

Oblast skupiny stop Backing Sequence

Indikátory stavu seskupených stop

Tyto rozměrné indikátory zobrazují stav seskupených stop Backing Sequence. Odrážejí stav parametrů Kbd/Pad a Ch/Acc (viz „Chord/Acc, Kbd/Pad“ výše).

Info oblast zvolené stopy

V tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě. Viz „Info oblast zvolené stopy“ na str. 171, kde je více informací.

Oblast Hlasitosti stopy/Stavu

Zde můžete nastavit hlasitost každé stopy klaviatury a umlčet/ zrušit umlčení stop.

Virtuální slidery (hlasitost stopy)

Grafické zobrazení hlasitosti každé stopy. Viz „Virtuální slider (hlasitost stopy)“ na str. 172, kde je více informací.

Ikony stavu jednotlivých stop

Přestože můžete měnit stav všech stop klaviatury najednou, pomocí Kbd/Pad Backing Sequence Track, můžete také změnit stav každé stopy. Stiskem této ikony změníte stav odpovídající jednotlivé stopy.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Track names

Pod tlačítka jsou štítky jednotlivých stop.

- MIC IN Audio vstupy.
- UPPER1...3 Horní stopy.
- LOWER Dolní stopa.

Procedura nahrávání Backing Sequence (Quick Record)

Obecná procedura pro Backing Sequence (Quick) nahrávání.

1. Stiskněte SEQUENCER a zvolte režim Song.
 2. Stiskem tlačítka RECORD vyberte „Backing Sequence (Quick Record)“ a vstoupíte do režimu Backing Sequence (Quick Record). Nyní můžete připravit parametry nahrávání. (Blíže viz „Record mode: Stránka Backing Sequence (Quick Record)“ na str. 177).
 3. Je zvolen naposledy zvolený styl. Pokud to není ten správný, zvolte jiný styl a spusťte nahrávání s ním. (Viz „Okno Style Select“ na str. 79).
 4. Je zvolena naposledy zvolená Performance nebo STS. Můžete zvolit jinou performanci nebo STS. (Viz „Okno Performance Select“ na str. 78 a „STS Select“ na str. 80).
 5. Zvolte stav seskupených stop Backing Sequence, parametry Kbd/Pad a Ch/Acc. (Kbd/Pad je zkratkou pro klaviaturu a pady; Ch/Acc pro akordy a doprovod, tedy stopy stylu). Abyste nahráli vše, co hrajete na klávesy i automatický doprovod, ponechejte stav na Rec (viz „Ikony stavu stop“ na str. 174).
- Upozornění:** Stopy, nastavené na REC jsou automaticky přepsány při spuštění nahrávání. Nastavte stopu na PLAY nebo MUTE, pokud je nechcete vymazat. Např. když nahráváte klávesový part na existující stopu stylu, nastavte parametr Ch/Acc na PLAY a stopu Kbd/Pad na REC.
6. Spusťte nahrávání stiskem levého tlačítka ►/■ (PLAY/STOP) nebo tlačítka START/STOP.

• Stiskem levého tlačítka ►/■ (PLAY/STOP) (nebo tlačítka START/STOP), můžete nahrát klávesový úvod i bez hrajícího stylu. Po odpočítání (viz „Metro (Metronome)“ na str. 178), můžete spustit nahrávání.

Zahrajte Solo úvod, pak spusťte automatický doprovod stiskem tlačítka START/STOP.

• Stiskem tlačítka START/STOP můžete spustit styl hned na začátku songu.

Ačkoliv můžete využít libovolné ovládání stylu, měli byste začít s běžnými kombinacemi (INTRO, ENDING, FILL... viz „Výběr a hraní stylu“ na str. 43, kde je více informací).

Pozn.: Pokud jste v režimu Backing Sequence, nelze nahrávat SYNCHRO, TAP TEMPO/RESET, MANUAL BASS a ACCOMPANIMENT VOLUME.

- Zahrajte na klávesy. Během nahrávání můžete měnit styl, nebo zastavit stiskem START/STOP popř. jednoho z tlačítek ENDING. Během nahrávání můžete dokonce restartovat styl stiskem START/STOP.
- Jakmile ukončíte nahrávání své hry, stiskněte tlačítko (PLAY/STOP) ►/■ v sekci SEQUENCER 1. Vráťte se na hlavní stránku Sequencer Play (viz „Hlavní stránka Sequencer Play“ na str. 170).

Nyní si můžete stiskem tlačítka ►/■ (PLAY/STOP) v sekci SEQUENCER 1 poslechnout nový song.

Můžete také editovat song stiskem tlačítka MENU (viz „Nabídka Edit“ na str. 182).

- Uložte song do paměťového zařízení (viz „Okno Save Song“ na str. 194).

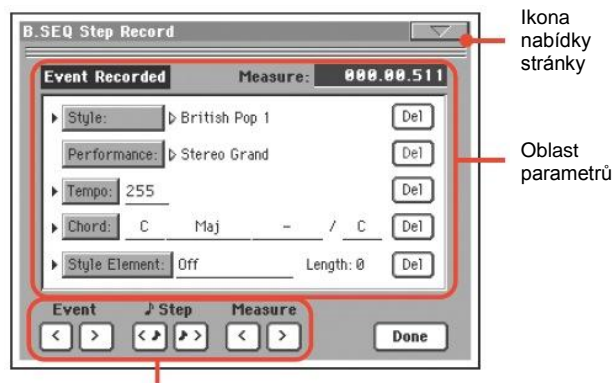
Upozornění: Song je nahraný v RAM (Random Access Memory) a vymaže se, jakmile vypnete nástroj, přepnete režimy Style Play a Song Play nebo se vrátíte do režimu Record. Pokud jej chcete zachovat, uložte jej do paměti.

Record mode: Stránka Step Backing Sequence

Režim Step Backing Sequence umožňuje zadat jednotlivé akordy, vytvořit nebo upravit styl (Chord/Acc) songu. Tento režim umožňuje zadat akordy, dokonce i když nejste klávesák nebo najít chyby v zahráných akordech či vybrat ovládání stylu, během nahrávání Backing Sequence (Quick Record).

V tomto režimu můžete editovat pouze songy, vytvořené v režimu nahrávání Backing Sequence (Quick Record). Pokud uložíte song, vytvořený v režimu nahrávání Backing Sequence (Quick Record), veškerá Chord/Acc data jsou zachována a můžete je natáhnout později, nebo znovu upravit v režimu Step Backing Sequence.

Pokud jste v režimu Sequencer, stiskněte tlačítko RECORD a zvolte „Step Backing Sequence“. Objeví se okno Step Backing Sequence.



SW transportní tlačítka

Viz „Procedura Step Backing Sequence“ na str. 181, kde je více informací o tomto nahrávání.

Ikona nabídky stránky

Stiskem této ikony otevřete nabídku. Viz nabídku na stránce „Step Backing Sequence“ na str. 181 kde je více informací.

Oblast parametrů

Postranní šipka (◄)

Tato malá šipka za parametrem značí, že jeho hodnota je aktivní na aktuální pozici. Např. pokud jste na pozici „003.01.000“ a svítí šipka za parametrem Chord, znamená to, že dojde ke změně na pozici „003.01.000“.

Measure

Tento parametr zobrazuje aktuální pozici ve Step Editoru. Chcete-li přejít na jinou pozici v songu, využijte následující možnosti:

- Zvolte tento parametr, pak kolečkem přejděte na jiný takt.
- Tlačítkem Measure na displeji se posuňte na jiný takt. Tlačítkem Step na displeji se posuňte v krocích 1/8 (192 ticků). Tlačítky Event na displeji přejděte na další událost.

Hodnota lokátoru, zobrazená v formátu „takt.doba.tick“.

Measure	Takt nebo pozice lokátoru.
Beat	Dělitel v poměru rytmu (např. čtvrtová v 3/4 rytmu).
Tick	Nejmenší hodnota pozice. Oba interní sekvenčery Pa800 jsou vybaveny rozlišením 384 ticků na čtvrtovou notu.

Style

Naposledy zvolený styl. Chcete-li vložit změnu stylu na aktuální pozici, dotykem jména stylu otevřete Style Select nebo proveďte standardní proceduru výběru tlačítka v sekci STYLE SELECT.

Pozn.: Každá změna stylu, vložená po začátku taktu (tedy na pozici jiné, než Mxxx.01.000), bude efektivní v následujícím taktu. Např. pokud vložíte událost Style Change na pozici M004.03.000, zvolený styl bude efektivně zvolený od M005.01.000. (tak to přesně funguje v režimu Style Play).

Pozn.: Při vkládání změny stylu můžete na stejnou pozici vložit také změnu tempa. Změna stylu automaticky nevládá změnu tempa stylu.

Performance

Naposledy zvolená Performance. Volbou Performance vyvoláte související styl. Chcete-li vložit změnu Performance na aktuální pozici, dotykem jména Performance otevřete Performance Select nebo proveďte standardní proceduru výběru tlačítka v sekci PERFORMANCE/SOUND SELECT.

Pozn.: LEDka STYLE CHANGE se automaticky zapne, když vstoupíte do režimu Chord/Acc Step. To znamená, že výběrem Performance automaticky zvolíte styl, uložený v Performanci.

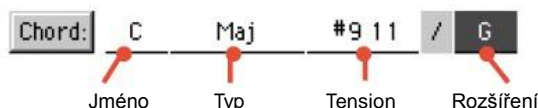
Tlačítka SINGLE TOUCH a STS jsou automaticky vyřazena, což znamená, že nelze změnit stopy klaviatury, dokud jste v režimu Chord/Acc Step.

Tempo

Parametr změny tempa. Chcete-li vložit událost změny tempa na aktuální pozici, zvolte tento parametr a kolečkem změňte hodnotu.

Chord

Parametr akordu se dělí na čtyři nezávislé části:



Zvolte jeden z částí, potom ji kolečkem upravte. Jako alternativu můžete zahrát akord, který pak bude automaticky detekován. Během detekce akordu, je akceptován stav tlačítka BASS INVERSION.

Vynechání akordu (--) značí, že doprovod nehraje na aktuální pozici (zvláště pro stopy Drum a Percussion). Chcete-li zvolit „--“, najdete část Name parametru Chord, potom kolečkem vyberte poslední hodnotu (C...B, Off).

Pozn.: Jestliže nahradíte jeden akord jiným, nezapomeňte, že Dolní stopa (je-li nahaná) se nezmění automaticky a může způsobit dissonanci vůči doprovodu.

Style Element

Prvek stylu (např. variace, přechod, úvod nebo závěr). Délka zvoleného prvku stylu je vždy uvedena parametrem „Length“ (viz níže).

„Off“ značí, že doprovod nehraje na zvolené pozici – hraje pouze stopy Keyboard a Pad.

Tip: Událost Style Element Off vložte přesně tam, kde má automatický doprovod zastavit (na konci songu).

Length

Tento parametr podá informaci, kam umístit následující změnu prvku stylu. Např. když vložíte událost úvodu, v délce 4 taktů, můžete vložit 4 prázdné takty za tuto událost a událost variace na konec tohoto úvodu, tedy na začátek 4. prázdného taktu.

Del (Delete) tlačítka

Pokud vidíte postranní šipku (↔) za parametrem, je událost na aktuální pozici. Stiskem tlačítka Del za ní, vymažete událost na aktuální pozici.

Tip: Chcete-li vymazat všechny události, počínaje aktuální pozicí, vyberte příkaz „Delete All from Selected“ z nabídky stránky (viz níže).

SW transportní tlačítka

Event



Předchozí nebo následující událost

Těmito tlačítka se posunete na předchozí nebo následující nahanou událost.

Step



Předchozí nebo následující krok

Těmito tlačítka přejdete na předchozí nebo následující krok (1/8 neboli 192 ticků). Je-li událost umístěna před předchozím či za následujícím krokem, lokátor se zastaví na této události. Např. pokud jste na pozici M001.01.000 a žádná událost nekončí před M001.01.192, tlačítka < a > se posune na pozici M001.01.192. Pokud událost na pozici M001.01.010 existuje, indikátor > se zastaví na pozici M001.01.010.

Příkazy jsou aktivní, i když nezvolíte parametr Measure.

Measure



Předchozí nebo následující takt

Těmito tlačítka se posunete na předchozí či následující takt. Příkazy jsou aktivní, i když nezvolíte parametr Measure.

Tlačítka Done

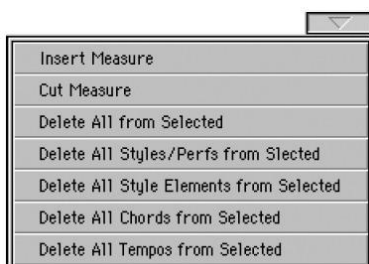
Done

Stiskem tlačítka ukončíte režim Step Backing Sequence. Veškeré změny budou uloženy do paměti.

Tip: Uložte song na paměťového zařízení příkazem "Save Song" z nabídky stránky, tím předejdete ztrátě při vypnutí nástroje.

Nabídka stránky Step Backing Sequence

Stiskem této ikony otevřete nabídku. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem čehokoliv na displeji zavřete nabídku bez volby příkazu.



Insert Measure

Tímto příkazem vložíte prázdný takt od začátku aktuálního taktu. Všechny události Chord/Acc, obsažené v aktuálním taktu budou posunuty na následující takt. Událost na pozici Mxxx.xx.000 (tedy přesně na začátku taktu, jako Time Signature nebo Style change) budou posunuta.

Cut Measure

Tímto příkazem vymažete aktuální takt. Všechny události Chord/Acc, obsažené v aktuálním taktu budou posunuty o takt zpět.

Delete All from Selected

Tímto příkazem vymažete události všech typů, od aktuální pozice.

Pozn.: Všechny události na úplně prvním ticku (M001.01.000), jako Perf, Style, Tempo, Chord, Style Element Selection, nelze vymazat.

Delete All Styles/Perfs from Selected

Delete All Styles Elements from Selected

Delete All Chords from Selected

Delete All Tempos from Selected

Výběrem z těchto příkazů vymažete všechny události odpovídajícího typu, počínaje aktuální pozicí až do konce songu. Chcete-li vymazat všechny události stejného typu z celého songu, jděte zpět na pozici M001.01.000 a zvolte jeden z těchto příkazů.

Pozn.: Všechny události na úplně prvním ticku (M001.01.000), jako Perf, Style, Tempo, Chord, Style Element Selection, nelze vymazat.

Procedura Step Backing Sequence

Obecná procedura nahrávání Step Backing sekvenceru.

Tip: Před vstupem do režimu Step Backing Sequence, kde můžete editovat existující song, příkazem "Save Song" z nabídky stránky uložte song do paměťového zařízení. Tímto způsobem uchováte kopii songu, pokud se vám výsledek editace nezamlouvá.

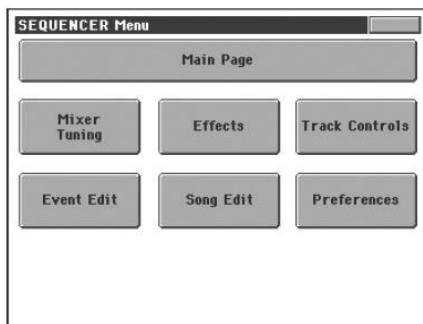
1. Pokud jste v režimu Sequencer, stiskněte tlačítko RECORD a zvolte „Step Backing Sequence“.
2. Zvolte parametr Measure a jděte na požadovanou pozici v songu, otočením kolečka. Popř. můžete posunout lokátor pomocí „SW“ transportních tlačítek na displeji. Viz „SW transportní tlačítka“ na str. 180.
3. Vyberte typ parametru (Style, Performance, Tempo...) a vložte, editujte nebo vymažte jej na aktuální pozici. Pokud se objeví šipka (▶) za parametrem, zobrazená událost byla vložena na aktuální pozici.
4. Kolečkem upravíte zvolenou událost. Stiskem tlačítka Del za událostí ji vymažete. Pokud editujete parametr bez šipky (▶) za ní, vloží se nová událost na aktuální pozici.
5. Ukončete nahrávací režim Step Backing Sequence stiskem tlačítka Done na displeji.
6. Stiskem ▶/■ (PLAY/STOP) v sekci SEQUENCER 1 si poslechnete výsledek své editace. Pokud je v pořádku, uložte song do externí paměti.

Nabídka Edit

Na kterékoliv stránce můžete stiskem tlačítka MENU otevřít nabídku editace Sequencer. Tato nabídka zpřístupňuje různé sekce editace Sequencer.

Jestliže jste v nabídce, zvolte sekci editace nebo stiskem EXIT ukončete nabídku.

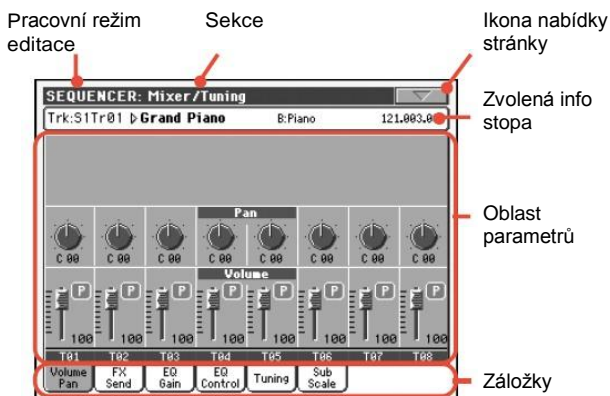
Pokud jste na stránce editace, stiskem tlačítka EXIT nebo tlačítka SEQUENCER se vrátíte na hlavní stránku režimu Sequencer.



Každá položka této nabídky odpovídá sekci editace. Každá sekce editace je skupinou různých editačních stránek, které lze zvolit stiskem odpovídající záložky v dolní části displeje.

Struktura stránky Edit

Všechny editační stránky sdílí základní prvky.



Operating mode

Indikuje, že nástroj je v režimu Sequencer.

Edit section

Identifikuje aktuální sekci editace, odpovídající jedné z položek nabídky editace (viz "Nabídka Edit", str. 182).

Ikona nabídky stránky

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 192).

Oblast parametrů

Každá stránka obsahuje jiné parametry. Volbou záložky zvolte jednu ze stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekci od str. 182.

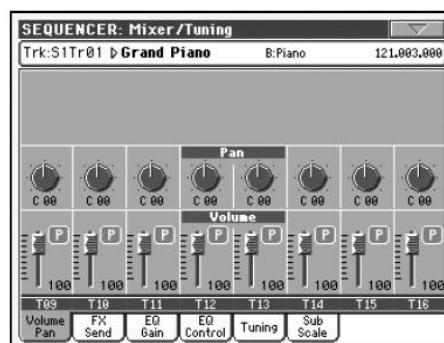
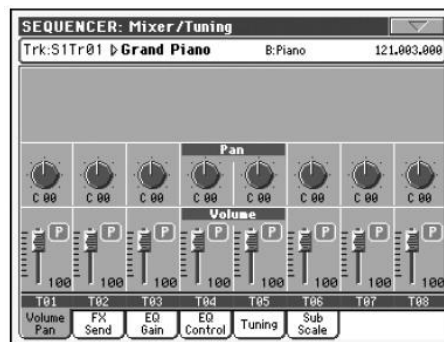
Záložky

Na záložkách zvolte jednu z editačních stránek aktuální sekce editace.

Mixer/Tuning: Volume/Pan

Tato stránka umožňuje nastavit hlasitost a panorama každé stopy songu.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete mezi stopami songů 1-8 a 9-16.



Pan

► SONG

Pozice stopy ve stereo poli.

L-64...L-1 Levý stereo kanál. C

00 Střed.

R+1...R+63 Pravý stereo kanál.

Off

Pokud je stav výstupu Left&Right (normální nastavení), přímý signál (bez efektů) nepůjde do výstupů; pouze FX signál je slyšet na této stopě.

Jestliže pošlete stopu na zvláštní výstup, žádný FX nejde na výstup.

Chcete-li programovat stav výstupu každé stopy, viz "Audio Output: Sty/Kbd" na str. 206.

Volume

► SONG

Hlasitost stopy.

0...127 MIDI hodnota hlasitosti stopy.

Ikona Play/Mute

► SONG

Stav play/mute stopy.



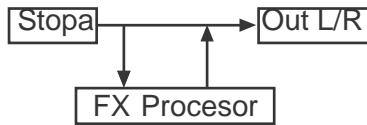
Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



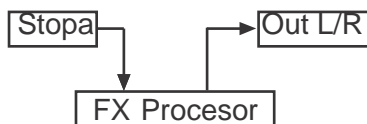
Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Mixer/Tuning: FX Send

Tato stránka umožňuje nastavit úroveň přímého (nezpracovaného) signálu stop, vstupujícího do interních FX procesorů. Efektové procesory ve výbavě Pa800 jsou zapojeny paralelně, takže můžete rozhodnout, kolik procent přímého signálu bude zpracováno:



Pokud chcete poslat signály všech stop do efektu (jako v případě "inzerčních" efektů Rotary, Distortion, EQ...), nastavte parametr Dry na Off (viz "Pan" výše).



Jsou zde čtyři interní FX procesory v režimu Sequencer, seskupené do dvou párů (AB a CD). Obvykle tvoříte songy pouze s jedním párem (především AB), ale můžete vytvořit song s oběma FX páry. Předpokládáme, že A a C jsou reverb procesory a B a D jsou modulační efektové procesory.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami songů 1-8 a 9-16, a naopak.

FX Groups

►SONG

Ve vyjeté nabídce vyberte jednu ze dvou skupin FX (AB nebo CD).

Send Level

►SONG

0...127 Úroveň přímého signálu, vyslaného do efektového procesoru.

Ikona Play/Mute

►SONG

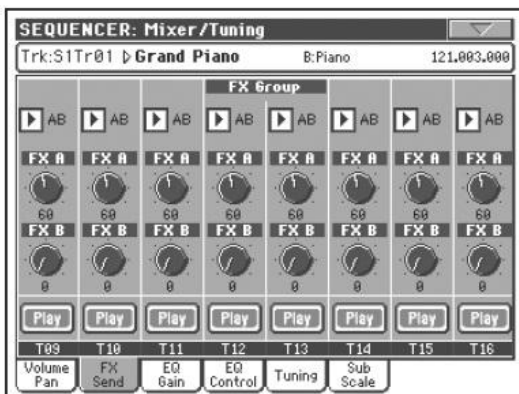
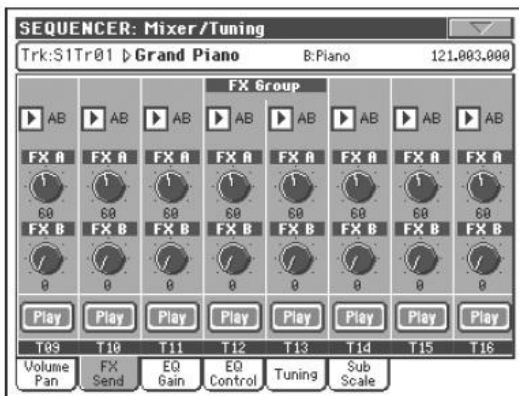
Stav play/mute stopy.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



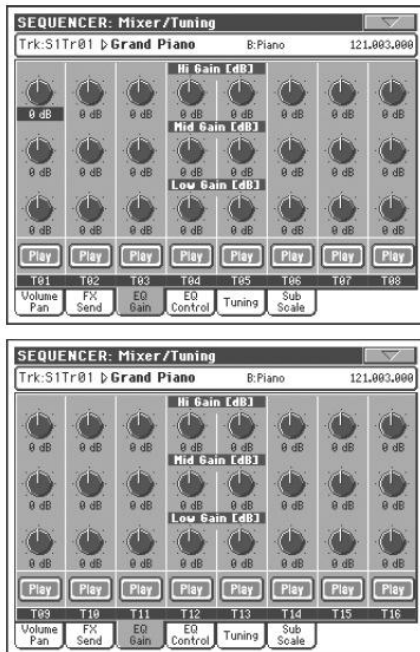
Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.



Mixer/Tuning: EQ Gain

Na této stránce můžete nastavit 3-band ekvalizaci (EQ) každé jednotlivé stopě.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami songů 1-8 a 9-16, a naopak.



Hi (High) Gain

►PERF ►PERF^{Sty} ►STS

Tento parametr umožňuje nastavit ekvalizaci pro vysoké frekvence u jednotlivých stop. Jedná se o křivku regálového filtru. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

Mid (Middle) Gain

►PERF ►PERF^{Sty} ►STS

Tento parametr umožňuje nastavit ekvalizaci pro střední frekvence jednotlivé stopy. Jedná se o křivku filtru typu bell. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

Low Gain

►PERF ►PERF^{Sty} ►STS

Tento parametr umožňuje nastavit ekvalizaci pro nízké frekvence jednotlivé stopy. Jedná se o křivku regálového filtru. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

Ikona Play/Mute

►SONG

Stav play/mute stopy.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

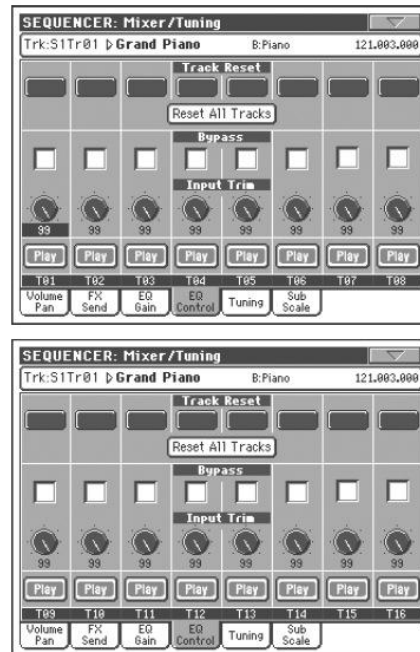


Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Mixer/Tuning: EQ Control

Tato stránka umožňuje resetovat nebo obejít ekvalizaci stopy, naprogramovanou na předchozí stránce.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami songů 1-8 a 9-16, a naopak.



Tlačítka Track Reset

Těmito tlačítky resetujete (tedy "vyhladíte") ekvalizaci odpovídající stopy.

Tlačítko Reset All Tracks

Tímto tlačítkem resetujete (tedy "vyhladíte") ekvalizaci všech stop.

Bypass

Označením těchto boxů obejdete ekvalizaci odpovídající stopy. V tom případě nemá ekvalizace žádný vliv na stopu, ale všechny parametry jsou zachovány.

Pokud box neoznačíte, ekvalizace se aktivuje znovu s původním nastavením.

Input Trim

Tento knob umožňuje omezit úroveň signálu, procházejícího ekvalizérem. Hodnoty extrémní ekvalizace mohou přetížit audio obvody a vést ke zkreslení. Toto ovládání umožňuje nastavit ekvalizace podle potřeby a současně předejít přetížení.

Ikona Play/Mute

►SONG

Stav play/mute stopy.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Mixer/Tuning: Tuning

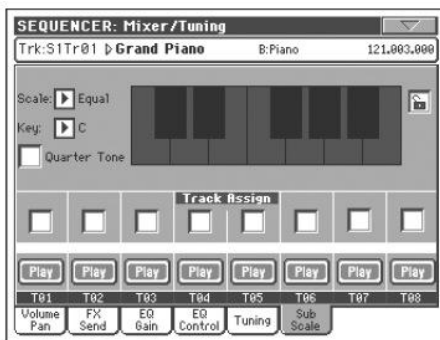
Parameters

► SONG

Viz „Mixer/Tuning: Tuning“ na str. 92.

Mixer/Tuning: Sub Scale

Tato stránka umožňuje programovat alternativní ladění pro zvolené stopy (přes parametr „Track Assign“). Zbývající stopy (jsou-li) využívají základní ladění, nastavené v režimu Global (viz „Hlavní ladění“ na str. 198).



Pozn.: Výběrem Quarter Tone a aktivací Sub-Scale u každé stopy songu můžete přijímat MIDI (z externího sekvenceru nebo kontroleru). Naopak výběrem nastavení Quarter Tone či aktivací Sub-Scale u každé stopy songu můžete vyslat z Pa800 do externího MIDI rekordéru System Exclusive data.

Parameters

► SONG

Viz „Mixer/Tuning: Sub Scale“ na str. 92.

Track Assign

► SONG

Tento parametr označte pro odpovídající stopu, pokud potřebujete použít Sub-Scale.

Ikona Play/Mute

► SONG

Stav play/mute stopy.



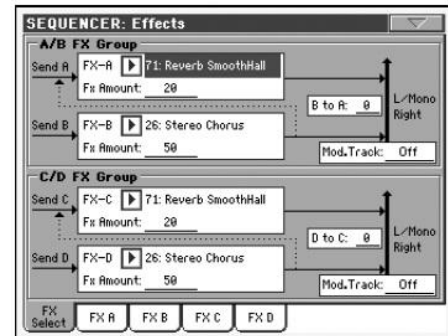
Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Effects: FX Select

Tato stránka umožňuje zvolit efekty pro přiřazení čtyřem interním FX procesorům (A-D).



Pozn.: Pokud zastavíte song nebo zvolíte jiný, nastaví se opět standardní hodnoty. Můžete však zastavit song, změnit efekty a pak spustit song znovu, s novými efekty. Chcete-li změny trvale uložit, musíte song uložit.

FX A...D

► SONG

Efekty, přiřazené odpovídajícím efektovým procesorům. Obvykle jsou A a C reverby, zatímco B a D jsou modulační efekty (chorus, flanger, delay...). Výpis dostupných efektů najdete v dodatku „Advanced Edit“ na Accessory CD.

FX Amount

► SONG

Hlasitost efektu, přidaného k původnímu (nezpracovanému) signálu.

B to A, D to C

► SONG

Hodnota efektu B, který se vrací na vstup efektu A nebo efektu D, který se vrací na vstup efektu C.

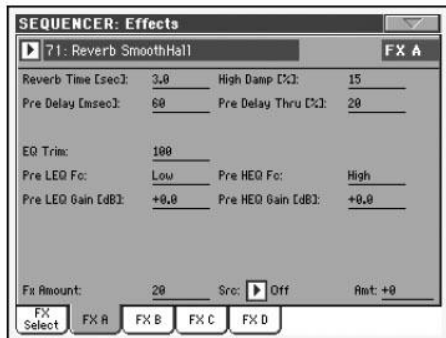
Mod.Track (Modulační stopa)

► SONG

Zdrojová stopa pro modulační MIDI zprávy. Můžete modulovat parametry efektů MIDI zprávou, vygenerovanou fyzickým kontrolerem.

Effects: FX A...D

Tyto stránky obsahují editační parametry pro čtyři efektové procesory. Zde je příklad stránky FX A, s přiřazeným efektem Reverb Smooth Hall.



Selected effect

► SONG

Vyberte jeden z dostupných efektů v této vyjeté nabídce. Je to ekvivalentní k parametrům "FX A...D", na stránce "Effects: FX Select" (viz výše).

Parameters

► SONG

Parametry se mohou lišit, v závislosti na zvoleném efektu. Viz dodatek "Advanced Edit" na Accessory CD, kde je výpis dostupných parametrů pro každý typ efektu.

Track Controls: Mode

Parameter

► SONG

Viz "Track Controls: Mode" na str. 94.

Track Controls: Drum Volume

Parameter

► SONG

Viz "Track Controls: Drum Volume" na str. 186.

Track Controls: Easy Edit

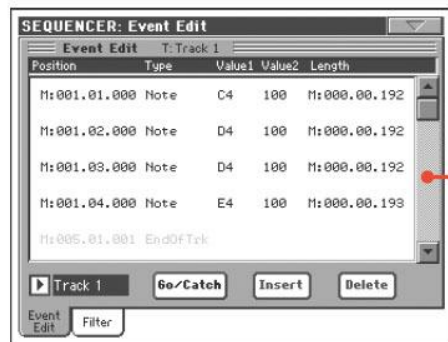
Parameter

► SONG

Viz "Track Controls: Easy Edit" na str. 96.

Event Edit: Event Edit

Editace událostí je stránka, na které můžete editovat každou MIDI událost zvolené stopy. Můžete např. vyměnit notu za jinou nebo změnit intenzitu úhozu (tedy dynamiku). Viz "Procedura editace událostí" na str. 187, kde je více informací o této editační proceduře.



Jezdec

Position

Pozice události, vyjádřená ve formě 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' je takt
- 'bb' je doba
- 'ccc' je tick (každá čtvrt'ová doba = 384 ticků)

Úpravou tohoto parametru posunete událost na jinou pozici. Pozici můžete upravit jedním z následujících způsobů.

- Zvolte parametr a kolečkem změňte hodnotu, nebo
- zvolte parametr a dalším dotykem se objeví numerická klávesnice. Zadejte novou pozici číslem se třemi částmi, oddělenými tečkou. Nuly na začátku je možné vynechat, stejně jako nejméně důležité části čísla. Např. když chcete zadat pozici 002.02.193, zadejte "2.2.193"; pozici 002.04.000 zadejte "2.4"; pozici 002.01.000, zadejte "2".

Type

Typ události, zobrazené na displeji. Chcete-li ji upravit, zvolte parametr a kolečkem můžete změnit jeho hodnotu.

Value 1 and 2

Hodnoty události, zobrazené na displeji. Podle zvolené události se mohou hodnoty měnit. Tento parametr rovněž zobrazuje (needitovatelné) označení „End Of Track“, jakmile je dosaženo konce stopy.

Zde jsou události na běžných stopách (1-16).

Typ	První hodnota	Druhá hodnota
Note	Note name	Velocity
RX Noise	Note name	Velocity
Prog	Program Change number	–
Ctrl	Control Change number	Control Change value
Bend	Bending value	–
Aftt	Mono (Channel) After-touch value	–

Typ	První hodnota	Druhá hodnota
PAft	Nota, na kterou se aplikuje Aftertouch	Poly Aftertouch value

A zde jsou události, obsažené na Master stopě.

Typ	První hodnota	Druhá hodnota
Tempo	Tempo change	–
Volume	Master Volume value	–
Meter	Meter change ^(a)	–
Scale	One of the available pre-set Scales	Root note for the selected Scale
UScale (User Scale)	Altered note	Note alteration ^(b)
QT (Quarter Tone)	Altered note	Note alteration (0, 50) ^(b)
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	Reset of all Quarter Tone (QT) changes	–
FXType	One of the four available FX processors	Effect number ^(c)
FXSend	Feedback Send (B>A or D>C)	Feedback send level

(a). Změny rytmu nelze editovat nebo vkládat odděleně od taktu. Chcete-li vložit změnu rytmu, využijte funkci Insert v sekci Edit a vložte řadu taktů s novým rytmem. Existující data lze pak kopírovat nebo zadávat do těchto taktů (b). Chcete-li editovat nastavení User Scale a Quarter Tone, vyberte první hodnotu, pak zvolte stupnici pro editaci. Editujte druhou hodnotu a změňte ladění zvolené noty ve stupnici.

(c). Když zvolíte jiné číslo efektu během editace, bude události přiřazeno standardní nastavení.

Chcete-li změnit typ a hodnotu, zvolte parametr a kolečkem můžete změnit tuto hodnotu. V případě numerických hodnot můžete také dvojným stiskem otevřít numerickou klávesnici.

Length

Délka zvolené události Note. Formát hodnoty je stejný, jako hodnota Position. Editují se stejně.

Pozn.: Pokud změníte délku "000.00.000" na jinou hodnotu, není již možné se vrátit k původní hodnotě. Tuto spíše neobvyklou nulovou hodnotu naleznete u bicí a perkusní stopy songů, vyrobené v režimu Backing Sequence.

Track

Ve vyjeté nabídce zvolte stopu pro editaci.

Track 1...16 Jedna z běžných stop songu. Tyto stopy obsahují hudební data, jako jsou noty a kontrolery.

Master Speciální stopa, obsahující změny tempa, rytmu, ladění a transpozice i efektových parametrů.

Jezdec

Jezdcem procházíte tento výpis. Můžete je také použít kombinaci SHIFT + kolečko.

Go/Catch

Příkaz se dvěma funkcemi.

• Pokud neběží sekvencí, funguje jako příkaz Go to Measure. Stiskem otevřete dialogový box Go to Measure:



V tomto dialogovém boxu zvolte cílový takt a stiskněte OK. Vybere se první dostupná událost v daném taktu.

• Pokud běží sekvencí, funguje jako příkaz Catch Locator. Stiskem se zobrazí událost, která právě hraje.

Insert

Stiskem tlačítka Insert na displeji zadáte novou událost na aktuální pozici. Standardní hodnoty jsou Type = Note, Pitch = C4, Velocity = 100, Length = 192.

Pozn.: Nelze vkládat nové události do prázdného, nenahraného songu. Chcete-li vložit událost, musíte nejprve vložit pár prázdných taktů funkcí Insert Measure (viz "Song Edit: Cut/Insert Measures" na str. 190).

Delete

Stiskem tlačítka Delete na displeji vymažete událost, zvolenou na displeji.

Pozn.: Událost "End of Track" nelze vymazat.

Procedura editace událostí

Obecná procedura editace událostí.

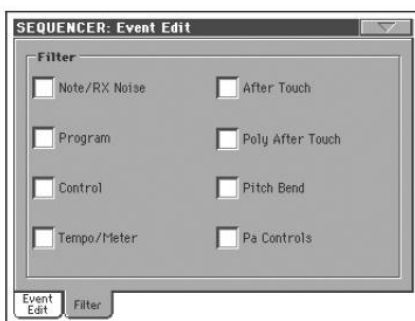
1. Pokud jste na stránce Event Edit, stiskem ►/■(PLAY/STOP) v sekci SEQUENCER 1 si můžete poslechnout song. Dalším stiskem jej zastavíte.
2. Zvolte stránku Filter a možnost „Off“ u filtru pro typy událostí, které chcete vidět na displeji (viz „Event Edit: Filter“ na str. 188, kde je více informací).
3. Vraťte se na stránku Event Edit.
4. Ve vyjeté nabídce „Track“ zvolte stopu pro editaci. Na displeji se objeví výpis událostí, obsažených na stopě.
Více informací o typech událostí a hodnotách, viz výše.
5. Zvolte parametr „Position“. Kolečkem (nebo dalším stiskem parametru otevřete numerickou klávesnici) změníte pozici události.
6. V parametru „Type“ změníte typ události kolečkem. Zvolte parametry „Value 1 a 2“ a kolečkem (nebo dalším stiskem parametru znovu otevřete numerickou klávesnici) změníte požadovanou hodnotu.
7. V případě události Note zvolte parametr Length a kolečkem (nebo dalším stiskem parametru otevřete numerickou klávesnici) změníte délku události.

• Pokud sekvencí neběží, můžete stiskem tlačítka Go/Catch na displeji přejít do jiného taktu (viz „Go/Catch“ výše)

- Pokud sekvencer běží, můžete stiskem tlačítka Go/Catch na displeji přejít do aktuální události na displeji (viz „Go/Catch“ výše)
 - Pomocí ovládací posunu SEQUENCER 1 si poslechněte song.
8. Stiskem tlačítka Insert na displeji vložíte událost na pozici, uvedené na displeji (bude vložena událost Note se standardními hodnotami). Stiskem tlačítka Delete na displeji vymažete zvolenou událost.
 9. Po ukončení editace můžete zvolit jinou stopu pro editaci (přejděte na krok 4).
 10. Pokud ukončíte editaci celého songu, příkazem Save Song z nabídky stránky uložíte song do externí paměti. Viz „Okno Save Song“ na str. 194, kde je více informací o ukládání songu.

Event Edit: Filter

Na této stránce můžete zvolit typy událostí, zobrazených na stránce Editace událostí.



Zapněte filtr pro všechny typy událostí, které nechcete na stránce Editace událostí vidět.

Note/RX Noise

Noty a RX šumy.

Program Události Program Change.

Control Události Control Change.

Tempo/Meter Změny tempa a rytmu (jen stopa Master).

After touch Události Mono (Channel) Aftertouch.

Poly After Touch Události Poly Aftertouch.

Pitch Bend Události Pitch Bend.

Pa Controls

Ovládání výhradně u Pa800, jako nastavení FX a Scale. Tato ovládání se nahrávají do Master stopy ukládají jako System Exclusive data.

Song Edit: Quantize

Funkce kvantizace opravuje rytmické chyby po nahrávání.



Po nastavení různých parametrů stiskněte Execute a spustí se operace.

Track

Tímto parametrem zvolíte stopu.

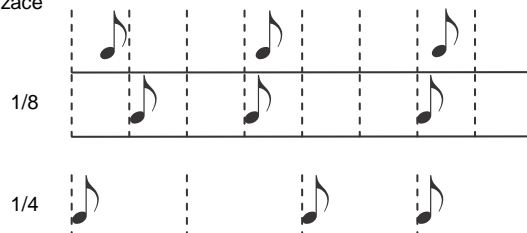
All Kvantizace se aplikuje na všechny stopy.

Track 1...16 Kvantizace se aplikuje jen na zvolenou stopu.

Resolution

Tento parametr určuje hodnotu kvantizace. Např. když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8. Když zvolíte 1/4, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/4.

Bez kvantizace



♪ (1/32)... ♪ (1/4)

Rozlišení mřížky, v hodnotách not. Znak "b...f", přidaný k hodnotě, značí synkopickou kvantizaci. "3" označuje triolu.

Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu kvantizace.

Pokud chcete zvolit 4-taktovou sekvenci, od začátku songu, Start bude umístěn na 1.01.000 a End na 5.01.000.

Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod klaviatury rozsahu kvantizace. Pokud zvolíte stejnou notu, pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jen rytmický nástroj na stopě Drum.

Pozn.: Tyto parametry jsou dostupné jen, když zvolíte stopu Drum.

Song Edit: Transpose

Zde můžete transponovat song, stopu nebo část stopy.



Po nastavení různých parametrů stiskněte Execute a spustí se operace.

Track

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy jsou zvoleny (kromě stopy Drum).
Track 1...16 Zvolená stopa.

Value

Hodnota transpozice (± 127 půltónů).

Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu pro transpozici.

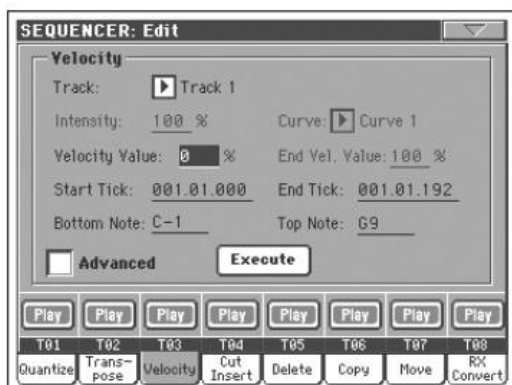
Pokud chcete zvolit 4-taktovou sekvenci, od začátku songu, Start bude umístěn na 1.01.000 a End na 5.01.000.

Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu pro transpozici na klaviatuře. Pokud zvolíte stejnou notu, pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jen rytmický nástroj na stopě Drum.

Song Edit: Velocity

Zde můžete změnit hodnotu dynamiky not. Dostupné v režimu Advanced, umožňuje zvolit křivku dynamiky ve zvoleném rozsahu. Užitečné při vytvoření smívačky nebo roztmívačky.



Po nastavení různých parametrů stiskněte Execute a spustí se operace.

Track

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy jsou zvoleny.
Track 1...16 Zvolená stopa

Value

Hodnota změny dynamiky

Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu pro editaci.

Pokud chcete zvolit 4-taktovou sekvenci, od začátku songu, Start bude umístěn na 1.01.000 a End na 5.01.000.

Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu pro editaci na klaviatuře. Pokud zvolíte stejnou notu, pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jen rytmický nástroj na stopě Drum.

Advanced

Pokud tento box označíte, je možné editovat parametry "Intensity", "Curve", "Start Velocity Value" a "End Velocity Value".

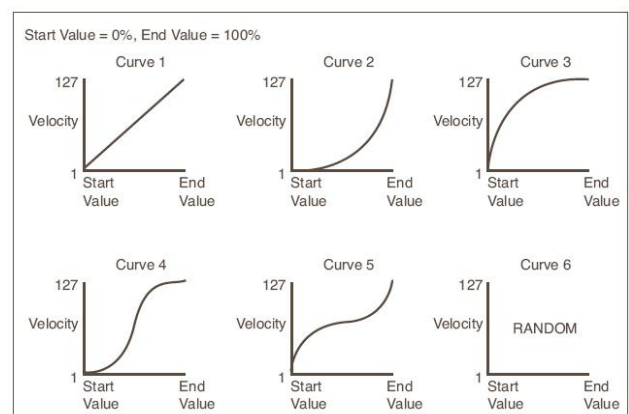
Intensity

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Tímto parametrem určíte stupeň, jakým budou data dynamiky nastavena vůči zadané křivce v "Curve".

0...100% Hodnota intenzity. S hodnotou 0 [%] se dynamika nemění. S hodnotou 100 [%] se dynamika změní nejvíce.

Curve

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Tímto parametrem zvolíte jednu ze šesti křivek a určíte, jak se bude dynamika měnit v čase.



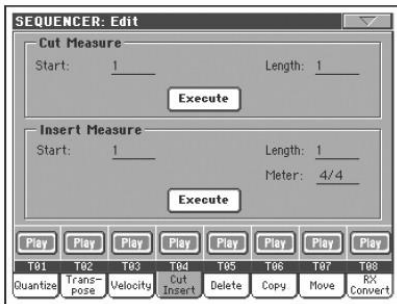
Start / End Vel. Value

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Změna dynamiky u počátečních a koncových ticků zvoleného rozsahu.

0...100 Změna dynamiky v procentech.

Song Edit: Cut/Insert Measures

Na této stránce můžete ořezat nebo vložit takty songu.



Po nastavení různých parametrů stiskněte Execute a spustí se operace.

Po ořezání jsou následující takty posunuty zpět, vyplní vyprázdněné takty.

Po Insert se následující takty odsunou vpřed, takže se mohou vložit nové takty.

Start

První takt, kde chcete ořezávat/vkládat.

Length

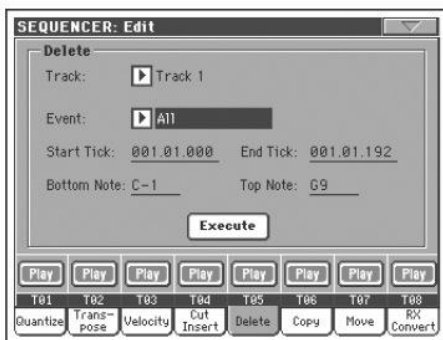
Zde zadáte, kolik taktů bude ořezáno/vloženo.

Meter

Rytmus taktů, které vkládáte.

Song Edit: Delete

Na této stránce můžete vymazat MIDI události ze songu.



Po nastavení různých parametrů stiskněte Execute a spustí se operace.

Track

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy jsou zvoleny.

Track 1...16 Zvolená stopa

Master Master stopa. Sem budou nahrány události Tempo, Scale a Effect.

Event

Typ MIDI události pro vymazání.

All Všechny události. Takty nebudou ze songu odstraněny, ale zůstanou prázdné.

Note Všechny noty zvoleného rozsahu.

Dup.Note Všechny duplikované noty. Jsou-li dvě noty se stejnou výškou započteny na stejný tick, ta s nižší dynamikou bude vymazána.

After touch Události AfterTouch.

Pitch Bend Události Pitch Bend.

Prog.Change Události Program Change, kromě zahrnutých Control Change #00 (Bank Select MSB) a #32 (Bank Select LSB).

Ctl.Change Všechny události Control Change, např. Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...

CC00/32...CC127

Jednotlivé události Control Change. Dvojitá čísla Control Change (jako 00/32) jsou balíčky MSB/LSB.

Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu pro editaci.

Pokud chcete zvolit 4-taktovou sekvenci, od začátku songu, Start bude umístěn na 1.01.000 a End na 5.01.000.

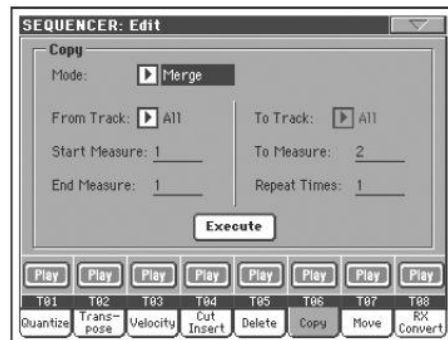
Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu pro vymazání. Pokud zvolíte stejnou notu, pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jen rytmický nástroj na stopě Drum.

Pozn.: Tyto parametry jsou dostupné jen, když zvolíte možnost All nebo Note.

Song Edit: Copy

Zde můžete kopírovat stopy nebo fráze.



Po nastavení různých parametrů stiskněte Execute a spustí se operace.

Pozn.: Pokud kopírujete příliš mnoho událostí ve stejném "ticku", objeví se zpráva "Too many events!" a operace kopírování je zrušena.

Mode

Tímto parametrem zvolíte režim Copy.

Merge Kopírovaná data jsou připojena k datům v cílové pozici.

Overwrite Kopírovaná data nahradí všechny data v cílové pozici.

Upozornění: Vymazaná data nelze obnovit!

From Track... To Track

Tímto parametrem zvolíte zdrojovou a cílovou stopu ke kopírování.

All Všechny stopy. Cílovou stopu nelze zvolit.

Track 1...16 Zvolená zdrojová a cílová stopa.

Start Measure... End Measure

Těmito parametry je dán počáteční a koncový takt ke kopírování.

Např. pokud je From Measure=1 a To Measure=4, budou zkopírovány první čtyři takty.

To Measure

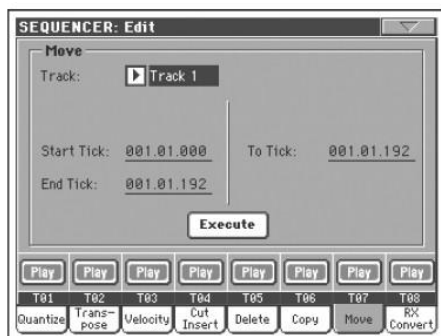
Tento parametr určuje první z cílových taktů.

Repeat Times

Kolikrát se bude kopírovat. Kopie navazují na sebe.

Song Edit: Move

Zde můžete posunout stopu vpřed nebo vzad jen o několik ticků nebo o celé takty.



Po nastavení různých parametrů stiskem Execute spustíte operaci.

Track

Zde vyberte stopu, kterou chcete přesunout. Track 1...16 Zvolená stopa.

Start / End Tick

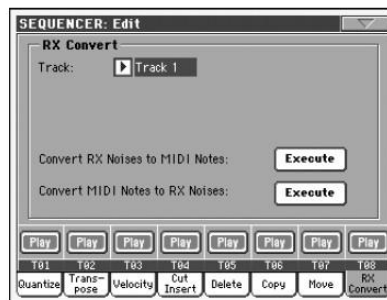
Tyto parametry určují počátek a konec rozsahu pro přesun.

To Tick

Tento parametr umožňuje nastavit cílový počáteční bod přesouvané stopy.

Song Edit: RX Convert

Na stránce RX Convert konvertujete noty midi souboru na RX šумы a naopak. Vhodné při programování songů v externím sekvenceru.



Po vybrání stopy ke konverzi stiskem Execute spustíte operaci.

Track

Těmito parametry zvolíte stopu, kde jsou noty nebo RX šумы, které chcete konvertovat.

Preferences: Global Setup

Na této stránce můžete zvolit MIDI Setup a harmonickou stopu pro režim Sequencer.



Pozn.: Tato nastavení se ukládají do oblasti Sequencer Setupu globálního souboru. (Takový parametr se v celém manuálu označuje zkratkou ▶GBL^{Seq}).

Po změně těchto hodnot příkazem Write Global-Sequencer Setup z nabídky stránky nastavení uložte do Global.

Midi Setup

▶GBL^{Seq}

MIDI kanály režimu Sequencer lze automaticky konfigurovat výběrem MIDI nastavení tímto parametrem. Viz "MIDI" na str. 241, kde je více informací o použití MIDI setupů.

Pozn.: Chcete-li automaticky zvolit MIDI Setup při vstupu do režimu Sequencer, zvolte příkaz Write Global-Sequencer Setup v nabídce stránky.

Bližší informace o MIDI nastavení, viz "MIDI Setup", str. 287.

Pozn.: Po zvolení MIDI nastavení můžete přejít do režimu Global a aplikovat další změny nastavení kanálů. Chcete-li uložit tyto změny do MIDI Setupu a jste v režimu Global, zvolte příkaz Write Global-Midi Setup z nabídky na stránce. Všechna MIDI nastavení můžete upravovat a přepisovat.

Tip: Chcete-li obnovit původní MIDI nastavení, natáhněte původní data po výrobě (z Accessory CD nebo je stáhněte z www.korgpa.com).

Harmony Track



Voice Procesor získává noty akordu ze stopy, zvolené tímto parametrem.

Tip: Jděte do sekce Voice Processor Preset v režimu Global a zkuste jiný Voice Processor Preset, když tvoříte nebo editujete song.

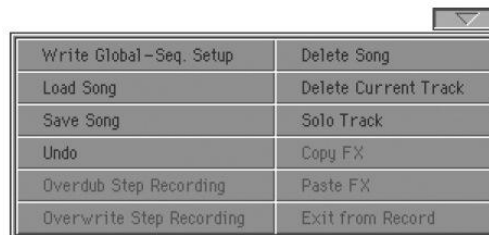
Off Žádná stopa nevysílá noty do modulu Harmony, Voice procesoru. Z MIDI IN lze také přijímat akordy.

Seq.1-Track 1...16

Akordy jsou vysílány ze stop Sekvenceru 1.

Nabídka stránky

Stiskem této ikony otevřete nabídku. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem čehokoliv na displeji zavřete nabídku bez volby příkazu.



Write Global-Seq. Setup

Tímto příkazem otevřete dialogový box Write Global-Seq. Setup a uložíte globální nastavení, jedinečné pro režim sekvenceru. (Viz „Dialogový box Write Global-Sequencer Setup“ na str. 193).

Load Song

Tímto příkazem otevřete okno Song Select a natáhnete song do sekvenceru. (Viz „Okno Song Select“ na str. 193).

Save Song

Tímto příkazem uložíte nový nebo editovaný song do externí paměti jako standardní MIDI soubor. Souboru se automaticky přidá přípona „MID“. Po zvolení příkazu se objeví stránka Save Song (viz „Okno Save Song“ na str. 194).

Upozornění: Vypnutím nástroje vymažete song z paměti. Uložením songu do externí paměti o něj nepřijedete.

Upozornění: Song se také ztratí při přepnutí sekvenceru do režimu Style Play nebo Song Play, bez předchozího uložení songu do externí paměti.

Undo

Tímto příkazem zrušíte poslední operace a data jsou obnovena do předchozího stavu.

Overdub Step Recording

Dostupné pouze v režimu Record. Tímto příkazem vstoupíte do režimu Overdub Step Record. Tento nahrávací režim umožňuje zadat události jednu po druhé, přidáním k již existujícím. (Viz „Record mode: Stránka Step Record“ na str. 175).

Overwrite Step Recording

Dostupné pouze v režimu Record. Tímto příkazem vstoupíte do režimu Overwrite Step Record. Tento nahrávací režim umožňuje zadat události jednu po druhé, přepsáním již existujících. (Viz „Record mode: Stránka Step Record“ na str. 175).

Delete Song

Tímto příkazem vymažete song a vytvoříte nový, prázdný song.

Delete Current Track

Tímto příkazem vymažete aktuálně zvolenou stopu v oblasti stop (viz „Oblast Hlasitosti stopy/stavu“ na str. 174).

Solo Track

Zvolte stopu pro Solo a označte tuto položku. Uslyšíte pouze zvolenou stopu a indikace 'Solo' bude blikat v hlavičce stránky.

Chcete-li ukončit funkci Solo, zrušte toto označení.

[SHIFT] Tlačítko SHIFT ponechejte stisknuté a dotykem zvolte solo u jedné ze stop. Stejným způsobem naopak deaktivujete funkci Solo u stop.

Copy/Paste FX

Jeden či všechny čtyři efekty můžete kopírovat mezi styly, performancemi, STS a songy. K tomu zvolte příkaz "Copy FX" a "Paste FX" z nabídky na stránce režimu Style Play, Song Play nebo Sequencer.

Kopírování jednoho efektu:

1. Vyberte zdrojový song, performanci, styl nebo STS, pak
 - jděte na stránku, odkud chcete kopírovat efekt (FX A, FX B, FX C nebo FX D) *nebo*
 - jděte na stránku Effects > FX Select, odkud chcete kopírovat všechny čtyři efekty. To se může hodit, chcete-li kopírovat dva nebo tři ze čtyř efektů do různých performancí, stylů nebo STS.
2. Zvolte příkaz "Copy FX" z nabídky stránky.
3. Vyberte cílovou performanci, styl nebo STS, pak jděte na stránku, kam chcete efekt vložit (FX A, FX B, FX C nebo FX D).
4. Zvolte příkaz "Paste FX" z nabídky stránky.

Kopírování všech čtyř efektů:

1. Zvolte zdrojovou performanci, styl nebo STS, pak jděte na stránku Effects > FX Select, odkud kopírujete efekty.
2. Zvolte příkaz "Copy FX" z nabídky stránky.
3. Vyberte cílovou performanci, styl nebo STS, pak jděte na stránku Effects > FX Select.
4. Zvolte příkaz "Paste FX" z nabídky stránky.

Exit from Record

Dostupné pouze v režimu Record. Tímto příkazem ukončíte režim Record a vrátíte se na Hlavní stránku režimu Sequencer Play (viz „Hlavní stránka Sequencer Play“ na str. 170).

Dialogový box Write Global-Sequencer Setup

Toto okno otevřete výběrem položky Write Global-Song Setup z nabídky stránky. Zde můžete uložit MIDI Setupy (viz „Midi Setup“ na str. 191), uložené do souboru Global.



Parametry, uložené v oblasti Sequencer Setup, jsou v uživatelském manuálu označeny symbolem ▶GBL^{Seq}.

Okno Song Select

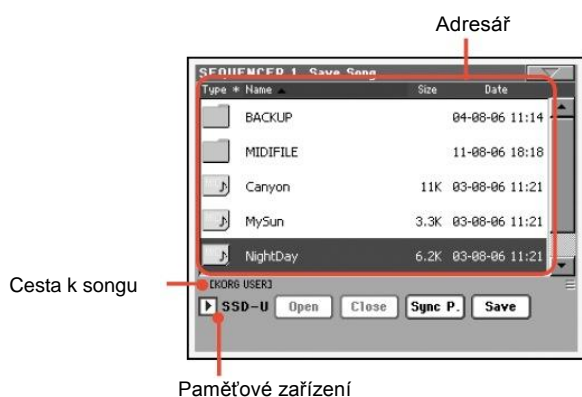
Toto okno se objeví, když zvolíte příkaz „Load Song“ z nabídky stránky nebo stisknete tlačítko SELECT v sekci SEQUENCER 1 na ovládacím panelu. Viz „Okno Song Select“ na str. 80, kde je více podrobností.

Okno Save Song

Nahráný song je obsažen v RAM a ztratí se, když vypnete nástroj. Song se ztratí také, když jej přepíšete v režimu Record nebo když potvrdíte varovnou zprávu přepnutí do režimu Style Play nebo Song Play. Každý song, který chcete zachovat, musíte uložit do externí paměti.

Toto okno se objeví, jakmile zvolíte příkaz "Save Song" z nabídky stránky.

Stiskem EXIT ukončíte tuto stránku a přejdete zpět na hlavní stránku pracovního režimu Sequencer, bez ukládání Songu.

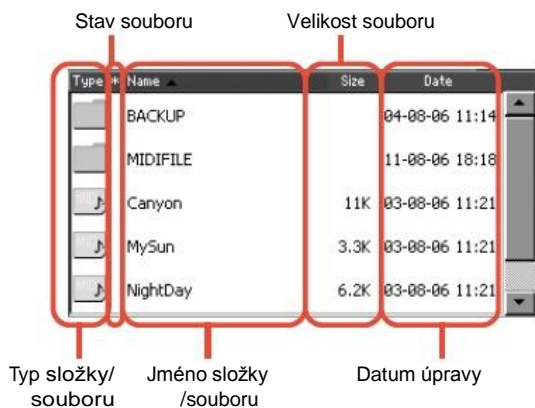


Song path

Tento řádek zobrazuje cestu k místu, kam uložíte song.

Directory

Výpis obsahu zvoleného datového zařízení.



Posuvným jezdce můžete listovat v seznamu.

Jako alternativu můžete zvolit jednu z položek a kolečkem procházet výpis.

Podržte tlačítko SHIFT a stisknete jednu ze šipek DOWN nebo UP, tím se posunete na další nebo předchozí sekci podle abecedy.

Storage device

V této vyjeté nabídce vyberte jedno z dostupných paměťových zařízení, kam uložíte song.

Zařízení	Typ
SSD-U	User oblast interní paměti SSD
HD	Hard disk (volitelný)
USB-F	Zařízení, připojené do USB Host portu vpředu
USB-R	Zařízení, připojené do USB Host portu vzadu

Aktuální jméno (štítek) zařízení je v hranatých závorkách ([]).

Open

Vstoupí do zvolené složky (ikona položky je:).

Close

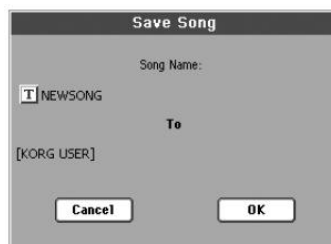
Zavře aktuální složku, vrátí se do vyšší úrovně složek.

Sync P. (Synchronized Path)

Stiskem tohoto tlačítka vidíte Song, přiřazený zvolenému Sekvenceru. To se hodí k rychlému návratu, když jste prošli více úrovněmi adresářů a "zabloudil" jste v některé složce.

Save

Stiskem tlačítka otevřete dialogový box Save Song a uložíte song do aktuálního adresáře.



• Jestliže nebyl zvolen žádný soubor na displeji před stiskem Save, automaticky se zvolí songu určí standardní jméno "NewSong".

Pozn.: Pokud je song zvolený, výběr zrušíte dotykem jména zařízení.

• Jestliže byl žádný soubor na displeji před stiskem Save, jméno souboru se automaticky přiřadí i songu.

V tom případě stiskem tlačítka (Text Edit) upravíte jméno songu.

Upozornění: Pokud již existuje soubor se stejným jménem v daném adresáři, vypíše se varovná zpráva. Jestliže ji potvrdíte, existující soubor se přepíše. Zvolte soubor před uložením, jen když jej chcete přepsat (tedy v případě, že ukládáte změny tohoto souboru).

Prázdný takt na začátku standardního MIDI souboru

Pokud uložíte song jako SMF, vloží se automaticky prázdný takt na začátek songu. Tento takt obsahuje různé inicializační parametry songu.

Stav Play/Mute, uložený do songu

Při ukládání songu je uložen také stav Play/Mute do songu. Tento stav se uchová také při přehrávání tohoto songu v režimu Song Play.

Master transpozice, uložená do songu

Při ukládání songu je hodnota Master Transpose uložena do songu. Ačkoliv je tato hodnota uložena jako System Exclusive data, uchová se i při přehrávání songu v režimu Song Play.

Tip: Přestože je Master Transpose globální parametr, natažení songu s nestandardní transpozicí může vést k nezamýšlené transpozici, při natažení jiných songů, které neobsahují vlastní transpoziční data. Chcete-li transponovat song, doporučujeme použít funkci Transpose v sekci Edit v režimu Sequencer (viz "Song Edit: Transpose" na str. 189).

Můžete také uzamknout Master Transpose a zabránit tak nechtěným transpozicím. Viz "General Controls: Lock" na str. 199 v kapitole Global.

Obecně platí, že byste měli Master Transpose (tlačítka TRANSPOSE na ovládacím panelu) používat, když potřebujete transponovat stopy kláves současně se songem. Funkci Transpose v režimu Edit (viz "Song Edit: Transpose" na str. 189) použijte jen, když potřebujete transponovat song.

Pozn.: Hodnotu Master Transpose vždy vidíte v hlavičce stránky:

SEQUENCER

T: 0

Procedura Save Song

1. Pokud jste v režimu Record, zastavte sekvencer a ukončete režim Record. Pak se vraťte na hlavní stránku režimu Sequencer Play (viz "Hlavní stránka Sequencer Play" na str. 170).
2. Vyberte příkaz Save Song z nabídky na stránce. Objeví se stránka Save Song.
3. Vyberte složku, do které chcete song uložit. Příkazy Open a Close otevřete a zavřete složky. Jezdcem procházíte soubory.
4. Pokud jste v adresáři, kam chcete uložit song, stiskněte tlačítko Save na displeji.
 - Chcete-li **přepsat** existující soubor, zvolte jej před stiskem Save.
 - Chcete-li **vytvořit** nový soubor, žádný soubor nesmí být zvolený před stiskem Save. Songu bude automaticky dáno standardní jméno "NewSong" ("NEWSONG.MID" v paměťovém zařízení).
5. Po stisku tlačítka Save se objeví dialogový box Save Song.
6. Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) můžete jméno upravit.
7. Stiskem OK potvrdíte uložení nebo Cancel zastavíte operaci Save.

Režim Global edit

Prostředí Global edit je místem, kde můžete nastavit globální funkce, např. předřazení jedné performance, STS či stylu. Toto editační prostředí má přednost před aktuálním pracovním režimem (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound Edit).

Co je Global a jakou má strukturu

Global je soubor, který můžete zapsat do paměti (současně i externí), obsahující globální parametry pro celý nástroj nebo určitý pracovní režim.

Globální parametry lze zapsat do paměti zvolením různých příkazů "Write Global..." z nabídky stránky – každým je vyhrazen některé oblasti souboru Global. Můžete je uložit do externí paměti běžnou operací s médii.

Pozn.: Uložením nebo natažením složky "SET" rovněž uložíte či natáhnete soubor Global. Změnám parametrů lze předejít uzamčením jednotlivých parametrů (nebo skupin parametrů na stránce Lock v režimu Global, viz "General Controls: Lock" na str. 199).

Jsou oddělené oblasti souboru Global, které lze do paměti zapsat nezávisle, tím zabráníte zápisu všech globálních parametrů najednou, když to nepotřebujete:

- Global Setup, obsahující globální parametry, nezávislé na určitém pracovním režimu.
- Style Play Setup, obsahující globální parametry režimu Style Play, nezávislé na Performanci, STS nebo stylu.
- Song Play Setup, obsahující globální parametry režimu Song Play, nezávislé na určitém songu.
- Sequencer Setup, obsahující globální parametry režimu Sequencer, nezávislé na určitém songu.
- Media Preference, obsahující preference režimu Media.
- MIDI Setup, obsahující dostupné MIDI Setupy, tedy nastavení pro MIDI komunikaci.
- Voice Processor Setup, obsahující nastavení sólového hlasu pro Voice Processor.
- Voice Processor Presety, obsahující jednotlivé presety pro Voice Processor.

Hlavní stránka

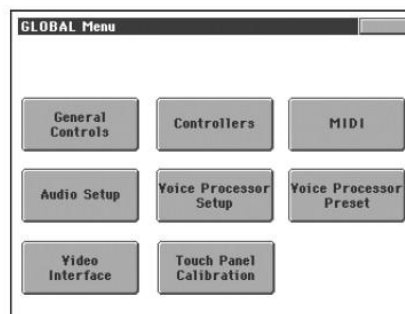
V editačním režimu Global není žádná hlavní stránka. Stiskem EXIT ukončíte režim Global a vyvolá se pracovní režim, odložený v pozadí.

Nabídka Edit

Na kterékoliv stránce režimu Global můžete stiskem tlačítka MENU otevřít nabídku editace Global. Tato nabídka zpřístupňuje různé sekce editace Global.

Jestliže jste v nabídce, zvolte sekci editace nebo stiskem EXIT ukončíte režim Global.

Pokud jste na stránce, stiskem EXIT jdete zpět do aktuálního pracovního režimu v pozadí (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound).

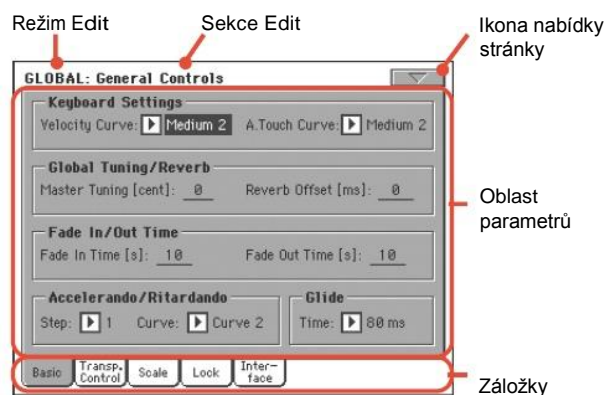


Každá položka této nabídky odpovídá sekci editace. Každá sekce editace je skupinou různých editačních stránek, které lze zvolit stiskem odpovídající záložky v dolní části displeje.

Pozn.: Režim Global není dostupný v režimu Record (Style Record, Pad Record, Song Record, Sampling).

Struktura stránky Edit

Všechny editační stránky sdílí základní prvky.



Edit mode

Indikuje, že nástroj je v režimu Global.

Sekce Edit

Identifikuje aktuální sekci editace, odpovídající jedné z položek nabídky editace (viz "Nabídka Edit", str. 196).

Ikona nabídky stránky

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 210).

Oblast parametrů

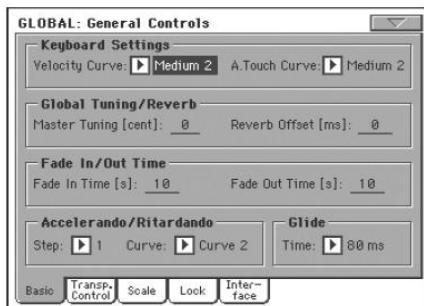
Každá stránka obsahuje jiné parametry. Volbou záložky volíte jednu ze stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekci od str. 197.

Záložky

Zde zvolte jednu z editačních stránek aktuální editační sekce.

General Controls: Basic

Tato stránka obsahuje různé obecné parametry, nastavení stavu klaviatury, stmívačky/roztmívačky a acceleranda/ritardanda.



Nastavení klaviatury

Velocity Curve

Tento parametr určuje citlivost klaviatury na úhoz.

Fix Žádná dynamika. Dynamické hodnoty jsou pevně dány, jako u klasických varhan.
Soft1 ... Hard3 Křivky, od nejlehších do nejtvrdších.

A.Touch Curve

Tento parametr určuje citlivost klaviatury na dotisk po prvním stisku klávesy.

Soft1 ... Hard2 Křivky, od nejlehších do nejtvrdších.
Off Aftertouch je vypnutý.

Globální ladění/Reverb

Master Tuning

Hlavní ladění nástroje (v setinách půltónu). Tím přizpůsobíte ladění klaviatury akustickému nástroji, např. akustickému pianu.

-50 Nejnižší výška.
0 Standardní výška (A4=440Hz).
+50 Nejvyšší výška.

Reverb Offset

►GBL^{Gbl}

Master offset pro všechny reverby. Využijete pro nastavení dozvuku v místnosti, kde hrajete. Záporné hodnoty využijete v místnostech s velkou ozvěnou, kladné v místnostech s malou.

Tímto globálním nastavením nejste odkázáni na změnu doby reverbu pro jednotlivé performance, STS, Style Performance nebo songy.

-50 Nižší reverb.
0 Standardní reverb.
+50 Vyšší reverb.

Fade In/Out Time

Tyto parametry umožňují nastavit rychlost funkce Fade In/Out.

Fade In Time

►GBL^{Gbl}

Doba pro plné najetí (z nuly do maximální hlasitosti), po stisku tlačítka FADE IN/OUT.

5...20 Doba přechodu (v sekundách).

Fade Out Time

►GBL^{Gbl}

Doba pro plné vymizení (z maximální hlasitosti do nuly), po stisku tlačítka FADE IN/OUT.

5...20 Doba přechodu (v sekundách).

Accelerando/Ritardando

Tyto parametry umožňují nastavit rychlost funkcí Accelerando a Ritardando.

Step

Rychlost změny tempa (od 1 do 6). S vyššími hodnotami je změna kroku větší a změna nastane rychleji. S nižšími hodnotami je změna kroku menší a změna nastane pomaleji.

Curve

Křivky Acceleranda/ritardanda (od 1 do 3). Experiment the various options, to see the one that best fit your taste.

Glide

Glide je funkce, kterou můžete přiřadit nožnímu spínači. Jakmile stisknete pedál, příslušné noty v Horních stopách se ohýbají, podle nastavení Pitch Bendu pro tyto stopy. Jakmile pedál uvolníte, noty se vrátí na normální výšku, na rychlosti, definované parametrem "Time".

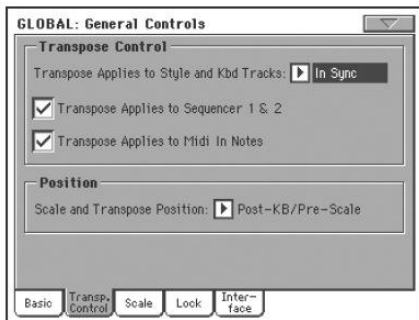
Chcete-li změnit hodnoty Pitch Bendu pro každou Horní stopu, viz parametr "PB Sensitivity" v režimu Style Play (viz str. 92)

Time

Čas, potřebný pro noty, ohnuté funkcí Glide, k návratu na normální výšku.

General Controls: Transpose Control

Na této stránce můžete určit, na které stopy bude hlavní transpozice aplikovaná a nastavit příslušné parametry.



Tip: Jestliže hrajete na klávesy a běží song, pak pokud chcete hrát na klávesy v C, přičemž vidíte původní akordy na displeji, vypněte parametr „Transpose applies to Style and Kbd tracks...“ a označte parametr „Transpose applies to Sequencer 1/2“.

Ovládání transpozice

Transpose applies to Style and Kbd tracks...

► GBL Gbl

Tímto parametrem za/vypnete hlavní transpozici a určíte způsob, jak bude aplikována na styl a na stopy klaviatury.

- Off Žádná Hlavní transpozice se na stopy stylu a klaviatury neaplikuje.
- In Sync Pokud stisknete tlačítko TRANSPOSE [b] nebo [F#], nové nastavení transpozice bude aktivní až do první doby dalšího taktu.
- In Realtime Jestliže stisknete TRANSPOSE [b] nebo [F#], nové nastavení transpozice bude aktivní až do doby, než bude zahrána další nota ve stylu a na klaviatuře.

Další klávesa, nebo akord, který stisknete, bude znít s novou transpozicí. (Pamatujte, že pokud hrajete na stopu klaviatury před novým akordem, pak stopa klaviatury bude hrát v nové tónině, avšak styl bude pokračovat ve staré, dokud není zadán nový akord).

Transpose applies to Sequencer 1/2

► GBL Gbl

Toto návěští umožňuje za/vypnout Master Transpose pro oba sekvencery.

Transpose applies to Midi In notes

► GBL Gbl

Toto návěští umožňuje za/vypnout Master Transpose u zpráv Note, přijatých přes MIDI IN.

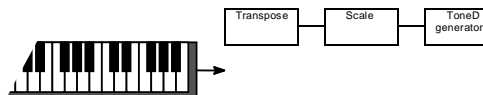
Poloha

Scale and Transpose position

Tato funkce umožňuje definovat vztah mezi laděním a hlavní transpozicí.

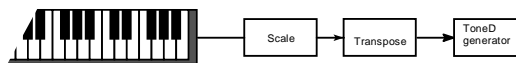
Post-KB/Pre-Scale

Pokud označíte tuto možnost, noty budou transponovány ihned po vyslání z klaviatury. Scale se aplikuje na transponované noty. Např. pokud zvýšíte E a nastavíte Master Transpose na +1, bude klávesa E hrát F a zvýšená klávesa bude Es (která hraje zvýšené E).



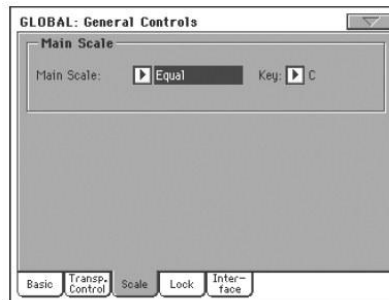
Post-KB & Scale

Pokud zvolíte tuto možnost, všechny noty budou transponovány těsně před vstupem do interního zvukového generátoru nebo budou poslány na MIDI OUT, ale až za Scale. Např. pokud zvýšíte E a nastavíte Master Transpose na +1, zvýšená klávesa bude stále E (která hraje zvýšení na F).



General Controls: Scale

Na této stránce můžete zvolit hlavní (neboli základní) ladění pro celý nástroj.



Main Scale

► GBL Gbl

Tento parametr nastavuje hlavní ladění (neboli temperování) pro celý nástroj, kromě stop, u kterých bylo zvoleno jiné ladění v performanci nebo STS (viz "Režim Scale" na str. 99, režim Style Play).

Viz "Ladění" na str. 291, kde je seznam dostupných typů.

Pozn.: Nelze zvolit User stupnici v režimu Global.

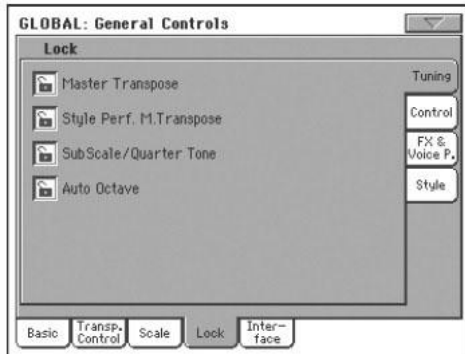
Key

► GBL Gbl

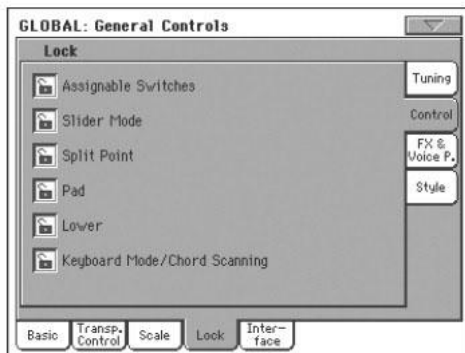
Tento parametr je nutný u některých ladění k nastavení tóniky (viz "Ladění" na str. 291).

General Controls: Lock

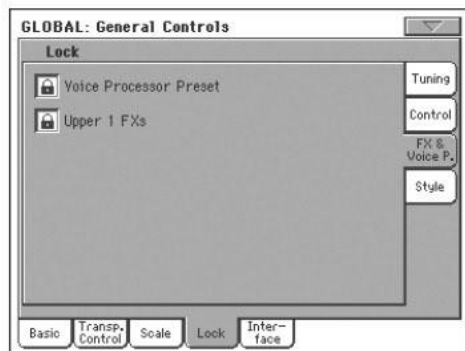
Tato stránka je rozdělena na čtyři části, které lze zvolit odpovídajícími postranními záložkami, kde najdete dostupné zámky, někdy seskupené pod jedním zámkem. Zámky zabráňují změnám hodnot parametrů při natahování dat z externí paměti, nebo při volbě jiné performance, stylu či STS.



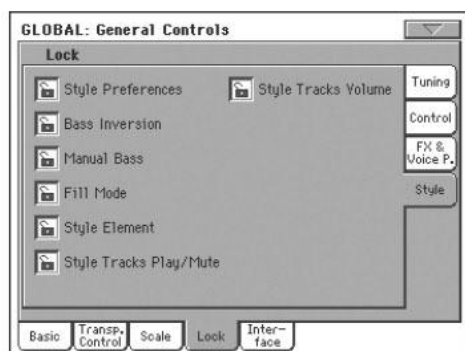
Uzamčení ladění



Ovládání zámků



Zámek FX & Voice Processor



Uzamčení stylů

Locks

►GBL^{Gbl}

Všechny dostupné zámky. Uzamčením zabráníte změnám při natažení nebo výběru prvků. Tyto zámky najdete rovněž na jiných stránkách, vedle uzamčených parametrů.

Tip: Chcete-li uložit stav různých parametrů jako daný stav pro Pa800, uložte všechny parametry do performance 1 banky 1 (automaticky zvolené, při zapnutí nástroje) a uložte tyto zámky do souboru Global.

Master Transpose

Je-li uzamčeno, nelze automaticky změnit, když zvolíte jinou performance nebo styl. (Viz "Master transpose" na str. 83).

Style Performance Master Transpose Lock

Je-li uzamčen, tento zámek brání stylu změnit hlavní transpozici. Je-li odemčený, změna stylu může rovněž změnit hlavní transpozici.

(Viz "Master transpose" na str. 83).

Tip: Abyste předešli změně Master Transpose při vyvolání nové performance nebo STS, použijte obecný Master Transpose Lock (první parametr na této stránce).

Pozn.: Pokud uzamknete Master Transpose Lock, tento parametr je neaktivní. Samozřejmě, Master Transpose Lock rovněž uzamkne transpozici Style Performance.

Sub Scale/Quarter Tone

Je-li uzamčen, volbou performance nebo STS nezměníte hodnotu Sub-Scale ani Quarter Tone. (Viz "Sub-Scale panel" na str. 88).

Auto Octave Tento zámek umožňuje určit, zda bude nástroj automaticky transponovat Horní stopy při přepnutí mezi plnou a rozdělenou klaviaturou (tlačítkem SPLIT).

- Je-li On, když přepnete režim Full nebo Split keyboard, pak se transpozice Horních stop nezmění.

- Je-li Off, pak přepnutím režimu Full keyboard se oktávová transpozice Horních stop automaticky nastaví na "0". Přepnutím režimu Split keyboard se oktávová transpozice Horních stop automaticky nastaví na "-1".

Assignable Switches

Je-li uzamčeno, volbou performance nebo STS se nezmění přiřazení přepínače. Viz "Pad/Switch: Assignable Switch" na str. 98).

Slider Mode

Je-li uzamčen, Performance nebo STS nezmění zvolený stav tlačítka SLIDER MODE. (Viz "Assignable Slider Mic" na str. 202).

Split Point

Je-li uzamčeno, volbou performance nebo STS se dělicí bod nezmění. (Viz "Split Point" na str. 88).

Pad Je-li uzamčeno, volbou performance nebo STS se nezmění přiřazení padu.

(Viz "Pad/Switch: Pad" na str. 100).

Lower Je-li tento zámek uzamčený, hlasitost Dolní stopy zůstává beze změny, když změníte styl, performanci nebo STS.

To se hodí, pokud např. chcete vždy hrát s levou rukou umlčenou a mít ji jen pro definici akordů pro aranžér.

Tip: Jestliže chcete stejné nastavení Dolní klaviatury využít při všech představeních, uložte oblíbené nastavení do performance 1-1 (automaticky zvolené při startu), pak zamkněte zámek a vyvolejte "Write Global-Global Setup" z nabídky stránky.

Keyboard Mode/Chord Scanning

Je-li tento zámek uzamčený, hlasitost stop stylů zůstává beze změny, když změníte styl, performanci nebo STS.

To se hodí, když např. chcete vždy hrát v režimu Full Keyboard a detekovat akordy v celém rozsahu klaviatury.

Pozn.: Režim Keyboard a nastavení detekce akordů se resetuje, jakmile se přepnete do jiného pracovního režimu.

Tip: Jestliže chcete stejné nastavení klaviatury a scanování akordů využít při všech představeních, uložte oblíbené nastavení do performance 1-1 (automaticky zvolené při startu), pak zamkněte zámek a vyvolejte "Write Global-Global Setup" z nabídky stránky.

Voice Processor Preset

Je-li uzamčeno, volbou performance nebo STS se Preset Voice Procesoru nezmění.

(Viz "VP Preset" na str. 87).

Upper 1 FXs V režimu Sound můžete přiřadit zvuku dva efekty (FX1 a FX2). Pokud přiřadíte nový zvuk stopě Upper 1, pak nastavení FX1 a FX2, uložené s tímto zvukem, můžete zvolit automaticky, má přednost před nastavením Performance/STS pro tuto stopu. Zda bude respektován zvuk nebo parametry efektu pro performanci/STS, závisí na stavu tohoto zámku.

- Pokud zamknete Upper 1 FX Lock a stopě Upper 1 je přiřazen nový zvuk, parametrů Performance/STS se to netýká; zvolené efekty a hodnoty FX Send se nezmění.
- Pokud odemknete Upper 1 FX Lock a stopě Upper 1 je přiřazen nový zvuk, jsou akceptovány parametry zvuku; zvolené efekty a hodnoty FX Send se změní podle dat uloženého zvuku.

Pozn.: Jestliže nejsou efekty, přiřazené zvolenému zvuku kompatibilní s již přiřazenými efekty CD FX bloku, pak hodnoty C a/nebo D Send na jiných stopách klaviatury budou automaticky vynulovány.

Např. předpokládejme, že je efekt chorus přiřazen efektovému procesoru D. Jestliže nový zvuk přiřadí efekt Distortion efektovému procesoru D, pak hodnota D Send na stopách Upper 2, Upper 3 a Lower se vynulují, aby zvuk stop nezněl nesprávně. Tímto způsobem bude stopa Upper 1 (obvykle nejdůležitější pro solo hraní) znít s potřebným efektem, zatímco jiné stopy klaviatury budou bez efektů.

Style Preferences

V uzamčeném stavu výběr performance nebo STS nezmění hodnotu parametrů, obsažených na stránkách Style Preferences.

(Viz "Preferences: Style Preferences" na str. 101 a "Preferences: Global Setup" na str. 102).

Bass Inversion

Je-li uzamčeno, volbou performance nebo STS se nezmění stav Bass Inversion.

(Viz "BASS INVERSION" na str. 12).

Manual Bass V zapnutém stavu se volbou performance nebo STS nezmění stav Manual Bass.

(Viz "MANUAL BASS" na str. 12).

Fill Mode Tento zámek zajišťuje režim Fill před změnou, při zvolení jiné performance nebo stylu.

(Viz "Fill Mode (1...3)" na str. 99).

Style Element V zapnutém stavu volba jiného stylu nezpůsobí výběr jiného prvku stylu.

Style Tracks Play/Mute Lock

V uzamčeném stavu tento zámek chrání styl nebo performanci před změnou stavu Play/Mute stop stylů. Proto můžete např. vypnout basovou stopu na celé představení, takže basák může hrát živě. Také byste měli umlčet všechny doprovodné stopy a nechat hrát jen stopy Drum a Bass.

(Viz "Ikony stavu stop" na str. 87).

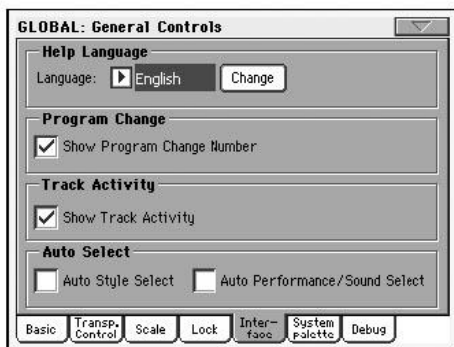
Style Tracks Volume

Je-li tento zámek uzamčený, hlasitost stylové stopy zůstává beze změny, i když změníte styl nebo performanci.

To se hodí při vytváření vlastních stylů a když potřebujete dynamicky nastavit hlasitost pomocí sliderů jako u mixu. Nedoporučujeme to u továrních stylů, každý z nich je již smíchán nejlepším způsobem při výrobě.

General Controls: Interface

Tato stránka obsahuje parametry, související se zprávami, zobrazenými na displeji.



Jazyk Helpu

Language

►GBL^{Gbl}

V této vyjeté nabídce zvolíte jeden z dostupných jazyků systému helpu.

Tlačítko Change

Stiskem tlačítka aplikujete zvolený jazyk.

Jak zvolit jazyk Helpu

1. Jelikož se Pa800 musí na konci této procedury resetovat, nezapomeňte uložit veškerá důležitá data.
2. Pokud jste na této stránce, zvolte jazyk ve vyjeté nabídce.
3. Tlačítko Change začne blikat červeně. Stiskněte je.
4. Budete dotázáni, zda chcete uložit Global a ke zvolení nového jazyka. Stiskem Yes volbu potvrdíte. Global se automaticky uloží a jazyk je zvolený.
5. Objeví se doporučení restartovat Pa800. Stiskem OK zavřete okno zprávy.
6. Vypněte a zapněte nástroj.

Program Change

Show Program Change number

►GBL^{Gbl}

Označte tento parametr, který zobrazí čísla Program Change za jménem zvuku v okně Sound Select.

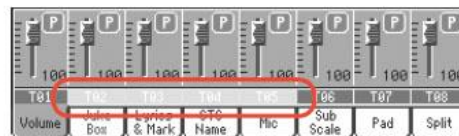
Pozn.: Čísla Program Change se vždy zobrazí v režimu Sound Edit a v různých oblastech Info stopy.

Aktivita stop

Show Track Activity

►GBL^{Gbl}

Tento parametr využijete k za/vypínání zobrazení aktivity na stopách. Je-li zapnutý, můžete monitorovat události, přicházející ze stop nebo z MIDI vstupů. Přichozí události jsou zobrazeny blikáním štítku u každé stopy.



Zde je výpis barev a jejich významu:

- Červená Data přicházejí na MIDI IN porty.
- Zelená Interní data, generovaná klávesami, pady, aranžérem nebo jedním ze sekvencerů.
- Šedá Interně nebo externě generovaná data (nebo obojí současně).
- Tmavě modrá Žádná data nejsou přijímána.

Automatický výběr

Auto Style Select

►GBL^{Gbl}

Auto Performance/Sound Select

►GBL^{Gbl}

Pokud označíte jeden z těchto parametrů, naposledy zvolený styl, performance nebo zvuk v bance se ihned navolí, jakmile stisknete tlačítko banky.

Tímto způsobem můžete přiřadit oblíbený styl, performance nebo zvuk každému z tlačítek na ovládacím panelu a volit jej pak jediným stiskem.

Nicméně okno Style/Perf/Sound Select se stejně objeví, jakmile stisknete jedno z tlačítek banky, takže můžete vybrat i jinou položku, pokud potřebujete.

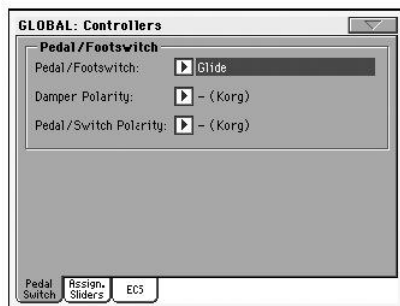
Pozn.: Pokud neuložíte nastavení ve smyslu příkazu nabídky stránky "Write GlobalAuto Select Setup", zapamatovaný styl, performance či zvuk se resetují na první v každé bance, jakmile vy/zapnete nástroj.

Tip: Můžete uložit oblíbené performance do prvního místa každé z bank. Zapnutím tohoto parametru zvolíte oblíbenou performance dotykem tlačítka.

Nezapoměňte rovněž, že když vypnete parametry "Factory Style and Pad Protect" a "Factory Sound Protect2" můžete totéž provést se styly a zvuky.

Controllers: Pedal/Switch

Tato stránka umožňuje určit funkci přiřaditelnému pedálu/ nožnímu spínači, zvolit polaritu pro Damper a přiřaditelný pedál/ spínač.



Viz str. 288, kde je seznam přiřaditelných funkcí. První funkce jsou přepínače, kdežto zbývající (počínaje Master Volume) jsou plynulé funkce.

Pedal/Footswitch

►GBL^{Gbl}

Plynulý pedál nebo nožní spínač, zapojený do konektoru ASSIGNABLE PDL/SW.

Damper Polarity

►GBL^{Gbl}

Polarita Damper pedálu.

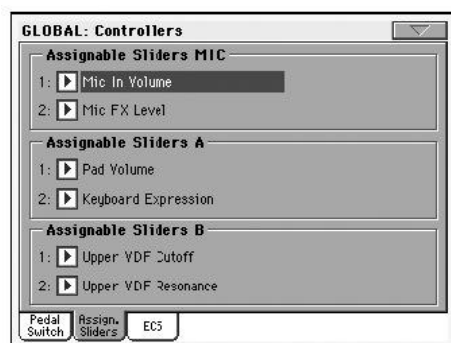
Pedal/Switch Polarity

►GBL^{Gbl}

Polarita přiřaditelného pedálu nebo nožního spínače.

Controllers: Assignable Sliders

Tato stránka umožňuje programovat dva přiřaditelné slidery. K dispozici jsou tři nastavení (Mic, A a B). Preferované nastavení určíte tlačítkem SLIDER MODE na ovládacím panelu, resp. výběrem režimu MIC, A nebo B. Stav tlačítka SLIDER MODE lze uložit s Performancí nebo STS.



Assignable Slider Mic

►GBL^{Gbl}

Funkce, přiřazené odpovídajícím sliderům na ovládacím panelu, je-li zvolený režim MIC.

Viz "Výpis funkcí pro přiřaditelný pedál a slider" na str. 289, kde je seznam všech těchto funkcí.

Assignable Slider A, B

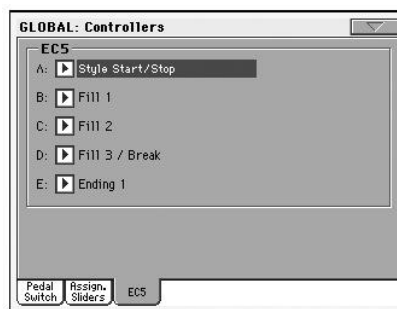
►GBL^{Gbl}

Funkce, přiřazené odpovídajícím sliderům na ovládacím panelu, je-li zvolený režim A nebo B.

Viz "Výpis funkcí pro přiřaditelný pedál a slider" na str. 289, kde je seznam všech těchto funkcí. První funkce jsou přepínače, kdežto zbývající (počínaje Master Volume) jsou plynulé funkce. Sliderům lze přiřadit pouze plynulé funkce.

Controllers: EC5

Tato stránka umožňuje programovat každý z pěti přepínačů KORG EC5 kontroleru.



Viz "Výpis funkcí pro nožní spínač a EC5" na str. 288, kde je seznam všech těchto funkcí. První funkce jsou přepínače, kdežto zbývající (počínaje Master Volume) jsou plynulé funkce. Přepínači EC5 lze přiřadit pouze funkce přepínače.

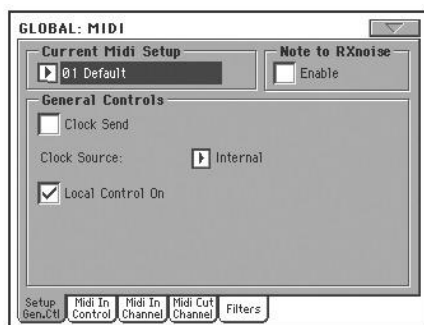
EC5-A...E

►GBL^{Gbl}

Každý z přepínačů KORG EC5.

MIDI: MIDI Setup / General Controls

Na této stránce můžete zvolit MIDI Setup, konvertovat běžné noty do RX šumů a nastavit globální parametry pro MIDI komunikaci.



Aktuální MIDI Setup

MIDI Setup

►GBLSly ►GBLSng ►GBLSeg

MIDI kanály lze automaticky konfigurovat volbou MIDI Setup. Každý z nich umožňuje přiřadit nejvhodnější hodnotu různým MIDI parametrům a usnadnit tak spojení s konkrétním MIDI kontrolerem. Viz "MIDI" na str. 241, kde je více informací o použití MIDI Setupů.

Jiný MIDI Setup může být zvolen automaticky, když vstoupíte do režimu Style Play, Song Play nebo Sequencer. Chcete-li zvolit MIDI Setup pro tyto režimy, viz "Midi Setup" na str. 102 pro režim Style Play, "Midi Setup" na str. 158 pro režim Song Play a "Midi Setup" na str. 191 pro režim Sequencer.

Bližší informace o MIDI setupech viz "MIDI Setup", str. 287.

Pozn.: Po zvolení MIDI Setup můžete aplikovat změny na každé nastavení kanálu. Abyste uložili změny do paměti, zadejte příkaz *Write Global-Midi Setup* v nabídce stránky a uložte ji do paměti (viz "Dialogový box Write Global Midi Setup" na str. 210).

Tip: Chcete-li obnovit původní MIDI nastavení, natáhněte původní data po výrobě (stáhněte z www.korgpa.com).

Poznámka k RX Noise

RX šumy jsou speciální zvuky, které činí zvuky realističtější. Bývají umístěny nad C7, podle konkrétního zvuku.

Enable

Je-li tento parametr zapnutý, noty, přijaté z MIDI nebo přichozí z interních sekvencí, v rozsahu RX šumů, jsou detekovány a konvertovány na RX šumy. Je-li vypnutý, noty nejsou detekovány vůbec.

Pozn.: Tento parametr je při zapnutí nástroje automaticky vypnutý.

Obecné ovládání

Těmito parametry určíte i MIDI Clock a Local Off.

Clock Send

►GBLMid

Tímto parametrem za/vypnete clock signál na MIDI OUT nebo USB portu. Parametr je společný pro všechny MIDI Setupy.

Pozn.: V režimu *Song Play* bude vysláno pouze tempo sekvenceru 1 do MIDI OUT nebo USB portu.

- Off Pa800 nevysílá řídicí MIDI Clock signál. Proto mu nelze podřídit jiný přístroj, dokonce ani když jej zapojíte do MIDI OUT nebo USB portu.
- On Pa800 vysílá řídicí MIDI Clock signál. Pa800 můžete podřídit jiný přístroj a ovládat u něj příkazy Tempo, Start/Stop a Play/Stop. Jiný přístroj připojte do MIDI OUT nebo k USB portu PA800.

Clock Source

Tento parametr volí zdroj MIDI Clock signálu pro režimy Style Play a Sequencer.

Pozn.: V režimu *Song Play* je vždy použitý signál interních hodin.

Pozn.: Parametr *Clock* je vždy nastaven na "Internal", kdykoliv zapnete nástroj.

- Internal Interní, tedy signál, generovaný metronomem sekvenceru 1 Pa800.
- Ext. MIDI Externí signál z MIDI IN portu. V režimu Style Play nebo Sequencer je Pa800 podřízen externímu zařízení, připojenému k portu MIDI IN. Příkazy Start/Stop a Play/Stop, stejně jako tempo metronomu nelze zvolit na ovládacím panelu Pa800. U externího zařízení nastavte tempo a start/ stop sekvenceru nebo aranžéru.
- Ext. USB Jako výše, ale týká se USB portu. Viz "Instalace Korg USB MIDI ovladače" na str. 297, kde je informace o tom, jak konfigurovat počítač pro MIDI přes USB komunikaci.

Local Control On

Parametr Local za/vypíná klaviaturu.

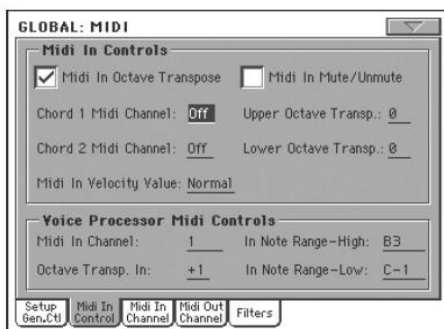
Pozn.: Parametr *Local* se automaticky aktivuje, kdykoliv zapnete nástroj.

- On Pokud hrajete na klávesy, MIDI data jsou vysílána do interního zvukového generátoru. Jestliže jsou stopy přiřazeny kanálu MIDI OUT, data jsou také vysílána do MIDI OUT nebo USB portu.
- Off Klaviatura je zapojena do MIDI OUT, ale nemůže hrát interní zvukový generátor.

To se hodí, když pracujete s externím sekvencerem, k vysílání not a různých MIDI zpráv z integrované klaviatury a kontrolerů do externího sekvenceru, který je vysílá zpět do zvukového generátoru, bez vrstvení. Viz kapitolu MIDI.

MIDI: MIDI In Control

Tato stránka umožňuje programovat obecné parametry pro MIDI IN, jako je kanál Chord Recognition a MIDI parametry pro Voice Procesor.



MIDI In ovládání

Midi In Octave Transpose

►GBLMid

Tímto parametrem určíte, zda bu oktávová transpozice aplikována také na noty, přijaté na MIDI IN nebo USB portu.

- On Noty, přijaté na MIDI IN nebo USB portu budou transponovány podle nastavení oktávové transpozice u každé stopy.
- Off Data, přijatá na MIDI IN nebo USB portu nebudou transponována.

Midi In Mute/Unmute

►GBLMid

Tento parametr určuje, zda umlčená stopa může přehrát data, přijatá přes MIDI.

- On Žádná data, přijatá přes MIDI na umlčené stopě nebudou v Pa800 přehrána.
- Off Data, přijatá přes MIDI na umlčené stopě budou přehrána v Pa800.

Chord 1 Midi Channel

►GBLMid

Chord 2 Midi Channel

►GBLMid

Noty, vstupující na tyto kanály, jsou vysílány do generátoru Chord Recognition.

Jsou zde dva nezávislé kanály Chord. To se hodí, když musíte vysílat akordy do Pa800 na dvou různých kanálech (jako u některých MIDI akordeonů).

Upper Octave Transp (Transpose)

►GBLMid

Oktávová transpozice dat, přijatých na MIDI IN pro Horní stopy. Např. pokud zadáte hodnotu +1, přijaté C4 bude znít v Pa800 jako C5.

Tento parametr se může hodit u řady MIDI akordeonů, kde MIDI převodník může vysílat na nečekané oktávě.

Lower Octave Transp (Transpose)

►GBLMid

Oktávová transpozice dat, přijatých na MIDI IN nebo USB portu pro Dolní stopu. Např. pokud zadáte hodnotu +1, přijaté C4 bude znít v Pa800 jako C5.

Tento parametr se může hodit u řady MIDI akordeonů, kde MIDI převodník může vysílat na nečekané oktávě.

Midi In Velocity Value

►GBLMid

Tímto parametrem nastavíte pevnou hodnotu dynamiky všem přijatým MIDI notám. To se hodí, když hrajete na Pa800 jako na varhany nebo MIDI akordeon.

Normal Jsou přijímány normální hodnoty dynamiky.

40...127 Všechny přijaté hodnoty dynamiky se konvertují na příslušnou hodnotu.

Midi ovládání Voice Procesoru

Midi In Channel

►GBLMid

Noty přijaté na tomto kanálu jsou vysílány do sekce Harmony ve Voice Procesoru.

Octave Transpose In

►GBLMid

Oktávová transpozice všech not, přijatých přes MIDI v sekci Harmony u Voice Procesoru.

In Note Range-High

►GBLMid

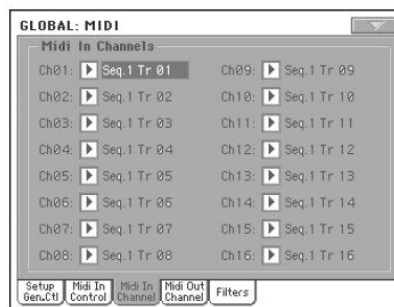
In Note Range-Low

►GBLMid

Tyto parametry jsou nejnižší a nejvyšší noty, přijaté sekci Harmony u Voice Procesoru. Noty, přijaté mimo tento rozsah nejsou detekovány.

MIDI: MIDI In Channels

Na této stránce můžete Pa800 přiřadit stopy libovolných MIDI IN kanálů.



Channels

►GBLMid

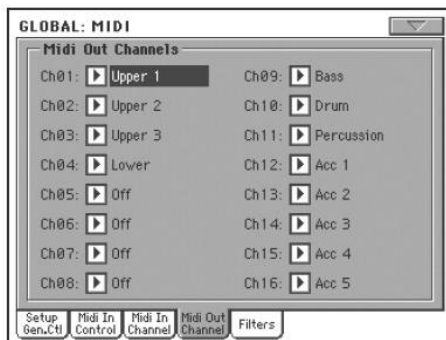
Každému kanálu přiřadíte některou z následujících stop:

- Off Stopy nejsou přiřazeny.
- Lower Dolní stopa.
- Upper 1...3 Jedna z Horních stop.

Drum	Bicí stopa.
Percussion	Perkusní stopa.
Bass	Basová stopa.
Acc 1...5	Jedna z automatických doprovodných stop.
Seq.1 Tr 01...16	Jedna ze stop sekvenceru 1.
Seq.2 Tr 01...16	Jedna ze stop sekvenceru 2.
Global	Speciální kanál, který simuluje integrované ovládání Pa800 (klaviaturu, pedály, joystick) u externí klaviatury nebo kontroleru. MIDI zprávy, vstupující na tomto kanálu vidíte, jelikož jsou generované integrovanými kontrolery Pa800.
Control	Na tomto speciálním kanálu Pa800 přijímá MIDI zprávy pro vzdálenou volbu stylů, performancí, STS a prvků stylu. Viz tabulky na str. 248 a následující, kde je více informací o přijatých datech

MIDI: MIDI Out Channels

Na této stránce můžete Pa800 přiřadit stopy libovolných MIDI OUT kanálů.



Channels

►GBLMid

Každému kanálu přiřadíte některou z následujících stop:

Off	Stopy nejsou přiřazeny.
Lower	Dolní stopa.
Upper 1...3	Jedna z Horních stop.
Drum	Bicí stopa.
Percussion	Perkusní stopa.
Bass	Basová stopa.
Acc1...5	Jedna z automatických doprovodných stop.
Seq.1 Tr 01...16	Jedna ze stop sekvenceru 1.
Seq.2 Tr 01...16	Jedna ze stop sekvenceru 2.

Seq.1/2 Tr 01...16

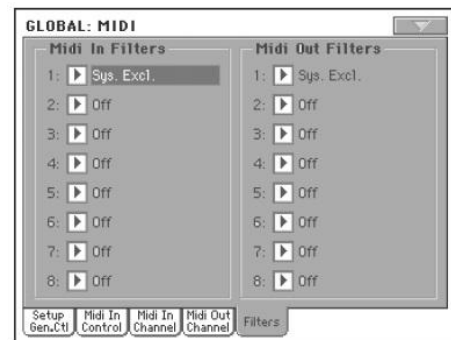
Tyto kanály využijete k vysílání dat, generovaných na stopě se stejným jménem jedním nebo oběma sekvencery současně.

Chord

Tímto kanálem vysíláte noty, detekované funkcí Chord Recognition do MIDI OUT. To se hodí např. k ovládání externího harmonizéru z Pa800, s využitím Dolní stopy k přehrávání akordů, i když je stopa samotná umlčená.

MIDI: Filters

Na této stránce nastavíte až 8 filtrů pro MIDI data, přijatá nebo vyslaná do/z Pa800.



Midi In Filters

►GBLMid

Zvolené filtry MIDI IN.

Off	Bez filtru.
Pitch Bend	Pitch Bend.
MonoTouch	Mono (Channel) AfterTouch.
PolyTouch	Poly AfterTouch
PrgChange	Program Change.
SysExcl	System Exclusive
All CC	Všechny zprávy Control Change

0...127

Zpráva Control Change #0...127. Viz "MIDI Data" na str. 292, kde je seznam dostupných zpráv Control Change.

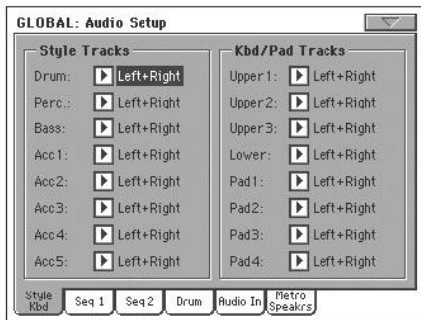
Midi Out Filters

►GBLMid

Zvolené filtry pro MIDI OUT. Viz výše uvedené informace pro každý typ filtru.

Audio Output: Sty/Kbd

Tato stránka umožňuje zapojit stopy stylu, klaviatury a padů do audio výstupů.

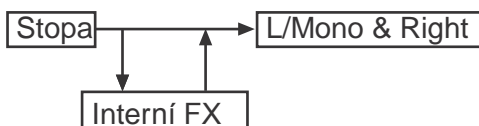


Tracks

► GBL Gbl

Těmito parametry přiřadíte audio výstup (v sekci OUTPUT, na zadním panelu nástroje) každé stopě.

Left + Right Zvolená stopa je zapojena do levého a pravého výstupu, ve stereo. Stopa se vysílá také do interních FX procesorů (A a B kvůli stylovým a padovým stopám, C a D kvůli klávesovým stopám). Hlasitost můžete nastavit sliderem MASTER VOLUME.



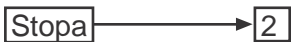
Out 1 + 2 Stopa je zapojena do sub-out 1 & 2, ve stereo. Neposílá se do interních FX procesorů. MASTER VOLUME slider na tyto výstupy nemá vliv.



Out 1 Zvolená stopa je zapojena do sub-out 1. Na výstupu je mono mix. Neposílá se do interních FX procesorů. MASTER VOLUME slider na tyto výstupy nemá vliv.

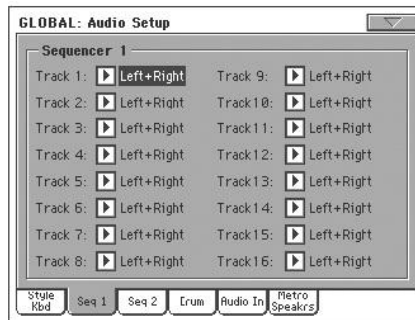


Out 2 Zvolená stopa je zapojena do sub-out 2. Na výstupu je mono mix. Neposílá se do interních FX procesorů. MASTER VOLUME slider na tyto výstupy nemá vliv.



Audio Output: Seq1

Tato stránka umožňuje zapojit stopy sekvenceru 1 do audio výstupů. Tato nastavení se rovněž aplikují v režimu sekvencer.



Tracks

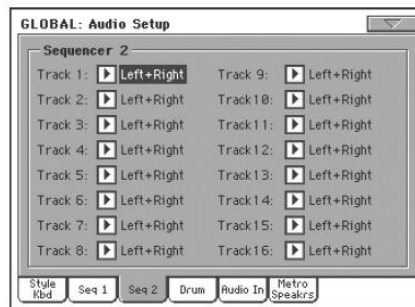
► GBL Gbl

Těmito parametry přiřadíte audio výstup (v sekci OUTPUT, na zadním panelu nástroje) každé stopě.

Viz "Audio Output: Sty/Kbd" na str. 206, kde je více informací.

Audio Output: Seq2

Tato stránka umožňuje zapojit stopy sekvenceru 2 do audio výstupů.



Tracks

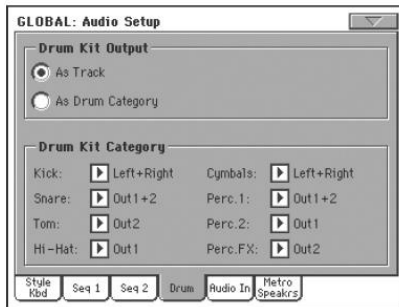
► GBL Gbl

Těmito parametry přiřadíte audio výstup (v sekci OUTPUT, na zadním panelu nástroje) každé stopě.

Viz "Audio Output: Sty/Kbd" na str. 206, kde je více informací).

Audio Output: Drums

Tato stránka umožňuje směřovat zvuky bicí sady do audio výstupů.



Viz "Audio Output: Sty/Kbd" na str. 206, kde je více informací o dostupných audio výstupech

Drum Output



Tento parametr umožňuje určit, zda budou bicí zvuky poslány do jednoho výstupu (nebo páru), určeného stopě, která je přiřazena, nebo zda půjde každá rytmická kategorie do jiného výstupu.

Track Pokud zvolíte tuto volbu, budou bicí sady poslány na výstup, zvolený na některé z předchozích stránek pro stopy, které jsou mu přiřazeny.

Drum Category

V tomto případě můžete zvolit jiný výstup pro každou kategorii zvuků bicí sady. Značkou v boxu "Drum Category" níže zvolte výstup pro každou kategorii perkusních zvuků.

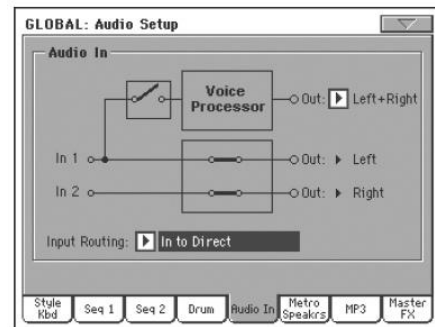
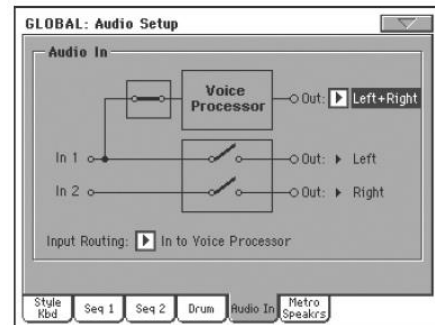
Kategorie bubnů



Kick	Kategorie kopáků.
Snare	Kategorie virblů.
Tom	Kategorie tomů
Hi-Hat	Kategorie Hi-Hat.
Cymbals	Kategorie činelů.
Perc.1	Kategorie nízko laděných perkusí.
Perc.2	Kategorie vysoko laděných perkusí.
Perc. FX	Kategorie zvukových efektů.

Audio Output: Audio In

Tato stránka umožňuje zapojit audio vstupy a Voice Procesor do audio výstupů.



Viz "Audio Output: Sty/Kbd" na str. 206, kde je více informací o dostupných audio výstupech

Input Routing

V této vyjeté nabídce můžete zvolit směřování audio vstupního signálu.

In to Voice Processor

Vstup 1 přichází do Voice Procesoru, zatímco vstup 2 je deaktivovaný.

In to Direct Vstupy 1 a 2 jsou na konci smíchány, společně se zvuky, generovanými v Pa800. Žádné efekty Voice Procesoru nejsou aplikovány.

In 1

Vstup 1 můžete nasměřovat do levého výstupu nebo do Voice Procesoru, podle stavu parametru "Input Routing".

- Pokud je zvoleno směřování "In to Voice Processor", bude signál poslán do Voice Procesoru.
- Pokud je zvoleno směřování "In to Voice Processor", bude signál poslán do Voice Procesoru.

In 2

Vstup 2 můžete nasměřovat do pravého výstupu nebo deaktivovat, podle stavu parametru "Input Routing".

- Pokud je zvoleno směřování "In to Voice Processor", bude deaktivován.
- Pokud je zvoleno směřování "In to Direct", bude signál poslán do pravého výstupu.

Voice Processor Out▶ GBL^{Gbl}

Těmito parametry přiřadíte audio výstup (v sekci AUDIO OUTPUT, na zadním panelu nástroje) Voice Procesoru.

In 1/2 Out

Nelze editovat. Tento výstup je pevný a nelze jej změnit.

Audio Output: Metro / Speakers

Na této stránce můžete definovat různé parametry metronomu a za/vypínat reproduktory.



Metronom

Mode▶ GBL^{Gbl}

Tímto parametrem aktivujete metronom pro pracovní režimy Style Play a/nebo Song play.

- Off Není slyšet zvuk metronomu.
- Style Metronome je vždy aktivní, když hraje styl.
- Song Metronome je vždy aktivní, když hraje song.
- Style+Song Metronome je vždy aktivní, když hraje styl i song.

Volume▶ GBL^{Gbl}

Tímto parametrem nastavíte hlasitost metronomu.

Click Out▶ GBL^{Gbl}

Click metronomu lze nasměrovat do libovolného audio výstupu.

Tip: Pokud pošlete click do rytmu, předpokládáme, že zvolíte jeden ze sub-out výstupů Out 1 a 2, aby nebyl poslán k posluchačům přes levý a pravý výstup.

Pozn.: Zvolený režim metronomu musí být vypnutý, aby se neobjevil click v audio výstupu během přehrávání.

Viz "Tracks" na str. 206, kde je více informací o příslušných výstupech.

Speakers

Speakers On/Off▶ GBL^{Gbl}

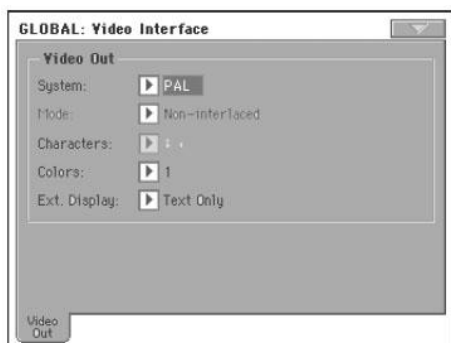
Zde za/vypnete reproduktory. Tato možnost se hodí, je-li nástroj zapojený do externího zesilovače a nepotřebujete vlastní reproduktory.

Nastavení Voice Processoru a sekce presetů

Viz příslušnou kapitolu "Voice Processor", od str. 212.

Video Interface: Video Out

Pokud je Pa800 vybaven Video Interface Boardem (VIF4), na této stránce můžete upravit jeho parametry.



System

►GBL^{Gbl}

Zvolte video standard (PAL nebo NTSC).

Mode

►GBL^{Gbl}

Vyzkoušejte tento parametr, jak dá externí monitor lepší výsledky, zda s prokládaným, nebo neprokládaným video signálem.

Character

Gbl

Zvolte velikost znaků (Big nebo Small).

►GBL

Colors

►GBL^{Gbl}

Vyberte barevnou sadu pro texty a pozadí.

1...5 Barevná sada.

External Display

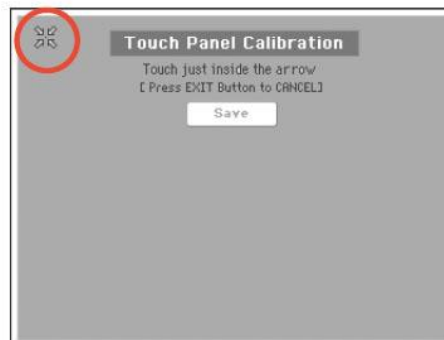
Tímto parametrem zvolíte, co se objeví na monitoru, zapojeném do Video Out portu (je volitelný, vyžaduje VIF4 Video rozhraní).

Text Only *Standardně při zapnutí.* Na externím displeji se objeví pouze texty a akordy (pokud jsou).

Mirror Interní displej Pa800 kopíruje ("zrcadlí") obsah na externí monitor.

Kalibrace dotykového panelu

Čas od času (např. po natažení nového operačního systému), se musí zkalibrovat barevný TouchView™ displej, aby byl dotyk přesnější. K tomu slouží tato stránka.



1. Na této stránce se nejprve dotkněte displeje přesně podle šipek v levém horním rohu.
2. Šipky se pak přesunou do ostatních rohů displeje. Opakujte postup.
3. Nakonec potvrďte stiskem Save novou kalibraci.



- V případě, že chcete ukončit a zrušit kalibraci, stiskněte EXIT před dokončením procedury.

Tip: Na tuto stránku se z jiné stránky nejrychleji dostanete stiskem GLOBAL, tím vstoupíte do režimu Global, pak tlačítko podržte, až se objeví tato stránka.

Nabídka stránky

Stiskem této ikony otevřete nabídku. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem čehokoliv na displeji zavřete nabídku bez volby příkazu.



Write Global-Global Setup

Tímto příkazem otevřete dialogový box Write Global-Global Setup a uložíte globální nastavení, které se netýká konkrétního režimu. Tato nastavení se programují v editačním režimu Global. Viz "Dialogový box Write Global Global Setup" na str. 210, kde je více informací o dialogovém boxu.

Write Global-Midi Setup

Tímto příkazem otevřete dialogový box Write Global-Midi Setup a uložíte aktuální MIDI nastavení do MIDI Setupu. Viz "Dialogový box Write Global Midi Setup" na str. 210, kde je více informací.

Write Global-Talk Configuration

Dostupné jen, je-li aktivní Talk. Tímto příkazem otevřete dialogový box Write Global-Talk Configuration a uložíte aktuální Talk nastavení (viz "Voice Processor Setup: Talk" na str. 213). Viz "Dialogový box Write Global - Talk Configuration" na str. 211, kde je více informací.

Tento parametr se automaticky vypne, když vypnete nástroj.

Write Global-Voice Processor Setup

Tímto příkazem otevřete dialogový box Write Global-Voice Processor Setup a uložíte jeho aktuální nastavení (viz od str. 208). Viz "Dialogový box Global-Voice Processor Setup" na str. 211, kde je více informací.

Write Global-Voice Processor Preset

Tímto příkazem otevřete dialogový box Write Global-Voice Processor Preset a uložíte jeho aktuální nastavení (viz od str. 214).

Viz "Dialogový box Global-Voice Processor Preset" na str. 211, kde je více informací.

Write Global-Auto Select Setup

Tímto příkazem uložíte oblíbené styly, zvuky a performance, přiřazené ovládacímu panelu tlačítkům STYLE a PERFORMANCE/ SOUND, pomocí funkcí Auto Select (viz str. 201).

Tím způsobem, až příště zapnete Pa800, budou již přiřazeny styly, zvuky a performance odpovídajícím tlačítkům.

Dialogový box Write Global-Global Setup

Toto okno otevřete výběrem položky Write Global-Global Setup z nabídky stránky. Zde můžete ukládat většinu nastavení, programovaných v režimu Global Edit, do souboru Global v paměti.



Parametry, uložené jako Global Setup, v oblasti v oblasti Global, jsou v manuálu označeny symbolem **GBL** ^{Gbl}.

Dialogový box Write Global-Midi Setup

Toto okno otevřete výběrem položky Write Global-Midi Setup z nabídky stránky. Zde můžete uložit veškerá MIDI nastavení do MIDI Setupu, který je obsažen v souboru Global v paměti.



Parametry, uložené v oblasti MIDI Setup, v režimu Global, jsou v uživatelském manuálu označeny symbolem **GBL** ^{Midi}.

Name

Jméno MIDI Setupu, který ukládáte. Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) za jménem otevřete okno textového editoru a můžete upravit jméno.

Midi Setup

Jedno z osmi dostupných umístění MIDI Setupu, kam můžete uložit aktuální MIDI nastavení.

Dialogový box Write Global-Talk Configuration

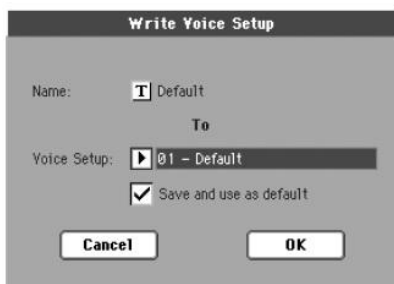
(Dostupné jen, je-li aktivní Talk). Toto okno otevřete výběrem položky Write Global-Talk Configuration z nabídky stránky. Zde můžete uložit nastavení Talk Voice procesoru (viz "Voice Processor Setup: Talk" na str. 213).



Parametry, uložené v oblasti Talk Configuration, v režimu Global, jsou v uživatelském manuálu označeny **►GBL^{Tk}**.

Dialogový box Write Global-Voice Processor Setup

Toto okno otevřete výběrem položky Write Global-Voice Processor Setup z nabídky stránky. Zde můžete uložit aktuální nastavení editační sekce Voice Processor Setup (viz od str. 208).



Parametry, uložené v oblasti Voice Processor Setup, v režimu Global, jsou v manuálu označeny symbolem **►GBL^{VPS}**.

Name

Jméno VP Setupu, který ukládáte. Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno textového editoru a můžete upravit jméno.

Voice Setup

Jedno ze 16-ti dostupných umístění Voice Setupu, kam můžete uložit aktuální VP Setup.

Save and use as default

Tuto možnost označte, pokud ukládáte VP Setup, který má být automaticky zvolen při zapnutí nástroje.

Dialogový box Write Global-Voice Processor Preset

(Dostupné jen, pokud NENÍ aktivní Talk). Toto okno otevřete výběrem položky Write Global-Processor Preset z nabídky stránky. Zde můžete uložit aktuální nastavení editační sekce Voice Processor Preset (viz od str. 214).



Parametry, uložené v oblasti Voice Processor Preset, v režimu Global, jsou v manuálu označeny symbolem **►GBL^{VPS}**.

Name

Jméno VP Presetu, který ukládáte. Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno textového editoru a můžete je změnit.

Voice Preset

Jedno z 128 dostupných umístění Voice Presetu, kam můžete uložit aktuální VP Preset.

Voice Processor

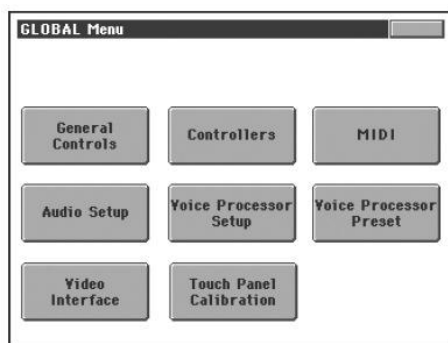
Voice Processor aplikuje efekty a 3-part harmonii na hlas v mikrofону. Některé vyhrazené kontrolery na ovládacím panelu umožňují rychlý přístup k nejpoužívanějším funkcím:

- Mic On/Off tlačítko
- MIC slider hlasitosti
- MIC FX slider efektů
- HARMONY on/off tlačítko
- EFFECT on/off tlačítko

Kromě toho můžete editovat Voice Processor Setupy (obecná nastavení hlasu zpěváka) a Presety (programování různých efektů a harmonických stylů) na vyhrazených stránkách editace v režimu Global, popsanych v této kapitole.

Editační stránky Voice Processoru

Pokud jste v editačním režimu Global, stiskem tlačítka MENU vstoupíte do nabídky sekce editace:



Jakmile se objeví tato stránka, dotkněte se položky Voice Processor Setup nebo Voice Processor Preset a vstoupíte na odpovídající editační stránky.

Alternativní cestou přístupu na tyto stránky je podržet tlačítko SHIFT a stisknout buď MIC (stránka Setup), HARMONY (stránka Preset) nebo EFFECT (stránka Effects) tlačítko na ovládacím panelu.

Voice Processor Setup: Setup

Na této stránce můžete zvolit Voice Processor Setup a nastavit některé obecné parametry aktuálního Setupu.



Setup

Voice Processor Setup

Tímto parametrem zvolíte Voice Processor Setup.

Setup parametry jsou globální a nemění se, když vyvoláte jiný preset. Všechny parametry Setupu najdete v sekci editace Voice Processor Setup, včetně vstupní úrovně sólového hlasu a panorama, parametrů Kompresoru/Gate a EQ, kromě jiných.

Jsou to parametry, které obvykle nastavíte podle dané situace, především zpěváka, konfigurace mikrofону nebo studia a ponecháte jako základní nastavení v presetu Voice Processoru. Jestliže změníte nastavení EQ/Kompresoru podle mikrofону (nebo zpěváka!), stačí pak jen provést úpravu setupu.

Chcete-li uložit nastavení setupu, zvolte příkaz "Write Global-Voice Processor Setup" z nabídky stránky (viz str. 211).

Nastavení harmonie

Tento parametr je obecný pro hlasy v sekci Harmony, který se ukládá do Voice Processor Setupu. Nezmění se vyvoláním jiného Presetu.

Pitch Bend Range

►GBL^{VPs}

Dostupné pouze v režimu Notes. Určuje rozsah (v půltónech), kdy se střídá informace o MIDI pitch bend u harmonií v režimu Notes.

Pan/Volume

Pan knob

VPs
►GBL

Určuje panorama sólového hlasu. L64 (zcela vlevo) až R63 (zcela vpravo).

Level knob

►GBL^{VPS}

Tento parametr určuje úroveň sólového hlasu.
Off Sólový hlas je vypnutý.
-30dB ... 0dB Úroveň sólového hlasu.

Voice Processor Setup: Dynamics / EQ

Na této stránce můžete nastavit parametry kompresoru/gate a ekvalizéru, alikovaných na sólový hlas nebo harmonické hlasy.



Assign

Dyn

►GBL^{VPS}

Přiřazení Compressor/Gate. Možnosti jsou Off, Lead + Harmony, Harmony nebo Lead. Kompresor má automaticky nastavitelný gain, takže nejsou potíže s výstupní úrovní, když provedete jinou volbu.

Dynamika

Voice Processor má zpracování dynamiky optimalizované pro vokály.

Thresh knob

►GBL^{VPS}

Prahová úroveň kompresoru.
Rozsah: 0 až -60 dB

Ratio knob

►GBL^{VPS}

Kompresní poměr.
Rozsah: 1,1:1 až 64:1

Gate knob

►GBL^{VPS}

Prahová úroveň Gate.
Rozsah: Off, -70dB až 0dB

EQ

Voice Processor má mimořádně flexibilní 3-band EQ s frekvencí a nastavitelným gainem výšek a basů regálovým filtrem, ale také plně parametricky s ovládáním Q.

Low Gain knob

►GBL^{VPS}

Ořezání/posílení basů regálovým filtrem. Rozsah: ±12 dB.

Low Frequency knob

►GBL^{VPS}

Úprava střední frekvence basů regálovým filtrem. Rozsah: 80Hz...16kHz.

Mid Gain knob

►GBL^{VPS}

Ořezání/posílení frekvencí středního pásma. Rozsah: ±12 dB.

Mid Frequency knob

►GBL^{VPS}

Střední frekvence pásma středů. Rozsah: 80Hz...16kHz.

Mid Q knob

►GBL^{VPS}

Rezonance středního pásma. Rozsah je .1 (široké pásmo) až 10 (velmi úzké pásmo).

High Gain knob

►GBL^{VPS}

Ořezání/posílení výšek regálovým filtrem. Rozsah: ±12 dB.

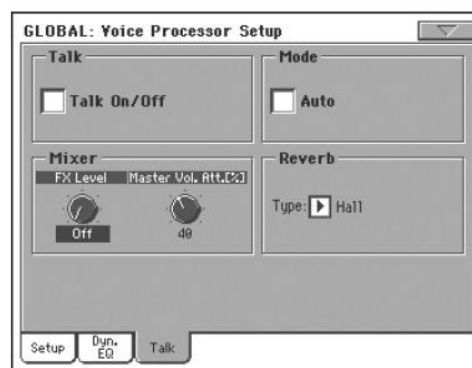
High Frequency knob

►GBL^{VPS}

Úprava střední frekvence výšek regálovým filtrem. Rozsah: 80Hz...16kHz.

Voice Processor Setup: Talk

Na této stránce můžete nastavit funkci Talk, když potřebujete hovořit k posluchačům, s hudbou v pozadí. Parametr, obsažený na této stránce se vztahuje k programovaným parametrům a využívá se k zeslabení hudby během hovoru.



Po editaci můžete uložit nastavení Talk do paměti, příkazem v dialogovém boxu "Write Global - Talk Configuration" v nabídce stránky (viz "Write Global-Talk Configuration" na str. 210).

Pozn.: Příkaz "Write Global-Talk Configuration" je dostupný pouze, je-li aktivní Talk.

Hovor

Talk On/Off

►GBL^{Tik}

Za/vypíná funkci Talk. Je to stejný přepínač, jaký najdete na panelu Mic u režimů Style Play a Song Play.

Tento parametr se automaticky vypne, když vypnete nástroj.

Pozn.: Pokud deaktivujete funkci Talk, vyvoláte Preset Voice Procesoru. Veškeré neuložené změny u Presetu budou ztraceny.

Režim

Auto (AutoTalk)

► GBL^{Tk}

Pokud označíte tento parametr, funkce Talk se automaticky spustí, jakmile se zastaví sekvencer nebo aranžér. Tak můžete hovořit k posluchačům mezi dvěma songy, aniž byste museli za/vypínat tlačítko Talk On/Off.

Mix

FX Level knob

► GBL^{Tk}

Tímto knobem zeslabíte úroveň efektů. 0dB značí žádné zeslabení.

Master Volume Attenuation knob

► GBL^{Tk}

Tímto knobem stáhnete hlasitost všech stop (Keyboard, Style, Sequencer, Pad...). 0dB značí žádné snížení.

Reverb

Type

► GBL^{Tk}

Tímto parametrem zvolíte automatické spuštění reverbu, když zapnete funkci Talk. Tento Reverb nelze editovat.

Hall	Smooth Hall
Wet Plate	Dry Plate
Room	Bright Room
Early Reflections	

Voice Processor Preset: Preset

Tato stránka umožňuje zvolit Voice Processor Preset a za/vypnout jednotlivé moduly Voice procesoru.



Preset

Voice Processor Preset

► PERF ► STS ► STS^{SB}

Tímto parametrem zvolíte Voice Processor Preset. Preset obsahuje naprogramování všech parametrů harmonie a efektů Voice Procesoru. Preset se vždy ukládá do Performance nebo STS. Současně se pak vyvolá s performancí nebo STS.

Chcete-li uložit nastavení presetu, zvolte příkaz "Write Global-Voice Processor Preset" z nabídky stránky (viz str. 210). Uložený Preset se objeví ve výpisu dostupných Presetů.

Harmony On/Off

Jde o "vypínače" hlasů, generovaných sekcí Harmony.

V1...V3

► GBL^{VPP}

Tyto značky umožňují za/vypnout tři harmonické hlasy, nezávisle na knobu Level na stránce Harmony Voice (viz "Level knob" na str. 216).

Jsou shodné se značkou "Voice On/Off" (viz str. 216).

Master On/Off

Jde o "vypínače" různých sekcí Voice Procesoru.

Lead

► GBL^{VPP}

Tato značka umožňuje za/vypnout sólový hlas, nezávisle na knobu Lead Level v sekci Voice Processor Setup (viz "Level knob" na str. 213). To se hodí při vytváření presetů, když chcete slyšet pouze harmonické hlasy.

Pozn.: Tento parametr je dostupný jen při zapnutí sekci Harmony. Jakmile jej vypnete, parametr Lead se automaticky zapne.

Harmony

► GBL^{VPP}

Touto značkou aktivujete/deaktivujete modul Harmony.

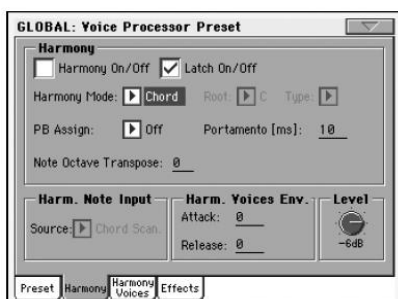
Effects

▶GBLVPP

Touto značkou aktivujete/deaktivujete modul Effects Voice Procesoru.

Voice Processor Preset: Harmony

Na této stránce lze definovat obecné parametry modulu Harmony.



Harmonie

Harmony On/Off

▶GBLVPP

Touto značkou aktivujete/deaktivujete modul Harmony. Stejně ovládání najdete i na stránce "Preset".

Latch On/Off

▶GBLVPP

Pokud je režim Chord aktivní, naposledy zahráný akord zůstane znít i po uvolnění kláves. Pokud jste v režimu Notes, harmonické hlasy pouze reagují na noty na vstupu, dokud se nevyrovná počet znějících not s použitelným počtem harmonických hlasů. Tím je zaručeno logické přiřazení hlasů i po změně. Je-li zapnutá funkce Latch, parametry obálky Attack a Release nelze aplikovat.

Harmony Mode

▶GBLVPP

Změna aktuálního režimu harmonie. Dostupné parametry: Scalic (presety Scalic), Chord (presety Chordal), Shift a Notes (presety Shift a Notes).

Viz "Harmonie a ladění u Voice Procesoru" na str. 218, kde je plný popis každého harmonického režimu.

Root

▶GBLVPP

U presetů Scalic zde nastavíte tóniku.

Type

▶GBLVPP

U presetů Scalic zde nastavíte tóniku. Pokud zvolíte typ Custom, pak můžete využít custom mapu (viz "Custom Voice Mapping" na str. 216).

PB Assign

▶GBLVPP

Přiřazení ovládání Pitch Bendu. Umožňuje přiřazení pitch bendu výšce (jen v harmonických režimech Notes a Chord) nebo Gender.

Pozn.: Aby to fungovalo, musíte přiřadit nenulovou hodnotu rozsahu "Pitch Bend" na stránce "Voice Processor Setup: Setup" (viz s.212).

Portamento

▶GBLVPP

Definován v milisekundách jako doba k dosažení cílové noty, pokud harmonický hlas potřebuje změnit výšku.

Note Octave Transpose

▶GBLVPP

Zde se transponují harmonické hlasy v režimu Notes (viz "Režim Harmony" na str. 215). Hodnoty odpovídají oktávám (± 4). To se hodí v souvislosti s parametry "In Note Range-High" a "In Note Range-Low" (viz str. 204).

Pokud přicházejí noty přes MIDI, je tato hodnota přičtena k hodnotě parametru "Octave Transpose In", na stránce "MIDI: MIDI In Control" (viz str. 204).

Harmony Note Input

V režimu Style Play a Song Play, je-li stopa Harmony nastavena na Global, může modul Harmony Voice Procesoru přijímat noty a akordy ze zdroje jiného než z oblasti Chord Scanning aranžéru. Tak můžete pokračovat ve vysílání akordů do aranžéru levou rukou, zatímco pravou rukou vysíláte akordy nebo noty do harmonického modulu.

Source

▶GBLVPP

Tento parametr umožňuje vybrat zdroj not pro modul Harmony Voice Procesoru.

Pozn.: Když zvolíte "Chord" v režimu Harmony, je dostupná jen volba Chord Scanning. Viz výše.

Chord Scanning

Noty jsou přijímány ze stejné oblasti scanování akordů, jakou má vyhrazenou aranžér. Např. jestliže zvolíte režim scanování Dolní klaviatury na ovládacím panelu, noty pro Harmony budou přijímány z Dolní oblasti klaviatury.

Lower	Noty jsou přijímány z Dolní oblasti klaviatury.
Upper	Noty jsou přijímány z Horní oblasti klaviatury.
Full Keyb.	Noty jsou přijímány v celé šíři klaviatury.

Obálka harmonických hlasů

Tato obálka umožňuje nastavit jinou dobu Attack a Release pro harmonické hlasy.

Pozn.: Obálka pracuje, jen, je-li parametr "Latch On/Off" vypnutý (str. 215).

Attack

▶GBLVPP

Určuje dobu attack obálky pro harmonické hlasy. Dostupné jen v režimu Notes a Chord.

Release▶ GBL^{VPp}

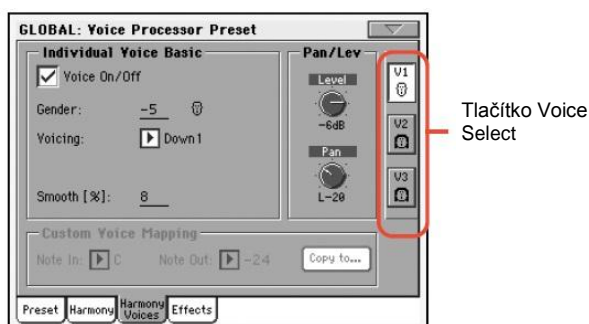
Určuje dobu release obálky pro harmonické hlasy. Dostupné jen v režimu Notes a Chord.

Level**Level knob**▶ GBL^{VPp}

Nastaví celkovou hlasitost hramonických hlasů.

Voice Processor Preset: Harmony Voices

Voice Processor může přidat až 3 harmonické hlasy k sólovému hlasu. Zde můžete nastavit parametry každého individuálního hlasu.



Tlačítko Voice Select

Tlačítka Voice Select**V1...V3**▶ GBL^{VPp}

Těmito tlačítka zvolíte jeden ze tří dostupných hlasů pro editaci.

Jednotlivé hlasy**Voice On/Off**▶ GBL^{VPp}

Touto značkou aktivujete/deaktivujete harmonický hlas. Stejně ovládání najdete i na stránce "Preset".

Gender▶ GBL^{VPp}

Tento parametr nastavuje formant harmonického hlasu. Můžete tak přepínat rozsah charakteru hlasu od -50 (velká osoba s hlubokým hlasem) přes 0 (beze změny) po +50 (hlas myšky/martáňka).

Voicing▶ GBL^{VPp}

Tento parametr je využit k ozvučení zvoleného hlasu. Tento parametr značí různé věci, podle režimu harmonického presetu.

Presety režimu Scallic

V tomto režimu parametr Voicing specifikuje vztah harmonických k notám na vstupu, s ohledem na aktuální stupnici. Rozsah hodnot je od -8, což je 2 oktávy pod vstupní notou, až po +8, což jsou 2 oktávy nad vstupní notou. Např. nastavení +3 vyrobí harmonický hlas tercie nad vstupním hlasem, podle aktuální stupnice.

Chord Mode Presety

V tomto režimu parametr Voicing specifikuje vztah harmonických k notám na vstupu, s ohledem na aktuální akord. V režimu Chord preset, jsou harmonické hlasy vždy notami akordu. Nastavení Up1 vede k dalšímu harmonickému hlasu nad notou vstupního hlasu v akordu. Např. pokud byl akord C Dur a nota na vstupu je E, pak nastavení Up1 vyrobí G jako harmonický hlas, tedy nad E na vstupu.

Rozsah hodnot jde od Down 5 přes Unison po Up6. Další hodnoty jsou Root1 a Root2, jež dávají tóniku detekovaného akordu jako harmonického hlasu a Bass1 a Bass2 (basový hlas), což jsou nejnižší přijaté noty. Root2 a Bass2 jsou vyšší než Root a Bass.

Presety Shift Mode

V tomto režimu jsou hlasy posunuty vůči notě na vstupu. Rozsah hodnot od -24 půltónů do +24 půltónů.

Presety Notes Mode

V tomto režimu nelze volit hlasy, jelikož harmonické hlasy hrají přesně to, co přichází.

Smooth▶ GBL^{VPp}

Nastavíte, jak moc budou nuance výšky aplikovány na výstupní hlas.

Pan/Level**Level knob**▶ GBL^{VPp}

Nastavuje výstupní úroveň zvoleného hlasu. Pamatujte, že na stránce "Harmony" je také úroveň hlavního harmonického hlasu.

Pan knob▶ GBL^{VPp}

Nastaví panorama zvolenému hlasu. L64 (zcela vlevo) až R63 (zcela vpravo).

Mapování vlastních hlasů

Tato oblast je dostupná pouze v režimu Scallic, je-li Type na Custom (viz "Voice Processor Preset: Harmony" na str. 215).

Harmonie režimu Scale jsou v podstatě mapami výšek. Pro každou vstupní notu stupnice můžete definovat výslednou harmonickou notu. Voice Processor má předdefinovanou mapu výšek pro všechny nabízené tóniky stupnic, typů a intervalů.

Vlastnost Custom Voicing umožňuje vytvářet vlastní mapy výšek. Např. můžete definovat mapu výšek tak, aby C na vstupu vyrobilo E na výstupu a D na vstupu vyrobilo A na výstupu.

Nejlépe práce s těmito mapami je následující:

- Pro daný harmonický hlas zvolte tóniku stupnice, typ a interval, který je nejbližší požadované výšce.
- V parametru "Note In" zvolíte vstupní notu, která požaduje jinou harmonickou notu.
- V parametru "Note Out" změníte harmonickou notu dle potřeby.

- Zvolte ostatní jiné noty na vstupu a přemapujte celou mapu. Výše uvedené kroky opakujte pro každý harmonický hlas. Mapu můžete také kopírovat z jednoho hlasu na jiné.
- Uživatelskou mapu lze transponovat na stránce Harmony, změnou parametru "Root".

Note In ▶GBL^{Vpp}

Příchozí nota.

C ... B Originální nota.

Note Out ▶GBL^{Vpp}

Výsledná nota po aplikaci uživatelské mapy.

±24 Počet púltónů nad nebo pod přijatou notou.

UNI Unisono. Na výstupu bude stejná nota, jaká byla přijata.

NC Beze změny (No Change). Harmonický hlas si zachová předchozí výšku, dokud se nezmění výška sólového hlasu na notu "NC" nebo jinou.

Copy to... button

Tímto tlačítkem zkopírujete aktuální uživatelskou mapu do jiného hlasu. Jakmile stisknete tlačítko, objeví se dialogový box Copy Custom Voice Mapping:



Ověřte všechny požadované cílové hlasy, potom stiskem OK potvrďte kopírování.

Voice Processor Preset: Effects

Tato stránka umožňuje nastavit různé parametry efektů Voice Procesoru.



FX Mix

Lead to Delay knob ▶GBL^{Vpp}

Sólový hlas je poslán přes Delay efekt.

Harmony to Delay knob ▶GBL^{Vpp}

Harmonický hlas je poslán přes Delay efekt.

Reverb Level knob ▶GBL^{Vpp}

Celková hlasitost efektu Reverb.

FX Level knob ▶GBL^{Vpp}

Celková hlasitost efektu Delay.

Delay

Type ▶GBL^{Vpp}

Tímto parametrem zvolíte typ Delay.

- Mono Mono delay.
- Stereo Zachová stereo pozici signálu.

PingPong1 Pošle sólový hlas pouze do send efektu na levém kanálu.

PingPong2 Pošle sólový hlas do send efektu podle jeho nastavení panorama.

Delay ▶GBL^{Vpp}

Dostupný jen, když je Src = Manual (viz níže). Tento parametr jemně doladí (v milisekundách) aktuální dobu delay.

Feedback ▶GBL^{Vpp}

Velikost zpětné vazby Delay.

Src (Source) ▶GBL^{Vpp}

Tímto parametrem nastavíte zdrojové tempo pro delay.

- MIDI Tempo je bráno z MIDI.
- Manual Doba delay se nastaví podle parametru "Delay".

▶ GBL^{VPp}**R (Ratio)**

Nastaví poměr mezi tempem a výsledným zpožděním. Např. "1:2" znamená, že pro každou čtvrtovou notu v aktuálním tempu zahraje delay dvě noty. Hodnota "1:4" znamená, že pro každou čtvrtovou notu v aktuálním tempu zahraje delay čtyři noty, atd.

Hi Freq Damp (High Frequency Damping)▶ GBL^{VPp}

Vysokofrekvenční Damping.

Reverb**Type**▶ GBL^{VPp}

Výpis typů reverbu, včetně následujících akustických simulací.

Hall	Smooth Hall
Wet Plate	Dry Plate
Room	Bright Room
Early Reflections	

Pre Delay▶ GBL^{VPp}

Doba Reverb Pre-delay. Nastavuje delay time, než jde reverb na výstup. Velké místnosti mají typický reverb, který se ozývá mnohem později než původní signál.

Reverb Time▶ GBL^{VPp}

Reverb Decay Time. Délka Reverbu.

Pre LEQ Gain▶ GBL^{VPp}

Reverb pre-equalization of the low frequencies. Specifikuje charakteristiky reverbu pro nízké frekvence.

Pre HEQ Gain▶ GBL^{VPp}

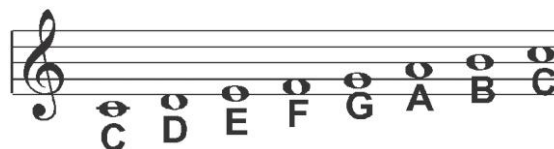
Předekvalizace Reverbu vysokých frekvencí. Specifikuje charakteristiky reverbu ve vysokých frekvencích.

Harmonie a ladění s Voice Procesorem**Harmonie**

Zde se podíváme na harmonie poněkud podrobněji. Snažili jsme se zachovat praktické hledisko, s tím, jak vám může být Voice Processor užitečný.

Režimy Harmonie

Voice Processor má čtyři různé harmonické režimy, které dávají čtyři jedinečné metody vytváření harmonií. Abychom si to popsali režimy komplexněji, ukážeme si příklad, založený na stupnici C dur. Pokud neznáte tuto stupnici, vidíte ji zde.

**Režim Notes**

V tomto režimu dodáváte Voice Procesoru specifickou informaci o notě, která určuje výšku harmonických hlasů. Je to nejpřímější a flexibilní způsob, jak tvořit harmonické, umožňuje kombinovat komplexní melodie a obrácené harmonie, bez ohledu na sólový vokál.

Režim Shift

Známý také jako "Fixed Interval", vezme výšku sólového hlasu a vytvoří harmonické v daném počtu půltónů, založené na této výšce. Tato metoda vytváření harmonií, s pomocí pevného počtu půltónů vzhledem ke vstupní notě nebo výšce, se nazývá chromatická harmonie, podle teorie, ke které se vrátíme později. Považujeme tento typ harmonizace za mírně otrocký, protože Voice Processor není nastaven na žádnou konkrétní tóninu nebo stupnici.

Jsou to čisté, paralelní harmonie. Nejběžnější posuny harmonických hlasů jsou kvinta (7 půltónů) a oktáva (12 půltónů), v rozsahu od 2 oktáv pod vstupní hodnotou, do 2 oktáv nad vstupem.

Níže je stupnice C dur, kde vidíte harmonické tercie nad chromatickou stupnicí, v režimu Voice Processor Shift Mode.



Černá = sólo, Šedá = harmonie

Režim Chord (Chordal)

Chordální harmonie se řídí informacemi o akordu a vytváří inteligentní, diatonické harmonie, založené na hlasu. Pro "Chordální" harmonie potřebujete na vstupu v reálném čase akordy songu. Toho docílíte buď hrou na klávesy, přes MIDI nebo naprogramovanou sekvenci akordů, včetně harmonické stopy songu.

V režimu Chordal bude Voice Processor pouze vytvářet harmonické hlasy, které vycházejí z not akordu. Chordální harmonie jsou "inteligentní", protože luští znějící akord a noty, které zpíváte, a tak vznikají hudebně příjemné harmonie.

Pokud je jedna vyšší nota definovaná jako harmonický hlas (Up1), pak další nota akordu nad vstupní notou je na výstupu jako tento harmonický hlas.

Následující ilustrace zobrazuje harmonické noty pro stupnici C dur, s volbou hlasů akordu C dur a s jednou notou "nad".



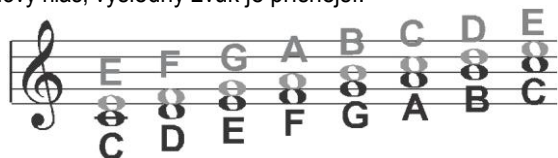
Černá = sólo, Šedá = harmonie

Možná jste postřehli, že každá harmonická nota pokrývá více než jen jednu notu na vstupu, resp. že každá vstupní nota nemusí mít nutně jedinou harmonickou notu. Např. C a D mají obě E jako tercie nad sebou, E a F sdílí G, atd. Tím získáte více odstupňovaný zvuk harmonie, jelikož jejich změny jsou významnější a méně časté, než když používáte jiné harmonické metody (např. režim Shift). Výhodou této metody je to, že je velmi jednoduché integrovat vokální harmonie do songů, pokud již znáte jejich akordový rozvoj. Následuje výpis akordů, dostupných s ohledem na tóniku "C":

Major	C	E	G	
6	C	E	G	A
Maj7	C	E	G	H
M7sus4	C	F	G	H
min	C	E ^b	G	
min6	C	E ^b	G	A
min7	C	E ^b	G	B
min7b5	C	E ^b	G ^b	B
dim	C	E ^b	G ^b	[H ^b (= A)]
7	C	E	G	B
7b5	C	E	G ^b	B
aug	C	E	G [#]	
aug7	C	E	G [#]	B
sus4	C	F	G	
sus2	C	D	G	
7sus4	C	F	G	B

Režim Scale (Scalic)

Harmonie využívají informace o stupnici a tónice k vytváření hudebně správných, diatonických harmonií. Většina skladeb populární hudby využívá jednu stupnici, takže obvykle stačí zadat vstupní informace na začátku songu. Harmonie, vycházející ze stupnic ("Scalic") jsou dynamičtější, než chordální harmonie, protože jsou přesně dány harmonické ke každé notě na vstupu. Následující ilustrace zobrazuje harmonické noty pro stupnici C dur, s volbou hlasů akordu C dur a s jednou notou tercie "nad" hlasem. Jak vidíte na obrázku, jsou "Scalic" harmonie inteligentní a přesně sledují sólový hlas, výsledný zvuk je přisněnější.



Černá = sólo, Šedá = harmonie

Na stránce Harmony je parametr, zvaný "Smooth". Je-li nastaven na 100%, pak harmonické hlasy sledují přesně vstupní výšku, včetně chyb, ale když nastavíte 0%, harmonie skočí přímo na harmonické noty stupnice, takže vlastně opravují výškové rozdíly v harmonickém hlasu. Nastavením parametru Smooth mezi 0 a 100% odpovídá různým hodnotám korekce výšky harmonických. Voice Processor má pět předprogramovaných harmonických stupnic: Tři durové, tři mollové a jednu uživatelskou na preset. Chcete-li vytvořit uživatelskou stupnici nebo mapu výšek, viz popis parametrů u "Mapování uživatelských hlasů" na str. 216.

U některých songů bývá také ožehavé vybírat tóniku. Vezměme si například "Sweet Home Alabama". Během poslechu máte dojem, že song je v "D", jelikož je to první akord, ale harmonie lépe zní v tónině "G" – zkuste prohnat song přes Voice Processor a poslechněte si to sami.

Nastavování stupnic chce taky trochu cviku: pro songy, soustředěné na tercie nebo na tóniku stupnice, mohlo by se zdát, že se nebude znatelně lišit od tří durových či tří mollových stupnic. Je to proto, že song nezvýrazňuje žádnou ze zvýšených not stupnice. Melodie, soustředěná kolem dominanty, (např. H u tóniny E), jasně zvýrazní rozdíly mezi stupnicemi. Vyzkoušejte "Sha Lala Lala ... La Tee Daa" chór ve Van Morrisonově "Brown Eyed Girl" (tónina: E, stupnice: dur, tercie nad hlasem), u každé durové stupnice slyšíte jasně rozdíly mezi nimi. U mollových stupnic si vezměte např. Santanovu "Evil Ways" (tónina: G, stupnice: moll, tercie nad hlasem), která zvýrazňuje rozdíly mezi třemi mollovými stupnicemi.

Následující tabulka ilustruje tercie a kvintu nad melodií vstupní noty, abyste si uvědomili rozdíly mezi šesti různými stupnicemi. "nc" značí žádnou změnu, v tom případě harmonický hlas jednoduše zachovává předchozí výšku, dokud se sólový hlas nezmění na jinou notu.

	Lead Voice	C	C#	D	Eb	E	F	F#	G	G#	A	B	H
MAJ1	3rd above 5th above	E G	nc nc	F A	nc nc	G H	A C	nc nc	H D	nc nc	C E	D F	D F
MAJ2	3rd above 5th above	E G	nc nc	F A	nc nc	G C	A C	nc nc	C E	nc nc	C E	D F	D F
MAJ3	3rd above 5th above	E G	nc nc	F A	nc nc	G B	A C	nc nc	B D	nc nc	C E	D F	D F
MIN1	3rd above 5th above	Eb G	nc nc	F B	G B	nc nc	Ab C	nc nc	B D	C Eb	nc nc	D F	nc nc
MIN2	3rd above 5th above	Eb G	nc nc	F A	G B	nc nc	A C	nc nc	B D	C Eb	nc nc	D F	nc nc
MIN3	3rd above 5th above	Eb G	nc nc	F A	G B	nc nc	Ab C	nc nc	H D	C Eb	nc nc	D F	nc nc

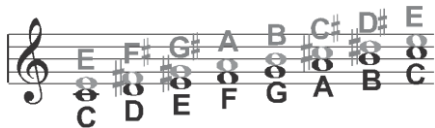
Diatonické a chromatické

Popsali jsme si stupnicové a chordální harmonie, jako diatonické a posunuté harmonie jako chromatické; ale co ta slova znamenají? Vezměte si klaviaturu piana. Mezi středním "C" a dalším "C" je 12 kláves – 7 bílých a 5 černých. Každá z těchto kláves je o půltón vzdálená od sousední, tedy celkem 12 půltónů. Chromatická stupnice využívá všech 12 půltónů, na rozdíl od diatonických stupnic. Proto je pouze jediná chromatická stupnice, ale 12 durových, mollových, atd. diatonických stupnic (C dur, C# dur, D dur, atd). Většina z nás vyrostla v tradičním pojetí "do re mi fa sol la si do" diatonické stupnice, takže harmonie, založené na diatonické stupnici nám zní správně.

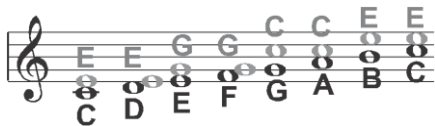
Co to však znamená z hlediska harmonie? Harmonie diatonické stupnice mohou využívat noty ve specifické stupnici nebo akordu, takže harmonický hlas "o tercii výš" může mít 3 a 4 půltóny nad melodií, kdežto chromatická harmonická musí mít přesně 4 půltóny (velká tercie) nad melodií.

Rekapitulace: máme tři různé režimy harmonií, které využívají chromatickou nebo diatonické stupnice.

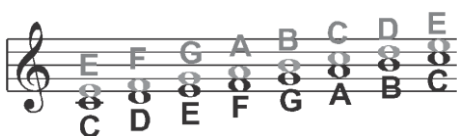
Posunutá, která využívá chromatickou, 12-ti půltónovou stupnici, mění výšku na vstupu o pevný počet půltónů:



Chordální, která využívá tóniku, tercii, dominantu a někdy septimu z mnoha diatonických stupnic, k výšce harmonického hlasu na nejbližší notě, obsažené v akordu:



Scalic, která využívá jednu z mnoha diatonických stupnic, výšku harmonického hlasu k nejbližší notě, obsažené ve stupnici:



Čistě teoreticky je nejlepší cestou, jak získat nejlepší zvuk, vyzkoušet všechny Voice Procesoru dostupné harmonické režimy. Tím nejenom získáte cit a zvukovou intuici pro to, jak to udělat nejlépe, ale procházíte různými permutacemi a kombinacemi, které odahlují další zvuky, o které byste jinak úplně přišli.

Režim Media edit

Režim Media edit je místem, kde pracujete se soubory. Toto editační prostředí má přednost před aktuálním pracovním režimem (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound Edit).

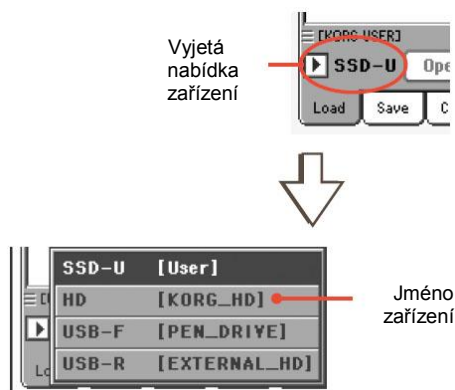
Paměťová zařízení a interní paměť

Uživatelská paměťová zařízení

Během operace s medií jsou soubory obvykle předávány mezi paměťovým zařízením a interní paměť. K dispozici máte následující typy úložných zařízení:

Zkratka	Typ Media
SSD-U(ser)	20 MB uživatelského prostoru interní, SSD Flash-ROM paměti. Podobné harddisku.
SSD-S(ystem)	Oblast interní SSD Flash-ROM paměti, vyhrazené z výroby. Přístupná pouze při update operačního systému a hudebních zdrojů, nebo výměně zvuků, stylů a padů z výroby, či při vymazání souborů.
HD	Interní harddisk (volitelný se sadou HDIK-1).
USB-F(ront)	USB paměť (tzv. klíč), zapojený do předního USB portu.
USB-R(ear)	USB paměť (tzv. klíč), zapojený do zadního USB portu.

Můžete vyvolat zařízení, určené v nabídce Device, v levém dolním rohu většiny stránek Media:



SSD paměť

SSD (Solid State Disk) je stálá paměť, jejíž obsah je uchován, i když vypnete nástroj. Je rozdělena do následujících, nezávislých oddílů:

SSD oddíl	Typ obsahu
User PCM	Až 64 MB importovaných nebo nahraných PCM Samplů
System Area (SSD-S)	Operační systém a hudební zdroje (styly, pady, zvuky, performance, STS, multisamply a globální nastavení). Zahrnuje User a Favorite data.
User Area (SSD-U)	20 MB je vyhrazeno uživateli. Můžete ji brát jako speciální typ harddisku.

SSD a interní RAM paměť

Po zapnutí nástroje jsou všechna data, obsažená v Systémové oblasti SSD (Factory a User data) převedena do RAM paměti. Tato paměť je dočasná a vymaže se při vypnutí nástroje.

Před vypnutím nástroje proto pamatujte na to, abyste uložili veškerá nová a upravená data, např. songy nebo samply.

Výběr a zrušení výběru souborů

Pokud vidíte na displeji výpis souborů, můžete mezi nimi volit dotykem. Zvolené položky jsou zvýrazněny.

Výběr u všech položek zrušíte následujícím postupem:

- Dotkněte se prázdné oblasti v seznamu (je-li zde).
- Stiskněte ikonu Device a vyberte aktuální zařízení znovu.

Typy souborů

Následující tabulky popisují všechny typy souborů a složek, se kterými Pa800 pracuje. Jde o soubory, které můžete načíst nebo zapsat v Pa800.

Typ	Soubor/Složka
SET	Všechna User data. (Složka s jinými podsložkami).
BKP	Záložní soubor, vytvořený funkcí "Full Resource Backup" na stránce Disk > Utility. (Složka s jinými podsložkami).
PKG	Soubory operačního systému a hudebních zdrojů.
GBL	Global
VOC	Voice Processor Presety
PRF	Performance
PCG	Zvuk
PCM	Sample
STY	Styl
PAD	Pad
SBD	SongBook
SBL	Uživatelský seznam SongBooku
JBX	Jukebox
MID	Midi soubor (Standard MIDI File, SMF)

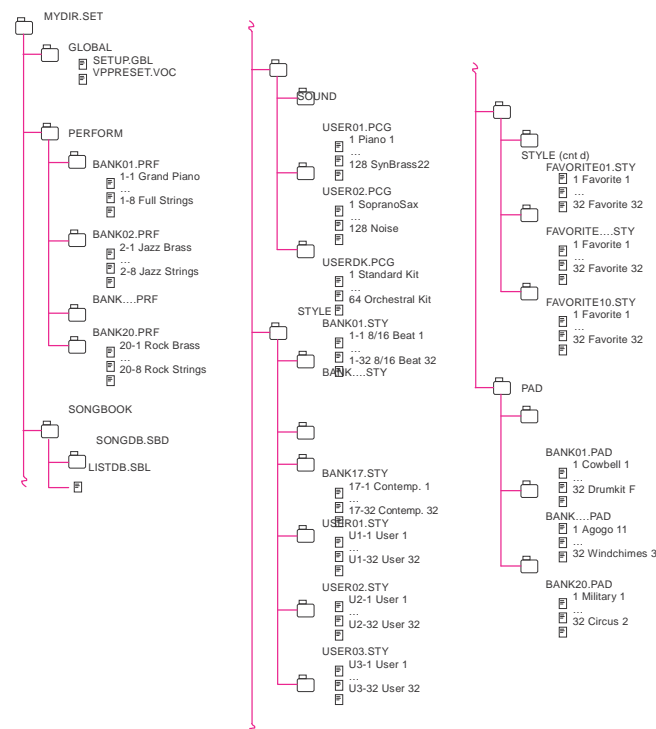
Pa800 umí ta ké načíst (ale ne zapsat) tyto typy dat.

Přípona	Typ souboru
KAR	Karaoke soubor
PCG	Korg Triton Programy
KSF	Korg Trinity/Triton Sample
KMP	Korg Trinity/Triton Multisample
S	Akai Sample
P	Akai Program
AIF	AIFF audio soubory
WAV	WAVE audio soubory

Struktura Media

Každé zařízení (a interní paměť) může obsahovat soubory a složky. Data v Pa800 jsou přísněji strukturovaná, než v počítači, díky předkonfigurovaným typům dat v paměti nástroje. Obrázek níže zobrazuje globální strukturu paměti Pa800.

Pozn.: Banky stylů od 1 do 17 (Factory Styles) vidíte v režimu Media pouze když je parametr "Factory Style and Pad Protect" vypnutý (viz str. 235) a jen když natahujete či ukládáte jednu banku stylů.

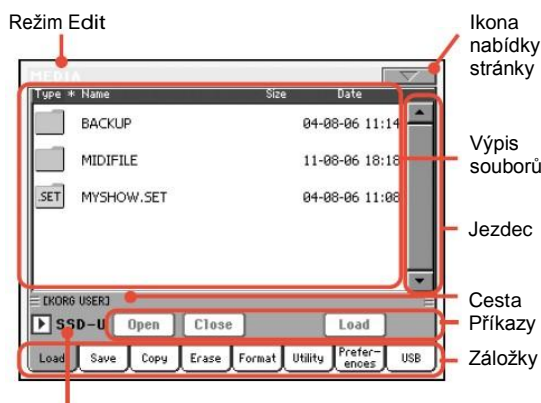


Hlavní stránka

V editačním režimu Media není žádná hlavní stránka. Stiskem EXIT ukončíte režim Media a vyvolá se pracovní režim, odložený v pozadí.

Struktura stránky

Všechny editační stránky sdílí základní prvky.



Nabídka zařízení

Režim Edit

Indikuje, že nástroj je v režimu Media.

Ikona nabídky stránky

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 237).

Cesta

Celá cesta k adresáři, zobrazenému na displeji.

Výpis souborů

Tato oblast uvádí soubory a složky, obsažené ve zvoleném zařízení. Dotykem jednoho ze štítků nad výpisem změníte pořadí, ve kterém jsou položky zobrazeny. Např. dotykem štítku „Name“ se výpis srovná abecedně, podle jmen souborů. Zvolený štítek je zvýrazněn červeně, vyznačuje aktuálně zvolené pořadí.



Dotknete-li se červeného štítku znovu, abecední pořadí výpisu se změní na opačné. Malá šipka u štítku se jménem zobrazuje zvolené pořadí.

Odpovídající položky v nabídce stránky se automaticky obnoví podle provedené změny (viz „Třídění podle jména“ a „Třídění podle typu“ na str. 238).

Jezdec

Posuvným jezdcem listujete seznamem. Dotykem šipek procházíte jej procházíte po krocích, kdežto dotykem plochy jezdcce se posouváte po stránkách.

Pokud podržíte SHIFT a stisknete šipky, přejdete na předchozí nebo následující sekci abecedně nebo na typ souboru/ složky (podle zvoleného pořadí na displeji).

Nabídka Device

V této nabídce vyberete dostupná paměťová zařízení.

Příkazy

Příkazy se mohou lišit podle zobrazené stránky. Podrobně o nich viz příslušné sekce.

Záložky

Na záložkách zvolte jednu z editačních stránek aktuální sekce editace.

Nástroje pro navigaci

Pokud jste na stránce Media, můžete použít některý z příkazů a procházet soubory a složky.

Jezdec

Viz "Jezdec" výše.

Datové kolečko

Můžete jím procházet seznamem nahoru a dolů.

Nabídka Device

Viz "Nabídka Device" výše.

Load/Save/Copy/Erase tlačítko

Spustí operaci s medii.

Open tlačítko

Otevře zvolenou složku neboli adresář (jehož jméno začíná ikonou "□").

Close tlačítko

Zavře aktuální složku neboli adresář a vrátí se na vyšší úroveň.

Load

Na této stránce můžete natáhnout soubory User dat (Performance, User zvuky, User styly, SongBook, User PCM, Global) z externí paměti do interní paměti (SSD a RAM).



Pozn.: Pokud jste na této stránce, jsou zobrazena jen data, vhodná pro uložení. Všechny ostatní soubory jsou skryté.

Upozornění: Když natáhnete složku “.SET”, obsahující zvuky, spojené s PCM daty (samplly), veškerá existující PCM data v paměti jsou vymazána. Proto data z paměti uložte, než natáhnete nová data.

Chcete-li vědět, zda složka “.SET” obsahuje PCM data, otevřete ji a nahlédněte do složky “PCM”.

Tip: Musíte natáhnout jednotlivé zvuky, pokud chcete mít nová PCM data bez vymazání existujících v paměti. Tím se připojí nová data k již existujícím.

Natažení všech User dat

Můžete natáhnout všechna User data jednou operací.

1. Pokud natahujete z externí paměti, uzapojte ji do jednoho z USB portů.
2. Vyberte zdrojové zařízení, výběrem z nabídky Device. Jakmile zvolíte paměť, její obsah se objeví na displeji.
3. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výš.
4. Zvolte složku “.SET”, obsahující data, která chcete natáhnout a stiskem Load potvrďte výběr.

Pozn.: Většina natažených dat z externí paměti je přidána k datům, již existujícím v paměti. Např. pokud jsou v paměti data ve všech třech USER Style bankách (USER01, USER02, USER03) a jedné USER01 bance stylů v externí paměti, bude banka USER01 přepsána, zatímco USER02 a USER03 zůstanou beze změny.

Výsledkem je, že stále máte v paměti složku STYLE, obsahující banku USER01, právě nataženou a starší banky USER02 a USER03.

Pozn.: Pokud složka .SET, kam natahujete, již obsahuje další zvuky nebo bicí sady, využívající externí PCM sample, pak samplly budou nataženy automaticky (pokud již nejsou v paměti). Tím způsobem jsou veškeré potřebné samplly již nataženy, společně se zvuky nebo bicími sadami, které je využívají. Viz také “PCM Autoload” a “Tlačítko Load PCM” na str. 236.

Upozornění: Když natáhnete složku “.SET”, obsahující PCM data, veškerá existující PCM data v paměti budou vymazána. Uložte je ještě před natažením složky, volbou “PCM” během operace Save All (viz “Uložení obsahu celé paměti” na str. 229).

Chcete-li vědět, zda složka “.SET” obsahuje PCM data, otevřete ji a nahlédněte do složky “PCM”.

Pokud vytváříte novou složku .SET s PCM samplly z různých zdrojů, viz “Přidání PCM samplů z různých zdrojů” na str. 239.

Natažení všech dat určitého typu

Můžete natáhnout všechna User data zadaného typu jednou operací.

1. Pokud natahujete z externí paměti, zapojte ji do jednoho z USB portů.
2. Vyberte zdrojové zařízení, výběrem z nabídky Device. Jakmile zvolíte paměť, její obsah se objeví na displeji.
3. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výš.
4. Zvolte složku “.SET”, obsahující data, která chcete natáhnout a stiskem Open otevřete složku “.SET”. Objeví se výpis User dat (Global, Performance, SongBook, Sounds, Style...).



5. Vyberte složku, obsahující typ dat, který hledáte a stiskem Load potvrďte výběr.

Pozn.: Data, natažená z paměťového zařízení jsou přidána k existujícím datům v paměti. Např. pokud jsou v paměti data ve všech třech USER Style bankách (USER01, USER02, USER03) a jedné USER01 bance stylů v externí paměti, bude banka USER01 přepsána, zatímco USER02 a USER03 zůstanou beze změny.

Výsledkem je, že stále máte v paměti složku STYLE, obsahující banku USER01, právě nataženou a starší banky USER02 a USER03.

Upozornění: Při natahování PCM dat jsou veškerá existující PCM data v paměti vymazána. Uložte je ještě před natažením složky, volbou “PCM” během operace Save All (viz “Uložení obsahu celé paměti” na str. 229).

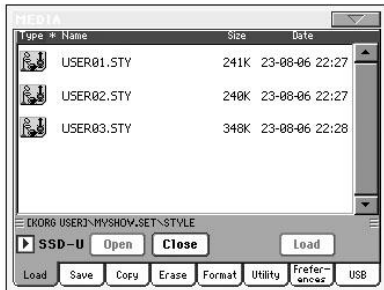
Natažení jedné banky

Můžete natáhnout jednu banku User dat (User Sounds, User Styles, Performances) jednou operací. Jde o banku, odpovídající tlačítku STYLE SELECT nebo PERFORMANCE/SOUND SELECT.

1. Pokud natahujete z externí paměti, zapojte ji do jednoho z USB portů.
2. Vyberte zdrojové zařízení, výběrem z nabídky Device. Jakmile zvolíte paměť, její obsah se objeví na displeji.
3. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výš.
4. Zvolte složku “.SET”, obsahující data, která chcete natáhnout a stiskem Open otevřete složku “.SET”. Objeví se výpis User dat (Global, Performance, SongBook, Sounds, Style...).



5. Vyberte složku, obsahující typ dat, který hledáte a stiskem Open otevřete zvolenou složku. Objeví se výpis User (a Favorite Style) bank.



6. Vyberte banku, kterou hledáte a stiskem Load potvrďte výběr. Objeví se dialogový box, s dotazem na výběr z dostupných User (nebo Favorite Style) bank v paměti.



V dialogovém boxu výše bude dříve zvolená banka stylů natažena do banky 1 (tlačítko USER1) v paměti. Existující styly v paměti budou vymazány a přepsány.

7. Zvolte cílovou banku a stiskem OK natáhněte zdrojovou banku.

Upozornění: Po potvrzení budou všechna User data v bance v paměti vymazána.

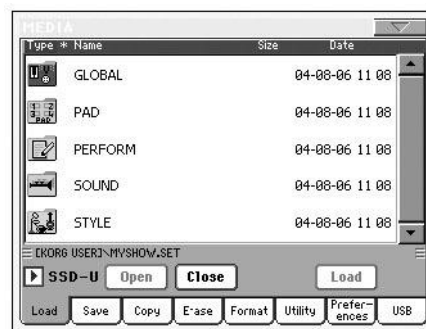
Pozn.: Jestliže vymažete zvuky nebo bicí sady, založené na externích PCM smplech, zvolte příkaz “Delete” z nabídky stránky v režimu Sampling, aby se vymazaly také nevyužité smply (viz doplněk “Advanced Edit” na Accessory CD).

Pozn.: Pokud natahujete banku zvuků a jeden či více zvuků nebo bicích sad, využívajících externí PCM sample, pak smply budou nataženy automaticky (pokud již nejsou v paměti). Tím způsobem jsou veškeré potřebné smply již nataženy, společně se zvuky nebo bicími sadami, které je využívají. Viz také “PCM Autoload” a “Tlačítko Load PCM” na str. 236.

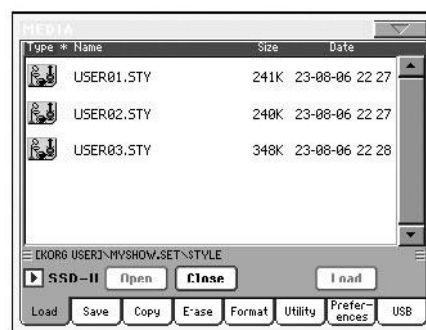
Natažení jedné položky

Můžete natáhnout jednu User (nebo Favorite Style) položku jednou operací.

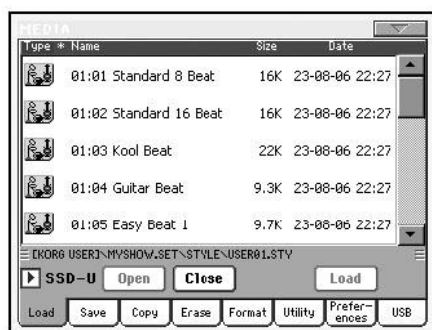
1. Pokud natahujete z externí paměti, zapojte ji do jednoho z USB portů.
2. Vyberte zdrojové zařízení, výběrem z nabídky Device. Jakmile zvolíte paměť, její obsah se objeví na displeji.
3. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výš.
4. Zvolte složku “.SET”, obsahující data, která chcete natáhnout a stiskem Open otevřete složku “.SET”. Objeví se výpis User dat (Global, Performance, SongBook, Sounds, Style...).



5. Vyberte složku, obsahující typ dat, který hledáte a stiskem Open otevřete zvolenou složku. Objeví se výpis User (a Favorite Style) bank.



6. Zvolte banku, kterou hledáte a stiskem Open ji otevřete. Objeví se výpis User (a Favorite Style) položek.



7. Vyberte položku, kterou hledáte a stiskem Load potvrďte natažení. Objeví se dialogový box, s dotazem na výběr z dostupných User (nebo Favorite Style) míst v paměti.



V dialogovém boxu výše bude dříve zvolený styl natažen do místa 01, banky 01 (tlačítko USER1) v paměti. Existující styl ve stejném paměťovém místě bude vymazán a nahrazen. Prázdná místa mají jméno <empty>.

8. Zvolte cílové místo a stiskem OK natáhněte zdrojový soubor.

Upozornění: Po potvrzení bude položka v paměti přepsána.

Pozn.: Jestliže vymažete zvuky nebo bicí sady, založené na externích PCM samplech, zvolte příkaz "Delete" z nabídky stránky v režimu Sampling, aby se vymazaly také nevyužité sample (viz doplněk "Advanced Edit" na Accessory CD).

Pozn.: Pokud natahujete zvuk nebo bicí sadu, která využívá externí PCM sample, tento sample se natáhne automaticky (pokud již není v paměti). Tím způsobem jsou veškeré potřebné sample již nataženy, společně se zvuky nebo bicími sadami, které je využívají. Viz také "PCM Autoload" a "Tlačítko Load PCM" na str. 236.

Natažení dat Pa1X

Můžete natáhnout data z Pa1X přesně tak, jako data Pa800. Drobné rozdíly jsou však v parametrech efektů. Mějte také na paměti, že Voice Harmony má u Pa800 jen 3 hlasy, zatímco u Pa1X má 4 hlasy. Některé další parametry v sekci Voice Procesoru zde schází.

Podobně můžete většinu dat Pa800 načíst do Pa1X (v případě operačního systému 3.0). Pamatujte však na následující:

- Pa800 má větší rozsah efektů, jaký není u Pa1X.

- Díky odlišnému obsahu a organizaci, také SongBook odkazuje na jiné styly.

Natažení dat Pa80/60

Můžete natáhnout data z Pa80/60 přesně tak, jako data Pa800. Jediným rozdílem je, že složka "SOUND" u Pa800 se nazývá "PROGRAM" u Pa80/60. Proto k natažení zvuků Pa80/60 z disku musíte provést jednu z následujících operací:

- Buď přejmenujte složku "PROGRAM" na "SOUND" (v počítači) před natažením složky ".SET" folder; *nebo*
- Nejprve natáhněte složku ".SET", pak nezávisle natáhněte soubor ".PCG" ze složky "PROGRAM".

Natažení dat i-Series

Pa800 je kompatibilní se styly starší řady nástrojů i-Series. Můžete natáhnout jejich data přesně tak, jako data Pa800.

1. Zkopírujte starší i-Series data na USB paměť, nebo je přeneste do interní SSD-U oblasti či harddisku Pa800.
2. Stiskem MEDIA přejděte do režimu Media. Zvolte stránku Load, je-li potřeba.
3. Pokud jste na stránce Load, zvolte zařízení, obsahující data iSeries z vyjeté nabídky Device.
4. Pokud načítáte soubor i30, vyberte složku ".SET" a stiskněte tlačítko Open na displeji.
5. Zvolte složku ".STY".
6. Nyní můžete natáhnout celou složku ".STY" nebo ji otevřít a zvolit jeden styl.

• Chcete-li natáhnout celou složku, stiskněte tlačítko Load na displeji. Pokud obsahuje více než 16 stylů, budou nataženy do USER banky postupně, jinak budete vyzváni k výběru tří USER Style bank nebo desíti FAVORITE Style bank v paměti. Jakmile zvolíte cílovou banku, stiskem Load natáhněte banku. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem OK potvrdíte, Cancel zrušíte.

• Chcete-li natáhnout jeden styl, stiskem Open na displeji otevřete složku ".STY". Jelikož se konverze spustí v tomto místě, počkejte pár sekund, až se operace dokončí.

Vyberte styl pro natažení, pak stiskněte Load. Budete vyzváni k výběru cílového místa v paměti. Jakmile zvolíte cílové místo, stiskem Load natáhněte styl. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem OK potvrdíte, Cancel zrušíte.

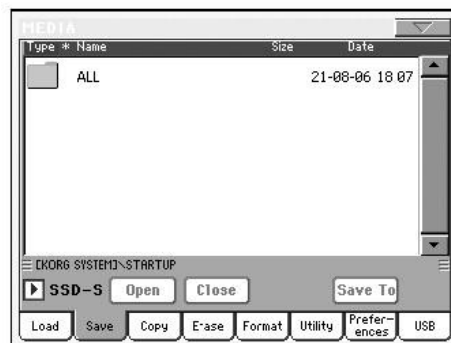
Pozn.: Natažení celé složky ".SET" ze souboru i30 může trvat hodně dlouho. Doporučujeme spíše natáhnout jednu banku nebo styl.

7. Přejděte do režimu Style Play a zvolte (jeden z) natažených stylů. Upravte tempo, pak příkazem "Write Current Style Performance" zapište změny do Style Performance. Dvojitým stiskem OK volbu potvrdíte.
8. Kvůli rozdílům ve zvucích budete možná potřebovat upravit starší styly, jakmile je natáhněte do Pa800 (změnou parametrů jako Sound, Volume, Pan, Tempo, Drum Mapping, Wrap Around...).

9. Aby úpravy přiřazení zvuků stopám stylů nabyla účinnosti, nesmí být parametr "Original Style Sounds" označený (viz str. 85).
10. Znovu uložte Style Performanci. Příkazem "Write Current Style Performance" запиšte změny do Style Performance. Stiskem OK volbu potvrdíte.

Save

Na této stránce můžete uložit User data z interní paměti do paměťového zařízení (jako hardisk nebo USB klíč). Můžete uložit soubory, banky nebo všechny User Favorite Style soubory z interní paměti (SSD).



Pozn.: Na této stránce, jsou zobrazena jen data, vhodná pro uložení. Všechny ostatní soubory jsou skryté.

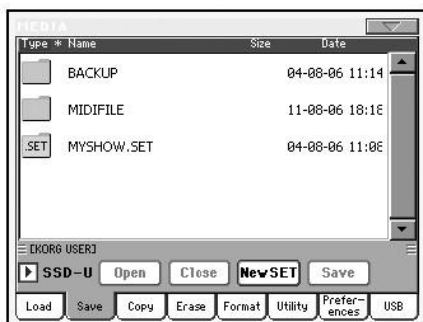
Zde jsou různé typy souborů v interní paměti:

Typ souboru /složky...	...obsahuje...	...a vytvoří se v cílové paměti...
All	Všechna User data v paměti	A .SET složka
Style	USER 01-03 Styly a FAVORITE 01-10 Styly	Složka STYLE uvnitř složky .SET
Sound	USER zvuky a bicí sady	Složka SOUNDS uvnitř složky .SET
Pad	USER Pady	Složka PAD uvnitř složky .SET
Perform (Performances)	Performance	Složka PERFORM uvnitř složky .SET
SongBook	SongBook databáze	Složka SONGBOOK uvnitř složky .SET
PCM	Všechny multisamply v paměti SSD a Samply v RAM	Složka PCM uvnitř složky .SET
Global	Global. Všechny parametry, označené v různých kapitolách symbolem GBL se uloží do souboru Global. Presety Voice Procesoru se uloží rovněž.	Složka GLOBAL uvnitř složky .SET Soubor .VOC bude vytvořen ve složce GLOBAL, obsahující presety Voice Procesoru

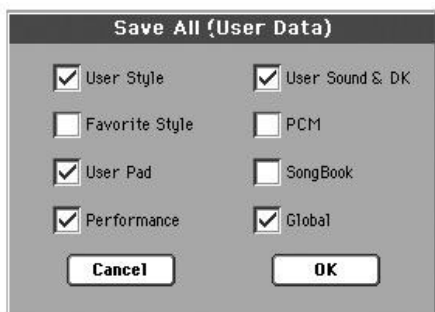
Uložení celého obsahu paměti

Můžete uložit celou paměť jednou operací.

1. Pokud ukládáte do externí paměti, zapojte ji do jednoho z USB portů.
2. Celý obsah ("All") interní paměti je zobrazen. Zvolte jej a stiskem Save potvrďte výběr. Zobrazí se výpis souborů na cílové paměti.



3. Popř. zvolte jiné zařízení z vyjeté nabídky Device. Jakmile zvolíte paměť, její obsah se objeví na displeji.
4. V tomto bodě můžete:
 - Stiskem tlačítka New SET vytvořit novou složku ".SET" (viz "Vytvoření nové složky ".SET"" na str. 231), nebo
 - Vybrat existující složku ".SET".
5. Stiskem Save volbu potvrďte. Objeví se dialogový box, s dotazem na výběr typu dat pro uložení:



Ve výše uvedeném dialogovém boxu označte datový typ, který chcete uložit.

6. Stiskem OK potvrďte, Cancel zrušíte.

Upozornění: Po potvrzení budou všechna data zvoleného typu v cílové složce vymazána.

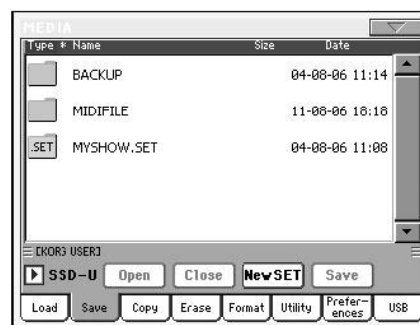
Uložení všech dat určitého typu

Kromě výše uvedeného můžete uložit veškerá data zadaného typu, výběrem odpovídající složky.

1. Pokud ukládáte do externí paměti, zapojte ji do jednoho z USB portů.
2. Celý obsah ("All") interní paměti je zobrazen. Zvolte jej a stiskem Open otevřete. Objeví se výpis typů User dat (každý typ je oddělenou složkou).



3. Vyberte složku, obsahující typ dat, který hledáte a stiskem Save To potvrďte volbu. Zobrazí se výpis souborů v cílovém zařízení.



4. Popř. zvolte jiné cílové zařízení z vyjeté nabídky Device. Jakmile zvolíte paměť, její obsah se objeví na displeji.
5. V tomto bodě můžete:
 - Stiskem tlačítka New SET vytvořit novou složku ".SET" (viz "Vytvoření nové složky ".SET"" na str. 231), nebo
 - Zvolit existující složku ".SET" a stiskem Save výběr potvrdit.

Upozornění: Po potvrzení budou všechna data zvoleného typu v cílové složce vymazána.

Uložení jedné banky

Můžete uložit jednu User banku jednou operací. Jedná se o banku, odpovídající tlačítku na ovládacím panelu nástroje (tedy tlačítku v sekci STYLE).

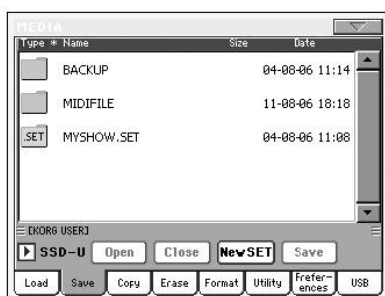
1. Pokud ukládáte do externí paměti, zapojte ji do jednoho z USB portů.
2. Celý obsah ("All") interní paměti je zobrazen. Zvolte jej a stiskem Open otevřete. Objeví se výpis typů User dat (každý typ je oddělenou složkou).



3. Vyberte složku, obsahující typ dat, který chcete uložit a stiskem Open ji otevřete. Zobrazí se výpis obsažených bank.



4. Vyberte banku pro uložení a stiskem Save To potvrďte výběr. Zobrazí se výpis souborů v cílové paměti.



5. Popř. zvolte jiné cílové zařízení z vyjeté nabídky Device. Jakmile zvolíte paměť, její obsah se objeví na displeji.
6. V tomto bodě můžete:
 - Stiskem tlačítka New SET vytvořit novou složku ".SET" (viz "Vytvoření nové složky ".SET"" na str. 231), nebo
 - Zvolit existující složku ".SET" a stiskem Save výběr potvrdit.

7. Objeví se dialogový box, s dotazem na výběr z dostupných User (nebo Favorite Style) umístění ve složce.



V tomto dialogovém boxu se dříve zvolená banka stylů uloží do banky User 01 (odpovídá tlačítku USER1) ve zvolené složce. Dostupné jsou tři User banky.

8. Stiskem OK potvrdíte, Cancel zrušíte.

Upozornění: Po potvrzení bude stejná banka v cílové složce vymazána.

Uložení jedné položky

Můžete uložit jednu User položku jednou operací.

1. Pokud ukládáte do externí paměti, zapojte ji do jednoho z USB portů.
2. Celý obsah ("All") interní paměti je zobrazen. Zvolte jej a stiskem Open otevřete. Objeví se výpis typů User dat (každý typ je oddělenou složkou).



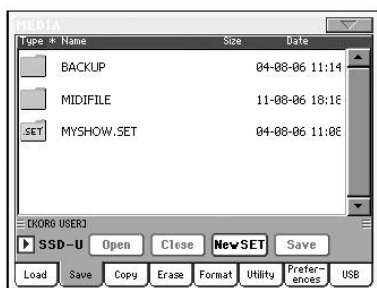
3. Vyberte složku, obsahující typ dat, který chcete uložit a stiskem Open ji otevřete. Zobrazí se výpis obsažených bank.



4. Zvolte požadovanou banku a stiskem Open získáte přístup k jednotlivým souborům.



5. Jakmile jste zvolili soubor, který chcete uložit, stiskem Save To potvrďte volbu. Zobrazí se výpis souborů v cílové paměti.



6. Popř. zvolte jiné cílové zařízení z vyjeté nabídky Device. Jakmile zvolíte paměť, její obsah se objeví na displeji.
7. V tomto bodě můžete:
- Stiskem tlačítka New SET vytvořit novou složku “.SET” (viz “Vytvoření nové složky “.SET”” na str. 231), nebo
 - Zvolit existující složku “.SET” a stiskem Save výběr potvrdit.
8. Objeví se dialogový box, s dotazem na výběr z dostupných User (nebo Favorite Style) umístění ve složce.



V tomto dialogovém boxu se dříve zvolený styl uloží do místa 01 v bance U01 (odpovídá tlačítku USER1) ve zvolené složce.

9. Stiskem OK potvrdíte, Cancel zrušíte.

Upozornění: Po potvrzení bude stejná položka v cílové složce vymazána.

Vytvoření nové složky “.SET”

Vlastní data Pa800 musíte uložit do speciálních složek s příponou “.SET”. Tyto speciální složky lze uložit do běžných složek.

Při ukládání můžete využít i existující složky “.SET” nebo vytvořit novou složku tohoto typu. Povíme si, jak to provést:

1. Je-li adresář v cílové paměti zobrazen na displeji, objeví se tlačítko “New SET” mezi tlačítky pod výpisem souborů.



2. Stiskněte tlačítko New SET. Objeví se dialogový box s dotazem na zadání jména pro novou složku “.SET”.

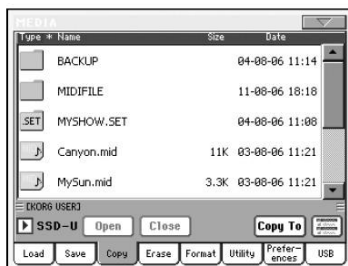


3. Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete textový editor. Zadejte jméno, stiskem OK je potvrdíte a zavřete textový editor.
4. Stiskem OK vytvoříte novou složku a ukončíte dialogový box.

Copy

Na této stránce můžete kopírovat soubory a složky. Složky mohou být běžné nebo typu “.SET”. Navíc můžete kopírovat obsah běžné složky, ve které jste. Můžete kopírovat v rámci dané paměti, nebo z jedné paměti do jiné (obě musí být zapojeny do Pa800 během kopírování).

Chcete-li data zachovat strukturu integrity, během kopírování neotevírejte složky “.SET” a kopírujte pouze soubory, jež obsahuje. Můžete otevřít a vstoupit jen do běžných složek.



Kopírování obsahu složky

Pokud není ve složce nic zvoleno a složka je zobrazena na displeji, můžete zkopírovat obsah složky, aniž byste museli kopírovat složku samotnou.

Pozn.: Během procedury Copy nelze otevřít složku “.SET”. Můžete samozřejmě otevřít ostatní běžné složky.

1. Pokud kopírujete z externí paměti, zapojte ji do jednoho z USB portů.
2. Vyberte zdrojové zařízení, výběrem z nabídky Device.
3. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výš.
4. Chcete-li zkopírovat obsah aktuální složky, bez kopírování složky samotné, nevybírejte nic na displeji.
5. Stiskem Copy To potvrďte operaci. Objeví se cílové zařízení.

Pozn.: Není-li cílové zařízení dostupné, objeví se hláška “Device not found, or unknown format”. Automaticky se vybere jiné zařízení.
6. Popř. zvolte jiné zařízení z vyjeté nabídky Device.
7. Chcete-li zvolit jinou složku, tlačítka Open a Close se projděte strukturou adresářů.
 - Chcete-li kopírovat do existující běžné složky (nikoliv složky “.SET”), zvolte tuto složku.
 - Chcete-li kopírovat do aktuální složky, nic nevybírejte.
8. Jakmile zvolíte cíl, stiskněte Copy.

Pokud již soubor nebo složka stejného jména jako zdrojová data v cílovém místě existuje, objeví se dialogový box “Overwrite” (viz “Přepsání existujících souborů a složek” na str. 233).

Během kopírování se zobrazuje dialogový box průběhu operace.



Kopírování jedné složky nebo souboru

Můžete kopírovat jeden soubor nebo složku, z obvyčejné složky do jiné. Soubor nebo složka musí být umístěna v hlavní adresáři (hlavní/nejvyšší v paměti) nebo v běžné složce. Nelze kopírovat jeden soubor nebo složku zevnitř složky “.SET”.

1. Pokud kopírujete z externí paměti, zapojte ji do jednoho z USB portů.
2. Vyberte zdrojové zařízení, výběrem z nabídky Device.
3. Zvolte složku, obsahující soubor nebo složku, kterou chcete kopírovat. Pokud je obsažena v jiné složce, stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem Close se vrátíte o úroveň výš.
4. Stiskem Open otevřete složku, obsahující soubor nebo složku, kterou chcete kopírovat.
5. Vyberte soubor nebo složku pro kopírování, pak stiskem Copy To potvrďte volbu. Objeví se cílové zařízení.

Pozn.: Není-li cílové zařízení dostupné, objeví se hláška “Device not found, or unknown format”. Automaticky se vybere jiné zařízení.
6. Popř. zvolte jiné zařízení z vyjeté nabídky Device.
7. Jakmile se objeví obsah cílové paměti na displeji, vyberte cílovou složku. Stiskem Open otevřete složku nebo Close ji zavřete.
8. Jakmile zvolíte cíl, stiskněte Copy.

Pokud již soubor nebo složka stejného jména jako zdrojová data v cílovém místě existuje, objeví se dialogový box “Overwrite” (viz “Přepsání existujících souborů a složek” níže).

Výběr více souborů

Pokud jste na stránkách Copy a Erase v režimu Media, můžete zvolit několik souborů nebo složek najednou, než spustíte operaci. Soubory nebo složky lze volit souvisle (např. řádek) nebo přerušovaně (tedy s jinými soubory a složkami uprostřed).

Pro volbu souborů souvisle nebo nesouvisle použijte tlačítko Mode napravo od tlačítek příkazů a případně zvolte tlačítko SHIFT:




Volbou této možnosti vyberete soubory nebo složky souvisle (tedy v řadě).




Volbou této možnosti vyberete soubory nebo složky přerušovaně (tedy s jinými soubory či složkami uprostřed).

Chcete-li zvolit více souborů či složek v řadě:

1. Stiskem tlačítka Mode vyberte možnost  pro tlačítko SHIFT.
2. Vyberte první soubor nebo složku výběru.
3. Podržte tlačítko SHIFT.
4. Vyberte poslední soubor nebo složku výběru.
5. Uvolněte tlačítko SHIFT.

Chcete-li zvolit více souborů či složek nesouvisle:

1. Stiskem tlačítka Mode vyberte možnost  pro tlačítko SHIFT.
2. Vyberte první soubor nebo složku výběru.
3. Podržte tlačítko SHIFT.
4. Vyberte druhý soubor nebo složku výběru.
5. Podržte tlačítko SHIFT a dále přidávejte soubory nebo složky do výběru.
6. Uvolněte tlačítko SHIFT.

Chcete-li zrušit výběr souborů nebo složek:

- Chcete-li zrušit výběr jednoho či více souboru nebo složek, bez ostatních, podržte SHIFT a dotkněte se souboru nebo složky, kterou zamýšlíte.
- Výběr u všech zrušíte volbou jednoho souboru či složky. Výběr všech položek se deaktivuje.

Přepsání existujících souborů či složek

Při kopírování by se mohl v cílovém místě vyskytnout soubor či složka stejného jména jako zdroj. V tom případě se Pa800 zeptá, jestli jej chcete přepsat.

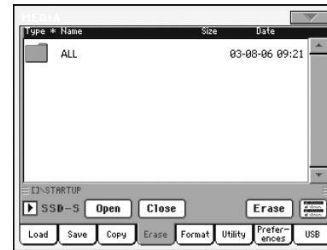
Při pokusu o duplikát souboru či složky se objeví následující dialogový box:



Cancel	Procedura se přeručí.
No	Soubor či složka nebudou přepsány. Zdrojový soubor či složka nebudou zkopírovány. Procedura bude pokračovat s jinými soubory či složkami.
Yes	Soubor či složka budou přepsány. Procedura bude pokračovat s dalšími soubory či složkami.
Yes (to) All	Soubor či složka budou přepsány. Každý následující pokus o duplikát souboru či složky dopadne přepsáním, již bez dialogového boxu. Procedura bude pokračovat s dalšími soubory či složkami.

Erase

Funkce Erase umožňuje vymazat soubory či složky ze zařízení.



Pro funkci Erase můžete zvolit interní systémovou paměť (zařízení SSD-S) a vymazat soubory odsud. Nelze ovšem vymazat složky z interní paměti, pokud je využívá operační systém.

Procedura Erase

1. Pokud chcete mazat z externí paměti, zapojte ji do jednoho z USB portů.
2. Popř. zvolte jiné zařízení z vyjeté nabídky Device.
3. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výš.
4. Vyberte soubor nebo složku k vymazání.
5. Stiskem Erase vymažete zvolenou položku.

Během mazání se zobrazuje průběh operace.

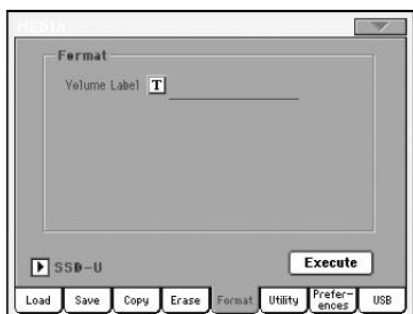


Výběr více souborů

Viz "Výběr více souborů" na str. 232, kde jsou informace o tom, jak zvolit více souborů či složek k vymazání současně.

Format

Funkce Format umožňuje inicializovat zařízení. Pa800 používá MS-DOS příkaz formátování:



Upozornění: Při formátování paměti budou všechna data ztracena!

Volume Label

Tímto parametrem pojmenujete zařízení, které formátujete.

Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno textového editoru. Zadejte jméno, stiskem OK je potvrďte a zavřete textový editor.

Execute tlačítko

Stiskem tlačítka po nastavení všech podmínek na této stránce spustíte příkaz Format.

Procedura formátování

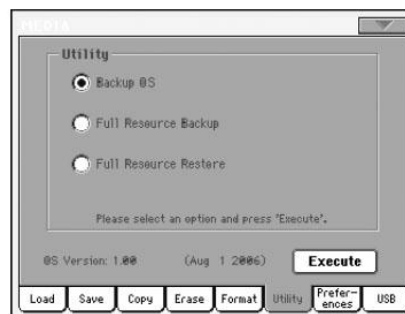
Jak zformátovat zařízení.

1. Pokud formátujete externí paměť, zapojte ji do jednoho z USB portů.
2. Stiskem tlačítka Execute na displeji potvrďte formátování.
3. Na displeji se objeví zpráva "If you confirm, all data in the media will be lost. Are you sure?". Stiskem Yes potvrďte, No zrušíte.

Pozn.: Při formátování harddisku nebo externí USB paměti se objeví i další dotazy, abyste nepřišli o data.

Utility

Tato stránka obsahuje sadu nástrojů pro zálohování.

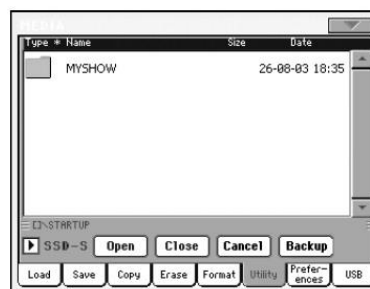


Backup OS

Tímto příkazem zálohujete Operační systém na cílové zařízení. Vytvoří se soubor ".PKG".

Pozn.: Jestliže byste neprovedli zálohování a data v interní paměti budou poškozena, můžete natáhnout původní data ze stránek www.korgpa.com. Originální OS je také obsažen na Accessory CD, které jste dostali s Pa800.

1. V případě, že provádíte zálohu na externí USB paměť, zapojte ji do USB Host portu.
Musíte mít dostatek místa na kartě, jinak procedura Backup nebude dokončena. Záloha OS vyžaduje asi 6 MB.
2. Zvolte příkaz Backup OS, potom stiskněte tlačítko Execute na displeji. Objeví se cílové zařízení.



3. Popř. zvolte jiné zařízení z vyjeté nabídky Device.
4. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výš.
5. Vyberte složku, kam chcete uložit data a stiskem Backup je uložte. Pokud jste jinak neurčili, uloží se data do aktuálního adresáře.

Po stisku Backup se objeví dialogový box, s dotazem na výběr jména pro soubor zálohy a zda chcete během zálohování zapnout komprimaci.



Stiskem **T** tlačítka (Text Edit) otevřete okno Text Edit. Zadejte jméno a potvrďte stiskem OK.

Předpokládáme, že označíte Compression, abyste ušetřili místo na záložním zařízení. Ovšem, je-li zapnutá komprese, operace trvá déle.

6. Stiskem OK spustíte zálohování.
7. Jakmile skončíte, uložte paměť na bezpečném místě.

Full Backup Resources

Tímto příkazem umožníte zálohování továrních i User hudebních zdrojů (kromě operačního systému) na externí paměť. Vytvoří se soubor ".BKP".

Pozn.: Jestliže byste neprovedli zálohování a data v interní paměti budou poškozena, můžete natáhnout původní data ze stránek www.korgpa.com. Originální data jsou také obsažena na Accessory CD, které jste dostali s Pa800..

Zvolte příkaz a sledujte proceduru, stejnou jako u zálohování Operačního systému výše. Prostor, vyžadovaný na cílovém zařízení, závisí na velikosti dat, která zálohuje.

Full Restore Resources

Tento příkaz obnoví zálohu interních továrních a User dat, vytvořenou příkazem "Full Backup Resources".

Upozornění: Nehrajte na klávesy během obnovy dat a buďte v režimu Media. Počkejte, až zmizí zpráva "Wait".

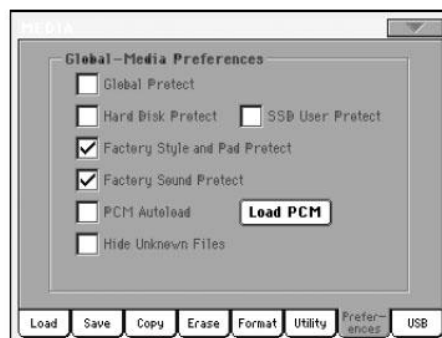
1. V případě, že obnovujete zálohu z externí USB paměti, zapojte ji do USB Host portu.
2. Zvolte příkaz Full Restore Resources, potom stiskněte Execute. Objeví se zdrojové zařízení.
3. Popř. zvolte jiné zařízení z vyjeté nabídky Device.
4. Projedťte soubory a najděte záložní soubor.
5. Jakmile je záložní soubor (".BKP" file) na displeji, zvolte jej a spusťte příkaz Restore.
6. Jakmile skončí, nástroj se automaticky restartuje.

OS Version Number

Tento řádek zobrazuje verzi nainstalovaného operačního systému. Novější verzi občas najdete na www.korgpa.com.

Preferences

Tato stránka obsahuje různé možnosti ochrany, plus funkci PCM Auto-load a nastavení usínání harddisku.



Global Protect

Pokud natahujete soubor ".SET" (viz "Natažení všech User dat" na str. 225), tento parametr (je-li zapnutý) zabrání parametrům Global v přeprogramování po natažení všech dat. Všechny parametry Global tak zůstanou beze změny.

Při natažení jednoho souboru ".GLB", je tento parametr ignorován a Global se přepíše nataženými daty.

Pozn.: Tento parametr se ukládá do paměti, ale ne na cílové zařízení.

Hard Disk Protect

Je-li zapnutý, chrání tento parametr harddisk před zápisem.

Pozn.: Tento parametr se ukládá do paměti, ale ne na cílové zařízení.

SSD User Protect

Je-li zapnutý, tento parametr chrání User oblast paměti SSD před přepsáním.

Pozn.: Tento parametr se ukládá do paměti, ale ne na cílové zařízení.

Factory Style and Pad Protect

Je-li zapnutý, tento parametr chrání tovární styly (od "8/16 BEAT" po "CONTEMP." banku) a tovární pady (jména "Hit" a "Sequence" v okně Pad Select) před přepsáním při natažení dat ze zařízení. Proto nemůžete mít přístup k těmto bankám během ukládání dat.

Je-li vypnutý, můžete natáhnout nebo uložit User styly nebo pady dokonce i do Factory Style bank (od "8/16 BEAT" do "CONTEMP") a Factory Pad bank (jména "Hit" a "Sequence" v okně Pad Select). Tímto způsobem si upravíte vlastní banky továrních stylů a padů.

Pamatujte, že procedura Save All vždy ukládá pouze banky USER a FAVORITE Style.

Pozn.: Tento parametr se automaticky zapne při vypnutí nástroje.

Pozn. Pokud byste náhodou vymazali některá tovární data, natáhněte zálohu, najděte originální hudební zdroje na dodaném CD, nebo data stáhněte z www.korgpa.com.

Factory Sound Protect

Je-li zapnutý, tento parametr brání zápisu editovaných zvuků z režimu Edit Sound. Je-li vypnutý, můžete editované zvuky volně ukládat, jak v oblasti Factory tak User zvuků.

Pozn.: Tento parametr se automaticky zapne při vypnutí nástroje.

Pozn.: Pokud byste náhodou vymazali některá tovární data, natáhněte zálohu, najdete originální hudební zdroje na dodaném CD, nebo data stáhněte z www.korgpa.com.

PCM Autoload

► GBLMed

Pokud importujete zvuk, založený na PCM Samplech, nebo vytvoříte nový zvuk s nahrávanými samplami v režimu Sampling, sampl se ukládá do interní paměti SSD-S (systémové).

Pokud je tento parametr zapnutý, tyto User PCM Sampl se automaticky natáhnou, když zapnete nástroj, takže se nemusíte obávat a volně s nimi pracovat.

Ovšem, protože natahování zabere určitý čas, můžete zvolit, zda se mají automaticky natáhnout tyto Sampl nebo ne, pokud nepotřebujete tyto zvuky.

Jestliže se Sampl nenatáhnou automaticky když zapnete nástroj, můžete je stiskem tlačítka Load PCM na této stránce natáhnout.

On Když zapnete nástroj, User Sampl, použité některými zvuky jsou automaticky nataženy z paměti SSD-S do paměti RAM.

Off Při zapnutí nástroje se externí Sampl, použité některými zvuky nenatáhnou automaticky. Proto tyto zvuky nebudou znít, pokud je tlačítkem Load PCM natáhnete do RAM.

Load PCM tlačítko

Stiskem tlačítka natáhnete do RAM všechny PCM Sampl, použité některými User zvuky, nataženými z externího zařízení, nebo vytvořené v režimu Sampling.

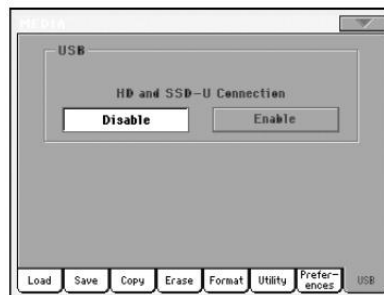
Není dostupné, jestliže nejsou použity User PCM Sampl žádným zvukem, PCM Autoload je aktivní nebo pokud jsou PCM Sampl již nataženy (buď stiskem tlačítka nebo vstupem do režimu Sampling).

Hide Unknown Files

Je-li tato možnost označena, nesouvisející soubory jsou skryté, v případě operací Media, takže je prohlížení adresářů jednodušší.

USB

Na této stránce můžete aktivovat či deaktivovat USB port pro přenos souborů.



USB port umožňuje přístup k interní SSD-U paměti a (volitelnému) internímu harddisku z počítače (Windows nebo Macintosh), pouhým připojením Pa800 k USB konektoru počítače. Tímto způsobem můžete přenášet soubory mezi Pa800 a počítačem (např. při rychlém zálohování dat Pa800 do počítače nebo při přesunu midi souborů do Pa800).

Pozn.: K Windows 2000, XP a Vista, stejně jako k Mac OS X, lze Pa800 připojit přímo. K připojení pod Windows 98 potřebujete speciální ovladač, dostupný na www.korgpa.com.

Tip: Je-li povolen USB přenos souborů, nemáte přístup k ostatním funkcím Pa800. Předpokládáme použití USB až po zapnutí nástroje a následné vy/zapnutí nástroje po odpojení, aby bylo jisté, že USB aktivity nebudou kolidovat s ostatními operacemi s medii.





HD a SSD-U zapojení

Normálně USB port u PA800 není pro přenos souborů povolen (je stále zapnutý režim MIDI). Stiskem tlačítka Enable jej zapnete nebo Disable jej vypnete (se všemi důsledky).

Enable

Po zapojení Pa800 do počítače standardním USB kabelem, stiskem tlačítka povolíte přenos souborů. V tom případě je Pa800 typu zařízení USB B (tzv. Device neboli Slave), zatímco počítač je zařízením typu USB A (zvané Host neboli Master).

LEDka MEDIA začne blikat, pokud počítač načítá z interní SSD-U paměti a z interního harddisku Pa800. Po skončení (což může trvat déle, podle velikosti harddisku), se objeví ikona karty mezi disky v počítači:

	SSD-U	HD
Windows	 KORG USER (G:)	 KORG HD (H:)
Macintosh	 KORG USER	 KORG HD

Výstraha: Neměňte složku “.SET” protože nebude možné ji v Pa800 použít. USB spojení využívejte jen pro zálohování, nebo k úpravám běžných složek.

Pozn.: Po spuštění USB spojení může přístup k datům Pa800 z počítače trvat déle, podle velikosti harddisku a dat, obsažených na něm.

Disable

Stiskem tohoto tlačítka přerušíte přenos souborů přes USB. Jednejte opatrně, až když jste si úplně jisti, že je datový přenos dokončen.

Pozn.: USB spojení se také automaticky přeruší, když ukončíte USB komunikaci na straně počítače.

Chcete-li ukončit USB komunikaci na PC, obvykle zvolíte vyhrazený příkaz kliknutím na ikonu USB zařízení pravým tlačítkem myši. U Maca zvolte ikonu USB, pak zvolte příkaz Eject, nebo ji přetáhněte do Docku.

Tip: Předpokládáme odpojení USB spojení ze strany počítače, namísto stisku tlačítka u Pa800.

Výstraha: Nepřerušujte USB komunikaci dříve, než počítač skutečně ukončí přenos souborů. Někdy tvrdí indikátor na displeji, že procedura je ukončena ještě PŘED skutečným ukončením.

Přerušením USB komunikace (nebo odpojením USB kabelu) před ukončením datového přenosu, může vést ke ztrátě dat.

Nabídka stránky


Stiskem této ikony otevřete nabídku. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem čehokoliv na displeji zavřete nabídku bez volby příkazu.



Create New Folder

Tento příkaz umožňuje vytvořit novou běžnou složku v hlavní adresáři zařízení, nebo podsložku v jiné. Tímto příkazem nelze vytvořit složku “.SET”, jelikož tento typ složky je rezervován pro operace Save (a dá se vytvořit jen tlačítkem New SET na stránce Save).




Stiskem tlačítka  (Text Edit) otevřete okno textového editoru. Zadejte jméno, stiskem OK je potvrďte a zavřete textový editor.

Rename

Dostupný jen, když je v seznamu souborů některý zvolen.

Touto funkcí měníte jméno existujícího souboru nebo složky. Aby zůstala zachována konzistence struktury dat, nesmíte přejmenovat soubory a složky ve složce “.SET”. Nelze měnit 3-znakový typ souborů a “.SET” složek, jelikož jsou nezbytné k identifikaci typu souboru nebo složky.



Stiskem tlačítka  (Text Edit) otevřete okno textového editoru. Zadejte nové jméno, stiskem OK je potvrďte a zavřete textový editor.

Object(s) info

Tímto příkazem zjistíte velikost zvoleného souboru nebo složky. Také se zobrazí počet obsažených souborů a adresářů (složek).



Pozn.: Velikost **každého souboru** je vždy zobrazena napravo od jeho jména v seznamu:



Device Info

Tímto příkazem zobrazíte informace o zvoleném zařízení. Můžete vyvolat zařízení, určené v nabídce Device, v levém dolním rohu většiny stránek Media:



Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno textového editoru. Zadejte jméno zvoleného zařízení, stiskem OK je potvrďte a zavřete textový editor.

Upozornění: Pokud změníte jméno zařízení, připojeného do portu USB-F nebo USB-R a v něm jsou midi soubory, použité v položkách SongBooku, tyto položky budou poškozeny (díky narušení spojení na toto zařízení).

To nemá vliv na zdroje, obsažené v paměti SSD-U, nebo na (volitelný) interní harddisk.

Protect

Tímto příkazem zapnete ochranu zvoleného souboru nebo složky před zápisem/vymazáním. Ikona zámku se objeví u souboru nebo jména složky.

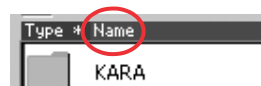


Unprotect

Tímto příkazem zrušíte ochranu zvoleného souboru nebo složky před zápisem/vymazáním, pokud je aktivní.

Ordered by Name

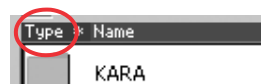
Touto volbou seřazení vidíte seznam souborů nebo složek v abecedním pořadí podle jmen, s různými typy souborů, namíchanými v seznamu. Štítek Name nad výpisem je zobrazen červeně.



Tento příkaz je stejný, jako přímý dotyk štítku Name nad výpisem souborů.

Ordered by Type

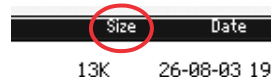
Touto volbou seřazení vidíte seznam souborů a složek, podle typu. Vránci typu jsou pak soubory řazeny podle abecedy. Štítek Type nad výpisem je zobrazen červeně.



Tento příkaz je stejný, jako přímý dotyk štítku Type nad výpisem souborů.

Order by Size

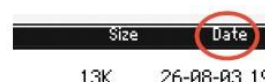
Touto volbou seřazení vidíte seznam souborů a složek, podle velikosti. Štítek Size nad výpisem je zobrazen červeně.



Tento příkaz je stejný, jako přímý dotyk štítku Size nad výpisem souborů.

Order by Date

Touto volbou seřazení vidíte seznam souborů a složek, podle data. Štítek Date nad výpisem je zobrazen červeně.



Tento příkaz je stejný, jako přímý dotyk štítku Date nad výpisem souborů.

Ascending/Descending

Tímto příkazem přepínáte mezi rostoucím (čísla, A...Z) a klesajícím (Z...A, čísla) pořadím.

Tento příkaz je stejný, jako další přímý dotyk červeného štítku nad výpisem souborů.

Write Global-Media Preference

Tímto příkazem otevřete dialogový box Write Global-Media Preferences a uložíte nastavení, provedené na stránce Preferences (viz "Preferences" na str. 235).



Parametry, uložené v oblasti Media Preferences, v režimu Global, jsou v uživatelském manuálu označeny **GBL Med** symbolem.

Péče o paměťová zařízení

Pa800 může uložit většinu dat, obsažených v paměti na interní harddisk (je-li k dispozici), nebo do externí paměti (USB klíč), zapojené do jednoho z USB Host portů. Několik upozornění při práci s těmito zařízeními.

Ochrana harddisku před zápisem

Harddisk je možné chránit před zápisem, pomocí software ochrany, v režimu Media (viz "Hard Disk Protect" na str. 235).

Ochrana SSD-U před zápisem

SSD-U paměť je možné chránit před zápisem, pomocí software ochrany, v režimu Media (viz "SSD User Protect" na str. 235).

Upozornění

- Neodpojujte zařízení ani nepřesouvejte nástroj, dokud zařízení pracuje.
- Proveďte zálohu dat na zařízení, abyste o ně nepřišli v případě poškození. Můžete zálohovat data do počítače a odtud na CD nebo DVD. Interní SSD-U a (volitelný) harddisk lze zálohovat na harddisk počítače pomocí USB zapojení.
- Nenechávejte USB zařízení zapojené v USB portech při přenášení nástroje, mohlo by dojít k jeho poškození.
- Nenechávejte zařízení ani nástroj v blízkosti zdrojů magnetického pole, např. televize, ledničky, počítačů, monitorů, reproduktorů a transformátorů. Magnetické pole může ovlivnit uložený obsah zařízení.
- Nenechávejte paměťová zařízení na velmi horkých nebo vlhkých místech, nevystavujte je přímému slunci a neukládejte je na prašných nebo špinavých místech.
- Nekladte na něj těžké objekty.

Možné problémy

- Magnetické pole, špína, vlhkost i použití mohou poškodit data v zařízení. Můžete zkusit data obnovit se sadou pomocných utilit k disku pro počítače. Samozřejmě doporučujeme vždy provést zálohu dat, než spustíte podobnou operaci.

Přidání PCM samlů z různých zdrojů

Pokud natahujete složku .SET, všechny PCM samlly v paměti budou vymazány. Takže nelze přidávat jiné samlly natažením celých složek .SET.

Chcete-li přidat samlly z jiných zdrojů, musíte natáhnout jednotlivé zvuky, nebo bicí sady, založené na externích PCM samllech.

Vymazání všech samlů a multisamlů

1. Chcete-li vymazat všechny samlly a multisamlly z paměti, stiskem tlačítka SOUND vstupte do režimu Sound, pak stiskem tlačítka RECORD vstupte do režimu Sampling.
2. V režimu Sampling zvolte příkaz "Delete Sample" z nabídky stránky. Označte volby "All Samples, MultiSample, DrumSamples" a stiskem OK vymažte všechny samlly a multisamlly.
Upozornění: Před vymazáním ověřte, že jste zkopírovali všechna důležitá data, abyste o ně nepřišli.
3. Zvolte příkaz "Exit from Record" z nabídky stránky, tím ukončíte režim Sampling.

Vytvoření nové složky .SET se samlly

1. Stiskem tlačítka MEDIA vstupte do režimu Media. Přejděte na stránku Load.
2. Otevřete první složku .SET, obsahující PCM samlly, které chcete přidat. Otevřete složku SOUND, pak jednu z USER bank a vyberte první ze zvuků nebo bicích sad, založených na samllech, které chcete natáhnout. Stiskněte Load a cílové místo v User paměti.
Zvuk nebo bicí sada se natáhnou, společně s PCM samlly, které k nim patří.
3. Totéž proveďte se souvisejícím zvukem nebo bicí sadou, jejichž samlly chcete natáhnout.
4. Jakmile ukončíte natažení, uložte novou složku .SET, volba PCM musí být v dialogu Save All označena (viz "Uložení celého obsahu paměti" na str. 229, nebo "Uložení všech dat zadaného typu" na str. 229).

Bonus software

S Pa800 jste získali tři složky “.SET” na Accessory CD, s obsahem “Real Drums” a “Turkish/ Arabic World” od Korgu, původně prodávané na zvláštních kartách pro řadu Pa80/Pa60.

Jde o vysoce kvalitní zvukové sady, založené na dodaných PCM Samplech. Na stránkách www.korgpa.com je více informací.

Chcete-li natáhnout tyto zvuky, nejprve zkopírujte složku REALDRUM.SET nebo TA_WORLD.SET do SSD-U paměti nebo na interní harddisk (je-li instalovaný) přes USB, pak ji natáhněte do paměti. Natažením složky BONUS_SW.SET je můžete natáhnout obě najednou.

Upozornění: Pokud natáhnete uvedené složky, veškerá User data v paměti budou vymazána. Uložte si důležitá data, než natáhnete bonus software.

Pozn.: Po vypnutí nástroje budou všechny samplly z RAM paměti vymazány. Můžete je buď automaticky natáhnout znovu při zapnutí (viz “PCM Auto-load” na str. 236), nebo ručně (viz “tlačítko Load PCM” na str. 236).

MIDI

Co je to MIDI?

Nyní si krátce povíme o MIDI a jeho vztahu k Pa800. Pokud vás to zajímá, najdete více informací o obecném využití MIDI v různých specializovaných magazínech a knihách.

Obecně

MIDI je zkratka pro Musical Instrument Digital Interface. Tento protokol umožňuje propojit dva hudební nástroje, nebo počítač a různé hudební nástroje.

Z hlediska software, je MIDI protokol, který popisuje zprávami přehrávání not a jejich ovládání. Je to jakýsi způsob gramatiky, který umožňuje nástrojům a počítačům hovořit stejným jazykem a sdělovat jednoho druhému, co má udělat.

Z hlediska fyzického, mohou MIDI zprávy procházet mezi dvěma různými typy konektorů u Pa800:

- MIDI převodník, který obsahuje tři různé konektory. MIDI IN přijímá data z jiného zařízení; MIDI OUT vysílá data do jiného zařízení; MIDI THRU vysílá do jiného zařízení přesně to, co obdržel z MIDI IN (hodí se při řetězení více nástrojů).
- USB port, který nahrazuje oba konektory MIDI IN i OUT jedním portem a kabelem.

Obě tato zařízení jsou aktivní současně. Takže můžete zapojit Pa800 do počítače přes USB port a také připojit MIDI IN port jiného nástroje do MIDI THRU portu u Pa800.

Kanály a zprávy

V podstatě MIDI nebo USB kabel přenáší data na 16-ti kanálech. Představte si každý MIDI kanál jako TV kanál: přijímač musíte nastavit na stejný kanál jako má vysílač. Totéž se děje u MIDI zpráv: pokud vyšlete zprávu Note On na kanálu 1, bude přijat pouze na kanálu 1. Tomu říkáme multitimbrální zařízení: u stejného MIDI nástroje může hrát i více než jen jeden zvuk.

Jsou zde různé zprávy, ale mezi ty nejčastější patří:

Note On – Tato zpráva sděluje nástroji, aby zahrál notu na určitém kanálu. Noty mají jméno (C4 je střední C) i číslo (60 odpovídá C4). Zpráva Note Off sděluje nástroji, aby notu vypnul. Totéž se stane, když vyšlete zprávu Note On s hodnotou "0".

Společně se zprávou Note On je vždy vyslána zpráva Velocity. Tato hodnota sděluje nástroji, jak silně má notu zahrát.

After Touch – Tato zpráva je generována dalším dotiskem klávesy, poté, co nota již zní. Obvykle se využívá ke spuštění vibrata, nebo jiného zvukového parametru.

Pitch Bend (PB) – tuto zprávu můžete generovat pohybem joysticku (ve směru X). Upravuje se výška tónu nahoru a dolů.

Program Change (PC) – Když zvolíte zvuk, vygeneruje se zpráva Program Change na kanále. Touto zprávou, společně s Control Change 00 a 32, vzdáleně volíte data Pa800 ze sekvenceru nebo z master keyboardu.

Control Change (CC) – široký řetězec zpráv, ovládajících většinu parametrů nástroje. Několik příkladů:

- CC00 neboli Bank Select MSB a CC32 neboli Bank Select LSB.
Tento pár zpráv využijete k výběru zvukové banky. Společně se zprávou Program Change, jsou využity k výběru zvuku.
- CC01 neboli Modulation. Ekvivalent stisku joysticku. Obvykle se tak spouští efekt vibrata.
- CC07 neboli Master Volume. Tímto kontrolerem nastavíte hlasitost kanálu.
- CC10 neboli Panorama. Nastavuje polohu kanálu ve stereo poli.
- CC11 neboli Expression. Tímto kontrolerem nastavíte relativní hlasitost stop, s maximální hodnotou, odpovídající aktuálnímu nastavení CC07.
- CC64 neboli Damper Pedal. Tímto kontrolerem simulujete Damper pedál.

Tempo

Tempo je globální MIDI zpráva, která není svázána s konkrétním kanálem. Každý song zahrnuje data Tempa.

Texty

Texty jsou nestandardní MIDI události, které zobrazují text společně s hudbou. Pa800 umí číst řadu dostupných formátů textů na trhu.

Co je to MIDI přes USB?

Pa800 může komunikovat MIDI daty s počítačem, pomocí USB portu, namísto MIDI portů. Tímto způsobem můžete zapojit Pa800 do počítače i bez vyhrazeného MIDI převodníku.

Většinu MIDI vlastností Pa800 můžete využít v počítači pod Windows XP nebo Mac OS X, i bez dalšího speciálního software. Ovšem pro plné a jednoduché využití všech MIDI vlastností předpokládáme nainstalování "KORG USB MIDI ovladače", speciálního software, který najdete na CD v balení s Pa800. Odpovídající instrukce jsou k software přibaleny. Viz "Instalace Korg USB MIDI ovladače" na str. 297.

Standardní MIDI soubory

Midi soubory, neboli Standard MIDI Files (SMF), jsou praktickým způsobem výměny songů mezi různými nástroji a počítači. Pa800 využívá SMF formát jako svůj standardní formát songů, takže načtení songu z počítače nebo uložení songu do software v počítači není vůbec problém.

Sekvencery Pa800 jsou kompatibilní se SMF ve formátu 0 (všechna data na jedné stopě; což je nejrozšířenější formát) a 1 (vícestopý formát). Mohou načítat SMF v režimu Song Play a upravit/uložit je v režimu Sequencer. Můžete song uložit ve formátu SMF 0 v režimu Sequencer.

Pokud jste v režimu Song Play, Pa800 můžete také zobrazit SMF texty ve formátech Solton, M-Live (Midisoft), Tune1000, Edirol, GMX, HitBit a XF, a zkratky akordů v SMF ve formátu Solton, M-live (Midisoft), GMX a XF.

Pozn.: Všechny uvedené obchodní známky jsou v majetku jejich majitelů. Uvedením tohoto seznamu nevystavujeme žádné svolení.

Standardní MIDI soubory mají obvykle příponu “.MID” nebo “.KAR”.

Standard General MIDI

Před lety svět hudebních nástrojů pocítil potřebu standardizace. Proto se zrodil General MIDI Standard (GM). Současné rozšíření základního MIDI nastavuje nová pravidla kompatibility mezi nástroji:

- Minimálně 16 MIDI kanálů je nutných.
- Základní sada 128 zvuků, správně seřazených, je povinná.
- Bicí sada má standardní pořadí.
- Kanál 10 je vyhrazen pro bicí sadu.

Posledním rozšířením je GM2, která přidává zvuky do databáze. Pa800 je plně kompatibilní se standardem GM2.

Globální kanál

Veškeré kanály s nastavenou možností Global (viz “MIDI: MIDI In kanály” na str. 204) mohou simulovat Pa800 integrovanou klaviaturu. Je-li Pa800 napojen do master keyboardu, vysílání by mělo fungovat přes globální kanál Pa800.

MIDI zprávy, přijaté přes globální kanál a nikoliv přes standardní kanál, jsou ovlivněny tlačítky sekce KEYBOARD MODE, stejně jako od dělicího bodu. Proto, pokud LEDka tlačítka SPLIT svítí, noty, které dorazí do Pa800 tímto kanálem budou rozděleny dělicím bodem na party Upper (nad dělicím bodem) a Lower (pod dělicím bodem).

Noty, které přicházejí do globálního kanálu, jsou využity pro detekci akordů automatického doprovodu.

Jestliže je režim KEYBOARD na SPLIT, budou použity pouze noty pod tímto dělicím bodem. Tyto noty budou zkombinovány s těmi ze speciálních kanálů Chord 1 a 2.

Kanály Chord 1 a Chord 2

Speciální kanály Chord (viz str. 204) slouží k vysílání not do Pa800 k detekci akordů. Noty budou zkombinovány s notami, které procházejí kanálem, nastaveným jako Global (globální noty jsou detekovány pouze pod dělicím bodem, pokud svítí LEDka SPLIT).

Kanály Chord nejsou ovlivněny dělicím bodem a sekci KEYBOARD MODE na ovládacím panelu. Veškeré noty, přijaté na tomto kanále, budou vyslány k detekci akordů.

Tlačítka sekce CHORD SCANNING mají konkrétní vliv na kanály Chord:

- Pokud je zvolen klávesový part LOWER, režim detekce akordů je určen parametrem “Chord Recognition Mode” v režimu Style Play (viz str. 101);
- Pokud jste zvolili UPPER nebo FULL, režim detekce akordů bude vždy Fingered 2 (musíte zahrát alespoň tři noty, aby byl detekován akord).

Tyto dva kanály jsou zvláště užitečné pro hráče na akordeon, kvůli přiřazení různých kanálů Chord akordům a basům, hraným levou rukou. Tímto způsobem se akordy i basy podílí na tvorbě akordů při jejich detekci v automatickém doprovodu.

Řídící kanál

MIDI IN kanál můžete nastavit jako řídicí kanál (viz str. 205) a volit tak styly a performance z externího zařízení. Viz Appendix, kde je výpis zpráv, odpovídajících interním datům Pa800.

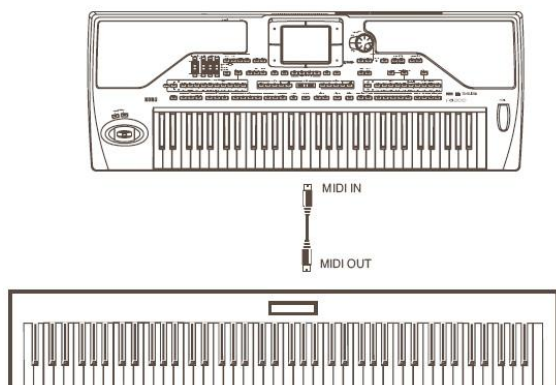
MIDI Setup

Můžete hrát na Pa800 z externího kontroleru a používat jej jen jako výkonný zvukový generátor. Chcete-li konfigurovat MIDI kanály, přidali jsme do výbavy sadu MIDI Setupů (viz “Midi Setup” na str. 102 pro režim Style Play, “Midi Setup” na str. 158 pro režim Song Play a “Midi Setup” na str. 203 pro režim Global).

Doporučujeme pojmout každý MIDI Setup jako startovní bod, který lze volně upravit. Jakmile jste zvolili nejvhodnější MIDI Setup pro příslušné zapojení, můžete upravit parametry dle potřeby a uložit je do MIDI Setupu (viz “Dialogový box Write Global Midi Setup” na str. 210).

Zapojení Pa800 do Master keyboardu

Můžete ovládat Pa800 z master keyboardu nebo jiného MIDI keyboardu. Potřebujete jen propojit MIDI OUT konektor master keyboardu do MIDI IN konektoru Pa800. Master keyboard nahradí integrovanou klaviaturu Pa800, když vysílá na stejném kanále, naprogramovaném jako Global v Pa800.



Pokud master keyboard vysílá přes Global kanál Pa800, dělicí bod, stav tlačítka SPLIT a stav sekce KEYBOARD MODE na ovládacím panelu ovlivňuje noty, přijaté z master keyboardu.

Zapojení a nastavení

Master keyboard zapojíte do Pa800 takto:

1. Potřebujete propojit MIDI OUT konektor master keyboardu do MIDI IN konektoru Pa800 (předpokládáme IN A).
2. Naprogramujte master keyboard na vysílání přes Global kanál Pa800 (viz "MIDI: MIDI In kanály" na str. 204).
Informace o programování master keyboardu, viz manuál master keyboardu.
3. Zvolte parametr MIDI Setup. Můžete to provést přechodem na stránku "MIDI: MIDI Setup / General Controls" režimu Global nebo na vyhrazené stránce režimu Style Play, Song Play nebo Sequencer (viz "Midi Setup" na str. 102, "Midi Setup" na str. 158 a "Midi Setup" na str. 191).
Pozn.: Můžete automaticky zvolit jiný MIDI Setup, když vstoupíte do režimu Style Play, Song Play nebo Sequencer. MIDI Setup "1-Default" je zvolen automaticky, když vstoupíte do režimu Sound Edit. MIDI nastavení se proto upravují, jakmile přepnete do jiného pracovního režimu. Aktuální MIDI Setup je rovněž zobrazen v režimu Global.
4. Zvolte MIDI Setup "Master Keyboard".
Pozn.: Nastavení se může změnit, když natáhnete nová Global data z disku. Chcete-li uchránit nastavení, použijte funkci Global Protect (viz "Global Protect" na str. 235).

5. Chcete-li uložit přiřazený MIDI Setup pro zvolený pracovní režim do Global, zvolte "Write Global-Style Setup", "Write Global-Song Play Setup", "Write Global-Seq. Setup", nebo "Write Global-Global Setup" příkaz z nabídky stránky.
6. Je-li potřeba, stiskněte jedno z tlačítek v sekci MODE a přejděte do požadovaného pracovního režimu.

Zapojení Pa800 do MIDI akordeonu

Jsou různé typy MIDI akordeonů a každý vyžaduje jiné MIDI nastavení. Pa800 je vybaven řadou "Accordion" MIDI Setupů, každý z nich je vhodný pro jiný MIDI akordeon (viz str. 203).

Zapojení a nastavení

Zapojte akordeon do Pa800 takto:

1. Potřebujete propojit MIDI OUT konektor akordeonu do MIDI IN konektoru Pa800 (předpokládáme IN A).
2. Zvolte parametr MIDI Setup. Můžete to provést přechodem na stránku "MIDI: MIDI Setup / General Controls" režimu Global nebo na vyhrazené stránce režimu Style Play, Song Play nebo Sequencer (viz "Midi Setup" na str. 102, "Midi Setup" na str. 158).
Pozn.: Můžete automaticky zvolit jiný MIDI Setup, když vstoupíte do režimu Style Play, Song Play nebo Sequencer. MIDI Setup "1-Default" je zvolen automaticky, když vstoupíte do režimu Sound Edit. MIDI nastavení se proto upravují, jakmile přepnete do jiného pracovního režimu. Aktuální MIDI Setup je rovněž zobrazen v režimu Global.
3. Vyberte jeden z dostupných MIDI Setupů "Accordion".
Pozn.: Nastavení se může změnit, když natáhnete nová Global data z disku. Chcete-li uchránit nastavení, použijte funkci Global Protect (viz "Global Protect" na str. 235).
4. Chcete-li uložit přiřazený MIDI Setup pro zvolený pracovní režim do Global, zvolte "Write Global-Style Setup", "Write Global-Song Play Setup", "Write Global-Seq. Setup", nebo "Write Global-Global Setup" příkaz z nabídky stránky.
5. Je-li potřeba, stiskněte jedno z tlačítek v sekci MODE a přejděte do požadovaného pracovního režimu.

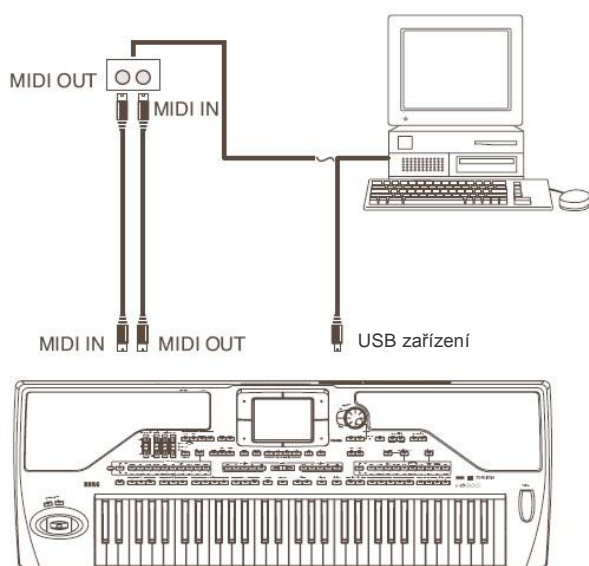
Zapojení Pa800 do externího sekvenceru

Můžete naprogramovat nový song v externím sekvenceru, s využitím Pa800 jako multitimbrálního expanderu.

Zapojení a nastavení

K propojení Pa800 do počítače potřebujete MIDI převodník.

1. V případě, že propojíte počítač a Pa800 přes USB port, nainstalujte Korg USB MIDI ovladač, podle "Instalace Korg USB MIDI ovladače" na str. 297.
2. Propojte Pa800 a počítač buď přes USB port nebo přes MIDI porty a MIDI převodník, jak vidíte na následujícím obrázku.



3. Aktivujte funkci "MIDI Thru" v externím sekvenceru.
4. Stiskněte GLOBAL a jděte na stránku "MIDI: MIDI Setup / General Controls" a zrušte označení u parametru "Local Control On" (viz str. 203). Tomu říkáme stav "Local Off".
5. Stiskem SEQUENCER přejděte do režimu Sequencer. Přejděte na "Preferences: Global Setup" stránku (viz str. 191). Zvolte MIDI Setup "Extern.Seq.".

Pozn.: Nastavení se může změnit, když natáhnete nová Global data z disku. Chcete-li uchránit nastavení, použijte funkci Global Protect (viz "Global Protect" na str. 235).
6. Zvolte příkaz "Write Global-Seq. Setup" z nabídky stránky a uložte přiřazený MIDI Setup do Global.
7. Zahrajte na klaviaturu. Noty, hrané na klaviaturu, přicházejí z MIDI OUT Pa800 do MIDI IN v počítači/ MIDI převodníku (nebo z USB portu Pa800 do USB portu v počítači).

Noty, generované v počítači (tedy song, hraný tímto sekvencerem) jsou vysílány přes MIDI OUT MIDI převodníku do MIDI IN konektoru Pa800 (nebo z USB portu v počítači do USB portu Pa800).

Local Off

Je-li Pa800 zapojen do externího sekvenceru, doporučujeme nastavit Pa800 do režimu Local Off (viz "Local Control On" na str. 203), abyste předešli tomu, že budou noty hrány současně z klaviatury a jako MIDI události, vyslané z externího sekvenceru.

Pokud je Pa800 v Local Off, pak klaviatura Pa800 vysílá jen data do externího sekvenceru, ale ne do interního zvukového generátoru. Sekvencer bude přijímat noty, hrané na klaviaturu Pa800 a vysílat je na zvolenou stopu songu. Stopa vysílá tato data do interního zvukového generátoru Pa800.

Pozn.: Chcete-li vysílat data do zvukového generátoru Pa800, musíte aktivovat funkci "MIDI Thru" v externím sekvenceru (normálně je aktivní; jméno se ale může lišit podle typu sekvenceru). Více informací viz manuál sekvenceru.

Zvuky

Song, který hraje v SW sekvenceru počítače může volit zvuky Pa800 pomocí MIDI zpráv Bank Select MSB, Bank Select LSB (výběr banky, dvě zprávy) a Program Change (výběr zvuku). Seznam zvuků a hodnot MIDI, viz "Zvuky (pořadí Program Change)" na str. 262.

Upozornění pro ty, kdo programují songy v počítači: I když to není podstatné, obvykle se nastavuje basa na kanálu 2, melodie na kanálu 4, bicí sada na kanálu 10, ovládání hlasového harmonizéru na kanálu 5.

Hraní na jiný nástroj z Pa800

Pa800 můžete využít jako master kontroler pro MIDI sestavu.

1. Zapojte MIDI OUT konektor Pa800 do MIDI IN jiného nástroje.
2. Tento nástroj nastavte na stejné kanály, jakými chcete hrát na Pa800. Např. pokud chcete hrát na stopách Upper 1 a Upper 2 zvuky jiného nástroje, umožněte jinému nástroji přijímat na stejném kanálu, jako Pa800 vysílá, ze stop Upper 1 a Upper 2 (standardně kanály 1 a 2).
3. Nastavte hlavní hlasitost jiného nástroje jeho vlastním ovládáním.
4. Nastavte umlčení/zrušení umlčení stop přímo z Pa800. Nastavte hlasitost každé stopy slidery Pa800.
5. Zahrajte na klaviaturu Pa800.

Klaviatura

Klaviatura Pa800 může ovládat až čtyři stopy přes MIDI OUT (Upper 1-3 a Lower). MIDI výstupní kanály jsou nastaveny do režimu Global (viz "MIDI: MIDI Out kanály" na str. 207).

Standardně ("1-Default" MIDI Setup) každá ze stop klaviatury Pa800 vysílá na následujících kanálech:

Stopa	Výstupní kanál
Upper1	1
Upper2	2
Upper3	3
Lower	4

Když umlčíte stopu, nemůže vysílat žádná MIDI data do externího expanderu nebo sekvenceru, připojeného k MIDI OUT Pa800.

Pokud chcete slyšet jen zvuky expanderu, stáhněte MASTER VOLUME u Pa800 nebo nastavte stopy klaviatury do stavu External (viz "Track Controls: Mode" na str. 186).

Sekvencer

Libovolná stopa sekvenceru může ovládat kanál na externím nástroji. Chcete-li nastavit MIDI výstupní kanál každé stopy, viz "MIDI: MIDI Out kanály" na str. 205.

Pokud chcete slyšet jen zvuky expanderu, stáhněte MASTER VOLUME u Pa800 nebo nastavte stopy songu do stavu External (viz "Track Controls: Mode" na str. 186).

Zvolte MIDI Setup "Sequencer 1" nebo "Sequencer 2" (podle sekvenceru, který využívá Pa800) a nastavte kanály takto.

Stopa	Výstupní kanál
Song 1...16	1...16

Aranžér

Jednou z nejzajímavějších vlastností MIDI je to, že můžete využít Pa800 ke hraní na externí nástroj s vlastním aranžérem. Ovšemže je obtížné přebít audio kvalitu Pa800, ale můžete tak využít třeba starý dobrý synták, na který jste citově vázaní...

Chcete-li přiřadit některé stopy stylů Pa800 externímu nástroji, nastavte je do stavu External (viz "Track Controls: Mode" na str. 186).

Zvolte MIDI Setup "Default" a nastavte kanály jak vidíte níže (jde o standardní stav Pa800).

Stopa	Výstupní kanál
Bass	9
Drums	10
Percussion	11
Acc1...5	12...16

Appendix

Data z výroby

Styly

Pozn.: Můžete vzdáleně volit styly na Pa800, vysláním Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) a Program Change zpráv na Control kanále (viz "MIDI: MIDI In kanály" na str. 204).

#	CC0	CC32	PC	Bank: 8/18 Beat	CC0	CC32	PC	Bank: Pop	CC0	CC32	PC	Bank: Ballad
1	0	0	0	Standard 8 Beat	0	1	0	Guitar Pop	0	2	0	Modern Ballad
2			1	Standard 16 Beat			1	Easy Pop 1			1	Moonlight Ballad
3			2	Kool Beat			2	Easy Pop 2			2	Soft Ballad
4			3	Guitar Beat			3	Pop Groove			3	Funky Ballad
5			4	Easy Beat 1			4	British Pop			4	Guitar Ballad
6			5	Easy Beat 2			5	Pop Jazz			5	Easy Ballad
7			6	Real 8 Beat			6	Slow Latin Pop			6	Organ Ballad
8			7	Real 16 Beat			7	Pop Ballad			7	Blue Ballad
9			8	Soft 8 Beat			8	Pop 6/8			8	Folk Ballad 1
10			9	Soft 16 Beat			9	Slow Pop 6/8			9	Folk Ballad 2
11			10	Classic Beat			10	Pop 12/8			10	Groove Ballad
12			11	Pop 16 Beat			11	Pop Shuffle 1			11	Blues Ballad
13			12	Analog Beat 1			12	Pop Shuffle 2			12	Analog Ballad 1
14			13	Analog Beat 2			13	Pop Shuffle 3			13	Analog Ballad 2
15			14	8 Beat Analog 1			14	Pop Chart 1			14	Rock Ballad 1
16			15	8 Beat Analog 2			15	Pop Chart 2			15	Rock Ballad 2
17			16	Modern Beat			16	Pop Funk 1			16	Slow 6/8
18			17	Half Beat			17	Pop Funk 2			17	Ballad 6/8 1
19			18				18	Fast Pop			18	Ballad 6/8 2
20			19				19				19	Medium 6/4
21			20				20				20	Slow Waltz
22			21				21				21	Pop Hit Ballad
23			22				22				22	Color Ballad
24			23				23				23	Oriental Ballad
25			24				24				24	
26			25				25				25	
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	

#	CC0	CC32	PC	Bank: Ballroom	CC0	CC32	PC	Bank: Dance	CC0	CC32	PC	Bank: Rock
1	0	3	0	Easy Listening	0	4	0	Club House	0	5	0	Pop Rock
2			1	Slow Band			1	Euro Trance			1	English Rock
3			2	Big Band Jump			2	Fashion Funk			2	Fire Rock
4			3	Big Band Fox			3	Dance Fever			3	Hard Rock
5			4	Big Band 40's			4	Funky Disco			4	Open Rock 1
6			5	50's Fox			5	Barry Dance			5	Open Rock 2
7			6	Organ Foxtrot			6	Sister & Girl			6	Heavy Rock
8			7	Organ Waltz			7	Philly Disco			7	Funky Rock
9			8	Slow Waltz 1			8	Oriental Dance			8	Rock Oldie
10			9	Slow Waltz 2			9	Groove It Up			9	Rock & Roll
11			10	Foxtrot 1			10	60's Dance			10	South Shuffle
12			11	Foxtrot 2			11	70's Disco 1			11	60's Rock
13			12	Fox Shuffle 1			12	70's Disco 2			12	Surf Rock
14			13	Fox Shuffle 2			13	80's Dance			13	Latin Rock 1
15			14	Quick Step 1			14	Miami Disco			14	Latin Rock 2
16			15	Quick Step 2			15	Love Disco			15	Slow latin rock
17			16	Slow Fox			16	Dance Motown			16	Slow Rock 1
18			17	Italian Fox			17	Soca Dance			17	Slow Rock 2
19			18	Operetta			18	Disco Gully			18	60's Slow Rock
20			19	Orchestral Tango			19	Dance Mix			19	Rock 6/8
21			20	English Tango			20	Disco Latin			20	Steely Rock
22			21	Italian Tango 1			21	House Garage			21	Abbey Rock
23			22	Italian Tango 2			22	House			22	SouthStrait Rock
24			23	Argentina Tango			23	Techno			23	Rock Beat
25			24	Irish Fox			24	Rap			24	Rock Shuffle
26			25	Twist			25	HipHop			25	Blues Shuffle
27			26	Jive			26				26	Light Rock
28			27	Pasodoble			27				27	
29			28	Hully Gully			28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	
#	CC0	CC32	PC	Bank: Funk & Soul	CC0	CC32	PC	Bank: Country	CC0	CC32	PC	Bank: World 1
1	0	6	0	Funk R&B	0	7	0	Country Strum	0	8	0	Oberkr. Waltz 1
2			1	Kool Funk			1	Country QuikStep			1	Oberkr. Waltz 2
3			2	AI Funk			2	Country Beat 1			2	Oberkr. Polka 1
4			3	Elektrik Funk			3	Country Beat 2			3	Oberkr. Polka 2
5			4	Classic Funk			4	Country Ballad 1			4	Schlager Polka
6			5	Black Funk			5	Country Ballad 2			5	Party Polka
7			6	Talkin' Jazz			6	Country 3/4			6	Alpen Ballade
8			7	Funky Sisters			7	Modern Country			7	Polka Pop
9			8	Rhythm & Blues			8	Country Pop			8	Bavarian Pop
10			9	Blues			9	Bar Country			9	ClassicSchlager1
11			10	Soul			10	Bluegrass			10	ClassicSchlager2
12			11	Gospel			11	Country Boogie			11	ClassicSchlager3
13			12	Gospel Swing			12	Country Shuffle 1			12	Organ Evergreens
14			13	Gospel Shuffle			13	Country Shuffle 2			13	Schlager Rhumba
15			14	Modern Gospel 1			14	Country 8 Beat			14	SchlagerShuffle1
16			15	Modern Gospel 2			15	Country 16 Beat			15	SchlagerShuffle2
17			16	AI Swing			16				16	Dance Schlager
18			17	Groove			17				17	Fox Schlager
19			18	Groove Funk			18				18	Medium Schlager
20			19	Jazz Funk			19				19	Disco Schlager
21			20	Motown Shuffle 1			20				20	Pop Schlager
22			21	Motown Shuffle 2			21				21	Alpen Rock
23			22				22				22	Rock Schlager
24			23				23				23	Volkst. Schlager
25			24				24				24	Country Schlager
26			25				25				25	Schlager 1
27			26				26				26	Schlager 2
28			27				27				27	Schlager 3
29			28				28				28	Schlager 4
30			29				29				29	Caribbean
31			30				30				30	Samba Medley
32			31				31				31	Party Mix

#	CC0	CC32	PC	Bank: World 2	CC0	CC32	PC	Bank: Latin	CC0	CC32	PC	Bank: Latin Dance
1	0	9	0	Hawaiian	0	10	0	Guitar Bossa	0	11	0	Brazilian Samba
2			1	Flamenco 4/4			1	Basic Bossa			1	Sambalegre
3			2	Flamenco 3/4			2	Cool Bossa			2	Samba
4			3	Banda 2/4			3	Meditation Bossa			3	Samba De Sol
5			4	Mexican Waltz			4	Fast Bossa 1			4	DiscoSamba
6			5	Celtic Dream			5	Fast Bossa 2			5	Mambo
7			6	Celtic Waltz			6	Orch. Bossa 1			6	Mambo 2000
8			7	Celtic Ballad			7	Orch. Bossa 2			7	Mambo Party
9			8	Scottish Reel			8	Modern Bossa			8	Salsa 1
10			9	Orchestral Waltz			9	Organ Bossa			9	Salsa 2
11			10	OrchestralBolero			10	Groove Bossa			10	Merengue 1
12			11	Minuetto			11	Natural Bossa			11	Merengue 2
13			12	Baroque			12	Cool Latin Jazz			12	Club Latin
14			13	New Age			13	Cha Cha 1			13	Gipsy Dance
15			14	Tarantella			14	Cha Cha 2			14	Rhumba
16			15	Raspa			15	Cha Cha 3			15	Cumbia
17			16	Orleans			16	Cuban Cha Cha			16	Calypso
18			17	Norteno			17	Pop Cha Cha			17	Lambada
19			18	Quebradita			18	Disco Cha Cha			18	Meneaito
20			19	Tejano			19	Latin Big Band			19	Macarena
21			20	Cajun			20	Latin Pop			20	Bomba
22			21	Zydeco			21	Lite Beguine			21	Tortura Dance
23			22	Mariachi			22	Beguine			22	Sabor
24			23	Hora			23	Bachata			23	Andean
25			24	9/8			24	Latin Bolero			24	Reggae 1
26			25	Vahde			25	Bayon			25	Reggae 2
27			26	2/4 Oyun			26	Habanera			26	
28			27	Ciftetelli			27	Guajira			27	
29			28	Halay			28				28	
30			29	5/8			29				29	
31			30	Oryantal			30				30	
32			31	Turkish Pop			31				31	
#	CC0	CC32	PC	Bank: Jazz	CC0	CC32	PC	Bank: Trad(itional)	CC0	CC32	PC	Bank: Movie & Show
1	0	12	0	Bigger Band	0	13	0	German Waltz 1	0	14	0	Hollywood 1
2			1	Medium BigBand1			1	German Waltz 2			1	Hollywood 2
3			2	Medium BigBand2			2	German Waltz 3			2	Broadway
4			3	Fast Big Band 1			3	Vienna Waltz			3	Show Time
5			4	Fast Big Band 2			4	Italian Waltz			4	The Avalon
6			5	Serenade Band			5	Musette Waltz			5	Tap Dance
7			6	Jazz Club			6	French Waltz			6	Movie Ballad
8			7	BeBop			7	Irish Waltz			7	Movie Swing
9			8	Slow Swing Brush			8	Laendler Waltz			8	Safari Swing
10			9	Swing Ballad 1			9	German Polka			9	Western Movie
11			10	Swing Ballad 2			10	Italian Polka 1			10	Mystery Man
12			11	Swing Ballad 3			11	Italian Polka 2			11	Cartoon Time
13			12	Orchestral Swing			12	Italian Polka 3			12	Horror Movie
14			13	Django			13	Italian Mazurka 1			13	Love Movie
15			14	Jazz Brush			14	Italian Mazurka 2			14	Cinema Ballad
16			15	Soft Jazz			15	Italian Mazurka 3			15	Love Ballad
17			16	Jazzy Blues			16	March			16	Christmas Waltz
18			17	70's Beat Groove			17	French March			17	Christmas Swing
19			18	Organ Swing			18				18	Theatre Swing
20			19	Organ Blues			19				19	Theatre March
21			20	50's Swing			20				20	Army Band
22			21	Medium Swing			21				21	
23			22	Vocal Swing			22				22	
24			23	Moon Swing			23				23	
25			24	Jazz Waltz 1			24				24	
26			25	Jazz Waltz 2			25				25	
27			26	5/4 Swing			26				26	
28			27	Stride			27				27	
29			28	Dixieland			28				28	
30			29	Charleston			29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	

#	CC0	CC32	PC	Bank: Unplug(ged)	CC0	CC32	PC	Bank: Contemp(orary)	CC0	CC32	PC	Bank: User 1
1	0	15	0	Unplugged Ballad 1	0	16	0	Funky R&B	0	17	0	
2			1	Unplugged Ballad 2			1	AM : PM			1	
3			2	Unplugged Ballad 3			2	Little Boy			2	
4			3	Unplugged Slow			3	Island View			3	
5			4	Desert Shuffle			4	Karma			4	
6			5	Serenade			5	Smooth Jazz			5	
7			6	Unplugged			6	Slow & jazzy			6	
8			7	Meditando			7	Take beat			7	
9			8	Unplugged Gtr 1			8	Swing HipHop			8	
10			9	Unplugged Gtr 2			9	Slow HipHop			9	
11			10	Unplugged Gtr 3			10	Hip Hindi Hop			10	
12			11	Unplugged Gtr 4			11	Soft HipHop			11	
13			12	Unplugged 8 Bt			12	HipHop Funk			12	
14			13	Unplugged 16 Bt			13	Elektro Funk			13	
15			14	Slide Blues			14	Jazzy PopFunk			14	
16			15	Unplugged Rock			15	Pop Funk			15	
17			16	Unplugged Latin			16	Elektro Pop			16	
18			17	Unplugged Swing			17	Modern Latin			17	
19			18	Unplugged 3/4			18	Folk Beat			18	
20			19	Acoustic Bld.3/4			19	Wave Jazz			19	
21			20				20	Little Shuffle			20	
22			21				21				21	
23			22				22				22	
24			23				23				23	
25			24				24				24	
26			25				25				25	
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	
#	CC0	CC32	PC	Bank; User 2	CC0	CC32	PC	Bank: User 3	CC0	CC32	PC	Bank: Favorite 1-10
1	0	18	0		0	19	0		0	20-29	0	
2			1				1				1	
3			2				2				2	
4			3				3				3	
5			4				4				4	
6			5				5				5	
7			6				6				6	
8			7				7				7	
9			8				8				8	
10			9				9				9	
11			10				10				10	
12			11				11				11	
13			12				12				12	
14			13				13				13	
15			14				14				14	
16			15				15				15	
17			16				16				16	
18			17				17				17	
19			18				18				18	
20			19				19				19	
21			20				20				20	
22			21				21				21	
23			22				22				22	
24			23				23				23	
25			24				24				24	
26			25				25				25	
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	

Prvky stylu

Pozn.: Můžete vzdáleně volit různé prvky stylů na Pa800, vysláním zpráv Program Change na Control kanál (viz "MIDI: MIDI In kanály" na str. 204).

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Intro 1	81	Intro 2	82	Intro 3/Count In	83	Variation 1	84	Variation 2
85	Variation 3	86	Variation 4	87	Fill 1	88	Fill 2	89	Fill 3/Break
90	Ending 1	91	Ending 2	92	Ending 3				

Pozn.: Uvedená čísla Program Change zachovávají 0-127 číselný systém.

Single Touch Settings (STS)

Pozn.: Můžete vzdáleně volit Single Touch Settings (STS) na Pa800, vysláním zpráv Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) a Program Change zpráv na Control kanále (viz "MIDI: MIDI In kanály" na str. 204). Je-li styl již zvolený, prostě pošlete zprávu Program Change.

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
The same as the Style to which the STS belongs		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	67	STS 4

Zvuky (podle bank)

Následující tabulka uvádí všechny Pa800 tovární zvuky, jak se jeví v bankách, přístupných stiskem tlačítek SOUND na ovládacím panelu.

Legenda: Tabulka rovněž obsahuje MIDI data, využitá k dálkovému ovládní volby zvuků. **CC00:** Control Change 0, nebo Bank Select MSB. **CC32:** Control Change 32, nebo Bank Select LSB. **PC:** Program Change. **Bank:** Sound/Performance Select tlačítko.

Name	CC00	CC32	PC
Bank: Piano			
Grand Piano RX	121	10	0
Grand Piano	121	3	0
Bright Piano GM	121	0	1
Grand&MovingPad	121	9	0
E.Grand Piano GM	121	0	2
Honky-Tonk GM	121	0	3
Harpsi KeyOff RX	121	3	6
Clav RX	121	5	7
AcousticPiano GM	121	0	0
Classic Piano	121	4	0
Jazz Piano	121	5	0
Piano & Strings	121	7	0
M1 Piano	121	2	2
Honky Wide	121	1	3
Harpsi 16' RX	121	5	6
Synth Clav RX	121	6	7
Bright Piano RX	121	5	1
Rock Piano	121	8	0
Ac. Piano Wide	121	1	0
Ac. Piano Dark	121	2	0
90's Piano	121	3	2
2000's Piano	121	4	2
Harpsichord GM	121	0	6
Clav GM	121	0	7
Bright PianoWide	121	1	1
Piano & Pad	121	4	1
Piano Pad 1	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
E. Grand Wide	121	1	2
Grand&FM Stack	121	7	2
Harpsi Octave	121	1	6
Clav Wah RX	121	2	7
Chorus Piano	121	5	2
Piano Layers	121	6	2
Piano & Vibes	121	6	0
Harpsi Wide	121	2	6
Harpsi Korg	121	4	6
Pulse Clav	121	1	7
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
Grand RX DEMO	121	11	0
Bank: E. Piano			
Tine E.Piano RX	121	18	4
Club E. Piano	121	11	4
Suit E.Piano 1	121	20	4
Vintage EP	121	4	4
Dig. E. Piano	121	14	5
Classic Tines	121	9	5

Name	CC00	CC32	PC
Classic Wurly 1	121	17	4
FM Pad E.P.	121	15	5
Tine E.Piano	121	19	4
Studio EP	121	7	4
Suit E.Piano 2	121	21	4
Dyno Tine EP 1	121	10	4
Stereo Dig. EP	121	6	5
Classic Dig. EP	121	7	5
Classic Wurly 2	121	12	4
FM Stack E.P.	121	16	5
Thin E. Piano	121	9	4
Pro Dyno EP	121	5	4
Pro Stage EP	121	6	4
Dyno Tine EP 2	121	22	4
Hybrid EP	121	8	5
Phantom Tine	121	10	5
Soft Wurly	121	13	4
White Pad EP	121	13	5
E. Piano 1 GM	121	0	4
R&B E. Piano	121	8	4
Bell E. Piano 1	121	23	4
Bell E. Piano 2	121	24	4
E. Piano 2 GM	121	0	5
DW8000 EP	121	11	5
Tremolo Wurly	121	16	4
Sweeping EP	121	12	5
Detuned EP 1	121	1	4
60's E. Piano	121	3	4
EP1 Veloc.sw	121	2	4
Syn Piano X	121	5	5
Detuned EP 2	121	1	5
EP2 Veloc.sw	121	2	5
Hard Wurly	121	14	4
EP Phase	121	4	5
Vel. Wurly	121	15	4
EP Legend	121	3	5
Bank: Mallet & Bell			
Vibraphone 1 GM	121	0	11
Vibraphone 2	121	2	11
Vibraphone 3	121	3	11
Vibrap. Wide	121	1	11
Marimba GM	121	0	12
Marimba Wide	121	1	12
Marimba Key Off	121	2	12
Monkey Skuls	121	3	12
Xylophone GM	121	0	13
Balaphon	121	6	12
Celesta GM	121	0	8
Glockenspiel GM	121	0	9
Music Box GM	121	0	10
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Digi Bell	121	4	98
Steel Drums GM	121	0	114
Warm Steel	121	1	114
Vs Bell Boy	121	2	98
Tubular Bell GM	121	0	14
Church Bell 1	121	1	14
Church Bell 2	121	3	14
Krystal Bell	121	3	98
Tinkle Bell GM	121	0	112
Carillon	121	2	14

Name	CC00	CC32	PC
Dulcimer GM	121	0	15
Santur	121	1	15
Kalimba GM	121	0	108
Kalimba 2	121	1	108
Mallet Clock	121	5	12
Gamelan	121	1	112
Bali Gamelan	121	2	112
Garbage Mall	121	3	112
Bank: Accordion			
Harmonica AT 1	121	3	22
Harmonica AT 2	121	4	22
Harmonica GM	121	0	22
Cassotto 16'	121	12	21
Cassotto	121	9	21
Master Accordion	121	23	21
Accordion 16,8,4'	121	3	23
Sweet Musette	121	11	21
Sweet Harmonica	121	1	22
Harmonica 2	121	2	22
Cassotto Or.Tune	121	13	21
Cassotto NorTune	121	14	21
Acc.Clarinet OT	121	19	21
Acc. Clarinet NT	121	20	21
Acc. Piccolo OT	121	21	21
Acc. Piccolo NT	121	22	21
Accordion16,8'	121	2	23
Acc.16,8,4' Plus	121	8	23
French Musette	121	18	21
2 Voices Musette	121	16	21
3 Voices Musette	121	17	21
Detune Accordion	121	15	21
Fisa Master	121	8	21
Fisa 16,8'	121	6	21
Accordion16,4'	121	7	23
Fisa 16,4'	121	7	21
Musette Clar.	121	5	21
Musette 1	121	3	21
Musette 2	121	4	21
Accordion GM	121	0	21
Tango Accord. GM	121	0	23
Tango Accordion2	121	10	23
Fisa Tango!	121	1	23
Akordeon	121	2	21
Accordion 2	121	1	21
Accordion 3	121	24	21
Acc.16,8' & Bass	121	4	23
Acc. & Acc. Bass	121	9	23
Accordion Bass	121	5	23
Arabic Accordion	121	10	21
Steirisch.Akk.1	121	25	21
Steirisch.Akk.2	121	26	21
Steirisch.Akk.3	121	27	21
Steirisch.Akk.4	121	28	21
Acc.Voice Change	121	6	23
Bank: Organ			
Jimmy Organ V.	121	10	18
Perc. Organ GM	121	0	17
Perc. Organ 2	121	2	17
Perc. Organ 3	121	10	17
Perc. Organ 4 V.	121	9	17
Perc. Organ 5 V.	121	11	17

Name	CC00	CC32	PC
Classic Click	121	4	18
Perc.Short Decay	121	8	18
BX3 Rock 1 V.	121	10	16
BX3 Rock 2 V.	121	1	18
BX3 Rock 3 V.	121	5	18
BX3 Rock 4V.	121	12	18
Rock Organ GM	121	0	18
Rock Organ 2	121	11	18
Dirty B	121	3	18
Killer B	121	2	18
BX3 Full V.	121	6	16
BX3 Jazz V.	121	20	16
BX3 Jazz Pc. V.	121	9	18
BX3 Short Decay	121	7	17
Super BX Perc.	121	6	18
BX3 Gospel V.	121	21	16
Gospel Organ V.	121	13	16
Gospel Organ	121	9	16
Drawbars Slow V.	121	19	16
Drawbars Fast V.	121	18	16
Drawbars Org. GM	121	0	16
Drawbar Org. 2	121	3	16
Det.DrawbarsOrg.	121	1	16
Drawbars Organ	121	14	16
Old Wheels	121	3	17
Jazz Organ	121	8	16
Organ Low Pc. V.	121	4	17
Organ Low 1 V.	121	4	16
Organ Low 2 V.	121	15	16
Organ Mid V.	121	16	16
Organ Hi V.	121	17	16
Dark Organ 1 V.	121	7	16
Dark Organ 2 V.	121	5	16
Rotary Organ	121	8	17
Pipe Tutti 1	121	6	19
Pipe Tutti 2	121	8	19
Pipe Tutti 3	121	9	19
Pipe Tutti 4	121	10	19
Church Organ GM	121	0	19
Church Pipes	121	4	19
Church Oct. Mix	121	1	19
Full Pipes	121	5	19
Pipe Mixture	121	3	19
Pipe Flute 1	121	4	20
Pipe Flute 2	121	5	20
Flauto Pipes	121	3	20
Small Pipe	121	2	20
Puff Organ	121	1	20
Positive Organ	121	7	19
Detuned Church	121	2	19
Reed Organ GM	121	0	20
Det. Perc. Organ	121	1	17
VOX Legend	121	11	16
It. 60's Organ	121	2	16
M1 Organ	121	5	17
Dirty Jazz Organ	121	7	18
Arabian Organ	121	12	16
Big Theatre Org.	121	30	16
Theatre Organ 1	121	22	16
Theatre Organ 2	121	23	16
Theatre Organ 3	121	24	16
Theatre Organ 4	121	25	16

Name	CC00	CC32	PC
Tibia	121	26	16
Tibia 16/8/4'	121	27	16
Tibia & Vox	121	28	16
Post Horn Trem.	121	29	16
Tibia & Kinura	121	31	16
Tibia Vox Glock	121	32	16
Bank: Digi Organ			
Digital Drawbars	121	127	16
Bank: Guitar			
Nylon Gtr Pro1	121	8	24
Nylon Slide Pro	121	14	24
Steel Guitar Pro	121	19	25
12 Strings Pro	121	17	25
Soft Jazz Guitar	121	5	26
Single Coil Pro	121	14	27
5th Mute Gtr	121	21	28
Stereo Dist.Gtr	121	8	30
Nylon Gtr Pro2	121	11	24
Nylon Vel. Harm.	121	10	24
Pop Steel Gtr 1	121	21	25
Steel 12 String	121	5	25
JazzGtr SlidePro	121	6	26
Solid Guitar	121	21	27
Clean Funk RX1	121	10	28
Dist. Guitar RX1	121	9	30
Nylon Bossa	121	4	24
Spanish Guitar	121	6	24
Steel Slide Pro1	121	13	25
12 Strings Gtr	121	1	25
Club Jazz Gtr 1	121	2	26
Clean Guitar 2	121	20	27
Funk Stein RX1	121	12	28
Dist. Guitar RX2	121	10	30
Nylon Guitar GM	121	0	24
Nylon Key Off	121	2	24
Steel Guitar GM	121	0	25
Pop Steel Gtr 2	121	22	25
Club Jazz Gtr 2	121	3	26
Vintage S.1	121	19	27
Clean Mute Gtr	121	6	28
Distortion GtrGM	121	0	30
Nylon Guitar 2	121	15	24
Ac.Guitar KeyOff	121	5	24
Steel Guitar 3	121	20	25
Steel Guitar 2	121	4	25
Clean Jazz 1	121	22	27
Clean Gtr Pro1	121	13	27
Muted Guitar GM	121	0	28
Dist. Clean Gtr	121	11	30
Nylon Guitar 3	121	3	24
Brazilian Guitar	121	9	24
Steel Folk Gtr	121	9	25
Steel Slide Pro2	121	14	25
Jazz Guitar GM	121	0	26
Chorus Gtr Pro	121	18	27
Mute Vel. Gtr	121	2	28
Overdrive Gtr GM	121	0	29
Guitar Strings	121	7	24
Steel & Body	121	3	25
Pop Steel Slide	121	23	25
Finger Key Off	121	7	25

Name	CC00	CC32	PC
Clean Jazz 2	121	23	27
Tel. Middle	121	26	27
Clean Funk	121	8	28
Wet Dist. Guitar	121	6	30
Mandolin	121	2	25
Mandolin Key Off	121	10	25
Mandolin Trem.	121	11	25
Mandolin Ens. 1	121	26	25
Mandolin Ens. 2	121	27	25
Banjo GM	121	0	105
Banjo Key Off	121	1	105
Banjo RX	121	4	105
Sitar GM	121	0	104
Sitar 2	121	1	104
Sitar Tambou	121	2	104
Sitar Sitar	121	7	104
Indian Stars	121	3	104
Indian Frets	121	4	104
Tambra	121	6	104
Ukulele	121	1	24
Bouzouki	121	5	104
Kanoun 1	121	5	107
Kanoun 2	121	2	107
Kanoun Trem. 1	121	6	107
Kanoun Trem. 2	121	3	107
Kanoun Mix	121	4	107
Oud 1	121	5	105
Oud 2	121	2	105
Ac. Baglama 1	121	7	107
Ac. Baglama 2	121	8	107
Ac. Baglama Grp.	121	9	107
Shamisen GM	121	0	106
Koto GM	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
Finger Tips	121	8	25
Hackbrett	121	6	25
Reso. Guitar	121	12	25
Country Nu	121	11	27
Pedal Steel Gtr1	121	1	26
Pedal Steel Gtr2	121	4	26
Jazz Man	121	3	28
Tel. Bridge	121	27	27
54 E. Guitar	121	24	27
Guitarish	121	8	27
Mid Tone Gtr	121	2	27
Single Coil	121	6	27
Stra. Vel. Pro	121	16	27
Stra. Gtr Slide	121	17	27
Stra. Chime	121	5	28
New Stra.Guitar	121	7	27
Clean Guitar GM	121	0	27
Clean Gtr Pro2	121	15	27
Clean Guitar 3	121	25	27
Det. Clean Gtr	121	1	27
Soft Overdrive	121	2	29
Chorus Guitar	121	3	27
Vintage S.2	121	4	27
Proces.E.Guitar	121	5	27
L&R E.Guitar 1	121	9	27
L&R E.Guitar 2	121	10	27
R&R Guitar	121	4	28
Funky Cut Gtr	121	1	28

Name	CC00	CC32	PC
Rhythm E.Guitar	121	7	28
Muted Guitar 2	121	19	28
E.Gtr Harmonics	121	2	31
Solo Dist.Guitar	121	7	30
Dist. Steel Gtr	121	12	30
Gtr Harmonic GM	121	0	31
Feedback Guitar	121	1	30
Guitar Pinch	121	1	29
Power Chords	121	4	30
Joystick Gtr Y-	121	3	30
Mute Monster	121	5	30
Disto Mute	121	9	28
Dist.Rhythmic Gtr	121	2	30
Guitar Feedback	121	1	31
Nylon Gtr RX1	121	12	24
Nylon Gtr RX2	121	13	24
Steel Guitar RX1	121	15	25
Steel Guitar RX2	121	16	25
12 Strings RX	121	18	25
Pop SteelGtr RX1	121	24	25
Pop SteelGtr RX2	121	25	25
Vox Wah Chick RX	121	3	120
Funky Wah RX	121	12	27
Clean Funk RX2	121	11	28
Funk Stein RX2	121	13	28
Clean Guitar RX1	121	14	28
Clean Guitar RX2	121	15	28
Clean Guitar RX3	121	16	28
Clean Guitar RX4	121	17	28
Clean Guitar RX5	121	18	28
Clean Guitar RX6	121	20	28
Bank: Strings & Vocal			
Violin Expr. 1	121	2	40
Violin & Viola	121	2	41
Concert Str.RX	121	23	48
Movie Strings 1	121	5	49
Analog Strings 1	121	5	50
Strings Ens. RX	121	22	48
Wuuh Choir	121	8	52
Scat V.& Bass1	121	17	52
Violin Expr. 2	121	4	40
Viola Expr.	121	1	41
Ensemble & Solo	121	11	48
Movie Strings 2	121	6	49
Analog Strings 2	121	2	50
i3 Strings	121	5	48
Oh-Ah Voices	121	9	52
Femal&Male Scat	121	14	52
Slow Violin	121	3	40
Strings Quartet	121	9	48
Full Strings	121	2	49
Stereo Strings	121	3	48
Master Pad	121	2	89
N Strings	121	6	48
Take Voices 1	121	4	52
Scat V.& Bass2	121	18	52
Slow Att.Violin	121	1	40
Chamber Strings	121	12	48
Arco Strings	121	7	48
Legato Strings	121	4	48
Sweeper Strings	121	1	49
Symphonic Bows	121	10	48

Name	CC00	CC32	PC
Ooh Slow Voice	121	3	52
Scat Voices RX	121	19	52
Orchestra Tutti1	121	14	48
Orchestra Tutti2	121	19	48
Orch. & Oboe 1	121	16	48
Orch. & Oboe 2	121	17	48
Strings & Horns	121	15	48
Orchestra&Flute	121	20	48
Strings & Glock.	121	18	48
Spiccato Strings	121	4	49
Violin GM	121	0	40
Viola GM	121	0	41
Cello GM	121	0	42
Contrabass GM	121	0	43
Tremolo Str. GM	121	0	44
Harp GM	121	0	46
Pizzicato Str.GM	121	0	45
Pizz. Ensemble	121	1	45
Pizz. Section	121	2	45
Double Strings	121	3	45
Octave Strings	121	8	48
60's Strings	121	2	48
Strings Ens.1 GM	121	0	48
Strings Ens.2 GM	121	0	49
Strings Ens. 3	121	21	48
Strings Ens. 4	121	3	49
Synth Strings1GM	121	0	50
Synth Strings2GM	121	0	51
Synth Strings 3	121	1	50
Synth Strings 4	121	6	50
Synth Strings 5	121	1	51
Strings & Brass	121	1	48
Arabic Strings	121	13	48
Fiddle GM	121	0	110
Male Scat	121	16	52
Femal Scat	121	15	52
Take Voices 2	121	5	52
Aah Choir	121	7	52
Choir Aahs GM	121	0	52
Choir Aahs 2	121	1	52
Grand Choir	121	11	52
Slow Choir	121	10	52
Voice Oohs GM	121	0	53
Ooh Choir	121	6	52
Ooh Voices	121	2	52
Choir Light	121	12	52
Synth Voice GM	121	0	54
Synth Voices 2	121	6	54
Cyber Choir	121	2	85
Odyssey	121	4	50
Voice Lead GM	121	0	85
Choir Pad GM	121	0	91
Halo Pad GM	121	0	94
Full Vox Pad	121	9	91
Strings Choir	121	13	52
Analog Velve	121	3	50
Vocalesque	121	2	54
Fresh Breath	121	7	91
Ether Voices	121	1	85
Dream Voice	121	5	54
Humming	121	1	53
Analog Voice	121	1	54

Name	CC00	CC32	PC
Classic Vox	121	4	54
Doolally	121	2	53
Vocalscape	121	3	54
Heaven	121	3	91
Airways	121	3	53
Yang Chin	121	1	46
Bank: Trumpet & Trbn.			
Trumpet Expr.1	121	15	56
Trumpet Expr.2	121	4	56
Cornet Expr.	121	21	56
Sweet FlugelHorn	121	12	56
Trombone Expr. 1	121	6	57
Trombone Vel. 1	121	8	57
Hard Trombone	121	3	57
Wah Trumpet	121	2	59
Trumpet Pro 1	121	10	56
Cornet Pro 1	121	22	56
Trumpet Overb.	121	2	56
Flugel Horn Pro	121	13	56
Trombone Expr. 2	121	7	57
Trombone Vel. 2	121	9	57
Trombone Pro Vel	121	11	57
Mute Trumpet GM	121	0	59
Trumpet Pro 2	121	11	56
Trumpet Pro 3	121	16	56
Cornet Pro 2	121	23	56
Warm Flugel	121	8	56
Pitch Trombone	121	5	57
Trombone Vel. 3	121	10	57
Soft Trombone	121	4	57
Mute Trumpet 2	121	1	59
Concert Trumpet	121	19	56
Concert Trp.Pro	121	20	56
Alp Trumpet	121	17	56
Dual Trumpets	121	6	56
Trombone GM	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
Bright Trombone	121	2	57
Trombone 3	121	12	57
Trumpet GM	121	0	56
Trumpet 2	121	14	56
BeBop Cornet	121	9	56
Flugel Horn	121	7	56
Trumpet Shake Y+	121	18	56
Mono Trumpet	121	3	56
Dark Trumpet	121	1	56
Trumpet Pitch	121	5	56
Tuba GM	121	0	58
Tuba Gold	121	2	58
Oberkr. Tuba	121	1	58
Dynabone	121	3	58
Ob. Tuba & E.Bass 1	121	4	58
Ob. Tuba & E.Bass 2	121	5	58
Bank: Brass			
Big Band Brass 1	121	32	61
Big Band Brass 2	121	4	61
Tight Brass 1	121	27	61
Tight Brass 2	121	29	61
Tight Brass Pro	121	28	61
Big BandShake Y+	121	33	61
Trumpet Ens1 Y+	121	35	61

Name	CC00	CC32	PC
Trumpet Ens2 Y+	121	36	61
Trumpet Ens.	121	9	61
Trpts & Trombs	121	34	61
Trombone Ens.	121	10	61
Trombones	121	11	61
Trpts & Brass	121	7	61
Fat Brass	121	13	61
Dyna Brass 1	121	14	61
Dyna Brass 2	121	22	61
Glen & Friends	121	3	61
Glen & Boys	121	6	61
Sax & Brass	121	5	61
Brass & Sax	121	16	61
Mute Ensemble 1	121	3	59
Mute Ensemble 2	121	4	59
Flute Muted	121	6	73
Double Brass	121	24	61
French Horn GM	121	0	60
French Horn 2	121	1	60
French Section	121	2	60
Horns & Ensemble	121	4	60
Classic Horns	121	3	60
Attack Brass	121	8	61
Brass of Power	121	30	61
Sforzato Brass	121	23	61
Brass Section GM	121	0	61
Brass Section 2	121	1	61
Power Brass	121	21	61
Brass Expr.	121	15	61
Film Brass	121	17	61
Movie Brass	121	20	61
Brass Slow	121	18	61
Fanfare	121	19	61
Synth Brass 1GM	121	0	62
Synth Brass 2GM	121	0	63
Synth Brass 3	121	1	62
Synth Brass 4	121	1	63
Synth Brass 5	121	5	62
Synth Brass 6	121	5	63
Analog Brass 1	121	2	62
Analog Brass 2	121	2	63
Elektrik Brass	121	4	62
Jump Brass	121	3	62
Brass Pad	121	3	63
Brass Section 3	121	31	61
Orchestra Hit GM	121	0	55
Brass Fall	121	26	61
Tight Brass 3	121	2	61
Tight Brass 4	121	12	61
Brass Impact	121	4	55
Brass Hit	121	25	61
Euro Hit	121	3	55
Bass Hit Plus	121	1	55
Netherland Hit	121	8	55
6th Hit	121	2	55
Bank: Sax			
Alto Sax Expr.	121	9	65
Alto Sax RX	121	10	65
Tenor Sax Noise1	121	1	66
Tenor Sax Noise2	121	6	66
Sweet Soprano 1	121	3	64
Soprano Pro	121	2	64

Name	CC00	CC32	PC
Baritone Sax Pro	121	3	67
Breathy Baritone	121	2	67
Sweet Alto Sax 1	121	5	65
Soft Alto Sax	121	7	65
Tenor Sax Expr.1	121	7	66
Jazz Tenor 1	121	9	66
Sweet Soprano 2	121	4	64
Sweet Soprano 3	121	1	64
Baritone Sax GM	121	0	67
Baritone Sax 2	121	4	67
Alto Sax Pro	121	8	65
Sweet Alto Sax 2	121	6	65
Alto Sax GM	121	0	65
Alto Breath	121	1	65
Tenor Sax Expr.2	121	8	66
Jazz Tenor 2	121	10	66
Tenor Breath	121	3	66
Tenor Sax GM	121	0	66
Breathy Alto Sax	121	3	65
Alto Sax Growl	121	4	65
Soft Tenor	121	2	66
Tenor Growl	121	4	66
Folk Sax	121	5	66
Soprano Sax GM	121	0	64
Baritone Growl	121	1	67
Cool Sax Ens.	121	11	65
Sax Ensemble	121	2	65
Reed of Power	121	11	66
Bank: Woodwind			
Flute Switch	121	2	73
Jazz Flute RX	121	10	73
Flute Frullato	121	4	73
Clarinet Pro 1	121	8	71
Oboe GM	121	0	68
Whistle RX1	121	3	78
Pan Flute GM	121	0	75
Nay	121	2	72
Jazz Flute Expr.	121	1	73
Flute Dyn. 5th	121	3	73
Flute GM	121	0	73
Clarinet Pro 2	121	9	71
Bassoon GM	121	0	70
Whistle RX2	121	4	78
Old Shakuhachi	121	1	77
HighlandBagPipes	121	3	109
Flute 2	121	9	73
Wooden Flute	121	7	73
Piccolo GM	121	0	72
Jazz Clarinet	121	1	71
Double Reed	121	1	68
Whistle Breathe	121	2	78
Blown Bottle GM	121	0	76
Bambu Flute	121	8	73
Orchestra Flute	121	5	73
Woodwinds	121	6	71
Small Orchestra	121	1	72
Clarinet Ens.	121	5	71
Section Winds 1	121	3	71
Section Winds 2	121	4	71
Reeds & Saxes	121	10	71
Shanai GM	121	0	111
English Horn GM	121	0	69

Name	CC00	CC32	PC
English Horn 2	121	1	69
Clarinet GM	121	0	71
Folk Clarinet	121	7	71
Recorder GM	121	0	74
Recorder 2	121	1	74
Whistle GM	121	0	78
Whistle 2	121	1	78
Bag Pipes GM	121	0	109
Uilleann BagPipes	121	2	109
War Pipes	121	1	109
Ocarina GM	121	0	79
Kawala	121	1	75
Shakuhachi GM	121	0	77
Shakuhachi 2	121	2	77
Hichiriki	121	2	111
Clarinet GM	121	0	71
Klarnet 1	121	11	71
Klarnet 2	121	12	71
Zurna 1	121	3	111
Zurna 2	121	1	111
Flute Click	121	1	121
Bank: Synth 1			
The Pad	121	4	89
Dark Pad	121	6	89
Analog Pad 1	121	8	89
Analog Pad 2	121	9	89
Vintage Pad	121	11	89
OB Pad	121	12	89
Dark Anna	121	13	89
Symphonic Ens.	121	14	89
Future Pad	121	5	91
Air Clouds	121	1	97
Tinklin Pad	121	3	97
Pods In Pad	121	4	97
Vintage Sweep	121	7	95
You Decide	121	8	95
Korgmatose	121	13	90
Reoccurring Astra	121	6	95
Money Pad	121	5	89
Tsunami Wave	121	6	91
Ravelian Pad	121	8	91
Astral Dream	121	1	95
Meditate	121	2	95
Reso Down	121	2	97
Sky Watcher	121	2	90
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Cross Sweep	121	6	90
Digi Ice Pad	121	2	101
Crimson 5ths	121	1	86
Freedom Pad	121	7	89
Noble Pad	121	5	97
Mellow Pad	121	4	95
Lonely Spin	121	1	100
Cinema Pad	121	5	95
Virtual Traveler	121	1	88
Synth Ghostly	121	2	100
Motion Ocean	121	1	96
Moon Cycles	121	5	102
Farluce	121	11	90
Bell Pad	121	6	98
Bell Choir	121	7	98

Name	CC00	CC32	PC
Warm Pad GM	121	0	89
Sweep Pad GM	121	0	95
Soundtrack GM	121	0	97
Sine Pad	121	1	89
Itopia Pad	121	1	91
Big Panner	121	4	63
Dance ReMix	121	10	91
Rave	121	6	97
Elastick Pad	121	7	97
Moving Bell	121	5	98
Analog Pad 3	121	10	89
Big Sweep Stab	121	12	90
Fresh Air 1	121	2	91
Fresh Air 2	121	11	91
Pop Synth Pad 1	121	4	91
Pop Synth Pad 2	121	12	91
80's Pop Synth	121	2	93
Bank: Synth 2			
Old Portamento	121	3	80
Power Saw	121	5	81
Octo Lead	121	6	81
Electro Lead	121	2	87
Rich Lead	121	3	87
Thin Analog Lead	121	4	87
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
Sine Wave	121	6	80
Synchro City	121	2	84
Wild Arp	121	6	55
Express. Lead	121	5	87
HipHop Lead	121	6	87
Analog Lead	121	7	80
Seq Lead	121	7	81
Old & Analog	121	8	80
Phat Saw Lead	121	8	81
Glide Lead	121	9	81
Gliding Square	121	9	80
Flip Blip	121	7	55
Power Synth	121	3	89
Sine Switch	121	10	80
Reso Sweep	121	1	90
Synth Sweeper	121	3	90
Cosmic	121	1	93
Motion Raver	121	1	101
Sync Kron	121	3	84
Fire Wave	121	10	81
Digital PolySix	121	7	90
A Leadload	121	11	87
Noisy Stabb	121	8	90
Mega Synth	121	9	90
Tecno Phonic	121	10	90
Dark Element	121	3	95
Band Passed	121	3	102
Cat Lead	121	9	87
Pan Reso	121	4	102
Square Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Auto Pilot 1	121	14	38
Metallic Rez	121	4	84
Square Bass	121	7	87
Synth Pianoid	121	12	81
Brian Sync	121	5	84

Name	CC00	CC32	PC
Arp Twins	121	6	84
Arp Angeles	121	2	88
Big & Raw	121	8	87
Caribbean	121	2	96
Lead Square GM	121	0	80
Lead Saw GM	121	0	81
Calliope GM	121	0	82
Chiff GM	121	0	83
Charang GM	121	0	84
Fifths Lead GM	121	0	86
Bass & Lead GM	121	0	87
New Age Pad GM	121	0	88
Polysynth GM	121	0	90
Bowed Glass GM	121	0	92
Metallic Pad GM	121	0	93
Crystal GM	121	0	98
Atmosphere GM	121	0	99
Brightness GM	121	0	100
Lead Square 2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Lead Saw 2	121	1	81
Lead Saw Pulse	121	2	81
Lead Double Saw	121	3	81
Seq. Analog	121	4	81
Wire Lead	121	1	84
Soft Wrl	121	1	87
OB Lead	121	10	87
LoFi Ethnic	121	7	84
Port Whine	121	12	80
2VCO Planet Lead	121	13	80
VCF Modulation	121	3	101
Bank: Bass			
Acous. Bass Pro1	121	3	32
Jazz Bass	121	9	32
Finger Bass GM	121	0	33
Finger Bass 2	121	6	33
The Other Slap	121	5	37
Finger Slap 1	121	12	33
Pick Bass 1	121	7	34
Fretless Bass GM	121	0	35
Acous. Bass Pro2	121	4	32
Acoustic Bass GM	121	0	32
Finger Bass 3	121	7	33
Finger Bass 4	121	10	33
Super Bass 1	121	1	36
Super Bass 2	121	2	36
Pick Bass 2	121	8	34
Sweet Fretless	121	3	35
Bass & Ride 1	121	6	32
Acoustic Bass 2	121	8	32
Finger Bass 5	121	15	33
Bright Finger B.	121	9	33
Slap Bass 1 GM	121	0	36
Slap Bass 2 GM	121	0	37
Picked E.Bass GM	121	0	34
Fretless Bass 2	121	1	35
Bass & Ride 2	121	2	32
Ac. Bass Buzz	121	1	32
Finger E.Bass1	121	2	33
Finger E.Bass2	121	3	33
Slap Bass 3	121	6	36
Slap Bass 4	121	6	37

Name	CC00	CC32	PC
Picked E.Bass 4	121	11	34
Fretless Bass 3	121	2	35
DarkWoody A.Bass	121	5	32
More mid! Bass	121	11	33
Chorus Fing.Bass	121	8	33
Finger E.Bass3	121	4	33
Woofer Pusher B.	121	6	35
Slap Bass 5	121	7	37
Dyna Slap Bass	121	3	37
Chorus Slap Bass	121	4	37
Dyna Bass	121	2	37
Finger Slap 2	121	1	33
Thumb Bass	121	1	37
Picked E.Bass 2	121	1	34
Ticktacing Bass	121	9	34
Picked E.Bass 3	121	2	34
Bass Mute	121	5	34
Fretless Bass 4	121	7	35
Synth Bass 1 GM	121	0	38
Synth Bass 2 GM	121	0	39
Synth Bass 3	121	18	38
Synth Bass 4	121	15	39
Stick Bass	121	5	33
Dark R&B Bass2	121	5	35
Bass&Gtr Double	121	6	34
FingerB.& Guitar	121	14	33
Bass & Guitar	121	4	34
Auto Pilot 2	121	13	39
Bass4 Da Phunk	121	14	39
Syn Bass Warm	121	1	38
Syn Bass Reso	121	2	38
Dark R&B Bass1	121	4	35
Attack Bass	121	1	39
Rubber Bass	121	2	39
Dr. Octave	121	16	38
Monofilter Bass	121	11	39
Synth Bass 80ish	121	9	39
Reso Bass	121	12	39
Autofilter Bass	121	10	39
Drive Bass	121	17	38
Nasty Bass	121	6	39
30303 Bass	121	5	38
Stein Bass	121	3	34
Euro Bass	121	4	39
Jungle Rez	121	5	39
30303 Square	121	6	38
Bass Square	121	7	38
Phat Bass	121	7	39
Syn Bass Res	121	8	38
Clav Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
Attack Pulse	121	3	39
Digi Bass 1	121	9	38
Blind as a Bat	121	12	38
Poinker Bass	121	8	39
Digi Bass 3	121	11	38
Jungle Bass	121	13	38
Hybrid Bass	121	15	38
Digi Bass 2	121	10	38
Techno Org.Bass	121	6	17
Organ Pedal 1	121	10	32
Organ Pedal 2	121	11	32

Name	CC00	CC32	PC
Acous. Bass RX	121	7	32
Finger Bass RX	121	13	33
SlapFing Bass RX	121	4	36
Picked Bass RX	121	10	34
SlapPick Bass RX	121	5	36
FunkSlap Bass RX	121	3	36
Bank: Drum & Perc.			
Timpani GM	121	0	47
Agogo GM	121	0	113
Log Drum	121	4	12
Woodblock GM	121	0	115
Castanets	121	1	115
Taiko Drum GM	121	0	116
Concert BassDrum	121	1	116
Melodic Tom GM	121	0	117
Melodic Tom 2	121	1	117
Reverse Tom	121	2	117
Synth Drum GM	121	0	118
Rhythm Box Tom	121	1	118
Electric Drum	121	2	118
Reverse Snare	121	3	118
Reverse CymbalGM	121	0	119
Reverse Cymbal 2	121	2	119
Dragon Gong	121	1	119
Bank: SFX			
Goblins GM	121	0	101
Echo Drops GM	121	0	102
Star Theme GM	121	0	103
Gtr FretNoise GM	121	0	120
Breath Noise GM	121	0	121
Seashore GM	121	0	122
Bird Tweet GM	121	0	123
Ac. Bass String	121	2	120
Telephone GM	121	0	124
Helicopter GM	121	0	125
Applause GM	121	0	126
Gun Shot GM	121	0	127
Synth Mallet	121	1	98
Echo Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
Guitar Cut Noise	121	1	120
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Dog	121	1	123
Horse Gallop	121	2	123
Bird Tweet 2	121	3	123
Telephone 2	121	1	124
Door Creak	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125
Jet Plane	121	7	125

Name	CC00	CC32	PC
Starship	121	8	125
Burst Noise	121	9	125
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126
Punch	121	3	126
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Machine Gun	121	1	127
Laser Gun	121	2	127
Explosion	121	3	127
Ice Rain GM	121	0	96
Jaw Harp	121	3	105
Hit in India	121	5	55
Stadium	121	6	126

Zvuky (podle Program Change)

Následující tabulka uvádí všechny Pa800 tovární zvuky v pořadí dle čísel Bank Select-Program Change.

Legenda: Tabulka rovněž obsahuje MIDI data, využitá k dálkovému ovládní volby zvuků. **CC00:** Control Change 0, or Bank Select MSB. **CC32:** Control Change 32, or Bank Select LSB. **PC:** Program Change. **Bank:** Sound/Performance Select button.

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	0	0	AcousticPiano GM	Piano	<input type="checkbox"/>
121	1	0	Ac. Piano Wide	Piano	<input type="checkbox"/>
121	2	0	Ac. Piano Dark	Piano	<input type="checkbox"/>
121	3	0	Grand Piano	Piano	
121	4	0	Classic Piano	Piano	
121	5	0	Jazz Piano	Piano	
121	6	0	Piano & Vibes	Piano	
121	7	0	Piano & Strings	Piano	
121	8	0	Rock Piano	Piano	
121	9	0	Grand&MovingPad	Piano	
121	10	0	Grand Piano RX	Piano	
121	11	0	Grand RX DEMO	Piano	
121	0	1	Bright Piano GM	Piano	<input type="checkbox"/>
121	1	1	Bright PianoWide	Piano	<input type="checkbox"/>
121	2	1	Piano Pad 1	Piano	<input type="checkbox"/>
121	3	1	Piano Pad 2	Piano	
121	4	1	Piano & Pad	Piano	
121	5	1	Bright Piano RX	Piano	
121	0	2	E.Grand Piano GM	Piano	<input type="checkbox"/>
121	1	2	E. Grand Wide	Piano	<input type="checkbox"/>
121	2	2	M1 Piano	Piano	
121	3	2	90's Piano	Piano	
121	4	2	2000's Piano	Piano	
121	5	2	Chorus Piano	Piano	
121	6	2	Piano Layers	Piano	
121	7	2	Grand&FM Stack	Piano	
121	0	3	Honky-Tonk GM	Piano	<input type="checkbox"/>
121	1	3	Honky Wide	Piano	<input type="checkbox"/>
121	0	4	E. Piano 1 GM	E.Piano	<input type="checkbox"/>
121	1	4	Detuned EP 1	E.Piano	<input type="checkbox"/>
121	2	4	EP1 Veloc.sw	E.Piano	<input type="checkbox"/>
121	3	4	60's E. Piano	E.Piano	<input type="checkbox"/>
121	4	4	Vintage EP	E.Piano	
121	5	4	Pro Dyno EP	E.Piano	
121	6	4	Pro Stage EP	E.Piano	
121	7	4	Studio EP	E.Piano	
121	8	4	R&B E. Piano	E.Piano	
121	9	4	Thin E. Piano	E.Piano	
121	10	4	Dyno Tine EP 1	E.Piano	
121	11	4	Club E. Piano	E.Piano	
121	12	4	Classic Wurlly 2	E.Piano	
121	13	4	Soft Wurlly	E.Piano	
121	14	4	Hard Wurlly	E.Piano	
121	15	4	Vel. Wurlly	E.Piano	
121	16	4	Tremolo Wurlly	E.Piano	
121	17	4	Classic Wurlly 1	E.Piano	
121	18	4	Tine E.Piano RX	E.Piano	
121	19	4	Tine E.Piano	E.Piano	
121	20	4	Suit E.Piano 1	E.Piano	
121	21	4	Suit E.Piano 2	E.Piano	
121	22	4	Dyno Tine EP 2	E.Piano	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	23	4	Bell E. Piano 1	E.Piano	
121	24	4	Bell E. Piano 2	E.Piano	
121	0	5	E. Piano 2 GM	E.Piano	√
121	1	5	Detuned EP 2	E.Piano	√
121	2	5	EP2 Veloc.sw	E.Piano	√
121	3	5	EP Legend	E.Piano	√
121	4	5	EP Phase	E.Piano	√
121	5	5	Syn Piano X	E.Piano	
121	6	5	Stereo Dig. EP	E.Piano	
121	7	5	Classic Dig. EP	E.Piano	
121	8	5	Hybrid EP	E.Piano	
121	9	5	Classic Tines	E.Piano	
121	10	5	Phantom Tine	E.Piano	
121	11	5	DW8000 EP	E.Piano	
121	12	5	Sweeping EP	E.Piano	
121	13	5	White Pad EP	E.Piano	
121	14	5	Dig. E. Piano	E.Piano	
121	15	5	FM Pad E.P.	E.Piano	
121	16	5	FM Stack E.P.	E.Piano	
121	0	6	Harpsichord GM	Piano	√
121	1	6	Harpsi Octave	Piano	√
121	2	6	Harpsi Wide	Piano	√
121	3	6	Harpsi KeyOff RX	Piano	√
121	4	6	Harpsi Korg	Piano	
121	5	6	Harpsi 16' RX	Piano	
121	0	7	Clav GM	Piano	√
121	1	7	Pulse Clav	Piano	√
121	2	7	Clav Wah RX	Piano	
121	3	7	Clav Snap	Piano	
121	4	7	Sticky Clav	Piano	
121	5	7	Clav RX	Piano	
121	6	7	Synth Clav RX	Piano	
121	0	8	Celesta GM	Mallet & Bell	√
121	0	9	Glockenspiel GM	Mallet & Bell	√
121	1	9	Sistro	Mallet & Bell	
121	0	10	Music Box GM	Mallet & Bell	√
121	1	10	Orgel	Mallet & Bell	
121	0	11	Vibraphone 1 GM	Mallet & Bell	√
121	1	11	Vibrap. Wide	Mallet & Bell	√
121	2	11	Vibraphone 2	Mallet & Bell	
121	3	11	Vibraphone 3	Mallet & Bell	
121	0	12	Marimba GM	Mallet & Bell	√
121	1	12	Marimba Wide	Mallet & Bell	√
121	2	12	Marimba Key Off	Mallet & Bell	
121	3	12	Monkey Skuls	Mallet & Bell	
121	4	12	Log Drum	Drum & Perc.	
121	5	12	Mallet Clock	Mallet & Bell	
121	6	12	Balaphon	Mallet & Bell	
121	0	13	Xylophone GM	Mallet & Bell	√
121	0	14	Tubular Bell GM	Mallet & Bell	√
121	1	14	Church Bell 1	Mallet & Bell	√
121	2	14	Carillon	Mallet & Bell	√
121	3	14	Church Bell 2	Mallet & Bell	
121	0	15	Dulcimer GM	Mallet & Bell	√
121	1	15	Santur	Mallet & Bell	
121	0	16	Drawbars Org. GM	Organ	√
121	1	16	Det.DrawbarsOrg.	Organ	√
121	2	16	It. 60's Organ	Organ	√
121	3	16	Drawbar Org. 2	Organ	√
121	4	16	Organ Low 1 V.	Organ	
121	5	16	Dark Organ 2 V.	Organ	
121	6	16	BX3 Full V.	Organ	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	7	16	Dark Organ 1 V.	Organ	
121	8	16	Jazz Organ	Organ	
121	9	16	Gospel Organ	Organ	
121	10	16	BX3 Rock 1 V.	Organ	
121	11	16	VOX Legend	Organ	
121	12	16	Arabian Organ	Organ	
121	13	16	Gospel Organ V.	Organ	
121	14	16	Drawbars Organ	Organ	
121	15	16	Organ Low 2 V.	Organ	
121	16	16	Organ Mid V.	Organ	
121	17	16	Organ Hi V.	Organ	
121	18	16	Drawbars Fast V.	Organ	
121	19	16	Drawbars Slow V.	Organ	
121	20	16	BX3 Jazz V.	Organ	
121	21	16	BX3 Gospel V.	Organ	
121	22	16	Theatre Organ 1	Organ	
121	23	16	Theatre Organ 2	Organ	
121	24	16	Theatre Organ 3	Organ	
121	25	16	Theatre Organ 4	Organ	
121	26	16	Tibia	Organ	
121	27	16	Tibia 16/8/4'	Organ	
121	28	16	Tibia & Vox	Organ	
121	29	16	Post Horn Trem.	Organ	
121	30	16	Big Theatre Org.	Organ	
121	31	16	Tibia & Kinura	Organ	
121	32	16	Tibia Vox Glock	Organ	
121	0	17	Perc. Organ GM	Organ	□
121	1	17	Det. Perc. Organ	Organ	□
121	2	17	Perc. Organ 2	Organ	□
121	3	17	Old Wheels	Organ	
121	4	17	Organ Low Pc. V.	Organ	
121	5	17	M1 Organ	Organ	
121	6	17	Techno Org.Bass	Bass	
121	7	17	BX3 Short Decay	Organ	
121	8	17	Rotary Organ	Organ	
121	9	17	Perc. Organ 4 V.	Organ	
121	10	17	Perc. Organ 3	Organ	
121	11	17	Perc. Organ 5 V.	Organ	
121	0	18	Rock Organ GM	Organ	□
121	1	18	BX3 Rock 2 V.	Organ	
121	2	18	Killer B	Organ	
121	3	18	Dirty B	Organ	
121	4	18	Classic Click	Organ	
121	5	18	BX3 Rock 3 V.	Organ	
121	6	18	Super BX Perc.	Organ	
121	7	18	Dirty Jazz Organ	Organ	
121	8	18	Perc.Short Decay	Organ	
121	9	18	BX3 Jazz Pc. V.	Organ	
121	10	18	Jimmy Organ V.	Organ	
121	11	18	Rock Organ 2	Organ	
121	12	18	BX3 Rock 4 V.	Organ	
121	0	19	Church Organ GM	Organ	□
121	1	19	Church Oct. Mix	Organ	□
121	2	19	Detuned Church	Organ	□
121	3	19	Pipe Mixture	Organ	
121	4	19	Church Pipes	Organ	
121	5	19	Full Pipes	Organ	
121	6	19	Pipe Tutti 1	Organ	
121	7	19	Positive Organ	Organ	
121	8	19	Pipe Tutti 2	Organ	
121	9	19	Pipe Tutti 3	Organ	
121	10	19	Pipe Tutti 4	Organ	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	0	20	Reed Organ GM	Organ	√
121	1	20	Puff Organ	Organ	√
121	2	20	Small Pipe	Organ	
121	3	20	Flauto Pipes	Organ	
121	4	20	Pipe Flute 1	Organ	
121	5	20	Pipe Flute 2	Organ	
121	0	21	Accordion GM	Accordion	√
121	1	21	Accordion 2	Accordion	√
121	2	21	Akordeon	Accordion	
121	3	21	Musette 1	Accordion	
121	4	21	Musette 2	Accordion	
121	5	21	Musette Clar.	Accordion	
121	6	21	Fisa 16,8'	Accordion	
121	7	21	Fisa 16,4'	Accordion	
121	8	21	Fisa Master	Accordion	
121	9	21	Cassotto	Accordion	
121	10	21	Arabic Accordion	Accordion	
121	11	21	Sweet Musette	Accordion	
121	12	21	Cassotto 16'	Accordion	
121	13	21	Cassotto Or.Tune	Accordion	
121	14	21	Cassotto NorTune	Accordion	
121	15	21	Detune Accordion	Accordion	
121	16	21	2 Voices Musette	Accordion	
121	17	21	3 Voices Musette	Accordion	
121	18	21	French Musette	Accordion	
121	19	21	Acc.Clarinet OT	Accordion	
121	20	21	Acc. Clarinet NT	Accordion	
121	21	21	Acc. Piccolo OT	Accordion	
121	22	21	Acc. Piccolo NT	Accordion	
121	23	21	Master Accordion	Accordion	
121	24	21	Accordion 3	Accordion	
121	25	21	Steirisch.Akk.1	Accordion	
121	26	21	Steirisch.Akk.2	Accordion	
121	27	21	Steirisch.Akk.3	Accordion	
121	28	21	Steirisch.Akk.4	Accordion	
121	0	22	Harmonica GM	Accordion	√
121	1	22	Sweet Harmonica	Accordion	
121	2	22	Harmonica 2	Accordion	
121	3	22	Harmonica AT 1	Accordion	
121	4	22	Harmonica AT 2	Accordion	
121	0	23	Tango Accord. GM	Accordion	√
121	1	23	Fisa Tango!	Accordion	
121	2	23	Accordion 16,8'	Accordion	
121	3	23	Accordion16,8,4'	Accordion	
121	4	23	Acc.16,8' & Bass	Accordion	
121	5	23	Accordion Bass	Accordion	
121	6	23	Acc.Voice Change	Accordion	
121	7	23	Accordion 16,4'	Accordion	
121	8	23	Acc.16,8,4' Plus	Accordion	
121	9	23	Acc. & Acc. Bass	Accordion	
121	10	23	Tango Accordion2	Accordion	
121	0	24	Nylon Guitar GM	Guitar	√
121	1	24	Ukulele	Guitar	√
121	2	24	Nylon Key Off	Guitar	√
121	3	24	Nylon Guitar 3	Guitar	√
121	4	24	Nylon Bossa	Guitar	
121	5	24	Ac.Guitar KeyOff	Guitar	
121	6	24	Spanish Guitar	Guitar	
121	7	24	Guitar Strings	Guitar	
121	8	24	Nylon Gtr Pro1	Guitar	
121	9	24	Brazilian Guitar	Guitar	
121	10	24	Nylon Vel. Harm.	Guitar	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	11	24	Nylon Gtr Pro2	Guitar	
121	12	24	Nylon Gtr RX1	Guitar	
121	13	24	Nylon Gtr RX2	Guitar	
121	14	24	Nylon Slide Pro	Guitar	
121	15	24	Nylon Guitar 2	Guitar	
121	0	25	Steel Guitar GM	Guitar	<input type="checkbox"/>
121	1	25	12 Strings Gtr	Guitar	<input type="checkbox"/>
121	2	25	Mandolin	Guitar	<input type="checkbox"/>
121	3	25	Steel & Body	Guitar	<input type="checkbox"/>
121	4	25	Steel Guitar 2	Guitar	
121	5	25	Steel 12 String	Guitar	
121	6	25	Hackbrett	Guitar	
121	7	25	Finger Key Off	Guitar	
121	8	25	Finger Tips	Guitar	
121	9	25	Steel Folk Gtr	Guitar	
121	10	25	Mandolin Key Off	Guitar	
121	11	25	Mandolin Trem.	Guitar	
121	12	25	Reso. Guitar	Guitar	
121	13	25	Steel Slide Pro1	Guitar	
121	14	25	Steel Slide Pro2	Guitar	
121	15	25	Steel Guitar RX1	Guitar	
121	16	25	Steel Guitar RX2	Guitar	
121	17	25	12 Strings Pro	Guitar	
121	18	25	12 Strings RX	Guitar	
121	19	25	Steel Guitar Pro	Guitar	
121	20	25	Steel Guitar 3	Guitar	
121	21	25	Pop Steel Gtr 1	Guitar	
121	22	25	Pop Steel Gtr 2	Guitar	
121	23	25	Pop Steel Slide	Guitar	
121	24	25	Pop SteelGtr RX1	Guitar	
121	25	25	Pop SteelGtr RX2	Guitar	
121	26	25	Mandolin Ens. 1	Guitar	
121	27	25	Mandolin Ens. 2	Guitar	
121	0	26	Jazz Guitar GM	Guitar	<input type="checkbox"/>
121	1	26	Pedal Steel Gtr1	Guitar	<input type="checkbox"/>
121	2	26	Club Jazz Gtr 1	Guitar	
121	3	26	Club Jazz Gtr 2	Guitar	
121	4	26	Pedal Steel Gtr2	Guitar	
121	5	26	Soft Jazz Guitar	Guitar	
121	6	26	JazzGtr SlidePro	Guitar	
121	0	27	Clean Guitar GM	Guitar	<input type="checkbox"/>
121	1	27	Det. Clean Gtr	Guitar	<input type="checkbox"/>
121	2	27	Mid Tone Gtr	Guitar	<input type="checkbox"/>
121	3	27	Chorus Guitar	Guitar	
121	4	27	Vintage S.2	Guitar	
121	5	27	Proces.E.Guitar	Guitar	
121	6	27	Single Coil	Guitar	
121	7	27	New Stra.Guitar	Guitar	
121	8	27	Guitarish	Guitar	
121	9	27	L&R E.Guitar 1	Guitar	
121	10	27	L&R E.Guitar 2	Guitar	
121	11	27	Country Nu	Guitar	
121	12	27	Funky Wah RX	Guitar	
121	13	27	Clean Gtr Pro1	Guitar	
121	14	27	Single Coil Pro	Guitar	
121	15	27	Clean Gtr Pro2	Guitar	
121	16	27	Stra. Vel. Pro	Guitar	
121	17	27	Stra. Gtr Slide	Guitar	
121	18	27	Chorus Gtr Pro	Guitar	
121	19	27	Vintage S.1	Guitar	
121	20	27	Clean Guitar 2	Guitar	
121	21	27	Solid Guitar	Guitar	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	22	27	Clean Jazz 1	Guitar	
121	23	27	Clean Jazz 2	Guitar	
121	24	27	'54 E. Guitar	Guitar	
121	25	27	Clean Guitar 3	Guitar	
121	26	27	Tel. Middle	Guitar	
121	27	27	Tel. Bridge	Guitar	
121	0	28	Muted Guitar GM	Guitar	√
121	1	28	Funky Cut Gtr	Guitar	√
121	2	28	Mute Vel. Gtr	Guitar	√
121	3	28	Jazz Man	Guitar	√
121	4	28	R&R Guitar	Guitar	
121	5	28	Stra. Chime	Guitar	
121	6	28	Clean Mute Gtr	Guitar	
121	7	28	Rhythm E.Guitar	Guitar	
121	8	28	Clean Funk	Guitar	
121	9	28	Disto Mute	Guitar	
121	10	28	Clean Funk RX1	Guitar	
121	11	28	Clean Funk RX2	Guitar	
121	12	28	Funk Stein RX1	Guitar	
121	13	28	Funk Stein RX2	Guitar	
121	14	28	Clean Guitar RX1	Guitar	
121	15	28	Clean Guitar RX2	Guitar	
121	16	28	Clean Guitar RX3	Guitar	
121	17	28	Clean Guitar RX4	Guitar	
121	18	28	Clean Guitar RX5	Guitar	
121	19	28	Muted Guitar 2	Guitar	
121	20	28	Clean Guitar RX6	Guitar	
121	21	28	5th Mute Gtr	Guitar	
121	0	29	Overdrive Gtr GM	Guitar	√
121	1	29	Guitar Pinch	Guitar	√
121	2	29	Soft Overdrive	Guitar	
121	0	30	Distortion GtrGM	Guitar	√
121	1	30	Feedback Guitar	Guitar	√
121	2	30	Dist.Rhythmic Gtr	Guitar	√
121	3	30	Joystick Gtr Y-	Guitar	
121	4	30	Power Chords	Guitar	
121	5	30	Mute Monster	Guitar	
121	6	30	Wet Dist. Guitar	Guitar	
121	7	30	Solo Dist.Guitar	Guitar	
121	8	30	Stereo Dist.Gtr	Guitar	
121	9	30	Dist. Guitar RX1	Guitar	
121	10	30	Dist. Guitar RX2	Guitar	
121	11	30	Dist. Clean Gtr	Guitar	
121	12	30	Dist. Steel Gtr	Guitar	
121	0	31	Gtr Harmonic GM	Guitar	√
121	1	31	Guitar Feedback	Guitar	√
121	2	31	E.Gtr Harmonics	Guitar	
121	0	32	Acoustic Bass GM	Bass	√
121	1	32	Ac. Bass Buzz	Bass	
121	2	32	Bass & Ride 2	Bass	
121	3	32	Acous. Bass Pro1	Bass	
121	4	32	Acous. Bass Pro2	Bass	
121	5	32	DarkWoody A.Bass	Bass	
121	6	32	Bass & Ride 1	Bass	
121	7	32	Acous. Bass RX	Bass	
121	8	32	Acoustic Bass 2	Bass	
121	9	32	Jazz Bass	Bass	
121	10	32	Organ Pedal 1	Bass	
121	11	32	Organ Pedal 2	Bass	
121	0	33	Finger Bass GM	Bass	√
121	1	33	Finger Slap 2	Bass	√
121	2	33	Finger E.Bass1	Bass	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	3	33	Finger E.Bass2	Bass	
121	4	33	Finger E.Bass3	Bass	
121	5	33	Stick Bass	Bass	
121	6	33	Finger Bass 2	Bass	
121	7	33	Finger Bass 3	Bass	
121	8	33	Chorus Fing.Bass	Bass	
121	9	33	Bright Finger B.	Bass	
121	10	33	Finger Bass 4	Bass	
121	11	33	More midl Bass	Bass	
121	12	33	Finger Slap 1	Bass	
121	13	33	Finger Bass RX	Bass	
121	14	33	FingerB.& Guitar	Bass	
121	15	33	Finger Bass 5	Bass	
121	0	34	Picked E.Bass GM	Bass	□
121	1	34	Picked E.Bass 2	Bass	
121	2	34	Picked E.Bass 3	Bass	
121	3	34	Stein Bass	Bass	
121	4	34	Bass & Guitar	Bass	
121	5	34	Bass Mute	Bass	
121	6	34	Bass&Gtr Double	Bass	
121	7	34	Pick Bass 1	Bass	
121	8	34	Pick Bass 2	Bass	
121	9	34	Ticktacing Bass	Bass	
121	10	34	Picked Bass RX	Bass	
121	11	34	Picked E.Bass 4	Bass	
121	0	35	Fretless Bass GM	Bass	□
121	1	35	Fretless Bass 2	Bass	
121	2	35	Fretless Bass 3	Bass	
121	3	35	Sweet Fretless	Bass	
121	4	35	Dark R&B Bass1	Bass	
121	5	35	Dark R&B Bass2	Bass	
121	6	35	Woofer Pusher B.	Bass	
121	7	35	Fretless Bass 4	Bass	
121	0	36	Slap Bass 1 GM	Bass	□
121	1	36	Super Bass 1	Bass	
121	2	36	Super Bass 2	Bass	
121	3	36	FunkSlap Bass RX	Bass	
121	4	36	SlapFing Bass RX	Bass	
121	5	36	SlapPick Bass RX	Bass	
121	6	36	Slap Bass 3	Bass	
121	0	37	Slap Bass 2 GM	Bass	□
121	1	37	Thumb Bass	Bass	
121	2	37	Dyna Bass	Bass	
121	3	37	Dyna Slap Bass	Bass	
121	4	37	Chorus Slap Bass	Bass	
121	5	37	The Other Slap	Bass	
121	6	37	Slap Bass 4	Bass	
121	7	37	Slap Bass 5	Bass	
121	0	38	Synth Bass 1 GM	Bass	□
121	1	38	Syn Bass Warm	Bass	□
121	2	38	Syn Bass Reso	Bass	□
121	3	38	Clav Bass	Bass	□
121	4	38	Hammer	Bass	□
121	5	38	30303 Bass	Bass	
121	6	38	30303 Square	Bass	
121	7	38	Bass Square	Bass	
121	8	38	Syn Bass Res	Bass	
121	9	38	Digi Bass 1	Bass	
121	10	38	Digi Bass 2	Bass	
121	11	38	Digi Bass 3	Bass	
121	12	38	Blind as a Bat	Bass	
121	13	38	Jungle Bass	Bass	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	14	38	Auto Pilot 1	Synth 2	
121	15	38	Hybrid Bass	Bass	
121	16	38	Dr. Octave	Bass	
121	17	38	Drive Bass	Bass	
121	18	38	Synth Bass 3	Bass	
121	0	39	Synth Bass 2 GM	Bass	√
121	1	39	Attack Bass	Bass	√
121	2	39	Rubber Bass	Bass	√
121	3	39	Attack Pulse	Bass	√
121	4	39	Euro Bass	Bass	
121	5	39	Jungle Rez	Bass	
121	6	39	Nasty Bass	Bass	
121	7	39	Phat Bass	Bass	
121	8	39	Poinker Bass	Bass	
121	9	39	Synth Bass 80ish	Bass	
121	10	39	Autofilter Bass	Bass	
121	11	39	Monofilter Bass	Bass	
121	12	39	Reso Bass	Bass	
121	13	39	Auto Pilot 2	Bass	
121	14	39	Bass4 Da Phunk	Bass	
121	15	39	Synth Bass 4	Bass	
121	0	40	Violin GM	Strings & Vocal	√
121	1	40	Slow Att.Violin	Strings & Vocal	√
121	2	40	Violin Expr. 1	Strings & Vocal	
121	3	40	Slow Violin	Strings & Vocal	
121	4	40	Violin Expr. 2	Strings & Vocal	
121	0	41	Viola GM	Strings & Vocal	√
121	1	41	Viola Expr.	Strings & Vocal	
121	2	41	Violin & Viola	Strings & Vocal	
121	0	42	Cello GM	Strings & Vocal	√
121	0	43	Contrabass GM	Strings & Vocal	√
121	0	44	Tremolo Str. GM	Strings & Vocal	√
121	0	45	Pizzicato Str.GM	Strings & Vocal	√
121	1	45	Pizz. Ensemble	Strings & Vocal	
121	2	45	Pizz. Section	Strings & Vocal	
121	3	45	Double Strings	Strings & Vocal	
121	0	46	Harp GM	Strings & Vocal	√
121	1	46	Yang Chin	Strings & Vocal	√
121	0	47	Timpani GM	Drum & Perc.	√
121	0	48	Strings Ens.1 GM	Strings & Vocal	√
121	1	48	Strings & Brass	Strings & Vocal	√
121	2	48	60's Strings	Strings & Vocal	√
121	3	48	Stereo Strings	Strings & Vocal	
121	4	48	Legato Strings	Strings & Vocal	
121	5	48	i3 Strings	Strings & Vocal	
121	6	48	N Strings	Strings & Vocal	
121	7	48	Arco Strings	Strings & Vocal	
121	8	48	Octave Strings	Strings & Vocal	
121	9	48	Strings Quartet	Strings & Vocal	
121	10	48	Symphonic Bows	Strings & Vocal	
121	11	48	Ensemble & Solo	Strings & Vocal	
121	12	48	Chamber Strings	Strings & Vocal	
121	13	48	Arabic Strings	Strings & Vocal	
121	14	48	Orchestra Tutti1	Strings & Vocal	
121	15	48	Strings & Horns	Strings & Vocal	
121	16	48	Orch. & Oboe 1	Strings & Vocal	
121	17	48	Orch. & Oboe 2	Strings & Vocal	
121	18	48	Strings & Glock.	Strings & Vocal	
121	19	48	Orchestra Tutti2	Strings & Vocal	
121	20	48	Orchestra&Flute	Strings & Vocal	
121	21	48	Strings Ens. 3	Strings & Vocal	
121	22	48	Strings Ens. RX	Strings & Vocal	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	23	48	Concert Str.RX	Strings & Vocal	
121	0	49	Strings Ens.2 GM	Strings & Vocal	☐
121	1	49	Sweeper Strings	Strings & Vocal	
121	2	49	Full Strings	Strings & Vocal	
121	3	49	Strings Ens. 4	Strings & Vocal	
121	4	49	Spiccato Strings	Strings & Vocal	
121	5	49	Movie Strings 1	Strings & Vocal	
121	6	49	Movie Strings 2	Strings & Vocal	
121	0	50	Synth Strings1GM	Strings & Vocal	☐
121	1	50	Synth Strings 3	Strings & Vocal	☐
121	2	50	Analog Strings 2	Strings & Vocal	
121	3	50	Analog Velve	Strings & Vocal	
121	4	50	Odissey	Strings & Vocal	
121	5	50	Analog Strings 1	Strings & Vocal	
121	6	50	Synth Strings 4	Strings & Vocal	
121	0	51	Synth Strings2GM	Strings & Vocal	☐
121	1	51	Synth Strings 5	Strings & Vocal	
121	0	52	Choir Aahs GM	Strings & Vocal	☐
121	1	52	Choir Aahs 2	Strings & Vocal	☐
121	2	52	Ooh Voices	Strings & Vocal	
121	3	52	Ooh Slow Voice	Strings & Vocal	
121	4	52	Take Voices 1	Strings & Vocal	
121	5	52	Take Voices 2	Strings & Vocal	
121	6	52	Ooh Choir	Strings & Vocal	
121	7	52	Aah Choir	Strings & Vocal	
121	8	52	Wuuh Choir	Strings & Vocal	
121	9	52	Oh-Ah Voices	Strings & Vocal	
121	10	52	Slow Choir	Strings & Vocal	
121	11	52	Grand Choir	Strings & Vocal	
121	12	52	Choir Light	Strings & Vocal	
121	13	52	Strings Choir	Strings & Vocal	
121	14	52	Femal&Male Scat	Strings & Vocal	
121	15	52	Femal Scat	Strings & Vocal	
121	16	52	Male Scat	Strings & Vocal	
121	17	52	Scat V.& Bass1	Strings & Vocal	
121	18	52	Scat V.& Bass2	Strings & Vocal	
121	19	52	Scat Voices RX	Strings & Vocal	
121	0	53	Voice Oohs GM	Strings & Vocal	☐
121	1	53	Humming	Strings & Vocal	☐
121	2	53	Doolally	Strings & Vocal	
121	3	53	Airways	Strings & Vocal	
121	0	54	Synth Voice GM	Strings & Vocal	☐
121	1	54	Analog Voice	Strings & Vocal	☐
121	2	54	Vocalesque	Strings & Vocal	
121	3	54	Vocalscape	Strings & Vocal	
121	4	54	Classic Vox	Strings & Vocal	
121	5	54	Dream Voice	Strings & Vocal	
121	6	54	Synth Voices 2	Strings & Vocal	
121	0	55	Orchestra Hit GM	Brass	☐
121	1	55	Bass Hit Plus	Brass	☐
121	2	55	6th Hit	Brass	☐
121	3	55	Euro Hit	Brass	☐
121	4	55	Brass Impact	Brass	
121	5	55	Hit in India	SFX	
121	6	55	Wild Arp	Synth 2	
121	7	55	Flip Blip	Synth 2	
121	8	55	Netherland Hit	Brass	
121	0	56	Trumpet GM	Trumpet & Trbn.	☐
121	1	56	Dark Trumpet	Trumpet & Trbn.	☐
121	2	56	Trumpet Overb.	Trumpet & Trbn.	
121	3	56	Mono Trumpet	Trumpet & Trbn.	
121	4	56	Trumpet Expr.2	Trumpet & Trbn.	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	5	56	Trumpet Pitch	Trumpet & Trbn.	
121	6	56	Dual Trumpets	Trumpet & Trbn.	
121	7	56	Flugel Horn	Trumpet & Trbn.	
121	8	56	Warm Flugel	Trumpet & Trbn.	
121	9	56	BeBop Cornet	Trumpet & Trbn.	
121	10	56	Trumpet Pro 1	Trumpet & Trbn.	
121	11	56	Trumpet Pro 2	Trumpet & Trbn.	
121	12	56	Sweet FlugelHorn	Trumpet & Trbn.	
121	13	56	Flugel Horn Pro	Trumpet & Trbn.	
121	14	56	Trumpet 2	Trumpet & Trbn.	
121	15	56	Trumpet Expr.1	Trumpet & Trbn.	
121	16	56	Trumpet Pro 3	Trumpet & Trbn.	
121	17	56	Alp Trumpet	Trumpet & Trbn.	
121	18	56	Trumpet Shake Y+	Trumpet & Trbn.	
121	19	56	Concert Trumpet	Trumpet & Trbn.	
121	20	56	Concert Trp.Pro	Trumpet & Trbn.	
121	21	56	Cornet Expr.	Trumpet & Trbn.	
121	22	56	Cornet Pro 1	Trumpet & Trbn.	
121	23	56	Cornet Pro 2	Trumpet & Trbn.	
121	0	57	Trombone GM	Trumpet & Trbn.	√
121	1	57	Trombone 2	Trumpet & Trbn.	√
121	2	57	Bright Trombone	Trumpet & Trbn.	√
121	3	57	Hard Trombone	Trumpet & Trbn.	
121	4	57	Soft Trombone	Trumpet & Trbn.	
121	5	57	Pitch Trombone	Trumpet & Trbn.	
121	6	57	Trombone Expr. 1	Trumpet & Trbn.	
121	7	57	Trombone Expr. 2	Trumpet & Trbn.	
121	8	57	Trombone Vel. 1	Trumpet & Trbn.	
121	9	57	Trombone Vel. 2	Trumpet & Trbn.	
121	10	57	Trombone Vel. 3	Trumpet & Trbn.	
121	11	57	Trombone Pro Vel	Trumpet & Trbn.	
121	12	57	Trombone 3	Trumpet & Trbn.	
121	0	58	Tuba GM	Trumpet & Trbn.	√
121	1	58	Oberkr. Tuba	Trumpet & Trbn.	
121	2	58	Tuba Gold	Trumpet & Trbn.	
121	3	58	Dynabone	Trumpet & Trbn.	
121	4	58	Ob.Tuba & E.Bass 1	Trumpet & Trbn.	
121	5	58	Ob.Tuba & E.Bass 2	Trumpet & Trbn.	
121	0	59	Mute Trumpet GM	Trumpet & Trbn.	√
121	1	59	Mute Trumpet 2	Trumpet & Trbn.	√
121	2	59	Wah Trumpet	Trumpet & Trbn.	
121	3	59	Mute Ensemble 1	Brass	
121	4	59	Mute Ensemble 2	Brass	
121	0	60	French Horn GM	Brass	√
121	1	60	French Horn 2	Brass	√
121	2	60	French Section	Brass	
121	3	60	Classic Horns	Brass	
121	4	60	Horns & Ensemble	Brass	
121	0	61	Brass Section GM	Brass	√
121	1	61	Brass Section 2	Brass	√
121	2	61	Tight Brass 3	Brass	
121	3	61	Glen & Friends	Brass	
121	4	61	Big Band Brass 2	Brass	
121	5	61	Sax & Brass	Brass	
121	6	61	Glen & Boys	Brass	
121	7	61	Trpts & Brass	Brass	
121	8	61	Attack Brass	Brass	
121	9	61	Trumpet Ens.	Brass	
121	10	61	Trombone Ens.	Brass	
121	11	61	Trombones	Brass	
121	12	61	Tight Brass 4	Brass	
121	13	61	Fat Brass	Brass	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	14	61	Dyna Brass 1	Brass	
121	15	61	Brass Expr.	Brass	
121	16	61	Brass & Sax	Brass	
121	17	61	Film Brass	Brass	
121	18	61	Brass Slow	Brass	
121	19	61	Fanfare	Brass	
121	20	61	Movie Brass	Brass	
121	21	61	Power Brass	Brass	
121	22	61	Dyna Brass 2	Brass	
121	23	61	Sforzato Brass	Brass	
121	24	61	Double Brass	Brass	
121	25	61	Brass Hit	Brass	
121	26	61	Brass Fall	Brass	
121	27	61	Tight Brass 1	Brass	
121	28	61	Tight Brass Pro	Brass	
121	29	61	Tight Brass 2	Brass	
121	30	61	Brass of Power	Brass	
121	31	61	Brass Section 3	Brass	
121	32	61	Big Band Brass 1	Brass	
121	33	61	Big BandShake Y+	Brass	
121	34	61	Trpts & Trombs	Brass	
121	35	61	Trumpet Ens1 Y+	Brass	
121	36	61	Trumpet Ens2 Y+	Brass	
121	0	62	Synth Brass 1GM	Brass	□
121	1	62	Synth Brass 3	Brass	□
121	2	62	Analog Brass 1	Brass	□
121	3	62	Jump Brass	Brass	□
121	4	62	Elektrik Brass	Brass	
121	5	62	Synth Brass 5	Brass	
121	0	63	Synth Brass 2GM	Brass	□
121	1	63	Synth Brass 4	Brass	□
121	2	63	Analog Brass 2	Brass	□
121	3	63	Brass Pad	Brass	
121	4	63	Big Panner	Synth 1	
121	5	63	Synth Brass 6	Brass	
121	0	64	Soprano Sax GM	Sax	□
121	1	64	Sweet Soprano 3	Sax	
121	2	64	Soprano Pro	Sax	
121	3	64	Sweet Soprano 1	Sax	
121	4	64	Sweet Soprano 2	Sax	
121	0	65	Alto Sax GM	Sax	□
121	1	65	Alto Breath	Sax	
121	2	65	Sax Ensemble	Sax	
121	3	65	Breathy Alto Sax	Sax	
121	4	65	Alto Sax Growl	Sax	
121	5	65	Sweet Alto Sax 1	Sax	
121	6	65	Sweet Alto Sax 2	Sax	
121	7	65	Soft Alto Sax	Sax	
121	8	65	Alto Sax Pro	Sax	
121	9	65	Alto Sax Expr.	Sax	
121	10	65	Alto Sax RX	Sax	
121	11	65	Cool Sax Ens.	Sax	
121	0	66	Tenor Sax GM	Sax	□
121	1	66	Tenor Sax Noise1	Sax	
121	2	66	Soft Tenor	Sax	
121	3	66	Tenor Breath	Sax	
121	4	66	Tenor Growl	Sax	
121	5	66	Folk Sax	Sax	
121	6	66	Tenor Sax Noise2	Sax	
121	7	66	Tenor Sax Expr.1	Sax	
121	8	66	Tenor Sax Expr.2	Sax	
121	9	66	Jazz Tenor 1	Sax	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	10	66	Jazz Tenor 2	Sax	
121	11	66	Reed of Power	Sax	
121	0	67	Baritone Sax GM	Sax	√
121	1	67	Baritone Growl	Sax	
121	2	67	Breathy Baritone	Sax	
121	3	67	Baritone Sax Pro	Sax	
121	4	67	Baritone Sax 2	Sax	
121	0	68	Oboe GM	Woodwind	√
121	1	68	Double Reed	Woodwind	
121	0	69	English Horn GM	Woodwind	√
121	1	69	English Horn 2	Woodwind	
121	0	70	Bassoon GM	Woodwind	√
121	0	71	Clarinet GM	Woodwind	√
121	1	71	Jazz Clarinet	Woodwind	
121	2	71	Clarinet G	Woodwind	
121	3	71	Section Winds 1	Woodwind	
121	4	71	Section Winds 2	Woodwind	
121	5	71	Clarinet Ens.	Woodwind	
121	6	71	Woodwinds	Woodwind	
121	7	71	Folk Clarinet	Woodwind	
121	8	71	Clarinet Pro 1	Woodwind	
121	9	71	Clarinet Pro 2	Woodwind	
121	10	71	Reeds & Saxes	Woodwind	
121	11	71	Klarnet 1	Woodwind	
121	12	71	Klarnet 2	Woodwind	
121	0	72	Piccolo GM	Woodwind	√
121	1	72	Small Orchestra	Woodwind	
121	2	72	Nay	Woodwind	
121	0	73	Flute GM	Woodwind	√
121	1	73	Jazz Flute Expr.	Woodwind	
121	2	73	Flute Switch	Woodwind	
121	3	73	Flute Dyn. 5th	Woodwind	
121	4	73	Flute Frullato	Woodwind	
121	5	73	Orchestra Flute	Woodwind	
121	6	73	Flute Muted	Brass	
121	7	73	Wooden Flute	Woodwind	
121	8	73	Bambu Flute	Woodwind	
121	9	73	Flute 2	Woodwind	
121	10	73	Jazz Flute RX	Woodwind	
121	0	74	Recorder GM	Woodwind	√
121	1	74	Recorder 2	Woodwind	
121	0	75	Pan Flute GM	Woodwind	√
121	1	75	Kawala	Woodwind	
121	0	76	Blown Bottle GM	Woodwind	√
121	0	77	Shakuhachi GM	Woodwind	√
121	1	77	Old Shakuhachi	Woodwind	
121	2	77	Shakuhachi 2	Woodwind	
121	0	78	Whistle GM	Woodwind	√
121	1	78	Whistle 2	Woodwind	
121	2	78	Whistle Breathe	Woodwind	
121	3	78	Whistle RX1	Woodwind	
121	4	78	Whistle RX2	Woodwind	
121	0	79	Ocarina GM	Woodwind	√
121	0	80	Lead Square GM	Synth 2	√
121	1	80	Lead Square 2	Synth 2	√
121	2	80	Lead Sine	Synth 2	√
121	3	80	Old Portamento	Synth 2	
121	4	80	Dance Lead	Synth 2	
121	5	80	Wave Lead	Synth 2	
121	6	80	Sine Wave	Synth 2	
121	7	80	Analog Lead	Synth 2	
121	8	80	Old & Analog	Synth 2	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	9	80	Gliding Square	Synth 2	
121	10	80	Sine Switch	Synth 2	
121	11	80	Square Rez	Synth 2	
121	12	80	Port Whine	Synth 2	
121	13	80	2VCO Planet Lead	Synth 2	
121	0	81	Lead Saw GM	Synth 2	<input type="checkbox"/>
121	1	81	Lead Saw 2	Synth 2	<input type="checkbox"/>
121	2	81	Lead Saw Pulse	Synth 2	<input type="checkbox"/>
121	3	81	Lead Double Saw	Synth 2	<input type="checkbox"/>
121	4	81	Seq. Analog	Synth 2	<input type="checkbox"/>
121	5	81	Power Saw	Synth 2	
121	6	81	Octo Lead	Synth 2	
121	7	81	Seq Lead	Synth 2	
121	8	81	Phat Saw Lead	Synth 2	
121	9	81	Glide Lead	Synth 2	
121	10	81	Fire Wave	Synth 2	
121	11	81	Rezbo	Synth 2	
121	12	81	Synth Pianoid	Synth 2	
121	0	82	Calliope GM	Synth 2	<input type="checkbox"/>
121	0	83	Chiff GM	Synth 2	<input type="checkbox"/>
121	0	84	Charang GM	Synth 2	<input type="checkbox"/>
121	1	84	Wire Lead	Synth 2	<input type="checkbox"/>
121	2	84	Synchro City	Synth 2	
121	3	84	Sync Kron	Synth 2	
121	4	84	Metallic Rez	Synth 2	
121	5	84	Brian Sync	Synth 2	
121	6	84	Arp Twins	Synth 2	
121	7	84	LoFi Ethnic	Synth 2	
121	0	85	Voice Lead GM	Strings & Vocal	<input type="checkbox"/>
121	1	85	Ether Voices	Strings & Vocal	
121	2	85	Cyber Choir	Strings & Vocal	
121	0	86	Fifths Lead GM	Synth 2	<input type="checkbox"/>
121	1	86	Crimson 5ths	Synth 1	
121	0	87	Bass & Lead GM	Synth 2	<input type="checkbox"/>
121	1	87	Soft Wrl	Synth 2	<input type="checkbox"/>
121	2	87	Electro Lead	Synth 2	
121	3	87	Rich Lead	Synth 2	
121	4	87	Thin Analog Lead	Synth 2	
121	5	87	Express. Lead	Synth 2	
121	6	87	HipHop Lead	Synth 2	
121	7	87	Square Bass	Synth 2	
121	8	87	Big & Raw	Synth 2	
121	9	87	Cat Lead	Synth 2	
121	10	87	OB Lead	Synth 2	
121	11	87	A Leadload	Synth 2	
121	0	88	New Age Pad GM	Synth 2	<input type="checkbox"/>
121	1	88	Virtual Traveler	Synth 1	
121	2	88	Arp Angeles	Synth 2	
121	0	89	Warm Pad GM	Synth 1	<input type="checkbox"/>
121	1	89	Sine Pad	Synth 1	<input type="checkbox"/>
121	2	89	Master Pad	Strings & Vocal	
121	3	89	Power Synth	Synth 2	
121	4	89	The Pad	Synth 1	
121	5	89	Money Pad	Synth 1	
121	6	89	Dark Pad	Synth 1	
121	7	89	Freedom Pad	Synth 1	
121	8	89	Analog Pad 1	Synth 1	
121	9	89	Analog Pad 2	Synth 1	
121	10	89	Analog Pad 3	Synth 1	
121	11	89	Vintage Pad	Synth 1	
121	12	89	OB Pad	Synth 1	
121	13	89	Dark Anna	Synth 1	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	14	89	Symphonic Ens.	Synth 1	
121	0	90	Polysynth GM	Synth 2	√
121	1	90	Reso Sweep	Synth 2	
121	2	90	Sky Watcher	Synth 1	
121	3	90	Synth Sweeper	Synth 2	
121	4	90	Super Sweep	Synth 1	
121	5	90	Wave Sweep	Synth 1	
121	6	90	Cross Sweep	Synth 1	
121	7	90	Digital PolySix	Synth 2	
121	8	90	Noisy Stabb	Synth 2	
121	9	90	Mega Synth	Synth 2	
121	10	90	Tecno Phonic	Synth 2	
121	11	90	Farluce	Synth 1	
121	12	90	Big Sweep Stab	Synth 1	
121	13	90	Korgmatose	Synth 1	
121	0	91	Choir Pad GM	Strings & Vocal	√
121	1	91	Itopia Pad	Synth 1	√
121	2	91	Fresh Air 1	Synth 1	
121	3	91	Heaven	Strings & Vocal	
121	4	91	Pop Synth Pad 1	Synth 1	
121	5	91	Future Pad	Synth 1	
121	6	91	Tsunami Wave	Synth 1	
121	7	91	Fresh Breath	Strings & Vocal	
121	8	91	Ravelian Pad	Synth 1	
121	9	91	Full Vox Pad	Strings & Vocal	
121	10	91	Dance ReMix	Synth 1	
121	11	91	Fresh Air 2	Synth 1	
121	12	91	Pop Synth Pad 2	Synth 1	
121	0	92	Bowed Glass GM	Synth 2	√
121	0	93	Metallic Pad GM	Synth 2	√
121	1	93	Cosmic	Synth 2	
121	2	93	80's Pop Synth	Synth 1	
121	0	94	Halo Pad GM	Strings & Vocal	√
121	0	95	Sweep Pad GM	Synth 1	√
121	1	95	Astral Dream	Synth 1	
121	2	95	Meditate	Synth 1	
121	3	95	Dark Element	Synth 2	
121	4	95	Mellow Pad	Synth 1	
121	5	95	Cinema Pad	Synth 1	
121	6	95	Reoccurring Astra	Synth 1	
121	7	95	Vintage Sweep	Synth 1	
121	8	95	You Decide	Synth 1	
121	0	96	Ice Rain GM	SFX	√
121	1	96	Motion Ocean	Synth 1	
121	2	96	Caribbean	Synth 2	
121	0	97	Soundtrack GM	Synth 1	√
121	1	97	Air Clouds	Synth 1	
121	2	97	Reso Down	Synth 1	
121	3	97	Tinklin Pad	Synth 1	
121	4	97	Pods In Pad	Synth 1	
121	5	97	Noble Pad	Synth 1	
121	6	97	Rave	Synth 1	
121	7	97	Elastick Pad	Synth 1	
121	0	98	Crystal GM	Synth 2	√
121	1	98	Synth Mallet	SFX	√
121	2	98	Vs Bell Boy	Mallet & Bell	
121	3	98	Krystal Bell	Mallet & Bell	
121	4	98	Digi Bell	Mallet & Bell	
121	5	98	Moving Bell	Synth 1	
121	6	98	Bell Pad	Synth 1	
121	7	98	Bell Choir	Synth 1	
121	0	99	Atmosphere GM	Synth 2	√

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	0	100	Brightness GM	Synth 2	□
121	1	100	Lonely Spin	Synth 1	
121	2	100	Synth Ghostly	Synth 1	
121	0	101	Goblins GM	SFX	□
121	1	101	Motion Raver	Synth 2	
121	2	101	Digi Ice Pad	Synth 1	
121	3	101	VCF Modulation	Synth 2	
121	0	102	Echo Drops GM	SFX	□
121	1	102	Echo Bell	SFX	□
121	2	102	Echo Pan	SFX	□
121	3	102	Band Passed	Synth 2	
121	4	102	Pan Reso	Synth 2	
121	5	102	Moon Cycles	Synth 1	
121	0	103	Star Theme GM	SFX	□
121	0	104	Sitar GM	Guitar	□
121	1	104	Sitar 2	Guitar	□
121	2	104	Sitar Tambou	Guitar	
121	3	104	Indian Stars	Guitar	
121	4	104	Indian Frets	Guitar	
121	5	104	Bouzouki	Guitar	
121	6	104	Tambra	Guitar	
121	7	104	Sitar Sitar	Guitar	
121	0	105	Banjo GM	Guitar	□
121	1	105	Banjo Key Off	Guitar	
121	2	105	Oud 2	Guitar	
121	3	105	Jaw Harp	SFX	
121	4	105	Banjo RX	Guitar	
121	5	105	Oud 1	Guitar	
121	0	106	Shamisen GM	Guitar	□
121	0	107	Koto GM	Guitar	□
121	1	107	Taisho Koto	Guitar	□
121	2	107	Kanoun 2	Guitar	
121	3	107	Kanoun Trem. 2	Guitar	
121	4	107	Kanoun Mix	Guitar	
121	5	107	Kanoun 1	Guitar	
121	6	107	Kanoun Trem. 1	Guitar	
121	7	107	Ac. Baglama 1	Guitar	
121	8	107	Ac. Baglama 2	Guitar	
121	9	107	Ac. Baglama Grp.	Guitar	
121	0	108	Kalimba GM	Mallet & Bell	□
121	1	108	Kalimba 2	Mallet & Bell	
121	0	109	Bag Pipes GM	Woodwind	□
121	1	109	War Pipes	Woodwind	
121	2	109	Uilleann BagPipes	Woodwind	
121	3	109	HighlandBagPipes	Woodwind	
121	0	110	Fiddle GM	Strings & Vocal	□
121	0	111	Shanai GM	Woodwind	□
121	1	111	Zurna 2	Woodwind	
121	2	111	Hichiriki	Woodwind	
121	3	111	Zurna 1	Woodwind	
121	0	112	Tinkle Bell GM	Mallet & Bell	□
121	1	112	Gamelan	Mallet & Bell	
121	2	112	Bali Gamelan	Mallet & Bell	
121	3	112	Garbage Mall	Mallet & Bell	
121	0	113	Agogo GM	Drum & Perc.	□
121	0	114	Steel Drums GM	Mallet & Bell	□
121	1	114	Warm Steel	Mallet & Bell	
121	0	115	Woodblock GM	Drum & Perc.	□
121	1	115	Castanets	Drum & Perc.	□
121	0	116	Taiko Drum GM	Drum & Perc.	□
121	1	116	Concert BassDrum	Drum & Perc.	□
121	0	117	Melodic Tom GM	Drum & Perc.	□

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	1	117	Melodic Tom 2	Drum & Perc.	√
121	2	117	Reverse Tom	Drum & Perc.	
121	0	118	Synth Drum GM	Drum & Perc.	√
121	1	118	Rhythm Box Tom	Drum & Perc.	√
121	2	118	Electric Drum	Drum & Perc.	√
121	3	118	Reverse Snare	Drum & Perc.	
121	0	119	Reverse CymbalGM	Drum & Perc.	√
121	1	119	Dragon Gong	Drum & Perc.	
121	2	119	Reverse Cymbal 2	Drum & Perc.	
121	0	120	Gtr FretNoise GM	SFX	√
121	1	120	Guitar Cut Noise	SFX	√
121	2	120	Ac. Bass String	SFX	√
121	3	120	Vox Wah Chick RX	Guitar	
121	0	121	Breath Noise GM	SFX	√
121	1	121	Flute Click	Woodwind	√
121	0	122	Seashore GM	SFX	√
121	1	122	Rain	SFX	√
121	2	122	Thunder	SFX	√
121	3	122	Wind	SFX	√
121	4	122	Stream	SFX	√
121	5	122	Bubble	SFX	√
121	0	123	Bird Tweet GM	SFX	√
121	1	123	Dog	SFX	√
121	2	123	Horse Gallop	SFX	√
121	3	123	Bird Tweet 2	SFX	√
121	0	124	Telephone GM	SFX	√
121	1	124	Telephone 2	SFX	√
121	2	124	Door Creak	SFX	√
121	3	124	Door	SFX	√
121	4	124	Scratch	SFX	√
121	5	124	Wind Chime	SFX	√
121	0	125	Helicopter GM	SFX	√
121	1	125	Car Engine	SFX	√
121	2	125	Car Stop	SFX	√
121	3	125	Car Pass	SFX	√
121	4	125	Car Crash	SFX	√
121	5	125	Siren	SFX	√
121	6	125	Train	SFX	√
121	7	125	Jet Plane	SFX	√
121	8	125	Starship	SFX	√
121	9	125	Burst Noise	SFX	√
121	0	126	Applause GM	SFX	√
121	1	126	Laughing	SFX	√
121	2	126	Screaming	SFX	√
121	3	126	Punch	SFX	√
121	4	126	Heart Beat	SFX	√
121	5	126	Footsteps	SFX	√
121	6	126	Stadium	SFX	
121	0	127	Gun Shot GM	SFX	√
121	1	127	Machine Gun	SFX	√
121	2	127	Laser Gun	SFX	√
121	3	127	Explosion	SFX	√
123	7	16	Digital Drawbars	Digit.Drawbars	
121	64	0-127	...	User 1	
121	65	0-127	...	User 2	

Bicí sady

Následující tabulka uvádí všechny Pa800 tovární bicí sady v pořadí dle čísel Bank Select-Program Change.

Legenda: Tabulka rovněž obsahuje MIDI data, využitá k dálkovému ovládní volby bicích sad. **CC00:** Control Change 0, or Bank Select MSB. **CC32:** Control Change 32, or Bank Select LSB. **PC:** Program Change.

CC00	CC32	PC	Name	GM2
120	0	0	Standard Kit GM	<input type="checkbox"/>
120	0	1	Standard Kit RX2	
120	0	2	Standard Kit RX3	
120	0	3	Ambient Kit RX	
120	0	4	Pop Std. Kit RX	
120	0	5	Standard Kit RX1	
120	0	6	Standard Kit RX4	
120	0	7	Standard Kit 1	
120	0	8	Room Kit GM	<input type="checkbox"/>
120	0	9	HipHop Kit 1	
120	0	10	Jungle Kit	
120	0	11	Techno Kit 1	
120	0	12	Room Kit 2	
120	0	13	HipHop Kit 2	
120	0	14	Techno Kit 2	
120	0	15	Techno Kit 3	
120	0	16	Power Kit GM	<input type="checkbox"/>
120	0	17	Power Kit 2	
120	0	18	Power Kit RX1	
120	0	19	Power Kit RX2	
120	0	20-23	(remap to 16)	
120	0	24	Electro Kit GM	<input type="checkbox"/>
120	0	25	Analog Kit GM	<input type="checkbox"/>
120	0	26	House Kit 1	
120	0	27	House Kit 2	
120	0	28	House Kit 3	
120	0	29	(remap to 28)	
120	0	30	House Kit RX1	
120	0	31	House Kit RX2	
120	0	32	Jazz Kit GM	<input type="checkbox"/>
120	0	33	Jazz Kit RX1	
120	0	34	Jazz Kit RX2	
120	0	35	Jazz Kit RX3	
120	0	36-39	(remap to 32)	
120	0	40	Brush Kit GM	<input type="checkbox"/>
120	0	41	Brush Kit 2	
120	0	42	Brush Kit RX1	
120	0	43	Brush Kit RX2	
120	0	44	Brush Kit RX3	

CC00	CC32	PC	Name	GM2
120	0	45-47	(remap to 40)	
120	0	48	Orchestra Kit GM	<input checked="" type="checkbox"/>
120	0	49	Orchestra Kit GM	
120	0	50	Bdrum&Sdrum Kit	
120	0	51	Arabian Kit 1	
120	0	52-55	(remap to 48)	
120	0	56	SFX Kit GM	<input checked="" type="checkbox"/>
120	0	57	SFX Kit 2	
120	0	58-63	(remap to 56)	
120	0	64	Percussion Kit	
120	0	65	Latin Perc. Kit1	
120	0	66	Trinity Perc.Kit	
120	0	67	i30 Perc. Kit	
120	0	68	Latin Perc. Kit2	
120	0	69-71	(remap to 64)	
120	0	72	Hip Hop Kit RX	
120	0	73	Techno Kit RX	
120	0	74	Dance Kit RX	
120	0	75	Electro Kit RX1	
120	0	76	Electro Kit RX2	
120	0	77-88	(remap to 1)	
120	0	89	Pop Std. Kit 1	
120	0	90	Pop Std. Kit 2	
120	0	91	(remap to 3)	
120	0	92	(remap to 6)	
120	0	93-95	(remap to 1)	
120	0	96	Elektro Kit 1	
120	0	97	Elektro Kit 2	
120	0	98-115	(remap to 1)	
120	0	116	(remap to 51)	
120	0	117	Arabian Kit 2	
120	0	118	Turkish Kit	
120	0	119	Oriental PercKit	
120	0	120	Room Kit 1	
120	0	121	Power Kit 1	
120	0	122	Electro Kit	
120	0	123	Analog Kit	
120	0	124	(remap to 1)	
120	0	125	Brush Kit 1	
120	0	126-127	(remap to 1)	
...				
120	64	0-63	User DrumKits (1-64)	

Multisamplý

Následující tabulka uvádí všechny Pa800 tovární Multisamplý.

* **OrigTune:** Originální ladění, tedy samplý, využívají přirozené ladění originálního nástroje, namísto temperovaného. V extrémních výškách se mohou projevit rázy, pokud zvuk využijete s jinými zvuky.

0	GrandPiano_L	42	Gospel Organ Slow_L	84	E.Organ Full	126	FM Bell
1	GrandPiano_R	43	Gospel Organ Slow_R	85	E.Organ Dist	127	Flute
2	GrandPiano_L OrigTune	44	Gospel Organ Fast_L	86	Rotary Organ 1	128	Flute Frull
3	GrandPiano_R OrigTune	45	Gospel Organ Fast_R	87	Rotary Organ 1LP	129	Voice Flute
4	Tailpiece_L	46	16' 8' LF_L	88	Rotary Organ 2	130	Jazz Flute
5	Tailpiece_R	47	16' 8' LF_R	89	Super BX3	131	Flute Vibrato
6	Tailpiece_L OrigTune	48	16' 8' LS_L	90	Super BX3LP	132	Flute Attack p
7	Tailpiece_R OrigTune	49	16' 8' LS_R	91	LeslieNoise LF_L	133	Flute Attack f
8	AcousticPiano_L	50	16' 8' 51/3 LF_L	92	LeslieNoise LF_R	134	Piccolo
9	AcousticPiano_R	51	16' 8' 51/3 LF_R	93	LeslieNoise LS_L	135	Pan Flute
10	FX Pedal On_L	52	16' 8' 51/3 LS_L	94	LeslieNoise LS_R	136	Pan Flute Attack
11	FX Pedal On_R	53	16' 8' 51/3 LS_R	95	ON-Click (Organ)	137	Tin Whistle
12	FX Pedal Off_L	54	4' 22/3' 2' LF_L	96	OFF-Click (Organ)	138	Tin Whistle Voice
13	FX Pedal Off_R	55	4' 22/3' 2' LF_R	97	Pipe Flute_L	139	Tin Whistle Attack
14	FX Key Off_L	56	4' 22/3' 2' LS_L	98	Pipe Flute_R	140	Whistle Gliss
15	FX Key Off_R	57	4' 22/3' 2' LS_R	99	Pipe Positive	141	Whistle No Vibr
16	M1 Piano	58	11/3' 13/5' 1' LF_L	100	Pipe Mixture	142	Whistle Sforz Vibr
17	E.GrandPiano	59	11/3' 13/5' 1' LF_R	101	Pipe Full 1_L	143	Whistle Sforz No Vibr
18	E.Piano FM 1	60	11/3' 13/5' 1' LS_L	102	Pipe Full 1_R	144	Whistle Slow Atk Vibr
19	E.Piano FM 1LP	61	11/3' 13/5' 1' LS_R	103	Pipe Full 2	145	Whistle Breath
20	E.Piano FM 2	62	16' 8' 51/3' Perc LF_L	104	E.Organ Church	146	Shakuhachi
21	E.Piano Suit Bright mp	63	16' 8' 51/3' Perc LF_R	105	Pipe Organ Tuentiana	147	Shakuhachi Atk
22	E.Piano Suit Bright mf	64	16' 8' 51/3' Perc LS_L	106	Pipe Organ Reed	148	Bottle
23	E.Piano Suit Bright f	65	16' 8' 51/3' Perc LS_R	107	Music Box	149	Bottleizer
24	E.Piano Dyno mf	66	Theater Organ1	108	Music BoxLP	150	Recorder
25	E.Piano Dyno f	67	Theater Org2	109	Kalimba	151	Ocarina
26	E.Piano Dyno ff	68	E.Organ CX 3	110	Marimba	152	Solo Clarinet
27	E.Piano Dyno Soft	69	E.Organ Perc. O1W	111	MarimbaLP	153	Clarinet
28	E.Piano Dyno SoftLP	70	E.Organ Fast Click	112	Xylophone	154	Bass Clarinet
29	E.Piano Stage Hard	71	E.Organ Perc. 1	113	Balaphone	155	M1 DoubleReed
30	E.Piano Stage HardLP	72	E.Organ Perc. 2	114	Vibraphone1	156	Oboe
31	E.Piano Wurly Soft	73	E.Organ Perc. 3	115	Vibraphone1LP	157	English Horn
32	E.Piano Wurly Hard	74	E.Organ Perc. 4	116	Vibraphone2	158	Bassoon
33	E.Piano Pad 1	75	M1 Organ1	117	Celesta	159	Woodwind Ensemble
34	E.Piano Pad 1LP	76	M1 Organ2	118	CelestaLP	160	Baritone Sax mf
35	E.Piano Pad 2	77	Organ1	119	Glockenspiel	161	Baritone Sax f
36	Clavi 1	78	Organ2	120	GlockenspielLP	162	Baritone Sax Growl
37	Clavi 2	79	Organ2LP	121	Tubular Bell	163	Tenor Sax Vibrato
38	Clavi 3	80	Organ3 Jazz	122	Log Drum	164	Tenor Sax Expressive
39	Clavi 4	81	BX3 & Perc. 3rd	123	Steel Drum Hard	165	Tenor Sax mp
40	Harpsichord	82	E.Organ Vox	124	Steel Drum HardLP	166	Tenor Sax mf
41	Harpsichord Key off	83	E.Organ Soft	125	Gamelan	167	Tenor Sax Straight

168	Tenor Sax M1	217	2 Trombones f _L	263	Doo Voice	310	El. Guitar Tel Bridge p
169	Alto Sax Vibrato1	218	2 Trombones f _R	264	Doo VoiceLP	311	El. Guitar Tel Bridge mf
170	Alto Sax Vibrato2	219	Trombone SlurUp	265	Solo Violin Vibrato	312	El. Guitar Tel Bridge f
171	Alto Sax Vibrato2 Drive	220	Trombone Fall	266	Violin	313	El. Guitar Fend. Slide
172	Alto Sax p	221	Classic Trumpet p	267	Viola Expressive mf	314	Clean Guitar Str p
173	Alto Sax mf	222	Classic Trumpet mf	268	Viola Expressive ff	315	Clean Guitar Str f
174	Alto Sax Growl	223	Pop Trumpet mf	269	Viola	316	Clean Guitar Mute
175	Soprano Sax Vibrato	224	Pop Trumpet f	270	Cello&Contrabass	317	Clean Guitar Dead
176	Soprano Sax Straight	225	Trumpet Expr.	271	Violin & Cello	318	Clean Guitar Slap
177	Sax Family Vibrato	226	Trumpet Slow mp	272	Strings Quartet	319	Clean Guitar Slide
178	French Musette	227	Trumpet Slow f	273	Strings Quartet Vibrato1	320	El. Guitar Le Neck
179	Musette1	228	Trumpet Tonguing mp	274	Strings Quartet Vibrato2	321	El. Guitar Le Bridge
180	Musette1LP	229	Trumpet Tonguing f	275	Pizzicato	322	El. Guitar Le Mute p
181	Accordion 16'	230	Trumpet Medium	276	StereoStrings	323	El. Guitar Le Mute mf
182	Accordion 16' OrigTune	231	Trumpet Overblown		Ensemble_L	324	El. Guitar Le Ghost1
183	Accordion 8'	232	Trumpet Muted	277	StereoStrings	325	El. Guitar Le Ghost2
184	Accordion 8' OrigTune	233	Trumpet Wah wah		Ensemble_R	326	Tele Mute 5th pp
185	Accordion 4'	234	2 Trumpets mp _L	278	Strings Ensemble	327	Tele Mute 5th p
186	Accordion 4' OrigTune	235	2 Trumpets mp _R	279	Strings Ensemble	328	Tele Mute 5th mf
187	Accordion1	236	2 Trumpets f _L		Tremolo	329	Tele Mute 5th f
188	Accordion2	237	2 Trumpets f _R	280	Pizzicato Ensemble	330	Tele Mute 5th ff
189	Fisa Bassoon	238	Trumpet Doit	281	Harp	331	Tele Mute 5th Key off
190	Fisa Clarinet	239	Trumpet Fall	282	Steel Guitar1 Pick p	332	El. Guitar Harmonics
191	Bandoneon	240	Stereo Brass	283	Steel Guitar1 Pick mf	333	El. Guitar Gliss Down
192	Volkst. Accordion		Ensemble1_L	284	Steel Guitar1 Pick f	334	El. Guitar Gliss Up
193	Accordion Bass	241	Stereo Brass	285	Steel Guitar1 Mute	335	El. Guitar Noise
194	Accordion Noise KeyOn		Ensemble1_R	286	Steel Guitar1 Slide	336	El. Guitar Short Noise
195	Accordion Noise KeyOff	242	Stereo Brass	287	Steel Guitar2 p	337	El. Guitar Fret Noise
196	Accordion Change Voice		Ensemble2_L	288	Steel Guitar2 mf	338	Jazz Guitar1
197	Harmonica	243	Stereo Brass	289	Steel Guitar2 f	339	Jazz Guitar2
198	Harmonica Wah		Ensemble2_R	290	Steel Guitar2 Slap	340	Jazz Gib mellow p
199	Highland Bag Pipes	244	Brass Ensemble1	291	Steel Guitar2 Slide	341	Jazz Gib mellow mf
200	Highland Drones	245	Brass Ensemble2	292	Nylon Guitar mp	342	Jazz Gib mellow f
201	Uilleann Pipes	246	Brass Ensemble2LP	293	Nylon Guitar mf	343	Pedal Steel Guitar
202	Bag Pipes	247	Voice Female Wuuh	294	Nylon Guitar ff	344	Resonator Guitar
203	French Horn T1	248	Voice Female Woh	295	Nylon GuitarAtk	345	Dist. Guitar
204	French Horn Ensemble	249	Voice Female Wah	296	Ac. Guitar 12 Strings	346	Dist. Guitar1 Harmo.
205	Flugel Horn Vibrato	250	Voice Female Dah	297	Ac. Guitar Harmonics1	347	Dist. Guitar2 Harmo.
206	Flugel Horn M1	251	Voice Male Wuh	298	Ac. Guitar Harmonics2	348	Dist. Guitar2 Mute1
207	Tuba f	252	Voice Male Woh	299	Ac. Guitar Noise	349	Dist. Guitar2 Mute2
208	Tuba ff	253	Voice Male Wah	300	Guitar Fret Noise Off	350	El. Guitar DistMuted p
209	Trombone Vibrato	254	Voice Male Dah	301	Guitar Noise Off	351	El. Guitar DistMuted mp
210	Trombone1 mf	255	Voice Scat Buh	302	Guitar Body	352	El. Guitar PowerChord1
211	Trombone1 ff	256	Voice Scat Duh	303	Guitar Noise Attack Off	353	El. Guitar PowerChord2
212	Trombone2 Soft	257	Voice Scat Bah	304	El. Guitar Stra 54 p	354	El. Guitar PowerChord3
213	Trombone2 Bright	258	Voice Scat Dah	305	El. Guitar Stra 54 mf	355	Acoustic Bass1
214	Trombone Muted	259	Voice Choir	306	El. Guitar Stra 54 f	356	Acoustic Bass2 mf
215	2 Trombones mf _L	260	Voice Hoo	307	El. Guitar Tel Mid p	357	Acoustic Bass2 f
216	2 Trombones mf _R	261	Voice Pop Ooh	308	El. Guitar Tel Mid mf	358	Acoustic Bass3 mp
		262	Voice Pop Ah	309	El. Guitar Tel Mid f		

359 Acoustic Bass3 mp VAR	407 MandolinLP	456 Wave Sweep3	505 Brass Fall
360 Acoustic Bass3 mf	408 Mandolin Tremolo	457 Syn Ghostly	506 Vox Wah Gtr
361 Acoustic Bass3 mf VAR	409 Mandolin Ensemble	458 Ghost	507 Vibe Chord
362 Acoustic Bass3 f	410 Banjo	459 Syn Air Pad	508 Zap1
363 Acoustic Bass3 f VAR	411 BanjoLP	460 Dream Str	509 Zap2
364 E.Bass1 Finger	412 Ukulele	461 Syn AirVortex	510 Stadium
365 E.Bass2 P.B.1	413 Shamisen	462 Syn Palawan	511 Applause
366 E.Bass2 P.B.2	414 Koto	463 Syn Clicker	512 Birds1
367 E.Bass2 LH Stop	415 M.E. Oud	464 Cricket Spectrum	513 Birds2
368 E.Bass2 RH Stop	416 M.E. Oud Tek	465 Noise1	514 Crickets
369 E.Bass2 Harmo.	417 M.E. Kanun1	466 Noise2	515 Church Bell
370 E.Bass3 p	418 M.E. Kanun2	467 Noise Pad	516 Thunder
371 E.Bass3 mf	419 M.E. Kanun Tremolo	468 Swish Terra	517 Stream
372 E.Bass3 f Slap	420 M.E. Baglama1	469 Gamelan XEQ	518 Bubble
373 E.Bass4 Pick	421 M.E. Baglama2	470 Saw1	519 Dog
374 E.Bass4 Harmo.	422 M.E. Zurna	471 Saw2	520 Gallop
375 E.Bass4 Slap	423 M.E. Clarinet Tek	472 Saw3	521 Laughing
376 E.Bass4 SlapHar	424 M.E. Clarinet	473 Pulse 02%	522 Telephone Ring
377 E.Bass4 LH Mute	425 M.E. Nay	474 Pulse 05%	523 Scream
378 E.Bass4 RH Mute	426 Mouth Harp1	475 Pulse 08%	524 Punch
379 E.Bass Gliss	427 Mouth Harp2	476 Pulse 16%	525 Heart Beat
380 E.Bass Noise1	428 Mouth Harp3	477 Pulse 33%	526 Footstep1
381 E.Bass Noise2	429 Mouth Harp4	478 Pulse 40%	527 Footstep2
382 E.Bass5 Finger	430 Mouth Harp5	479 Square	528 Door Creak
383 E.Bass6 Finger	431 Syn Flute Pad	480 Square MG	529 Door Slam
384 E.Bass6 FingerLP	432 Syn Bass Reso1	481 Square JP	530 Car Engine
385 E.Bass7 Finger	433 Syn Bass FM1	482 Triangle MG	531 Car EngineLP
386 E.Bass8 Pick	434 Syn Bass FM1LP	483 Ramp	532 Car Stop
387 E.Bass9 Pick Muted1	435 Syn Bass FM2	484 Ramp MG	533 Car Pass
388 E.Bass9 Pick Muted2	436 Syn Bass FM2LP	485 Sine	534 Car Crash
389 E.Bass10 Pick	437 Syn Bass TB	486 DWGS Syn Sine1	535 Train
390 E.Bass10 PickLP	438 RB Saw Bass	487 DWGS Syn Sine2	536 Helicopter
391 E.Bass11 Thumb Bass	439 RB Square Bass	488 DWGS Organ1	537 Gun Shot
392 E.Bass12	440 Chrom Res	489 DWGS Organ2	538 Machine Gun
SlapBassThumb	441 Detuned Super	490 DWGS Bell1	539 Laser Gun
393 E.Bass12	442 Detuned PWM	491 DWGS Bell2	540 Explosion
SlapBassThumbLP	443 Synth Brass	492 DWGS Bell3	541 Wind
394 Fretless Bass 1	444 An.Strings1	493 DWGS Bell4	542 Timpani
395 Bass Harmonics	445 An.Strings2	494 DWGS Clav.	543 Crash
396 Bass HarmonicsLP	446 Analog Vintage	495 DWGS Digi1	544 Crash Reverse
397 Sitar1	447 White Pad	496 DWGS Digi2	545 Orchestra Crash
398 Sitar2	448 N1 Air Vox	497 DWGS Wire1	546 Ride Jazz
399 Sitar & Tambura	449 Ether Bell	498 DWGS Wire2	547 Ride Edge1
400 Santur	450 Ether BellLP	499 DWGS Sync1	548 Ride Edge2
401 SanturLP	451 Lore	500 DWGS Sync2	549 HiHat Closed
402 Tambura	452 Lore NT	501 DWGS Sync3	550 88 HiHat Open
403 TamburaLP	453 Space Lore	502 Orchestra Hit	551 88 Cowbell
404 Bouzouki	454 Wave Sweep1	503 Band Hit	552 88 Tom
405 BouzoukiLP	455 Wave Sweep2	504 Impact Hit	553 88 Conga
406 Mandolin			

554	88 Crash	567	Temple Blocks	580	Cowbell & Claves	593	Stereo Snare1_L
555	Tom	568	Orchestra BD	581	Cabasa	594	Stereo Snare1_R
556	Tom Brush	569	Castanet	582	Shaker	595	Stereo Snare2_L
557	Tom Process	570	Taiko	583	Cabasa & Shaker	596	Stereo Snare2_R
558	Electric Tom	571	Djembe Open	584	Dumbek - Djembe - Udu	597	Large1_L
559	Flexatone	572	Djembe Mute	585	Caxixi	598	Large1_R
560	Tambourine	573	Chinese Gong	586	Tabla & Baya	599	Large2_L
561	Agogo Bell	574	Snare Ghost	587	WoodBlock & Castanet	600	Large2_R
562	Meditation Tree	575	Rain Stick	588	Mix Latin Perc	601	Large3_L
563	Marc Tree	576	Congas	589	Kangaroo	602	Large3_R
564	Marc TreeLP	577	Quinto & Bongos	590	DJ Eddie Set	603	Large4_L
565	Cowbell	578	Okonkolo	591	Stereo Snares1&2_L	604	Large4_R
566	Click	579	Timbales	592	Stereo Snares1&2_R	605	Empty

Bicí samplý

Následující tabulka uvádí všechny Pa800 tovární Bicí samplý.

#	Sample	Family
0	BD Acoustic1 p	1
1	BD Acoustic1 mf	1
2	BD Acoustic1 f	1
3	BD Acoustic2 mf	1
4	BD Acoustic2 f	1
5	BD open p	1
6	BD open mf	1
7	BD open f	1
8	BD Peak	1
9	BD Dry 1	1
10	BD Dry 2	1
11	BD Dry 3	1
12	BD Normal	1
13	BD SoftRoom	1
14	BD Jazz	1
15	BD Pillow	1
16	BD Woofer	1
17	BD MondoKill	1
18	BD Terminator	1
19	BD Tubby	1
20	BD Gated	1
21	BD Tight	1
22	BD Squash	1
23	BD Black&Soul 1	1
24	BD Black&Soul 2	1
25	BD Black&Soul 3 dist	1
26	BD Black&Soul 4 noise	1
27	BD Black&Soul 5 Long	1
28	BD Black&Soul 6	1
29	BD Dance 1	1
30	BD Dance 2	1
31	BD Dance 3	1
32	BD House 1	1
33	BD House 2	1
34	BD House 3	1
35	BD House 4	1
36	BD House 5	1
37	BD Liquid	1
38	BD Techno 1	1
39	BD Techno 2	1
40	BD Hip 1	1
41	BD Hip 2	1
42	BD Hip 3	1
43	BD Hip 4	1
44	BD Kick1	1
45	BD Kick2	1
46	BD Ambient	1
47	BD Ambient Crackle	1
48	BD Ambient Rocker	1
49	BD Pop	1
50	BD Deep	1
51	BD Klanger	1
52	BD Electribe01	1
53	BD Electribe02	1
54	BD Electribe03	1

#	Sample	Family
55	BD Electribe04	1
56	BD Electribe05	1
57	BD Electribe06	1
58	BD Electribe07	1
59	BD Electribe08	1
60	BD Electribe09	1
61	BD Electribe10	1
62	BD Electribe11	1
63	BD Electribe12	1
64	BD Electribe13	1
65	BD Electribe14	1
66	BD Electribe15	1
67	BD Electribe16	1
68	BD Electribe17	1
69	Syn. BD1	1
70	Syn. BD2	1
71	Syn. BD3	1
72	Syn. BD4	1
73	Syn. BD Buzz	1
74	88 BD	1
75	BD Orchestra	1
76	SD Wood1 p	2
77	SD Wood1 mf	2
78	SD Wood1 f	2
79	SD Wood2 pp	2
80	SD Wood2 p	2
81	SD Wood2 mf	2
82	SD Wood2 f	2
83	SD Piccolo1 pp	2
84	SD Piccolo1 p	2
85	SD Piccolo1 mf	2
86	SD Piccolo1 f	2
87	SD Piccolo2 pp	2
88	SD Piccolo2 p	2
89	SD Piccolo2 mf	2
90	SD Piccolo2 f	2
91	SD Solid1 p	2
92	SD Solid1 mf	2
93	SD Solid1 f	2
94	SD Solid2 p	2
95	SD Solid2 mf	2
96	SD Solid2 f	2
97	SD Maple1 pp	2
98	SD Maple1 p	2
99	SD Maple1 mp	2
100	SD Maple1 mf	2
101	SD Maple1 f	2
102	SD Maple1 ff	2
103	SD Maple2 pp	2
104	SD Maple2 p	2
105	SD Maple2 mp	2
106	SD Maple2 mf	2
107	SD Maple2 f	2
108	SD Maple2 ff	2
109	SD Brass1 p	2
110	SD Brass1 mf	2
111	SD Brass1 f	2
112	SD Brass2 p	2

#	Sample	Family
113	SD Brass2 mf	2
114	SD Brass2 f	2
115	SD Roll	2
116	SD Ghost Roll	2
117	SD Ghost p	2
118	SD Ghost f	2
119	SD Snr Ghost1 a	2
120	SD Snr Ghost1 b	2
121	SD Snr Ghost2 a	2
122	SD Snr Ghost2 b	2
123	SD Snr Ghost2 c	2
124	SD Snr Signature p	2
125	SD Snr Signature mf	2
126	SD Snr Signature f	2
127	SD Snr Signature Rim mf	2
128	SD Snr Signature Rim f	2
129	SD Snr Signature Rim1	2
130	SD Snr Signature Rim2	2
131	Brush SD1 (swirl1)	2
132	Brush SD1 (swirl2)	2
133	Brush SD1 (swirl3)	2
134	Brush SD1 (swirl4)	2
135	Brush SD1	2
136	Brush SD2 (ghost1)	2
137	Brush SD2 (ghost2)	2
138	Brush SD2 (ghost3)	2
139	Brush SD2	2
140	Brush SD2 (fill) 4 shots	2
141	Brush SD2 (fill) 3 shots	2
142	Brush SD2 (fill) 2 shots	2
143	Brush SD3 Hit	2
144	Brush SD3 Tap1	2
145	Brush SD3 Tap2	2
146	Brush SD3 Swirl	2
147	SD Dry 1	2
148	SD Dry 2	2
149	SD Dry 3	2
150	SD Full Room	2
151	SD Off Center	2
152	SD Jazz Ring	2
153	SD Amb.Piccolo	2
154	SD Paper	2
155	SD Big Rock	2
156	SD Yowie	2
157	SD Trinity1	2
158	SD Trinity2	2
159	SD Stereo Gate	2
160	SD Processed	2
161	SD Cracker Room	2
162	SD Dance01	2
163	SD Dance02	2
164	SD Dance03	2
165	SD Dance04	2
166	SD Dance05	2
167	SD Dance06	2
168	SD Dance07	2
169	SD Dance08	2
170	SD Dance09	2

#	Sample	Family
171	SD Dance10	2
172	SD Dance11	2
173	SD Dance12	2
174	SD Dance13	2
175	SD Dance14	2
176	SD Dance15	2
177	SD Dance16	2
178	SD Dance17	2
179	SD Dance18	2
180	SD Dance19	2
181	SD Dance20	2
182	SD Dance21	2
183	SD Dance22	2
184	SD Dance23	2
185	SD Dance24	2
186	SD House1	2
187	SD House2	2
188	SD House3	2
189	SD House4	2
190	SD (BeatBox)	2
191	SD El. Funk1	2
192	SD El. Funk2	2
193	SD El. Funk3	2
194	SD Small	2
195	SD Rap	2
196	SD Noise	2
197	SD Reverse	2
198	SD Hip1	2
199	SD Hip2	2
200	SD Hip3	2
201	SD Hip4	2
202	SD Hip5	2
203	SD Hip6	2
204	SD Ringy	2
205	SD Tiny	2
206	SD Vintage1	2
207	SD Vintage2	2
208	SD Vintage3	2
209	SD Vintage4	2
210	SD Vintage5	2
211	SD Vintage6	2
212	SD AmbiHop	2
213	SD Brassier	2
214	SD Chili	2
215	SD Whopper	2
216	Syn. SD1	2
217	Syn. SD2	2
218	Syn. SD3	2
219	Syn. SD4	2
220	88 SD	2
221	99 SD	2
222	SD Orchestra	2
223	SD Orch. Roll	2
224	Rim Snr Signature Hi	2
225	Rim Snr Signature Mid	2
226	Rim Snr Signature Low	2
227	Rim Shot p	2
228	Rim Shot f	2
229	Rim House1	2
230	Rim House2	2
231	Rim Synth	2
232	RimTamb Synth	2

#	Sample	Family
233	Syn. Rim Click	2
234	88 Rim Shot	2
235	Sidestick mf	2
236	Sidestick f	2
237	Sidestick Dance	2
238	SideStick Dry	2
239	SideStick Amb	2
240	DrumStick Hit	2
241	FX SD Large Hall1	2
242	FX SD Large Hall2	2
243	FX Rim Large Hall1	2
244	FX Rim Large Hall2	2
245	Tom1 Open Hi p	4
246	Tom1 Open Hi p flam	4
247	Tom1 Open Hi f	4
248	Tom1 Open Hi f flam	4
249	Tom1 Open Mid p	4
250	Tom1 Open Mid p flam	4
251	Tom1 Open Mid f	4
252	Tom1 Open Mid f flam	4
253	Tom1 Open Low p	4
254	Tom1 Open Low p flam	4
255	Tom1 Open Low f	4
256	Tom1 Open Low f flam	4
257	Tom1 Open Floor p	4
258	Tom1 Open Floor p flam	4
259	Tom1 Open Floor f	4
260	Tom1 Open Floor f flam	4
261	Tom2 Hi p	4
262	Tom2 Hi f	4
263	Tom2 Mid p	4
264	Tom2 Mid f	4
265	Tom2 Low p	4
266	Tom2 Low f	4
267	Tom2 Floor p	4
268	Tom2 Floor f	4
269	Tom3 Hi	4
270	Tom3 Floor	4
271	Tom4 Hi	4
272	Tom4 Low	4
273	Tom4 Floor	4
274	Tom5 Hi	4
275	Tom5 Low	4
276	Tom6 Vintage Hi mp	4
277	Tom6 Vintage Hi mf	4
278	Tom6 Vintage Hi ff	4
279	Tom6 Vintage Mid mp	4
280	Tom6 Vintage Mid mf	4
281	Tom6 Vintage Mid ff	4
282	Tom6 Vintage Lo mp	4
283	Tom6 Vintage Lo mf	4
284	Tom6 Vintage Lo ff	4
285	Tom Processed	4
286	Tom Jazz Hi	4
287	Tom Jazz Floor	4
288	Tom Brush1 (sd open)	4
289	Tom Brush1 (sd close)	4
290	Tom Brush2 (sd open)	4
291	Tom Brush2 (sd close)	4
292	Tom Brush3 Hi mf	4
293	Tom Brush3 Hi ff	4
294	Tom Brush3 Mid mf	4

#	Sample	Family
295	Tom Brush3 Mid ff	4
296	Tom Brush3 Low mf	4
297	Tom Brush3 Low ff	4
298	Tom Brush4	4
299	88 Tom	4
300	E.Tom FM	4
301	E.Tom Real	4
302	HH1 Closed pp	3
303	HH1 Closed p	3
304	HH1 Closed mf	3
305	HH1 Closed f	3
306	HH1 Foot mp	3
307	HH1 Foot mf	3
308	HH1 Open mp	3
309	HH1 Open mf	3
310	HH2 Closed pp	3
311	HH2 Closed p	3
312	HH2 Closed mp	3
313	HH2 Closed mf	3
314	HH2 Closed f	3
315	HH2 Closed ff	3
316	HH2 Foot p	3
317	HH2 Foot f	3
318	HH2 Open p	3
319	HH2 Open f	3
320	HH3 Closed1	3
321	HH3 Closed2	3
322	HH3 Foot	3
323	HH3 Open1	3
324	HH3 Open2	3
325	HH3 Sizzle	3
326	HH4 Closed1	3
327	HH4 Closed2	3
328	HH4 Foot	3
329	HH4 FootOpen	3
330	HH4 Open	3
331	HH Old Close1	3
332	HH Old Open1	3
333	HH Old TiteClose	3
334	HH Old Close2	3
335	HH Old Open2	3
336	HH House Open1	3
337	HH House Open2	3
338	HH Hip	3
339	HH Alpo Close	3
340	HH Dance1	3
341	HH Dance2	3
342	88 HH Close	3
343	88 HH Open	3
344	99 HH Close	3
345	99 HH Open	3
346	Syn. HH Closed	3
347	Syn. HH Open	3
348	Crash 15'edge1	5
349	Crash 15'edge2	5
350	Crash 17'edge1	5
351	Crash 17'edge2	5
352	Crash 19'open1	5
353	Crash 19'open2	5
354	Crash 1	5
355	Crash 2	5
356	Crash Reverse	5

#	Sample	Family
357	Crash Dance 99	5
358	Crash DDD-1	5
359	88 Crash	5
360	Splash 8'edge1	5
361	Splash 8'edge2	5
362	Splash	5
363	China	5
364	Ride 20' mp1	5
365	Ride 20' mp2	5
366	Ride 20' mf1	5
367	Ride 20' mf2	5
368	Ride Edge1	5
369	Ride Edge2	5
370	Ride Cup	5
371	Ride Jazz	5
372	Ride Brush1	5
373	Ride Brush2	5
374	Ride Brush3	5
375	Ride Rivet	5
376	99 Ride Dance	5
377	Orchestra Cymbal	5
378	Finger Snaps	6
379	Claps1	6
380	Claps2	6
381	Claps3	6
382	Claps4	6
383	88 Claps	6
384	Dance Claps1	6
385	Dance Claps2	6
386	Dance Claps3	6
387	Dance Claps4	6
388	Dance Claps5	6
389	Dance Claps6	6
390	Dance Conga1 Lo-Open	6
391	Dance Conga1 Hi-Open	6
392	Dance Tambourine	7
393	88 Conga	6
394	88 Claves	6
395	88 Cowbell	7
396	88 Maracas	7
397	Syn. Bongo1	6
398	Syn. Bongo2	6
399	Syn. Castanet	6
400	Syn. Shaker	7
401	Syn. Noise	8
402	Syn. FX1	8
403	Syn. FX2	8
404	Syn. FX3	8
405	Syn. FX4	8
406	Syn. FX5	8
407	Syn. Perc. Ahh	8
408	Boom	8
409	Zap1	8
410	Zap2	8
411	Vinyl Hit	8
412	DJ Vinyl Sliced 01	8
413	DJ Vinyl Sliced 02	8
414	DJ Vinyl Sliced 03	8
415	DJ Vinyl Sliced 04	8
416	DJ Vinyl Sliced 05	8
417	DJ Vinyl Sliced 06	8
418	DJ Vinyl Sliced 07	8

#	Sample	Family
419	DJ Vinyl Sliced 08	8
420	DJ Vinyl Sliced 09	8
421	DJ Vinyl Sliced 10	8
422	DJ Vinyl Sliced 11	8
423	DJ Vinyl Sliced 12	8
424	DJ Vinyl Sliced 13	8
425	DJ Vinyl Sliced 14	8
426	DJ Vinyl Sliced 15	8
427	DJ Vinyl Sliced 16	8
428	DJ Vinyl Sliced 17	8
429	DJ Vinyl Sliced 18	8
430	DJ Vinyl Sliced 19	8
431	DJ Vinyl Sliced 20	8
432	DJ Vinyl Sliced 21	8
433	DJ Vinyl Sliced 22	8
434	DJ Vinyl Sliced 23	8
435	DJ Vinyl Sliced 24	8
436	DJ Scratch 01	8
437	DJ Scratch 02	8
438	DJ Scratch 03	8
439	DJ Scratch 04	8
440	DJ Scratch 05	8
441	DJ Scratch 06	8
442	DJ Hit Rub	8
443	DJ Vocal Rub1	8
444	DJ Vocal Rub2	8
445	DJ BD Rub	8
446	DJ SD Rub	8
447	Guero Long	6
448	Guero Short	6
449	Vibraslap	7
450	Samba Whistle	7
451	Cuica Hi	6
452	Cuica Lo	6
453	Tumba Open1 mf	6
454	Tumba Open1 f	6
455	Tumba Open2 mf	6
456	Tumba Open2 f	6
457	Tumba Open Flam	6
458	Tumba Glissando	6
459	Tumba Basstone	6
460	Tumba O.Slap Flam mf	6
461	Tumba O.Slap Flam f	6
462	Tumba Muffled	6
463	Conga1 Lo Basstone	6
464	Conga1 Lo Open mf	6
465	Conga1 Lo Open Slap	6
466	Conga1 Lo Glissando	6
467	Conga1 Lo Muffled	6
468	Conga1 Lo Closed	6
469	Conga1 Lo Closed Slap	6
470	Conga1 Lo Heel	6
471	Conga1 Lo Toe	6
472	Conga1 Hi Basstone mf	6
473	Conga1 Hi Basstone f	6
474	Conga1 Hi Open mf	6
475	Conga1 Hi Open Slap	6
476	Conga1 Hi Muffled	6
477	Conga1 Hi Closed	6
478	Conga1 Hi Closed Slap	6
479	Conga1 Hi Heel	6
480	Conga1 Hi Toe	6

#	Sample	Family
481	Conga2 Lo Open	6
482	Conga2 Lo Mt Slap	6
483	Conga2 Lo Slap	6
484	Conga2 Hi Open	6
485	Conga2 Hi Mute	6
486	Conga2 Hi Mt Slap	6
487	Conga2 Hi Slap1	6
488	Conga2 Hi Slap2	6
489	Conga2 Heel	6
490	Conga2 Toe	6
491	Quinto1 Open	6
492	Quinto1 Closed	6
493	Quinto1 Closed Slap	6
494	Quinto1 Toe	6
495	Quinto2 Basstone	6
496	Quinto2 Open mp	6
497	Quinto2 Open Flam	6
498	Quinto2 Open Slap	6
499	Quinto2 Muffled	6
500	Quinto2 C.Slap Flam p	6
501	Quinto2 C.Slap Flam f	6
502	Quinto2 Heel	6
503	Bongo1 Lo Muffled mp	6
504	Bongo1 Lo Muffled f	6
505	Bongo1 Lo Closed	6
506	Bongo1 Lo Flam	6
507	Bongo1 Lo MuffledFlam	6
508	Bongo1 Lo Stick	6
509	Bongo1 Lo StickEdge mf	6
510	Bongo1 Lo StickEdge f	6
511	Bongo1 Lo StickBounce	6
512	Bongo1 Lo Fingernail	6
513	Bongo1 Lo Cuptone	6
514	Bongo1 Lo Slap	6
515	Bongo1 Hi Open mf	6
516	Bongo1 Hi Open f	6
517	Bongo1 Hi Pops	6
518	Bongo1 Hi Hightone	6
519	Bongo1 Hi OpenFlam	6
520	Bongo1 Hi Fingernail	6
521	Bongo1 Hi Stick	6
522	Bongo1 Hi StickEdge mf	6
523	Bongo1 Hi StickEdge f	6
524	Bongo1 Hi StickBounce	6
525	Bongo1 Hi Cuptone	6
526	Bongo1 Hi Slap	6
527	Bongo2 Lo Open a	6
528	Bongo2 Lo Open b	6
529	Bongo2 Lo Mute	6
530	Bongo2 Hi Open a	6
531	Bongo2 Hi Open b	6
532	Bongo2 Hi Muffled	6
533	Bongo2 Hi Slap	6
534	Bongo2 Lo Heel	6
535	Bongo2 Lo Muffled	6
536	Bongo3 Lo Open	6
537	Bongo3 Lo Slap	6
538	Bongo3 Lo Stick	6
539	Bongo3 Hi Open	6
540	Bongo3 Hi Slap	6
541	Bongo3 Hi Stick1	6
542	Bongo3 Hi Stick2	6

#	Sample	Family
543	Okonkolo Boca Open mp	6
544	Okonkolo Boca Open mf	6
545	Okonkolo Boca Open f	6
546	Okonkolo Boca Open ff	6
547	Okonkolo Chacha Open mp	6
548	Okonkolo Chacha Open mf	6
549	Okonkolo Chacha Open f	6
550	Okonkolo Chacha Open ff	6
551	Okonkolo Chacha Slap mp	6
552	Okonkolo Chacha Slap mf	6
553	Okonkolo Chacha Slap f	6
554	Baya Open	6
555	Baya Ghe	6
556	Baya GheUp a	6
557	Baya GheUp b	6
558	Baya KaPalm	6
559	Baya KaToe a	6
560	Baya KaToe b	6
561	Baya Nail a	6
562	Baya Nail b	6
563	Baya Nail c	6
564	Baya Ge	6
565	Baya Up	6
566	Baya UpDown a	6
567	Baya UpDown b	6
568	Baya Mute1	6
569	Baya Mute2	6
570	Baya Mute3	6
571	Tabla1 Na	6
572	Tabla1 Open	6
573	Tabla1 Tin	6
574	Tabla1 Mute1	6
575	Tabla1 Mute2	6
576	Tabla1 Mute3	6
577	Tabla2 Tin a	6
578	Tabla2 Tin b	6
579	Tabla2 Na a	6
580	Tabla2 Na b	6
581	Tabla2 Na c	6
582	Tabla2 Tun a	6
583	Tabla2 Tun b	6
584	Tabla2 Tele a	6
585	Tabla2 Tele b	6
586	Tabla2 Tele c	6
587	Tabla2 Ti a	6
588	Tabla2 Ti b	6
589	Tabla2 Ti c	6
590	Tabla2 Tera	6
591	Taiko Open	6
592	Taiko Rim	6
593	Timbales1 Lo Open mp	6
594	Timbales1 Lo Open mf	6
595	Timbales1 Lo Edge mf	6
596	Timbales1 Lo Edge f	6
597	Timbales1 Lo RimShot	6
598	Timbales1 Lo Abanico	6
599	Timbales1 Lo Roll	6
600	Timbales1 Lo Mute mf	6
601	Timbales1 Lo Mute f	6
602	Timbales1 Lo Paila mf	7
603	Timbales1 Lo Paila f	7
604	Timbales1 Hi Open	6

#	Sample	Family
605	Timbales1 Hi Edge	6
606	Timbales1 Hi RimShot mf	6
607	Timbales1 Hi RimShot f	6
608	Timbales1 Hi RimShot ff	6
609	Timbales1 Hi Abanico1	6
610	Timbales1 Hi Abanico2	6
611	Timbales1 Hi Mute	6
612	Timbales1 Hi Paila mf	7
613	Timbales1 Hi Paila f	7
614	Timbales2 Lo Open	6
615	Timbales2 Lo Mute	6
616	Timbales2 Lo Rim	6
617	Timbales2 Hi Edge	6
618	Timbales2 Hi Rim1	6
619	Timbales2 Hi Rim2	6
620	Timbales2 Paila	7
621	Cowbell1	7
622	Cowbell2	7
623	Cowbell3	7
624	Cowbell4 Open	7
625	Cowbell4 Mute	7
626	Cowbell5 Open a	7
627	Cowbell5 Open b	7
628	Cowbell5 Mute	7
629	Cowbell6	7
630	Agogo Bell	7
631	Chacha Bell	7
632	Mambo Bell	7
633	Triangle Open	7
634	Triangle Mute	7
635	Sleigh Bell	7
636	Rap Sleigh Bell	7
637	Jingle Bell	7
638	Bells Open	7
639	Finger Cymbal	7
640	Marc Tree	7
641	Marc TreeLP	7
642	Flexatone	7
643	Chinese Gong	5
644	Claves1 Lo a	6
645	Claves1 Lo b	6
646	Claves1 Hi a	6
647	Claves1 Hi b	6
648	Claves2	6
649	Wood Block 1 a	6
650	Wood Block 1 b	6
651	Wood Block 2 a	6
652	Wood Block 2 b	6
653	Wood Block 3 a	6
654	Wood Block 3 b	6
655	Wood Block 4 a	6
656	Wood Block 4 b	6
657	Wood Block 5 a	6
658	Wood Block 5 b	6
659	Wood Block 6 a	6
660	Wood Block 6 b	6
661	Wood Block 7	6
662	Wood Block 8	6
663	Castanet 1 a	6
664	Castanet 1 b	6
665	Castanet 1 c	6
666	Castanet 2	6

#	Sample	Family
667	Castanet Single	6
668	Castanet Double	6
669	Timpani	1
670	Tsuzumi	6
671	Cabasa 1 L a Down	7
672	Cabasa 1 L a Up	7
673	Cabasa 1 L b Down	7
674	Cabasa 1 L b Up	7
675	Cabasa 1 S a Down	7
676	Cabasa 1 S a Up	7
677	Cabasa 1 S b Down	7
678	Cabasa 1 S b up	7
679	Cabasa 2 L Stack b	7
680	Cabasa 2 L Stack a	7
681	Cabasa 2 L Roll	7
682	Cabasa 2 S Stack a	7
683	Cabasa 2 S Stack b	7
684	Cabasa 2 S Roll	7
685	Cabasa 3 WS	7
686	Cabasa 3 Up	7
687	Cabasa 3 Down	7
688	Cabasa 3 Tap	7
689	Caxixi1 a	7
690	Caxixi1 b	7
691	Caxixi1 c	7
692	Caxixi2 a	7
693	Caxixi2 b	7
694	Caxixi2 c	7
695	Caxixi3 Hard	7
696	Caxixi3 Soft	7
697	Shaker1 Push a	7
698	Shaker1 Push b	7
699	Shaker1 Pull a	7
700	Shaker1 Pull b	7
701	Shaker1 Accent a	7
702	Shaker1 Accent b	7
703	Shaker1 Slow a	7
704	Shaker1 Slow b	7
705	Shaker1 Slow c	7
706	Shaker1 Roll a	7
707	Shaker1 Roll b	7
708	Shaker1 Roll c	7
709	Shaker2	7
710	Shaker3	7
711	Maracas Push	7
712	Maracas Pull	7
713	Dumbek a	6
714	Dumbek b	6
715	Dumbek c	6
716	Dumbek d	6
717	Dumbek e	6
718	Dumbek f	6
719	Dumbek g	6
720	Dumbek h	6
721	Dumbek i	6
722	Dumbek j	6
723	Dumbek k	6
724	Djembe L Basstone a	6
725	Djembe L Basstone b	6
726	Djembe L Basstone c	6
727	Djembe L Open	6
728	Djembe L OpenSlap	6

#	Sample	Family
729	Djembe L ClosedSlap	6
730	Djembe S Basstone a	6
731	Djembe S Basstone b	6
732	Djembe S Basstone c	6
733	Djembe Open	6
734	Djembe Mute	6
735	Djembe Slap	6
736	Djembe S Open	6
737	Djembe S Open Slap a	6
738	Djembe S Open Slap b	6
739	Djembe S Closed Slap a	6
740	Djembe S Closed Slap b	6
741	Djembe S Closed Slap c	6
742	Djembe Bass	6
743	Udu Open a	6
744	Udu Open b	6
745	Udu Open c	6
746	Udu Open d	6
747	Udu Slide a	7
748	Udu Slide b	7
749	Udu Half Open a	6
750	Udu Half Open b	6
751	Udu Half Open c	6
752	Udu Bell a	6
753	Udu Bell b	6
754	WD Brazillia1	2
755	WD Brazillia2	2
756	WD Ethno SD1	2
757	WD Ethno SD2	2
758	WD Ethno SD3	2
759	WD Ethno SD4	2
760	WD Ethno SD5	2
761	WD Ethno SD6	2
762	WD Kangaroo1	2
763	WD Kangaroo2	8
764	WD Kangaroo3	8
765	WD Kangaroo4	8
766	WD Kangaroo5	8
767	WD Kangaroo6	8
768	WD Kangaroo7	8
769	WD Kangaroo8	8
770	Tambourine Push	7
771	Tambourine Pull	7
772	Tambourine Acc1	7
773	Tambourine Acc2	7
774	Tambourine Mute1	6
775	Tambourine Mute2	6
776	Tambourine Open	6
777	M.E.1 Douf Rim Ak	6
778	M.E.1 Douf Tek Ak1	6
779	M.E.1 Douf Tek Ak2	6
780	M.E.1 Pand Open	6
781	M.E.1 Pand Pattern1	6
782	M.E.1 Pand Pattern2	6
783	M.E.1 Pand Pattern3	6
784	M.E.1 Pand Pattern4	6
785	M.E.1 Rek Dom Ak	7
786	M.E.1 Rek Jingle	7
787	M.E.1 Rik1	6
788	M.E.1 Rik2	6
789	M.E.1 Rik3	6
790	M.E.1 Sagat Half Open	7

#	Sample	Family
791	M.E.1 Sagat Close	7
792	M.E.1 Surdo L Mute	6
793	M.E.1 Surdo L Open	6
794	M.E.1 Tabla Medium	6
795	M.E.1 Tabla Dom	6
796	M.E.1 Tabla Flam	6
797	M.E.1 Tabla Rim	6
798	M.E.1 Tabla Tak	6
799	M.E.1 Timbales	7
800	M.E.1 Udu f Open	6
801	M.E.1 Alkis	6
802	M.E.1 Bandir Open	6
803	M.E.1 Bandir Closed	6
804	M.E.1 Bongo Roll	6
805	M.E.1 Darbuka1 Tek1	6
806	M.E.1 Darbuka1 Tek2	6
807	M.E.1 Darbuka1 Open	6
808	M.E.1 Darbuka1 Closed	6
809	M.E.1 Darbuka2	6
810	M.E.1 Darbuka3	6
811	M.E.1 Darbuka4	6
812	M.E.1 Darbuka D1	6
813	M.E.1 Darbuka D2	6
814	M.E.1 Darbuka D3	6
815	M.E.1 Darbuka5 D1	6
816	M.E.1 Darbuka5 D2	6
817	M.E.1 Darbuka5 D3	6
818	M.E.1 Darbuka6 Mute	6
819	M.E.1 Darbuka6 Open	7
820	M.E.1 Darbuka6 Rim	6
821	M.E.1 Darbuka6 Dom Ak	6
822	M.E.1 Kup1	6
823	M.E.1 Kup2	6
824	M.E.1 Ramazan Davul1	6
825	M.E.1 Ramazan Davul2	6
826	M.E.1 Ramazan Davul3	6
827	M.E.1 Tef1	7
828	M.E.1 Tef2	7
829	M.E.1 Tef3	7
830	M.E.2 BD Kick	1
831	M.E.2 SD	2
832	M.E.2 Asagum	6
833	M.E.2 Asmatek	6
834	M.E.2 Bendirgum	6
835	M.E.2 Bendirtek1	6
836	M.E.2 Bendirtek2	6
837	M.E.2 Dm1	6
838	M.E.2 Findik	6
839	M.E.2 Gum	6
840	M.E.2 Hollotokat	6
841	M.E.2 Islik1	8
842	M.E.2 Islik2	8
843	M.E.2 Kapalit	6
844	M.E.2 Kasik1	6
845	M.E.2 Kasik2	6
846	M.E.2 Kasik3	6
847	M.E.2 Kasik4	6
848	M.E.2 Kemik	6
849	M.E.2 Kenar1	6
850	M.E.2 Kenartek	6
851	M.E.2 Ramazangum	6
852	M.E.2 Ramazantek	6

#	Sample	Family
853	M.E.2 Renk	6
854	M.E.2 Renkbir	6
855	M.E.2 Renkiki	6
856	M.E.2 Tefack	6
857	M.E.2 Tefgum	6
858	M.E.2 Teftek1	6
859	M.E.2 Teftokat	6
860	M.E.2 Teftrill	6
861	M.E.2 Tefzil	6
862	M.E.2 Tek1	6
863	M.E.2 Tek2	6
864	M.E.2 Tekbir	6
865	M.E.2 Tokat	6
866	M.E.2 Toprgum	6
867	M.E.2 Toprtek1	6
868	M.E.2 Toprtek2	6
869	M.E.2 Toprtokat	6
870	M.E.2 TRILL1	6
871	M.E.2 Zil1	7
872	M.E.2 Zil2	7
873	M.E.2 Zil3	7
874	M.E.2 Zilgit	8
875	Orchestra Hit	8
876	Band Hit	8
877	Impact Hit	8
878	Metal Hit	8
879	Yeah!	8
880	Yeah! Solo	8
881	Uhh	8
882	Hit It	8
883	Uhhhh Solo	8
884	Comp Voice Noise	8
885	Stadium	8
886	Applause	8
887	Scream	8
888	Laughing	8
889	Footsteps1	8
890	Footsteps2	8
891	Click	8
892	Bird1	8
893	Bird2	8
894	Dog	8
895	Gallop	8
896	Crickets	8
897	Cat	8
898	Growl	8
899	Heart Beat	8
900	Punch	8
901	Tribe	8
902	Rainstick	8
903	Door Creak	8
904	Door Slam	8
905	Car Engine	8
906	Car Stop	8
907	Car Pass	8
908	Car Crash	8
909	Train	8
910	Helicopter	8
911	Gun Shot1	8
912	Gun Shot2	8
913	Machine Gun	8
914	Laser Gun	8

#	Sample	Family
915	Explosion	8
916	Thunder	8
917	Wind	8
918	Stream	8
919	Bubble	8
920	Church Bell	8
921	Telephone Ring	8
922	Xylophone Spectr	8
923	Cricket Spectrum	8
924	Air Vortex	8
925	Noise White	8
926	Noise FM Mod	8
927	Tubular	7
928	Gamelan	7
929	Tambura	7
930	Gtr Cut Noise1	8
931	Gtr Cut Noise2	8
932	Power Chord	8
933	Fret Noise	8
934	Dist. Slide1	8
935	Dist. Slide2	8
936	E.Gtr Pick1	8
937	E.Gtr Pick2	8
938	Gtr Scratch1	8
939	Gtr Scratch2	8
940	Amp Noise	8
941	Space Lore	8
942	Swish Terra	8
943	Hand Drill	8
944	Mouth Harp	8
945	Empty	1

Performance

Všechny Performance je možné editovat. Následující tabulku použijte jako vzor pro své vlastní Performance.

Pozn.: Můžete vzdáleně volit Performance na Pa800, vysláním zpráv Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) a Program Change zpráv na Control kanále (viz "MIDI: MIDI In kanály" na str. 204).

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 2	CC#0	CC#32	PC	Bank: 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: 4
1	1	0	0		1	1	0		1	2	0		1	3	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	
CC#0	CC#32	PC	Bank: 5	CC#0	CC#32	PC	Bank: 6	CC#0	CC#32	PC	Bank: 7	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8	
1	1	4	0	1	5	0		1	6	0		1	7	0		
2			1			1				1				1		
3			2			2				2				2		
4			3			3				3				3		
5			4			4				4				4		
6			5			5				5				5		
7			6			6				6				6		
8			7			7				7				7		
9			8			8				8				8		
10			9			9				9				9		
11			10			10				10				10		
12			11			11				11				11		
13			12			12				12				12		
14			13			13				13				13		
15			14			14				14				14		
16			15			15				15				15		

	CC#0	CC#32	PC	Bank: 9	CC#0	CC#32	PC	Bank: 10	CC#0	CC#32	PC	Bank: 11	CC#0	CC#32	PC	Bank: 12
1	1	8	0		1	9	0		1	10	0		1	11	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 13	CC#0	CC#32	PC	Bank: 14	CC#0	CC#32	PC	Bank: 15	CC#0	CC#32	PC	Bank: 16
1	1	12	0		1	13	0		1	14	0		1	15	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 17	CC#0	CC#32	PC	Bank: 18	CC#0	CC#32	PC	Bank: 19	CC#0	CC#32	PC	Bank: 20
1	1	16	0		1	17	0		1	18	0		1	19	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	

Pady

Čtyřem padům můžete přiřadit následující Hity nebo Sekvence. Pady mohou obsahovat starší data z dříve natažených zdrojů, generovaných starším operačním systémem (viz následující sekce).

#	HIT - Drum	#	HIT - Percussion	#	HIT - World 1	#	Hit - World 2	#	HIT - Orchestral	#	HIT - Synth&Pad
1	88 Cowbell	1	Agogo 1	1	Baja 1	1	Kup 1	1	Brass Fall	1	Cosmic
2	88 Crash	2	Agogo 2	2	Baja 2	2	Kup 2	2	Orch.Cymbal 1	2	VCF Modulation
3	China	3	Castanet 1	3	China Gong	3	Kup 3	3	Orch.Cymbal 2	3	Planet Lead
4	Crash 1	4	Castanet 2	4	Darbuka 1	4	Kup 4	4	Orch. Hit	4	Brightness
5	Crash 2	5	Conga Hi	5	Darbuka 2	5	Ramazan 1	5	Orch. Snare	5	Crystal
6	Rev. Cymbal	6	Conga Low	6	Darbuka 3	6	Ramazan 2	6	Orch. Sn. Roll	6	New Age Pad
7	Ride 1	7	Conga Mute	7	Darbuka 4	7	Ramazan 3	7	Timpani 1	7	Fifths Lead
8	Ride 2	8	Conga Slap	8	Darbuka 5	8	Rek Dom Ak	8	Timpani 2	8	Calliope
9	Ride Bell	9	Cowbell	9	Darbuka 6	9	Rik 1	9	Timpani 3	9	Caribbean
10	Splash	10	Cuica 1	10	Darbuka 7	10	Rik 2	10	Timpani 4	10	Rezbo
11	Sticks	11	Cuica 2	11	Darbuka 8	11	Rik 3	11	Orchestra Tutti	11	Digital Polixix
12	Rim-Shot	12	Jingle Bell	12	Davul	12	Sagat 1	12		12	Motion Raver
13	Hi Tom Flam	13	Long Guiro	13	Douf Rim Ak	13	Sagat 2	13		13	Moving Bell
14	Mid Tom Flam	14	Short Guiro	14	Dragon Gong	14	Tef 1	14		14	Elastick Pad
15	Low Tom Flam	15	Open Bells	15	Hollo 1	15	Tef 2	15		15	Rave
16	Tom Flam End	16	Rain Stick	16	Hollo 2	16	Tef 3	16		16	Dance Remix
17	Drum Single A	17	Tamb. Acc. 1	17		17	Tef 4	17		17	Vintage Sweep
18	Drum Single B	18	Tamb. Acc. 2	18		18	Tef 5	18		18	You Decide
19	Drum Single C	19	Tamb. Open	19		19	Tef 6	19		19	
20	Drum Single D	20	Tamb. Push	20		20		20		20	
21	Drum Sing.HouseA	21	Timbale Hi	21		21		21		21	
22	Drum Sing.HouseB	22	Timbale Low	22		22		22		22	
23	Drum Sing.HouseC	23	Timbale Rim 1	23		23		23		23	
24	Drum Sing.HouseD	24	Timbale Rim 2	24		24		24		24	
25	Drum Kit A	25	Triangle 1	25		25		25		25	
26	Drum Kit B	26	Triangle 2	26		26		26		26	
27	Drum Kit C	27	Vibra Slap	27		27		27		27	
28	Drum Kit D	28	Whistle 1	28		28		28		28	
29	Drum Kit E	29	Whistle 2	29		29		29		29	
30	Drum Kit F	30	Windchimes 1	30		30		30		30	
31		31	Windchimes 2	31		31		31		31	
32		32	Windchimes 3	32		32		32		32	
#	HIT - Voice	#	HIT - Blocks	#	HIT - Misc&SFX 1	#	HIT - Misc&SFX 2	#	SEQ - Drum	#	SEQ - Percussion
1	Aah !	1	Blk Funk 1 A	1	Applause	1	Bubble	1	Drum DrumBasSolo	1	Perc FingerSnap
2	Hit it !	2	Blk Funk 1 B	2	Bird 1	2	Car Crash	2	Drum Snare Solo	2	Perc Triang.+HH
3	Laughing	3	Blk Funk 1 C	3	Bird 2	3	Car Engine	3	Drum 8 Bt Easy	3	Perc Latin 1
4	Scream	4	Blk Funk 1 D	4	Cat	4	Car Pass	4	Drum 8 Bt Medium	4	Perc Latin 2
5	Uuh !	5	Blk Funk 2 A	5	Church Bell	5	Car Stop	5	Drum Rock 1	5	Perc Latin 3
6	Yeah ! 1	6	Blk Funk 2 B	6	Cricket	6	Explosion	6	Drum Rock 2	6	Perc Mix
7	Yeah ! 2	7	Blk Funk 2 C	7	Dist. Slide 1	7	Gun Shot	7	Drum Brush 1 æ	7	Perc Soft
8		8	Blk Funk 2 D	8	Dist. Slide 2	8	Helicopter	8	Drum Brush 2 æ	8	Perc Conga
9		9	Blk Organ A	9	Dog	9	Jet Plane	9	Drum Disco 1	9	Perc Conga+Ride
10		10	Blk Organ B	10	Door Creak	10	Laser Gun	10	Drum Disco 2	10	Perc Conga+Mix
11		11	Blk Organ C	11	Door Slam	11	Machine Gun	11	Drum Disco 3	11	Perc Conga+Bongo
12		12	Blk Organ D	12	Footsteps 1	12	Phone Ring	12	Drum Disco 4	12	Perc Conga+Tamb.
13		13	Blk Choir A	13	Footsteps 2	13	Punch	13	Drum Funk 1	13	Perc Shaker
14		14	Blk Choir B	14	Heart Beat	14	River	14	Drum Funk 2	14	Perc Shak+Tamb 1
15		15	Blk Choir C	15	Horse Gallop	15	Seashore	15	Drum Brush Shuff	15	Perc Shak+Tamb 2
16		16	Blk Choir D	16	Lion	16	Siren	16	Drum Latin	16	Perc Shak+Cong 1
17		17		17	Scratch 1	17	Starship	17	Drum Progressiv1	17	Perc Shak+Cong 2
18		18		18	Scratch 2	18	Thunder	18	Drum Progressiv2	18	Perc Tambourine1
19		19		19	Scratch 3	19	Train	19	Drum Fill 1	19	Perc Tambourine2
20		20		20	Scratch 4	20	Wind	20	Drum Fill 2	20	Perc Tamb+Conga1
21		21		21	Scratch 5	21		21	Drum Break	21	Perc Tamb+Conga2
22		22		22	Scratch 6	22		22	Drum End	22	Perc Guiro+Bongo

23		23		23	Stadium	23		23		23	Perc Cowbel+Tamb
24		24		24		24		24		24	Perc æ
25		25		25		25		25		25	Perc 6/8
26		26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32		32	
#	SEQ - Groove	#	SEQ - Bass	#	SEQ - Piano	#	SEQ - Guitar	#	SEQ - Orchestral	#	SEQ - Solo
1	Grv Drum 1	1	Bass Pick Easy	1	Piano Accomp 1	1	Gtr Steel Strum1	1	Timpani Roll 1	1	Solo Marimba
2	Grv Drum 2	2	Bass Pick Med.	2	Piano Accomp 2	2	Gtr Steel Strum2	2	Timpani Roll 2	2	Solo Kalimba 1
3	Grv Brush	3	Bass Pick Busy	3	Piano Accomp 3	3	Gtr Steel Strum3	3	Orch. Tutti 1	3	Solo Kalimba 2
4	Grv Jazzy	4	Bass Finger Easy	4	Piano Accomp 4	4	Gtr Steel Strum4	4	Orch. Tutti 2	4	Solo Steel Drums
5	Grv Latin	5	Bass Finger Med.	5	Piano Accomp 5	5	Gtr Steel Strum5	5	Orch. Tutti 3	5	Solo Vibes
6	Grv HipHop 1	6	Bass Finger Walk	6	Piano Accomp 6	6	Gtr Steel Strum6	6	Orch. Tutti 4	6	Solo Gtr Dist.
7	Grv HipHop 2	7	Bass Latin	7	Piano Accomp 7	7	GtSteelStrum æ	7	Orch. Harp 1	7	Solo Slide Steel
8	Grv HipHop 3	8	Bass Slap	8	Piano Accomp 8	8	Gtr Steel Arp 1	8	Orch. Harp 2	8	Solo Banjo
9	Grv HipHop 4	9	Bass Digital	9	Piano Accomp 9	9	Gtr Steel Arp 2	9	Orch. Harp 3	9	Solo Violin
10	Grv HipHop 5	10	Bass Synth	10	Piano Arpeg. 1	10	Gtr Steel Arp 3	10	Orch. Harp 4	10	Solo Harpsi æ
11	Grv HipHop 6	11	Bass DigiFilter1	11	Piano Arpeg. 2	11	GtrSteel Arp 6/8	11	Orch. Harp 5	11	Solo Harpsi 4/4
12	Grv Funk 1	12	Bass DigiFilter2	12	Piano Arp 1 æ	12	Gtr Steel Mute 1	12	French Horns 1	12	Solo Gtr Funk
13	Grv Funk 2	13	Bass DigiFilter3	13	Piano Arp 2 æ	13	Gtr Steel Mute 2	13	French Horns 2	13	Solo Piano 1
14	Grv Funk 3	14		14	Piano Arp Down	14	Guitar Country	14	Strings 1	14	Solo Piano 2
15	Grv House 1	15		15	Piano Arp Up	15	Gtr Nylon Strum1	15	Strings 2	15	Solo Piano 3
16	Grv House 2	16		16	Piano Rhythm 1/8	16	Gtr Nylon Strum2	16	Strings 3	16	Solo Piano 4
17	Grv Analog	17		17	Piano Rhythm 1/8T	17	Gtr Nylon Strum3	17	Strings 4	17	Solo Synth 1
18	Grv Garage 1	18		18	Piano Latin Rock	18	Gtr Nylon Strum4	18	Strings 5	18	Solo Synth 2
19	Grv Garage 2	19		19	Piano Salsa 1	19	Gtr Nylon Strum5	19	Strings 6	19	Solo Synth 3
20	Grv Dance 1	20		20	Piano Salsa 2	20	Gtr Nylon Strum6	20	Strings 7	20	Solo Synth 4
21	Grv Dance 2	21		21	Pno GlissDwnWhit	21	Gtr Nylon Arp 1	21		21	Solo Synth 5
22	Grv Techno 1	22		22	Pno GlissUpWhite	22	Gtr Nylon Arp 2	22		22	Solo Synth 6
23	Grv Techno 2	23		23	Pno GlissDwnBlak	23	Gtr Nylon Arp 3	23		23	Solo Guitar 1
24		24		24	Pno GlissUpBlack	24	GtrNylon Arp æ	24		24	Solo Guitar 2
25		25		25	Honky End	25		25		25	Solo Guitar 3
26		26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32		32	
#	SEQ - Synth&Pad	#	SEQ - Misc&SFX	#		#		#		#	
1	Synth Seq 1	1	Military 1	1		1		1		1	
2	Synth Seq 2	2	Military 2	2		2		2		2	
3	Synth Seq 3	3	Military 3	3		3		3		3	
4	Synth Seq 4	4	Military 4	4		4		4		4	
5	Synth Seq 5	5	Horror 1	5		5		5		5	
6	Synth Seq 6	6	Horror 2	6		6		6		6	
7	Synth Seq 7	7	Horror 3	7		7		7		7	
8	Synth Seq 8	8	Horror 4	8		8		8		8	
9	Synth Seq 9	9	Lullaby 1	9		9		9		9	
10	Synth Seq 10	10	Lullaby 2	10		10		10		10	
11	Synth Seq 11	11	Nature - River	11		11		11		11	
12	Synth Portam. 1	12	Nature - Storm	12		12		12		12	
13	Synth Portam. 2	13	Metronome æ	13		13		13		13	
14	Synth Portam. 3	14	PreCount æ	14		14		14		14	
15	Synth Portam. 4	15	Metronome 4/4	15		15		15		15	
16	Synth Filter 1	16	PreCount 4/4	16		16		16		16	
17	Synth Filter 2	17	PreCount 4/4 Dbl	17		17		17		17	
18	Synth Pad Panned	18	Toccata	18		18		18		18	
19	Synth Master Pad	19	5th Intro	19		19		19		19	

20	Synth Dark Pad	20	Primavera	20		20		20	
21		21	Circus 1	21		21		21	
22		22	Circus 2	22		22		22	
23		23		23		23		23	
24		24		24		24		24	
25		25		25		25		25	
26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	

Efekty

Následující tabulka uvádí všechny Pa800 tovární efekty. Podrobné informace o parametrech efektů najdete v dodatku "Advanced Edit", na Accessory CD.

FX assignable to FX processors A to D

1: Stereo Compressor	39: St. Auto Fade Mod.	79: P4EQ - Cho/FIng
2: Stereo Limiter	40: 2Voice Resonator	80: P4EQ - Phaser
3: Multiband Limiter	41: Doppler	81: P4EQ - Mt. Delay
4: St.MasteringLimtr	42: Scratch	82: Comp - Wah
5: Stereo Gate	43: Grain Shifter	83: Comp - Amp Sim
6: St.Parametric4EQ	44: Stereo Tremolo	84: Comp - OD/HiGain
7: St. Graphic 7EQ	45: St. Env. Tremolo	85: Comp - P4EQ
8: St.Exciter/Enhncr	46: Stereo Auto Pan	86: Comp - Cho/FIng
9: Stereo Isolator	47: St. Phaser + Trml	87: Comp - Phaser
10: St. Wah/Auto Wah	48: St. Ring Modulator	88: Comp - Mt. Delay
11: St. Vintage Wah	49: Detune	89: Limiter - P4EQ
12: St. Random Filter	50: Pitch Shifter	90: Limiter-Cho/FIng
13: Multi Mode Filter	51: Pitch Shifter BPM	91: Limiter - Phaser
14: St. Sub Oscillator	52: Pitch Shift Mod.	92: Limiter - Mt.Delay
15: Talking Modulator	53: Organ Vib/Chorus	93: Exciter - Comp
16: Stereo Decimator	54: Rotary Speaker	94: Exciter - Limiter
17: St. Analog Record	55: L/C/R Delay	95: Exciter-Cho/FIng
18: OD/Hi.Gain Wah	56: Stereo/CrossDelay	96: Exciter - Phaser
19: St. Guitar Cabinet	57: St. Multitap Delay	97: Exciter - Mt.Delay
20: St. Bass Cabinet	58: St. Mod Delay	98: OD/HG - Amp Sim
21: Bass Amp Model	59: St. Dynamic Delay	99: OD/HG - Cho/FIng
22: Bass Amp+Cabinet	60: St. AutoPanningDly	100: OD/HG - Phaser
23: Tube PreAmp Model	61: Tape Echo	101: OD/HG - Mt.Delay
24: St. Tube PreAmp	62: Auto Reverse	102: Wah - Amp Sim
25: MicModel+PreAmp	63: Sequence BPM Dly	103: Decimator - Amp
26: Stereo Chorus	64: L/C/R BPM Delay	104: Decimator - Comp
27: St.HarmonicChorus	65: Stereo BPM Delay	105: AmpSim - Tremolo
28: St. Biphase Mod.	66: St.BPM Mtap Delay	106: Cho/FIng - Mt.Dly
29: Multitap Cho/Delay	67: St.BPM Mod. Delay	107: Phaser - Cho/FIng
30: Ensemble	68: St.BPMAutoPanDly	108: Reverb - Gate
31: Polysix Ensemble	69: Tape Echo BPM	
32: Stereo Flanger	70: Reverb Hall	
33: St. Random Flanger	71: Reverb SmoothHall	
34: St. Env. Flanger	72: Reverb Wet Plate	
35: Stereo Phaser	73: Reverb Dry Plate	
36: St. Random Phaser	74: Reverb Room	
37: St. Env. Phaser	75: ReverbBrightRoom	
38: Stereo Vibrato	76: Early Reflections	
	77: P4EQ - Exciter	
	78: P4EQ - Wah	

FX assignable to FX processors B and D only

109: St.Mltband Limiter
110: PianoBody/Damper
111: OD/HyperGain Wah
112: GuitarAmp + P4EQ
113: BassTubeAmp+Cab.
114: St. Mic + PreAmp
115: Multitap Cho/Delay
116: St. Pitch Shifter
117: St. PitchShift BPM
118: Rotary SpeakerOD
119: L/C/R Long Delay
120: St/Cross Long Dly
121: Hold Delay
122: LCR BPM Long Dly
123: St. BPM Long Dly
124: Early Reflections

FX assignable to FX processor D only

125 : Vocoder

Přiraditelné parametry

Funkce nožního spínače a EC5 pedálu

Následující funkce lze přiřadit nožnímu spínači nebo Korg EC5 pedálu.

Function	Meaning	
Off	No function assigned	
Style Start/Stop	Same functions of the control panel buttons with the same name	
Play Stop Seq1		
Play Stop Seq2		
Pause Seq1		
Pause Seq2		
Synchro Start		
Synchro Stop		
Tap Tempo/Reset		
Tempo Lock		
Ritardando		Progressively increases the Tempo value
Accelerando		Progressively decreases the Tempo value
Tempo Up		Increases the Tempo value
Tempo Down		Decreases the Tempo value
Intro 1	Same functions of the control panel buttons with the same name	
Intro 2		
Intro 3 / Count In		
Ending 1		
Ending 2		
Fill 1		
Fill 2		
Fill 3 / Break		
Variation 1		
Variation 2		
Variation 3		
Variation 4		
Variation Up		Selects the next Variation
Variation Down	Selects the previous Variation	
Fade In/Out	Same functions of the control panel buttons with the same name	
Memory		
Bass Inversion		
Manual Bass		
Style Up	Selects the next Style	
Style Down	Selects the previous Style	
Single Touch	Same functions of the control panel buttons with the same name	
STS1		
STS2		
STS3		
STS4		
STS Up	Selects the next STS	
STS Down	Selects the previous STS	
Perform. Up	Selects the next Performance	
Perform. Down	Selects the previous Performance	

Function	Meaning
Style Change	Style number
Sound Up	Selects the next Sound
Sound Down	Selects the previous Sound
Transpose Down	Same functions of the control panel buttons with the same name
Transpose Up	
Upper Octave Up	
Upper Octave Down	
Punch In/Out	Turns Punch Recording on/off
FX A Mute	
FX B Mute	
FX C Mute	
FX D Mute	
FX All Mute	
Style-Upper1 Mute	
Style-Upper2 Mute	
Style-Upper3 Mute	
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Percussion Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1 Mute	
Style-Acc2 Mute	
Style-Acc3 Mute	
Style-Acc4 Mute	
Style-Acc5 Mute	
Style-Acc1-5 Mute	
Song-Melody Mute	Mute of Song track 4 (usually, the Melody track)
Song-Drum&Bass Mode	Mute of all tracks, apart for track 2 (usually Bass) and 10 (usually Drum)
Solo Selected Track	
Damper Pedal	
Soft Pedal	
Sostenuto Pedal	
Bass&Lower Backing	Mutes all tracks, except for Bass and Lower
Ensemble On/Off	
QuarterTone	Turns Quarter Tone on/off
Chord Latch	Holds the recognized chord until the pedal is released
Chord Latch + Damper	Holds the recognized chord until the pedal is released, and sustains the tracks where the Damper has been turned on
Glide	When the pedal is pressed, affected notes on Upper tracks are bent down, according to settings for the Pitch Bend on the same tracks. When the pedal is released, notes return to the normal pitch, at the speed defined by the "Time" parameter (see "Glide" on page 197).
Audio In Mute	

Function	Meaning
Microphone Talk	Turns all Voice Processor effects down, to let you address the audience. See "Voice Processor Setup: Talk" on page 213.
Mic Lead On/Off	Momentary switch controls assigned to the Voice Processor. Press to activated, release to deactivate.
Mic Harmony On/Off	
Mic Effects On/Off	
Mic Latch On/Off	
FX CC12 Switch	Standard FX controllers
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	
Drawbar Noise On/Off	
Text Page Up	These options let you move to the previous or next page, when reading a text file loaded with a Song (see "Text files loaded with Standard MIDI Files" on page 150) or Song Book entry (see "Lyrics as text files associated to a SongBook entry" on page 168).
Text Page Down	
SongBook Next	Moves to the next SongBook entry in the selected Custom List.
Pad 1	Same functions of the control panel buttons with the same name
Pad 2	
Pad 3	
Pad 4	
Pad Stop	

Výpis funkcí přiřaditelného pedálu a slideru

Následující funkce lze přiřadit plynulému pedálu nebo přiřaditelným sliderům.

Function	Meaning
Off	No function assigned
Master Volume	
Keyboard Expression	
Joystick +X	Joystick right
Joystick -X	Joystick left
Joystick +Y	Joystick forward
Joystick -Y	Joystick backward
Upper VDF Cutoff	Filter cutoff (for Sounds assigned to the Upper tracks)
Upper VDF Resonance	Filter resonance (for Sounds assigned to the Upper tracks)
Mic In Volume	
Mic Lead Voice Volume	Continuous controls assigned to the Voice Processor.
Mic Harmony Output Volume	
Mic Lead to Delay	
Mic Harmony to Delay	
Mic Reverb Level	
Mic FX Level	
FX CC12 Ctl	Standard FX controllers
FX CC13 Ctl	
Pad Volume	With this function assigned, you can control the proportional volume of all four Pads at the same time. Please note that the status of the Pad's volume, after having been modified with a pedal or slider, is made current, and will be saved in a Performance or STS by using the relevant Write procedure.

Funkce přiřaditelného přepínače

Následující funkce lze přiřadit přiřaditelnému přepínači.

Function	Meaning
Off	No function assigned
Ritardando	Progressively increases the Tempo value
Accelerando	Progressively decreases the Tempo value
Style Up	Selects the next Style
Style Down	Selects the previous Style
Perform. Up	Selects the next Performance
Perform. Down	Selects the previous Performance
FX A Mute	
FX B Mute	
FX C Mute	
FX D Mute	
FX All Mute	
Style-Upper1 Mute	
Style-Upper2 Mute	
Style-Upper3 Mute	
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Percussion Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1 Mute	
Style-Acc2 Mute	
Style-Acc3 Mute	
Style-Acc4 Mute	
Style-Acc5 Mute	
Style-Acc1-5 Mute	
Song-Melody Mute	Mute of Song track 4 (usually, the Melody track)
Song-Drum&Bass Mode	Mute of all tracks, apart for track 2 (usually Bass) and 10 (usually Drum)
Solo Selected Track	
Bass&Lower Backing	Mutes all tracks, except for the Bass and Lower tracks
QuarterTone	Turns Quarter Tone on/off
Audio In Mute	
Microphone Talk	Turns all Voice Processor effects down, to let you address the audience. See "Voice Processor Setup: Talk" on page 213.
Mic Lead On/Off	Momentary switch controls assigned to the Voice Processor. Press to activate, release to deactivate.
Mic Latch On/Off	
FX CC12 Switch	Standard FX controllers
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	
Drawbar Noise On/Off	

Function	Meaning
Text Page Up	These options let you move to the previous or next page, when reading a text file loaded with a Song (see "Text files loaded with Standard MIDI Files" on page 150) or Song Book entry (see "Lyrics as text files associated to a SongBook entry" on page 168).
Text Page Down	
SongBook Next	Moves to the next SongBook entry in the selected Custom List.

Ladění

Následující seznam druhů ladění můžete volit v různých pracovních režimech.

Equal	Temperované ladění, standardní ladění moderní západní hudby. Je rozděleno na 12 identických půltónů.
Pure Major	Durové akordy ve zvolené tónině jsou perfektně naladěné.
Pure Minor	Mollové akordy ve zvolené tónině jsou perfektně naladěné.
Arabic	Arabské ladění, využívající čtvrttóny. Nastavte parametr Key takto: C - for the "rast C/bayati D" scale D - for the "rast D/bayati E" scale F - for the "rast F/bayati G" scale G - for the "rast G/bayati A" scale A# - for the "rast Bb/bayati C" scale
Pythagorean	Pythagorean Pythagorejské ladění, založené na hudební teorii skvělého řeckého filozofa a matematika. Nejvhodnější pro melodie.
Werckmeister	Pozdně barokní/Klasicistní ladění. Vhodné pro hudbu XVIII. století.
Kirnberger	Harpsichord ladění, velmi vhodné pro XVIII. století.
Slendro	Ladění Indonézké Gamelie. Oktáva je rozdělena na 5 not (C, D, F, G, A). Zbývající noty jsou laděny temperovaně.
Pelog	Ladění Indonézké Gamelie. Oktáva je rozdělena na 7 not (všechny bílé klávesy, je-li Key = C). Černé klávesy jsou laděny temperovaně.
Stretch	Simuluje "stretched" ladění akustického piana. V podstatě temperované ladění, nejnižší noty jsou lehce podladěné, zatímco vyšší noty jsou lehce přeladěné vůči standardu.
User	User ladění, programované uživatelem pro režim Style Play, Backing Sequence a Song Play. User ladění lze uložit do Performance, Style Performance, STS nebo Songu. Nelze zvolit User ladění v režimu Global.

MIDI Data

MIDI kontrolery

Následující tabulka obsahuje všechny zprávy Control Change a jejich vliv na různé funkce Pa800.

CC#	CC Name	Pa800 Function
0	Bank Select	Program selection
1	Mod1 (Y+)	Joystick forward
2	Mod2 (Y-)	Joystick backward
3	Undef. ctl	
4	Foot ctl	
5	Port.time	
6	Data ent.	
7	Volume	Track volume
8	Balance	
9	Undef. ctl	
10	Pan Pot	Track panning
11	Expression	Expression
12	Fx Ctl 1	CC#12
13	Fx Ctl 2	CC#13
14-15	Undef. ctl	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	Undef. ctl	
Control Change #32-63 are the LSB (Least Significant Byte) of Control Change #0-31, i.e. the MSB (Most Significant Byte), and are changed according to their MSB counterparts.		
64	Damper	Damper pedal
65	Portamento	
66	Sostenuto	Sostenuto pedal
67	Soft	Soft pedal
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustain level	
71	F.Res.Hp	Filter resonance
72	Release	Release time
73	Attack	Attack time
74	F.CutOff	Filter cutoff (Brilliance)
75	Decay T.	Decay time
76	Lfo1 Sp.	Vibrato speed
77	Lfo1 Dpt	Vibrato depth
78	Lfo1 Dly	Vibrato initial delay
79	FilterEg	
80	Gen.pc.5	
81	Gen.pc.6	
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Port.ctl	
85-90	Undef. ctl	

CC#	CC Name	Pa800 Function
91	Fx A/C	A/C (reverb) send level
92	Fx 2 ctl	
93	Fx B/D	B/D (modul.) send level
94	Fx 4 ctl	
95	Fx 5 ctl	
96	Data Inc	
97	Data Dec	
98	NRPN Lsb	See table below ^(*)
99	NRPN Msb*	See table below ^(*)
100	RPN Lsb	See MIDI Implementation Chart
101	RPN Msb	See MIDI Implementation Chart
102-119	Undefined ctl	
120	AllSOff	
121	Res Ctl	Reset All Controllers
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

(*) Následující zprávy NRPN jsou u Pa800 akceptovány:

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127 ^(a)
Vibrato Depth	1	9	0...127 ^(a)
Vibrato Decay	1	10	0...127 ^(a)
Filter Cutoff	1	32	0...127 ^(a)
Resonance	1	33	0...127 ^(a)
EG Attack Time	1	99	0...127 ^(a)
EG Decay Time	1	100	0...127 ^(a)
EG Release Time	1	102	0...127 ^(a)
Drum Filter Cutoff	20	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Filter Resonance	21	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Attack Time	22	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Decay Time	23	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Coarse Tune	24	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Fine Tune	25	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Volume	26	dd ^(b)	0...127
Drum Panpot	28	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd ^(b)	0...127 ^(a)

(a). 64 = Žádná změna vůči původním hodnotám parametru

(b). dd = Rytmičtý nástroj č. 0...127 (C0...C8)

Pozn.: Toto ovládání se resetuje, když zastavíte Song, nebo zvolíte jiný.

Zprávy Program Change dálkového ovládání

Následující tabulka obsahuje všechny zprávy Program Change, využití k dálkovému ovládání stylu a sekvenceru. Tyto zprávy jsou vysílány na Control kanále (viz "MIDI: MIDI In Channels" na str. 204).

PC	Function	PC	Function	PC	Function	PC	Function	PC	Function
Style Elements									
80	Intro 1	81	Intro 2	82	Intro 3/Count In	83	Variation 1	84	Variation 2
85	Variation 3	86	Variation 4	87	Fill 1	88	Fill 2	89	Fill 3/Break
90	Ending 1	91	Ending 2	92	Ending 3				
Style and Sequencers Control									
93	Fade In/Out	94	Memory	95	Bass Inversion	96	Manual Bass	97	Tempo Lock
98	Single Touch	99	Style Change	100	Start/Stop (Style)	101	Play/Stop (Seq 1)	102	Play/Stop (Seq 2)

Pozn.: Uvedená čísla Program Change zachovávají 0-127 číselný systém.

Tabulka MIDI implementace

KORG Pa800
OS Version 1.0 - Aug. 30, 2006

Function	Transmitted	Recognized	Remarks	
Basic Channel	Default	1-16	Memorized	
	Changed	1-16		
Mode	Default		3	
	Messages	X	X	
	Altered	*****		
Note Number:		0-127	0-127	
	True Voice	*****	0-127	
Velocity	Note On	O 9n, V=1-127	O 9n, V=1-127	
	Note Off	X V=64	X	
Aftertouch	Poly (Key)	O	O	Sequencer data only *1
	Mono (Channel)	O	O	*1
Pitch Bend	O	O		
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB) *1
	1, 2	O	O	Modulations *1
	6	O	O	Data Entry MSB *1
	38	O	O	Data Entry LSB *1
	7, 11	O	O	Volume, Expression *1
	10, 91, 93	O	O	Panpot, A/C FX Send, B/D FX Send *1
	64, 66, 67	O	O	Damper, Sostenuto, Soft *1
	65, 5	O	O	Portamento On/Off, Portamento Time *1
	71, 72, 73	O	O	Harmonic Content, EG time (Release, Attack) *1
	74, 75	O	O	Brightness, Decay Time *1
	76, 77, 78	O	O	Vibrato Rate, Depth, Delay *1
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB) *1, 2
	100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB) *1, 3
120, 121	X	O	All sounds off, Reset all controllers *1	
Program Change		O 0-127	O 0-127	*1
	True #	*****	0-127	
System Exclusive	O	O	*4	
System Common	Song Position	X	X	
	Song Select	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	*5
	Commands	O	O	*5
Aux Messages	Local On/Off	X	X	
	All Notes Off	X	O (123-127)	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	
Notes	*1: Sent and received when MIDI Filters In and Out are set to Off in Global mode. *2: Drawbars settings, Sound parameters, Selection of SongBook entries. *3: LSB, MSB = 00,00: Pitch Bend range, =01,00: Fine Tune, =02,00: Course Tune. *4: Includes Inquiry and Master Volume messages, FX settings, Quarter Tone settings. GM Mode On. *5: Transmitted only when the Clock Send parameter (Global mode) is set to on.			

Mode 1:OMNI ON, POLY
Mode 3:OMNI OFF, POLY

Mode 2:OMNI ON, MONO
Mode 4:OMNI OFF, MONO

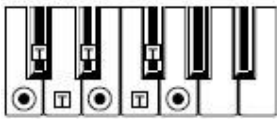
O: Yes
X: No

Detekované akordy

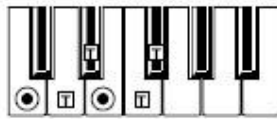
Následující stránky zobrazují nejdůležitější akordy, detekované Pa800, pokud je zvolený režim Chord Recognition Fingered 2 (viz "Režim Chord Recognition" na str. 101). Detekované akordy se mohou lišit v jiném režimu Chord Recognition.

Major

3-note

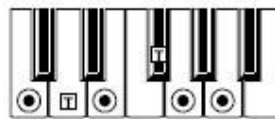


2-note



Major 6th

4-note

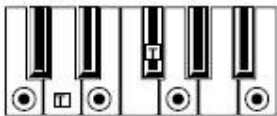


2-note



Major 7th

4-note



3-note



2-note



Sus 4

3-note



2-note



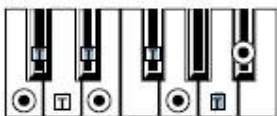
Sus 2

3-note

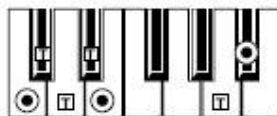


Dominant 7th

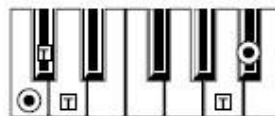
4-note



3-note



2-note



Dominant 7th Sus 4

4-note

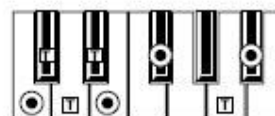


3-note



Dominant 7th 5

4-note



Major 7th 5

4-note



Major 7th Sus 4

4-note



● = noty, které do akordu patří

□ = lze použít jako rozšíření

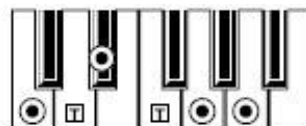
Minor
3-note



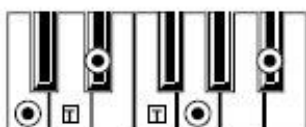
2-note



Minor 6th
4-note



Minor 7th
4-note



3-note



Minor-Major 7th
4-note



3-note



Diminished
3-note



Diminished Major 7th
4-note



Minor 7th 5
4-note



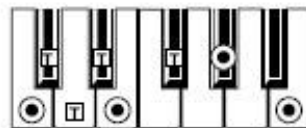
Augmented
3-note



Augmented 7th
4-note



Augmented Major 7th
4-note



No 3rd
2-note



No 3rd, no 5th
1-note



⊙ = noty, které do akordu patří

⊠ = lze použít jako rozšíření

Instalace KORG USB-MIDI ovladače

USB port můžete využít k přenosu MIDI dat mezi Pa800 a počítačem (funkce **MIDI Over USB**). To se hodí, pokud není počítač vybaven MIDI převodníkem.

USB můžete využít paralelně k MIDI portům. Např. když zapojíte Pa800 do SW sekvenceru v počítači, můžete současně ovládat jiný MIDI nástroj, připojený do MIDI portů Pa800.

Zapojení Pa800 z něj tímto způsobem činí současně MIDI vstupní zařízení, kontroler a zvukový generátor.

Zapojení Pa800 do počítače

Nainstalujte KORG USB-MIDI ovladač, před zapojením Pa800 do počítače. Počítač musí vyhovovat "Systémovým požadavkům KORG USB-MIDI ovladače" níže.

Požadavky KORG USB-MIDI ovladače

Windows

Počítač: Počítač s USB portem, který splňuje požadavky Microsoft Windows XP nebo Vista.

Operační Systém: Microsoft Windows XP/Vista (ovladač verze x64 je v beta stadiu)

Macintosh

Počítač: Apple Macintosh počítač s USB portem, který odpovídá systémovým požadavkům Mac OS X

Operační Systém: Mac OS X 10,3 nebo vyšší

Než začnete

Autorská práva na veškerý software, přiložený k tomuto produktu vlastní Korg Inc.

Licenční smlouva pro tento software je dodána zvlášť. Je vaší povinností si tuto Licenční smlouvu přečíst, než si nainstalujete software. Instalací software totiž dáváte najevo svůj souhlas s Licenční smlouvou.

Windows: Instalace KORG USB-MIDI ovladače

Zapojte Pa800 do počítače USB kabelem až po instalaci sady nástrojů KORG USB-MIDI Driver Tools.

Pozn.: Musíte nainstalovat ovladač pro každý USB port, který užíváte.

1. Vložte přiložený CD-ROM do mechaniky.
2. Normálně se spustí "Instalátor KORG Pa800 Application Installer" automaticky.
Pokud se instalátor nespustí automaticky, klikněte 2x na "KorgSetup.exe" na CD-ROM.
3. Sledujte instalační pokyny na obrazovce.
4. Restartujte počítač a zapněte Pa800. Zapojte Pa800 do počítače USB kabelem.
5. Zadejte následující příkaz a spusťte instalační program:
Start > Programy > KORG > KORG USB-MIDI Driver Tools > Installation manual
6. Zadejte následující příkaz a spusťte instalační program:
Start > Programy > KORG > KORG USB-MIDI Driver Tools > Install KORG USB-MIDI Device
7. Sledujte instalační pokyny na obrazovce a nainstalujte KORG USB-MIDI ovladač.

Porty ovladače

Po instalaci se zobrazí následující porty v MIDI aplikaci (sekvenceru) mezi ostatními MIDI zařízeními:

PA800 KEYBOARD: Umožňuje přijímání MIDI zpráv z Pa800 (data klaviatury a kontrolerů) do MIDI aplikace, běžící v počítači.

PA800 SOUND: Umožňuje vysílání MIDI zpráv z MIDI aplikace, běžící v počítači do interního zvukového generátoru Pa800.

Mac OS X: Instalace KORG USB-MIDI ovladače

1. Vložte příložený CD-ROM do mechaniky.
2. Klikněte 2x na "KORG USB-MIDI Driver.pkg" ve složce "KORG USB-MIDI Driver" na CDROM, tím spustíte instalátor. Nainstalujte jej podle pokynů na obrazovce.

Porty ovladače

Po instalaci se zobrazí následující porty v MIDI aplikaci (sekvenceru) mezi ostatními MIDI zařízeními:

PA800 KEYBOARD: Umožňuje přijímání MIDI zpráv z Pa800 (data klaviatury a kontrolerů) do MIDI aplikace, běžící v počítači.

PA800 SOUND: Umožňuje vysílání MIDI zpráv z MIDI aplikace, běžící v počítači do interního zvukového generátoru Pa800.

Kombinace

Podržte SHIFT a stiskem dalšího tlačítka na ovládacím panelu přímo vstoupíte na editační stránku.

Shift +	Funkce
Libovolný pracovní režim	
Dial	Změna tempa
Scroll Arrows, or Up/Down	<i>Pokud vidíte výpis songů nebo položek SongBooku: Další/Předchozí sekce abededy. Funguje také v režimu Disk, pokud je zvolené třídění podle Name.</i>
Sound	Vysílá zvuk, přiřazený zvolené stopě do režimu Sound
Global	Vysílá Setup/General Controls stránku, MIDI sekci režimu Global. Rychlý způsob přechodu na editační MIDI stránky.
Media	Volí stránku Preferences režimu Media
Start/Stop	Panic
Slider Mode	Volí stránku přiřaditelných sliderů, sekci kontrolerů v režimu Global
Fade In/Out	Volí parametr Fade In/Out na stránce Basic, sekce Preferences režimu Global
Synchro (either)	Volí MIDI Setup parametr Setup/General Controls stránky, MIDI sekci režimu Global.
Tempo Lock	Volí stránku Lock, sekci General Controls režimu Global
Display Hold	Volí stránku Interface, sekci General Controls režimu Global
SongBook	Volí stránku Custom List režimu SongBook
Transpose (either)	Volí stránku Transpose Control, sekci General Controls režimu Global
Mic	Volí stránku Voice Processor Setup režimu Global
Harmony	Volí stránku Voice Processor Preset režimu Global
Effects	Volí stránku Voice Processor Effects režimu Global
Režim Style Play	
Style Play	Volí stránku Style Setup (seke Preferences)
Memory	Volí stránku Style Preferences (sekce Preferences)
Var or Fill	Volí odpovídající prvek stylu na stránce Drum/Fill (sekce Style Controls)
Chord Scanning (either)	Volí parametr Chord Recognition na panelu Split, na Hlavní stránce
Keyboard Mode (either)	Volí stránku Key Velocity (sekce Keyboard/Ensemble)
Ensemble	Volí parametr Ensemble Type na stránce Ensemble, (sekce Keyboard/Ensemble)

Shift +	Funkce
Pad (any)	Volí stránku Pad (sekce Pad/Assignable Switches)
Assignable Switch (any)	Volí stránku Switch (sekce Pad/Assignable Switch)
Upper Octave (either)	Volí stránku Tuning (sekce Mixer/Tuning)
Style	Otevře okno "Write Current Style Performance".
Sound/Performance	Otevře okno "Write Performance".
STS	Otevře okno "Write STS".
Režim Song play	
Song Play	Volí stránku General Control (sekce Preferences)
Play/Stop–Seq 1 or 2	Sync Start jiných sekvencí
Upper Octave (either)	Volí stránku Tuning (sekce Mixer/Tuning)
Keyboard Mode (either)	Volí stránku Key Velocity (sekce Keyboard/Ensemble)
Pad (any)	Volí stránku Pad (sekce Pad/Assignable Switches)
Assignable Switch (any)	Volí stránku Switch (sekce Pad/Assignable Switch)
Style	Otevře okno "Write Current Style Performance".
Sound/Performance	Otevře okno "Write Performance".
STS	Otevře okno "Write STS".
Režim JukeBox	
>>	Přehraje další song v JukeBox playlistu
<<	Přehraje předchozí song v JukeBox playlistu
Režim Sekvencer	
Sequencer	Volí stránku Sequencer Setup (sekce Preferences)
Upper Octave (either)	Volí stránku Tuning (sekce Mixer/Tuning)

Další dostupné kombinace jsou následující, nevyžadují stisknutí tla SHIFT.

Režim Style Play	
Up/Down (together)	Původní Tempo
Režim Global	
Global (keep it pressed)	Kalibrace dotykového panelu

Problémy a potíže

Problém	Řešení	Str.
Obecné problémy		
Přístroj se nezapíná	Ověřte, že (1) je napájecí šňůra zapojena do zásuvky, (2) kabel je zapojen do konektoru na zadním panelu nástroje, (3) a není poškozený, (4) nejsou problémy s napětím v síti.	
	Je přístroj zapnutý?	
	Pokud přístroj stále neběží, kontaktujte dealera nebo nejbližší KORG Servisní centrum.	
Žádný zvuk	Není zapojený jack do konektoru HEADPHONES? To by mohlo umlčet interní reproduktory.	23
	Zkontrolujte zapojení do komba nebo do mixu.	23
	Ověřte, že všechny komponenty audio systému jsou zapnuté.	
	Je MASTER VOLUME slider Pa800 nastaven jinak než na "0"?	23
	Není Local parametr na Off? Zapněte jej.	203
	Není Speaker parametr na Off? Zapněte jej.	208
Nehraje nejnižší tón	Není hodnota Attack parametru příliš vysoká? Nastavte jej na nižší hodnotu, takže se bude spouštět rychleji. Není parametr Volume příliš nízký? Nastavte jej na vyšší hodnotu.	89, 96
	Pokud LEDka SPLIT svítí, je klaviatura rozdělena na část Lower (nižší noty, pod dělicím bodem) a část Upper (vyšší noty, nad dělicím bodem). Není stopa Lower umlčená? Zrušte umlčení.	31
Špatný zvuk	Obsahuje USER banka upravená data? Natáhněte příslušná data pro Song nebo Styl, který chcete přehrát.	225
	Byla některá USER bicí sada upravená? Natáhněte správnou bicí sadu.	225
	Nebyl upravený styl nebo performance?? Natáhněte příslušná data (style nebo performance).	225
Zvuk zní stále	Ověřte, že přepínač polarity damper pedálu je nastaven správně.	202
Zvolený styl nebo song nelze spustit	Ověřte, že parametr Clock je na Internal. Jestliže používáte MIDI Clock jiného zařízení, musíte nastavit parametr MIDI Clock na MIDI nebo USB (v závislosti na portu je Pa800 zapojen do jiného zařízení) a zajistěte, že externí zařízení vysílá MIDI Clock data.	203
Nereaguje na MIDI zprávy	Ověřte, zda jsou všechny MIDI nebo USB kabely zapojeny správně.	241
	Ověřte, zda externí zařízení vysílá po MIDI kanálech, nastavených pro příjem v Pa800.	204
	Ověřte, zda MIDI IN Filtry Pa800 nebrání přijímání zpráv.	205
Perkusní nástroje nehrají správně	Ověřte, zda je bicí stopa nastavena do režimu Drum a externí zařízení nemá aplikovanou transpozici.	94, 186
Slyším "clicky", když hraju na perkusní nástroj	To je součástí zvuku, nikoliv problém.	
Slyším šum v pozadí, po zvolení performance, stylu nebo STS	Zvolená performance, styl nebo STS, vyvolali efekt "17 St. Analog Record", simulující šum starých vinylových nahrávek.	
Voice Procesor není slyšet	Efekt Vocoder byl přiřazen D FX procesoru. Tím se deaktivuje Voice procesor.	
	Efekt Voice procesoru lze aplikovat jen na mikrofonní vstup	

Problém	Řešení	Str.
Problémy s Medii		
Nelze formátovat zařízení	Je USB kabel zapojen správně?	
	Je USB zařízení správně napájeno?	
	Je paměťové zařízení zasunuto správně?	
	Je pojistka před zápisem na disku v poloze chráněno?	
Nelze uložit data na disketu	Je disketa zformátována?	234
	Je disketa zasunuta správně?	
	Je pojistka před zápisem na disk v poloze chráněno?	
Nelze natáhnout data ze zařízení	Je paměťové zařízení zasunuto správně?	
	Obsahuje zařízení data, kompatibilní s Pa800?	223
Na displeji se objevila zpráva “Over Current Condition Detected on USB port: please remove the USB media”	USB zařízení je nejspíš poškozené díky zkratu a nelze je použít. Ačkoliv tak nemůže dojít k poškození Pa800, doporučujeme je vyjmout.	

Technická specifikace

Vlastnosti	KORG Pa800
KLAVIATURA	
Klaviatura	Klaviatura
DATA ZVUKU	
Zvukový generátor	120 hlasů, 120 oscilátorů - EQ u každé stopy - Filtry s rezonancí
Multitimbální party	Internal: 40 kanálů- Midi: 16 kanálů
Tovární zvuky	970 (vč. Stereo Piano a GM2 zvuky) + 63 bicích sad
User zvuky	256 zvuků - 64 bicích sad
Digitální varhanní táhla	8 stopáží
Zvukový Editor	Vlastní editor zvuků a bicích sad
PCM RAM paměť	64 MB
Sampler	Record, Edit, Time Slice, Load/Import, Export - PCM RAM Memory: 64MB standard
Efekty	4 Stereo Master - TC Helicon for Vocal FX
Stopy v reálném čase	4 (Upper 1/2/3, Lower) - 4 Pady
Performance	320 programovatelných
DATA STYLŮ	
Tovární styly	Až 544 míst – Natažených stylů: 409
User styly	96 User + 320 Favorite (všech 960 stylů lze přepsat)
Stopy aranžéru	8
Style Edit	Funkce nahrávání & editace
Patterns/Variace akordů	Až 42 patternů pro každý styl, včetně 3 Intros, 3 Endings, 3 Fills
Style Performance (STS)	Až 960 × 4 (Real time stop + dopr. stop) vše programovatelné
PCM Style Grooves	Využití interní PCM RAM paměti
SEKVENCER	
XDS Double Sequencer	Nezávislé transportní ovládání každého sekvenceru, Balance Slider
4 STS uložené se songem	V režimu SongBook
Stopy	16 + 16
Sequencer Edit	Funkce nahrávání & editace
Backing Sequence (Quick Record)	Real Time Record - Step Record & Edit
Texty/Akordy	On-Screen (kompatibilní s většinou populárních formátů)
DALŠÍ VLASTNOSTI	
Voice Processor	Voice technologie od TC Helicon: 3 Harmonické Party, Reverb, Delay, Compressor, Eq.
SongBook a SongBook List	Plně programovatelný
Arabské ladění	Programovatelný
Pady	4 + Stop tlačítko
Kompatibilita	i-Series: Styly - Pa-series: Style, Perf., Sound, Song, Song Book
Operační systém	OPOS Multitasking System - natahuje během hraní - Upgradable
Interní SSD Flash paměť	256 MB pro O.S, PCM a všechny zdroje (20 MB rezervováno pro SSD-User oblast)
USB pro paměťová zařízení	Ano (2 sloty - 1 Host vzadu, 1 Host vpředu)
Hard Disk	Volitelný Harddisk s instalační sadou
Zesilovač	2 × 22 W - Loudness - Fixed Eq
Reproduktory	4 repro (10 cm Woofer + Tweeter) - 2 way - Bass Reflex Box
UŽIVATELSKÉ ROZHRANÍ	
Displej	320 × 240 Grafiucký barevný dotykový displej
Ovládání	Joystick – kolečko - Up/+, Down/-
Programovatelné ovládání	2 přepínače + 2 Slidery
Kurzory	Real Time: Master Volume - Acc/Seq-Real Time Volume Balance
Přepínače	Transp. - Memory - Bass Inv. - Man.Bass - Fade - Tap - Synchro - Ensemble
Help Systém	Multilanguage Hypertext - Contextual
ZAPOJENÍ	
MIDI	IN - OUT – THRU
USB	USB: 2 Host (2.0 Hi Speed) and 1 Device (1.1 Full Speed)
Výstupy	4 Analog (Left/Right/Out1/Out2)
Vstupy	2 Inputs - 1: Mic/Line - 2: Line – oddělený gain
Sluchátka	1 jack vpředu
Pedály	1 Damper - 1 Nožní spínač/Pedál - EC5

Vlastnosti	KORG Pa800
Napájení	AC - Univerzální napětí
VOLITELNÉ	
USB Memory	Ano
Hard Disk	Harddisk s instalační sadou – HD není součástí
CD - FD	Přes USB Host – nikoliv interní
Video rozhraní	Nový grafický Video VIF4 - NTSC/PAL board
Expression/Volume Pedál	Korg EXP-2 - Korg XVP-10
Multi-Switch Pedál	Korg EC5
Damper Pedál	Korg DS-1H (podporuje half-pedál)
Switch Pedál	Korg PS-1
FYZICKÁ DATA	
Spotřeba	40 Watt
Rozměry (Š × H × V)	1110 × 388 × 181 mm – bez stojanu na noty
Hmotnost	13,3 kg

Děkujeme za zakoupení VIF4 Video Interface Board pro Korg Pa800 Profesionální Aranžér! Tato karta umožňuje připojit k Pa800 video monitor, TV nebo video rekordér. Kartu si může nainstalovat sám uživatel. **Korg neodpovídá za žádné poškození, nebo zranění, způsobené nesprávnou instalací.**

NTSC, PAL, SECAM

VIF4 je kompatibilní s NTSC, PAL a SECAM TV standardy. Pokud zapojíte SECAM TV, zvolte PAL standard. V každém případě však bude obraz SECAM černobílý.

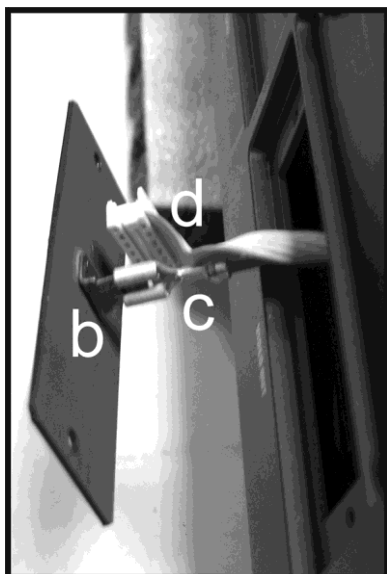
Upozornění

- Instalaci karty provádíte na vlastní riziko. Korg nepřijímá žádnou odpovědnost za poškození nebo zranění, vzniklé nesprávnou instalací či použitím.
- Nástroj musíte odpojit ze zásuvky, než začnete instalovat.
- Odstraňte ze svého těla statickou elektřinu, abyste nezničili komponenty na boardu, dotykem holého kovu, než budete pokračovat v instalaci.

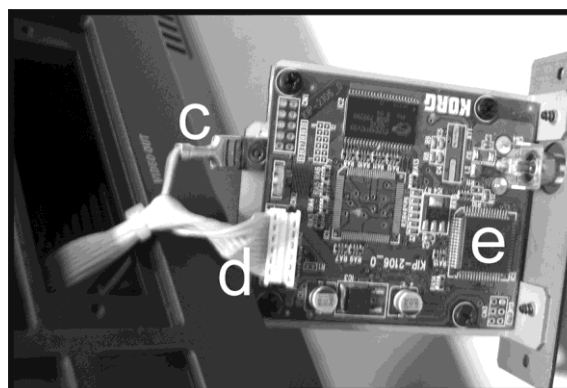
Instalace

Při instalaci budete potřebovat křížový šroubovák a kleštičky (nutno dokoupit).

1. Ze zadní strany nástroje odšroubujte oba šrouby (a) a sejměte kryt (b), tím získáte přístup k video slotu.

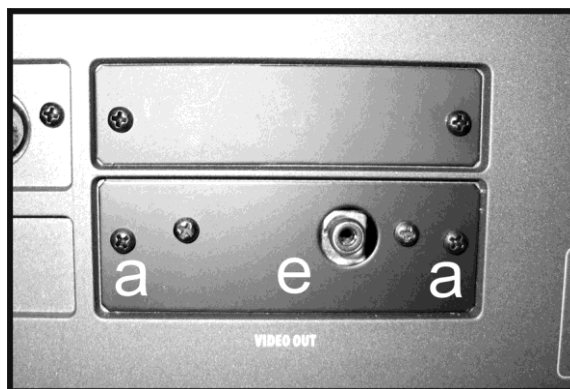


2. Zcela odstraňte kryt (b) uvolněním zemního kabelu (c). **Dbejte o to, aby ani zemní kabel (c), ani napěťová šňůra (d) nezapadly do nástroje.**



3. Vyjměte video kartu (e) z balení a nedotýkejte se žádných komponent na ní prsty. Zapojte zemní kabel (c) a napěťovou šňůru (d) do odpovídajících konektorů na video kartě, podle obrázku.

4. Upevněte video kartu (e) do nástroje pomocí dvou vyjmutých šroubů (a).



Zapojení a nastavení

1. Zapojte video výstup nástroje do video vstupu na televizi. Podle typu televize použijte kabel typu "RCA-to-RCA" (je-li televize vybavena Video Composite vstupem), nebo "RCA-to-SCART" (je-li televize vybavena SCART konektorem). Potřebné kabely dokoupíte v obchodě s TV elektronikou.
2. Zapněte nástroj a stiskem tlačítka GLOBAL získáte přístup do režimu Global Edit. Najděte stránku "Video Interface: Video Out" a zvolte video standard (PAL nebo NTSC).
3. Zvolte příkaz "Write Global-Global Setup" z nabídky a uložte nastavení do paměti. Objeví se dialogový box Write GlobalSetup. Stiskem OK volbu potvrdíte.
4. Zapněte televizi a určete vstup AV1 nebo AV2.
5. Na stejné stránce jako Global, je parametr Colors, kterým zvolíte požadované barvy textu a pozadí.

© 2006 Korg Italy SpA

KORG

EXTERNAL CONTROLLER

EC5

Pozn.: Produkty Korg jsou vyrobeny s dodržením přísných specifikací a dodržením požadavků napětí ve vaší zemi. Tyto produkty jsou chráněny Zárukou distributora KORG jen ve vaší zemi. Jakýkoliv produkt KORG, který nemá svůj Záruční list nebo sériové číslo, je vyřazen ze Záruky a odpovědnosti distributora. Toto omezení je zde pro vaši vlastní ochranu a bezpečnost.

VAROVÁNÍ: Neautorizované úpravy nebo výměna originálního sériového čísla vyřazuje produkt z ochrany Záruky.

KORG

KORG INC. 15-12, Shimotakaido 1-chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan

Děkujeme za zakoupení **KORG EC5** externího kontroleru. Abyste zajistili dlouhodobé a bezproblémové použití, přečtěte si pečlivě celý manuál.

Upozornění:

■ Umístění

Použijete-li EC5 v následujících místech, může dojít k poškození.

- v místech silného slunečního svitu,
- V místech s extrémní teplotou nebo vlhkostí;
- V místech s vysokou prašností či vířícím pískem;

■ Obsluha

Chovejte se decentně ke kabelům a přepínačům. Mohli byste způsobit poškození.

■ Čištění

Povrch EC5 čistěte výhradně suchým, měkkým hadříkem. Nikdy nepoužívejte kapaliny, jako benzín, rozpouštědlo, čističe, hořlavé látky, apod.

■ Uložení manuálu

I po přečtení tohoto manuálu, doporučujeme jej dobře uložit, k případnému dalšímu nahlédnutí.

KORG EC5 Externí kontroler můžete zapojit do přístrojů KORG (I3 / I2, atd.), které jsou vybaveny EC5 REMOTE jackem. REMOTE jack na EC5 propojte se speciálním jackem u produktu, pomocí přiloženého kabelu. Blíže o funkcích a operacích viz uživatelský manuál příslušného zařízení, do kterého zapojujete EC5.



KORG

EXBP Dual MP3

MP3 Board pro Pa800

Děkujeme za zakoupení EXBP-Dual MP3 Board pro Korg Pa800 Profesionální Aranžér! Tato karta umožňuje Pa800 přehrávat a nahrávat MP3 soubory a snadno tak pracovat s těmito hudebními daty v počítači nebo samostatném MP3 přehrávači. Přečtěte si Uživatelský manuál, je zde více informací o tom, jak vše použít. Kartu si může nainstalovat sám uživatel. **Korg neodpovídá za žádné poškození, nebo zranění, způsobené nesprávnou instalací.**

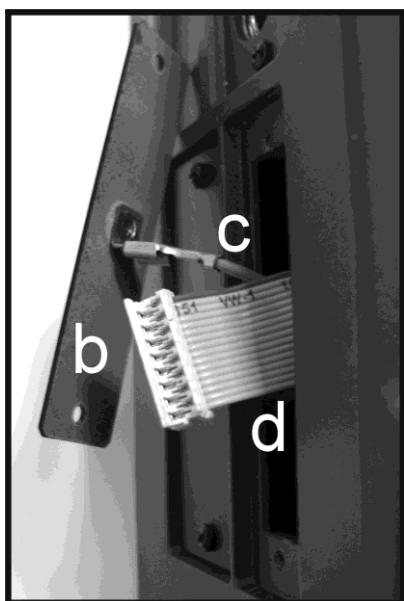
Upozornění

- Instalaci karty provádíte na vlastní riziko. Korg nepřijímá žádnou odpovědnost za poškození nebo zranění, vzniklé při nesprávné instalaci nebo použití.
- Nástroj musí být odpojený ze zásuvky, než začnete instalovat.
- Odstraňte ze svého těla statickou elektřinu, abyste nezničili komponenty na boardu, dotykem holého kovu, než budete pokračovat v instalaci.

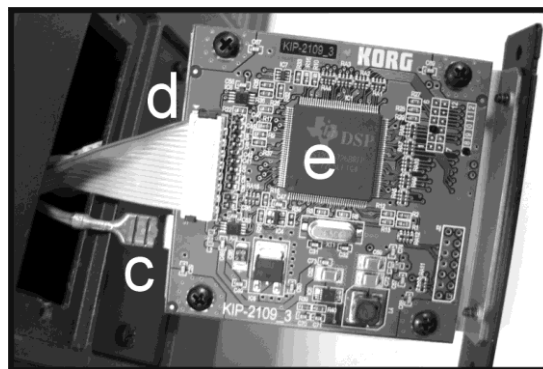
Instalace

Při instalaci budete potřebovat křížový šroubovák a kleštičky (nutno dokoupit).

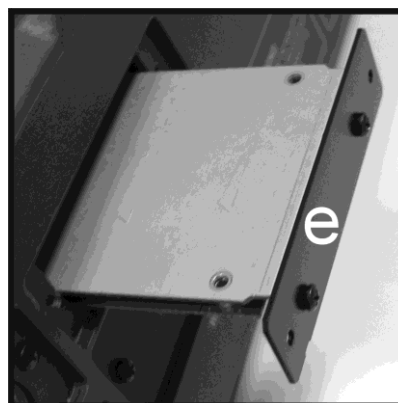
1. Ze zadní strany nástroje odšroubujte oba šrouby (a) a sejměte kryt (b), tím získáte přístup ke slotu MP3 Boardu.
2. Zcela odstraňte kryt (b) uvolněním zemnicího kabelu (c). **Dbejte o to, aby ani zemnicí kabel (c), ani napěťová šňůra (d) nezapadly do nástroje.**



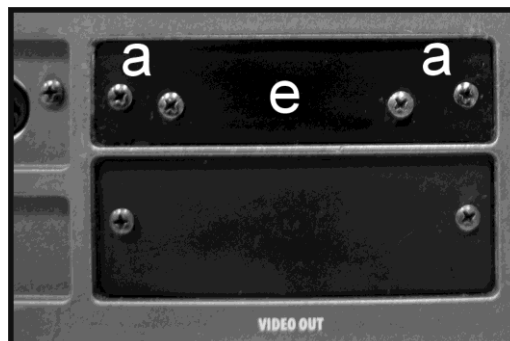
3. Vyměňte MP3 kartu (e) z balení a nedotýkejte se žádných komponent na ní prsty. Zapojte zemnicí kabel (c) a napěťovou šňůru (d) do odpovídajících konektorů na MP3 kartě, podle obrázku.



4. Zasuňte MP3 kartu (e) do slotu, jak vidíte na obrázku.



5. Upevněte MP3 kartu (e) do nástroje pomocí dvou vyjmutých šroubů (a).



© 2007 Korg Italy SpA

KORG



PA8000

professional
arranger

Operační
Systém 1.50

KORG Pa800 – Operační Systém verze 1.50

Nové funkce Pa800 verze 1.50

Následující funkce byly přidány do Pa800 díky upgrade Operačního systému verze 1.50.

Různé režimy	Viz str.
Ovládání sliderů, knobů, táhel a numerických polí dotykem	4
Automatické zrušení umlčení stop změnou hlasitosti	4
Dry On/Off – vyslání do Master FX a Pan FX	4
Typ Mono levá stopa	5
Režim nahrávání stylu	
Změny na stránce Record 1	5
Změny na stránce Record 2	5
Přidaná stránka režimu kytary	6
Přidané nové typy akordů	6
NTT Typ	6
Expression (zpráva CC#11) monitor	7
Přidaná stránka Noise/Guitar	7
Přidaný typ kytarové stopy	7
Změny na stránce nabídek	8
Odchod z režimu Krokového nahrávání bez ukládání	8
Režim Guitar	
Režim Guitar	8
Režim Song play	
Uložení Track EQ v nastavení Song Play–Global	10

Režim MP3	
Přehrávání MP3 souborů	10
Nahrávání MP3 souborů	11
Režim Sekvencer	
Upravená stránka RX Convert	12
Zvuky kytary s RX Noises jsou automaticky přidány ke kytarovým stopám v SMF	12
Odchod z režimu Krokového nahrávání bez ukládání	12
Režim Global	
Nastavitelná barva pozadí	13
Filtr MIDI not	13
MP3 Board	13
Master EQ	14
Hudební zdroje	
Přidané nové styly	14
Přidané nové kytarové zvuky	14

Pokud Pa800 již obsahuje operační systém verze 1.50 Zjistíte to na stránce Media > Utility page, kde vidíte číslo verze v dolní části displeje.

Chcete-li natáhnout nový operační systém, přečtěte si instrukce, uvedené v souboru instalace na našich stránkách (www.korgpa.com).

Pokud provádíte upgrade na verzi 1.50 z některé dřívější verze, je nezbytné natáhnout i nové Musical Resources (verze 1.5 nebo vyšší), dostupné na stejné webové stránce.

VAROVÁNÍ: Než natáhnete nové tyto hudební zdroje, uložte si veškerá starší data na disk, abyste o ně nepřišli docela.

Tip: Po natažení nového OS bude potřeba překalibrovat TouchView displej (Global > Touch Panel Calibration).

Funkce, přidané k předchozím verzím OS

Pa800 verze 1.02

(Udržovací verze. Žádné nové vlastnosti).

Pa800 verze 1.01

(Udržovací verze. Žádné nové vlastnosti).

Různé režimy

Ovládání sliderů, knobů, táhel a numerických polí dotykem

U nové verze operačního systému můžete dotykem sliderů, knobů a táhel na dotykovém displeji měnit jejich polohu posunem. Rovněž můžete měnit hodnotu numerických polí pohybem prstu nahoru/dolů, doleva/doprava.

- **Slidery:** Položte na slider prst. Potom jej posuňte nahoru nebo dolů a změňte pozici.
- **Táhla:** Položte na táhlo prst. Potom jej posuňte nahoru nebo dolů a změňte pozici.
- **Knoby:** Položte na knob prst. Potom jej posuňte nahoru (nebo doprava) a otočíte jím ve směru ručiček, nebo jej posuňte dolů (či doleva) a otočíte jím proti ručičkám.
- **Numerická pole:** Položte na numerické pole prst. Potom jím pohněte nahoru (nebo doprava) a zvýšíte hodnotu, nebo dolů (či doleva) a snížíte ji.
- **Tempo:** Jde o speciální typ numerického pole, můžete měnit hodnotu tempoa jako u jiných numerických polí. To umožňuje měkké accelerando a ritardando.

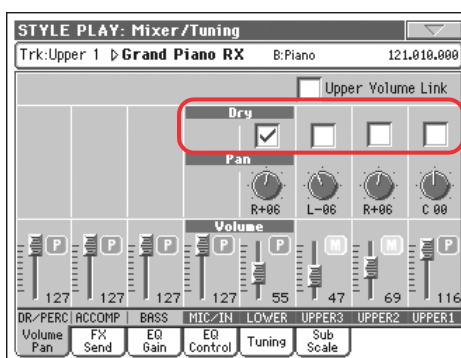
Automatické zrušení umlčení stop změnou hlasitosti

Pokud změňte hlasitost umlčené stopy, tato stopa automaticky začne hrát. Nemusíte u ní nejprve zrušit umlčení.

Dry On/Off – vyslání do Master FX a Pan FX

Možnost označené "Dry On/Off" na stránce Mixer/Tuning > Volume/Pan, v režimech Style Play, Song Play a Sequencer.

Přidáním této funkce byla odstraněna parametr Pan Off. Na rozdíl od Pan Off, u Dry (je-li Off) zůstane Pan nastaven podle knobu Pan.



Dry

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Touto značkou za/vypínáte dry (přímý) signál.

On Je-li označen, přímý (dry) signál se objeví na výstupu, smíchaný s FX.

Off Není-li označen, přímý (dry) signál se neobjeví na výstupu, je pouze poslán do FX. Zpracovaný signál je stále ve stereo (jen u stereo FX), podle hodnoty Pan.

Typ stopy Mono left

Volba "Mono Left" byla přidána k parametru Track Controls > Mode > Type u režimů Style Play, Song Play a Sequencer.

Typ ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

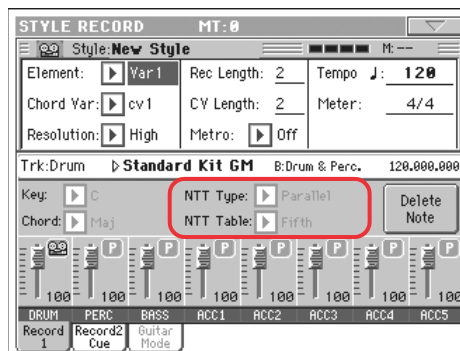
...

Mono Left Mono stopa, ale s prioritou, přiřazenou notě úplně vlevo (nejnižší).

Režim nahrávání stylu

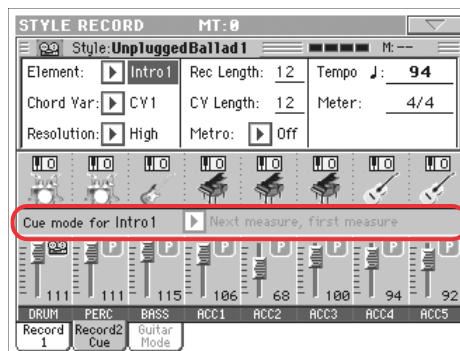
Změny na stránce Record 1

Stránka Record 1 byla upravena, obsahuje nový parametr NTT Type a zmizel příkaz "Copy Key Chord" (nyní je na stránce nabídky).



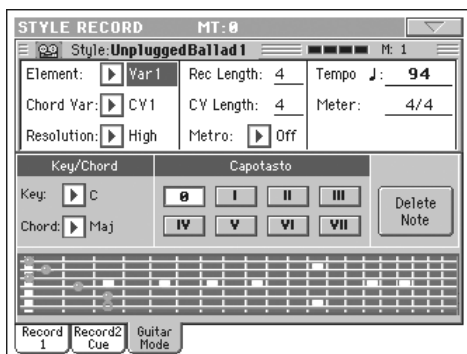
Změny na stránce Record 2

Stránka Record 2 byla upravena, obsahuje nový parametr Cue (kdysi byl na třetí stránce, pod jménem "Cue"). Nové jméno je nyní "Record 2/Cue".



Přidaná stránka režimu kytary

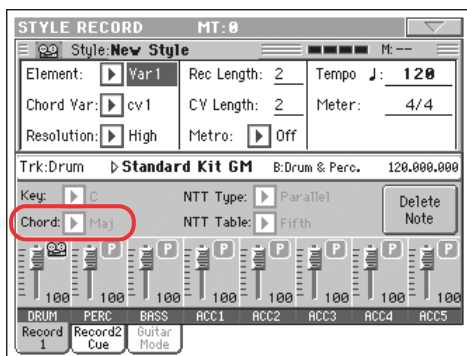
Stránka Guitar Mode byla přidána v režimu Style Record. Je dostupná, když zvolíte kytarovou stopu (viz "Typ kytarové stopy" na str. 7), jinak je záložka Guitar Mode šedá (nedostupná).



Viz "Režim kytary" na str. 8, kde je více informací o tomto režimu.

Přidané nové typy akordů

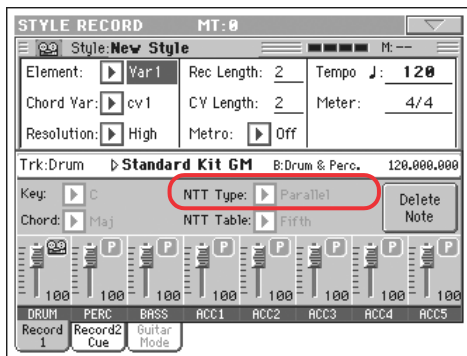
Dva další typy akordů můžete zvolit parametrem "Chord", pokud jste na stránce Record 1.



Nové typy akordů jsou Zmenšená Kvinta (5b) a Zmenšená Septima (dim7).

NTT Type

Parametr NTT Type byl přidán na stránce Style Record > Record 1, aby bylo možné vybírat mezi NTT režimy Parallel (klasicky) a Fixed (nově).



Pozn.: Tyto parametry nelze zvolit u Drum, Percussion nebo Guitar stop a proto nejsou dostupné.

Pozn.: NTT parametry jsou programovány zvlášť pro každou stopu Style Element.

NTT Type/Table

►STYLE

NTT (Note Transposition Tables) jsou sofistikované algoritmy, které umožňují aranžérům Korg konvertovat rozeznané akordy do hudebních patternů. Note Transposition Table (NTT) určuje, jak bude aranžér transponovat noty v patternu, když rozezná akord, který přesně neseší k původnímu akordu funkcí Chord Variation. Např. pokud nahrajete variaci akordu CMaj a na klávesách se rozezná CMaj7, aranžér musí transponovat některé noty a vytvořit scházející septimu.

Jsou zde dva obecné typy NTT:

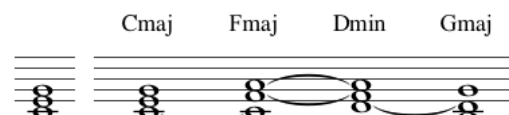
- Pokud zvolíte typy **Parallel**, jsou noty transponovány uvnitř oblasti, nastavené parametrem Wrap Around. Tyto hmaty se ideálně hodí pro melodické party.



takto psáno

bude přehráno

- Pokud zvolíte typy **Fixed**, aranžér posune co nejméně not, kolik může, vytvoří legatové linky a akord zní přirozeněji. To se ideálně hodí pro akordové stopy (smyčce, piano, atd...).



takto psáno

bude přehráno

Pozn: Aby se vyhovělo specifikacím Korg, je vhodné nastavit NTT na "No Transpose" u Intro 1 a Ending 1.

Parallel/Root Základní nota (v CMaj = C) se transponuje na scházející noty.

Parallel/Root Kvinta (v CMaj = G) se transponuje na scházející noty.

Je-li nahráno
NTT = Root či 5th
(Key/Chord = CMaj)

Pokud zahrajete CM7
s NTT = Root

Pokud zahrajete CM7
s NTT = 5th



Parallel/i-Series

Všechny originální patterny musí být naprogramovány na akordy "Maj7" nebo "min7". Když natahujete staré styly Korg i-Series, je tato volba automaticky zvolena.

Je-li nahráno
s NTT = i-Series
(Key/Chord = CMaj)

Pokud zahrajete
CMaj s NTT = i-
Series

Pokud zahrajete C7
s NTT = i-Series



Parallel/No Transpose

Akordy nejsou modifikovány a posunou se do nové tóniny beze změny. Pattern hraje přesně nahané noty a posune se do nové tóniny, jak je.

Standardní nastavení Intro 1 a Ending 1 v originálních stylech Korg (kde se obvykle nahrává rozvoj akordů a měl by zůstat beze změny v libovolné tónině).

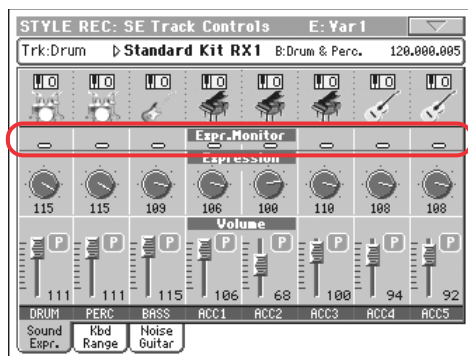
Fixed/Chord Tato varianta přesouvá co nejméně not, vytvoří legatové linky a akord zní přirozeněji. To se ideálně hodí pro akordové stopy (smyčce, piano, atd...). Naopak v režimu Parallel, nejsou programované akordy transponovány podle parametru Wrap Around, ale vždy zůstávají kolem jeho originální pozice, hledají se společné noty mezi akordy.

Parallel/No Transpose

Programované noty lze transponovat pouze pomocí Master Transpose. Nikdy se netransponuje, pokud se změní akordy.

Expression monitor (zpráva CC#11)

Byly přidány nové vizuální indikátory na stránku Style Record > Style Element Track Controls > Sound/Expression.



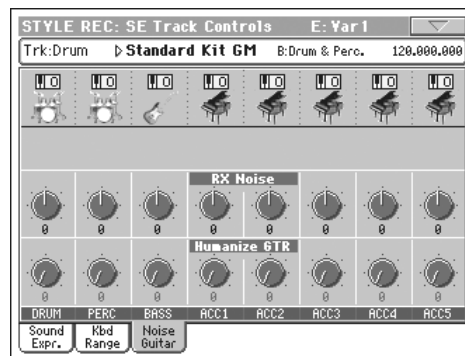
Expression Monitor

Tyto indikátory můžete využít, pokud jsou zprávy CC#11 (Expression) na stopě. Expression zprávy, obsažené na stopě mohou měnit hlasitost stopy. Je velmi obtížné je zachytit – pokud pečlivě nesledujete všechny události na stránce Event Edit.

Tento monitor by vám měl pomoci stopy zachytit a vstoupit na Event Edit jen u těch stop, které obsahují zmíněné zprávy. Stiskem [START/STOP] spustíte přehrávání a vzhled indikátorů. Pokud se jeden z nich rozsvítí, můžete vstoupit na Event Edit u odpovídající stopy a odstranit nadbytečné zprávy Expression.

Stránka Noise/Guitar

Nová stránka Guitar Mode byla přidána v režimu Style Record > Track Controls.



RX Noise

►STYLE

Tímto ovládáním nastavíte hlasitost RX Noises na odpovídajících stopách. Aplikuje se na všechny typy stop (obsahující zvuk, včetně RX Noises).

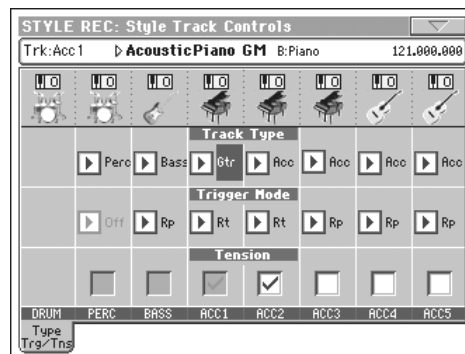
Humanize GTR

►STYLE

Tímto ovládáním aplikujete náhodnou hodnotu na pozici, dynamiku a délku not kytarových stop (viz "Typy kytarových stop" na str. 7). Toto ovládání nemá žádný vliv na další typy stop.

Typy kytarové stopy

Nové typy kytarové stopy byly přidány na stránce Style Record > Style Track Controls > Type/Tension/Trigger.



Track Type

►STYLE

...

Gtr Kytarová stopa. Tento typ stopy využívá kytarový režim při tvorbě vyběhávání (viz "Kytarový režim" na str. 8). Zvolíte-li tento typ, parametr "Tension" nelze editovat (je automaticky nastaven na On).

Změny na stránce nabídek

Nabídka stránky režimu Style Record doznala úprav, např. příkaz "Copy Key/Chord", který sem byl přesunut ze stránky Record 1.



Odchod z režimu Krokového nahrávání bez ukládání

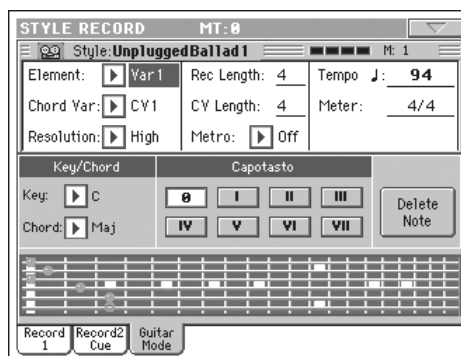
Pokud zvolíte Exit příkazu Record v nabídce stránky, a jste v režimu Overdub/Overwrite Step Record, pak v dialogovém boxu buď vše zrušíte, zablokujete nebo změny uložíte.



- Cancel Vše zrušíte a můžete pokračovat v editaci.
- No Změny se neuloží a okno Step Record se zavře.
- Yes Změny se uloží a okno Step Record se zavře.

Režim Guitar

Vstupte a stránku Guitar Mode v režimu Style Record, tím vstoupíte do režimu Guitar.



Pozn.: Abyste mohli vstoupit na tuto stránku, musíte nejprve zvolit stopu Guitar (viz "Typ kytarové stopy" na str. 7). Jinak zůstane záložka Guitar Mode nepřístupná (šedá).

Pozn.: Při programování kytarové stopy z externího sekvenceru musíte ověřit, že je kytarová stopa spojena s pravým kanálem. Vstupte na stránku Global > MIDI > MIDI IN Channels a přiřadte odpovídající stopu style (obvykle Acc1~Acc5) stejnému kanálu, jako má kytarová stopa u externího sekvenceru. Pak jděte na stránku Style Record > Style Track Controls > Type/Tension/Trigger a nastavte stopu jako stopu typu "Gtr" (viz "Typ kytarové stopy").

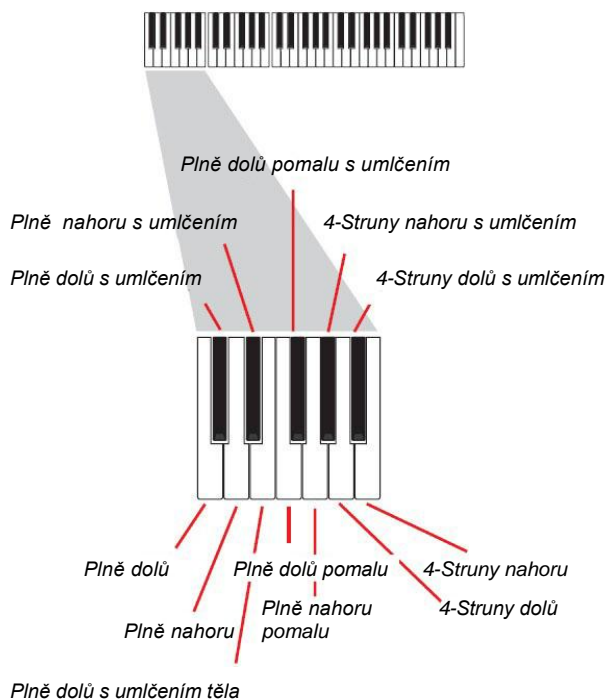
Režim Guitar umožňuje snadno tvořit realistické rytmické kytarové party, bez umělých, nehudebních vyhrávek, typických pro MIDI programování kytarových partů. Prostě nahrajete pár tónů a ukončíte realistickou rytmickou kytarovou stopu, kde každý akord hraje podle reálné pozice na kytaře a není jen vygenerovaný transpozicí dle zápisu v patternu.

Prohlídka nahrávky

Nahrávání kytarové stopy není jako jiné stopy, kde hrajete přesné tóny melodické linky. U kytarových stop hrajete na příslušné klávesy, odpovídající režimu vybrnkávání, nebo hrajete arpeggio pomocí kláves, odpovídajících šesti strunám (a speciálním klávesám, odpovídajícím tónice a kvintě). Následující sekce popisují různé ovládací klávesy.

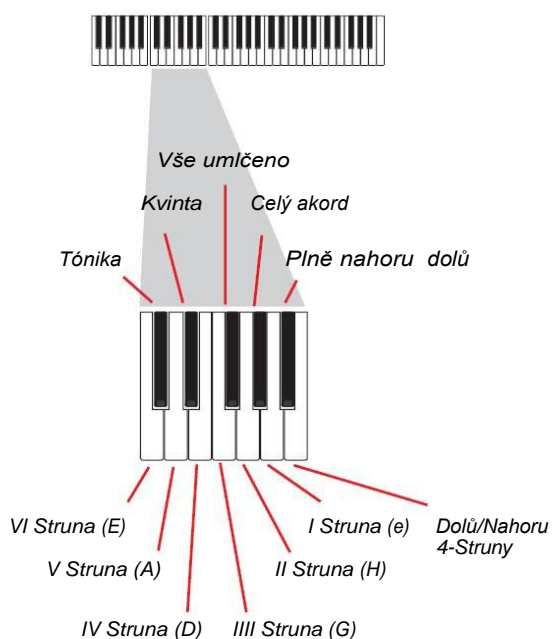
Nahrávání typů vybrnkávání

Nejnižší oktáva 61-klávesové klaviatury je vyhrazena zvolenému typu **vybrnkávání**. Stiskem těchto kláves můžete snadno přehrát vzorky vybrnkávání:



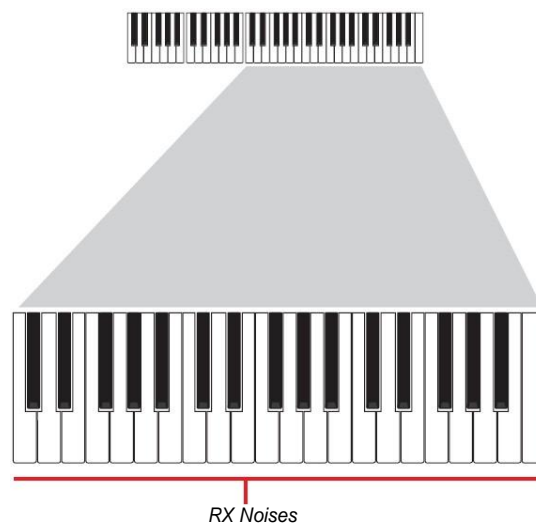
Nahrávání jednotlivých strun

Druhá oktáva 61-klávesové klaviatury je vyhrazena k volbě **jednotlivých strun** (nebo více) pro hraní arpeggia či plných akordů. Můžete buď hrát volně arpeggio se šesti kytarovými akordy, přiřazenými klávesám C~A, nebo přehrát jedno z rychleji samplovaných arpeggií na vyšších klávesách. Tónika je vždy dostupná na klávese C#, zatímco kvinta je vždy přiřazena klávese D#; s tím, že můžete vždy hrát nejnižší noty arpeggia. Tato oktáva rovněž zahrnuje klávesu reset (F#):



Nahrávání RX Noises

Dále jsou horní tři oktávy 61-klávesové klaviatury využity ke spouštění **RX Noises**:



Výběr kapodastru

Společně s typy vybrnkávání, jednotlivými strunami a RX šumy, si můžete zvolit kapodastr. Tím můžete předejít tomu, že zazní jednotlivé struny podle příslušného akordu. Vždy vidíte, které struny hrají a které ne, dle popisu v níže uvedeném Diagramu.

Výběr Klávesy/Akordu

Pattern je nahrán pod klávesu, indikovanou párem parametrů Key/Chord. Ovšem, tento parametr je brán pouze během přehrávání prvků stylu Intro 1 a Ending 1. U Intro 1 a Ending 1 (Variace akordů 1 a 2) můžete také vyrobit rozvoj akordu. To se děje na nejnižší MIDI oktávě (C-1 ~ H-1). Typy akordů jsou vkládány pomocí dynamiky, jak vidíte v následující tabulce:

Vel.	Typ akordu	Vel.	Typ akordu
1	Major	2	Major 6th
3	Major 7th	4	Major 7th flatted 5th
5	Suspended 4th	6	Suspended 2nd
7	Major 7th suspended 4th	8	Minor
9	Minor 6th	10	Minor 7th
11	Minor 7th flatted 5th	12	Minor major 7th
13	Dominant 7th	14	7th flatted 5th
15	7th suspended 4th	16	Dimished
17	Diminished major 7th	18	Augmented
19	Augmented 7th	20	Augmented major 7th
21	Major w/o 3rd	22	Major w/o 3rd and 5th
23	Flatted 5th	24	Diminished 7th

Přehrávání patternu

Pokud jste v režimu Style Play, nahráný kytarový pattern je transponován podle akordu, který zahrájete na klaviatuře. Způsob transpozice závisí na naprogramovaném patternu, s volbou pozice, režimu vybrnkávání, atd...

Parametry kytarového režimu

Zde je podrobný popis parametrů režimu Guitar.

Key/Chord

►STYLE

Tento pár parametrů umožňuje definovat originální tóninu a typ akordu stopy. Parametr pracuje různým způsobem, ve srovnání s různými stopami.

Zatímco u jiných stop je referenční tónina využita pro NTT transpozici, u kytarových stop je rozdíl, jestli nahráváte akordovou variaci, obsaženou v Intro nebo Ending, popř. jinou akordovou variaci:

- U většiny akordových variací, tento akord využijete jen pro poslech během nahrávání. Při přehrávání v režimu Style Play bude akord sledovat rozeznání akordu.
- U Intro a Ending akordových variací 1 a 2, tento akord bude využitý jako referenční tónina pro akordový rozvoj.

Capo (0, I...X)

►STYLE

Capo (z italského “capotasto”, “povrch hmatníku”) se posouvá po hmatníku kytary, takže u všech strun změní výšku. Zkracuje nebo prodlužuje struny, takže mění i barvu a pozici akordů (ale ne jejich tvar).

- | | |
|-------|--|
| 0 | Prázdné struny – bez kapodastru. |
| I...X | Pozice kapodastru na hmatníku (kde “I” odpovídá prvnímu pražci, “II” druhému, atd.). |

Diagram

Diagram zobrazuje, jak by měl být akord postaven na hmatníku. Zde je význam různých symbolů:

- | | |
|-----------------------|--|
| Červená tečka | Stisknutá struna prstem (hraná nota). |
| Bílá tečka | Kvinta, hraná na klávese D#2. |
| X | Nehraná nebo umlčená nota. |
| Světle šedé Barré | (prst napříč přes všechny struny, jako posuvný kapodastr). |
| Tmavě šedý kapodastr. | |

Režim Song play

Nastavení Track EQ je uloženo v Song Play–Global Setup

Track EQ

►GBL^{Sng}

Track EQ bude zapamatován v obecných preferencích v režimu Song Play (Song Play–Global Setup). To pomůže přizpůsobit zvuk PA800 vlastní představě z libovolného zahraničního MIDI souboru. Potřebujete na stopě lehčí basu? Proveďte správnou ekvalizaci a Basa zůstane lehká u všech následujících songů.

Pozn.: EQ je různý pro Sequencer 1 a Sequencer 2.

Režim MP3

Přehrávání MP3 souborů

Pokud je v Pa800 nainstalován volitelný MP3 Board (EXBP-Dual MP3), můžete přehrávat jeden či dva MP3 soubory současně přes vlastní sekvencery. Můžete také míchat MP3 soubory a standardní MIDI soubory, přiřazením jednomu z obou interních sekvencerů.

Pokud jste v režimu Song Play, natáhněte 1-2 MP3 soubory jako standard MIDI soubory. Slíderem SEQUENCER-BALANCE nastavte poměr mezi nimi. Stiskněte záložku Lyrics a zobrazí se texty, pokud jsou součástí MP3 souborů. Přidejte MP3 soubor do Jukeboxu nebo do výpisu SongBook.

Jestliže změníte tempo, MP3 soubory se zrychlí nebo zpomalí (v rozsahu ±30% vůči originálnímu tempu). Může se to jevit jednoduché, ale je to hotová věda a mohou za to velmi sofistikované time-stretching algoritmy Korg.

Korg také upravil algoritmy posunu výšek, což umožňuje využít Master Transpose k transpozici MP3 souborů do přijatelnější tóniny nebo pro zpěv. Pamatujte však, že transpozice je omezená na rozsah -6...+5 půltónů. Tento rozsah je dostatečný, aby využil všechny klávesy, ale umožňuje i předcházet přílišné degradaci audio. Další transpozice tak již nebude mít žádnou odezvu. Proto i když bude zobrazena hodnota transpozice +7 na displeji, MP3 bude stále hrát na +5 půltónech.

Je-li MP3 soubor přiřazen jednomu z sekvencerů, v odpovídající oblasti Song se objeví následující parametry.

Ikona typu Songu Jméno songu



Celkový čas

Uběhlý čas

Variace tempa

Ikona typu Songu

Objeví se ikona MP3.



MPEG Layer-3 formát, neboli MP3 (typ souboru: *.MP3) – dostupný, je-li nainstalován volitelný EXBP-Dual MP3. Jde o komprimovaný audio soubor, který umí vygenerovat osobní počítač, nebo PA800 samotný.

Pozn.: Jestliže běží MP3 z datového CD a CD se neotáčí, může chvíli trvat, než se přehrávání spustí, jelikož CD potřebuje pár sekund, než dosáhne správných otáček.

Celkový čas

Tento parametr se objeví pouze, pokud zvolíte MP3 soubor.

Celková délka (v minutách:sekundách) zvoleného MP3 souboru.

Uběhlý čas

Tento parametr se objeví pouze, pokud zvolíte MP3 soubor.

Uběhlý čas (v minutách:sekundách) aktuálně hrajícího MP3 souboru.

Variace tempa

Tento parametr se objeví pouze, pokud zvolíte MP3 soubor.

Variace originálního tempa MP3 souboru, v rozsahu $\pm 30\%$ původního tempa.

Nahrávání MP3 souborů

Pokud je nainstalován v Pa800 volitelný MP3 Board (EXBP-Dual MP3), můžete nahrávat záznam jako MP3 soubor.

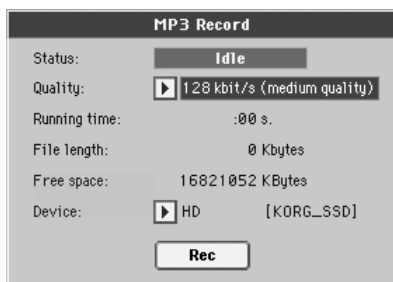
Pozn.: Nelze vstoupit do režimu MP3 nahrávání, pokud jste v režimu Sequencer nebo Media.

Pozn.: Jestliže nahráváte a Master EQ je zapnutý, EQ bude nahrán do MP3 souboru. Tato ekvalizace bude přidána ke zvolené během přehrávání. Proto doporučujeme Master EQ během nahrávání vypnout, pokud MP3 budete přehrávat v Pa800.

- To, co zahrajete na klávesy, také styly a standardní MIDI soubory, hrané sekvencí, vše bude nahráno. Audio na vstupu Audio Input 1 (mikrofonní vstup nebo mono linkový vstup) a harmonické hlasy, generované Voice procesorem budou nahrány rovněž.

- Přehrávané MP3 soubory ale nahrány nebudou.

Chcete-li spustit nahrávání, podržte tlačítko SHIFT a stiskněte tlačítko RECORD. Objeví se dialogový box nahrávání MP3.



Pokud se nenahrává, zobrazený stav je Idle.

Vyberte preferovanou MP3 audio kvalitu, z vyjeté nabídky Quality. Čím vyšší kvalita zvuku, tím větší MP3 soubor bude vygenerován.

Parametrem Device vyberte místo, kam chcete umístit nahraný MP3 soubor. Není to ještě cílové místo souboru, protože je můžete změnit po nahrávání. Ovšem je zde dostatečný prostor pro odložení souboru, určený parametrem Free Space.

Pozn.: Obvykle je automaticky zvoleno Standardní zařízení, pokud je chcete změnit, vyberte si ve vyjeté nabídce Device. Můžete nahrávat do interní SSD-U flash paměti, na (volitelný) hard disk nebo zařízení, připojené k jednomu z USB portů.

Pokud jste hotovi, stiskem tlačítka Rec na displeji spustíte nahrávání. Tlačítko Rec se změní na Stop a dalším stiskem nahrávání zastavíte. Označení Idle se změní na Recording.



Chcete-li, můžete stiskem tlačítka EXIT ukončit dialogový box a vstoupit na stránky Style Play a Song Play. Chcete-li vstoupit do dialogového boxu znovu a vidíte délku souboru nebo zastavíte nahrávání, stiskněte SHIFT+REC znovu.

Během nahrávání, pokud vyskočíte z dialogového boxu MP3 Record, začne blikat velké červené 'R' na displeji.



Během nahrávání můžete využít tento dialogový box k zobrazení doby nahrávání, délky souboru a zbývajících prostoru na disku. Maximální doba nahrávání závisí na dostupném prostoru u zvoleného zařízení.

Stiskem Stop se nahrávání zastaví a objeví se následující dialogový box:



Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) můžete pojmenovat MP3 soubor. Stiskem tlačítka Browse vyberte zařízení a složku, kam soubor uložíte. Stiskem tlačítka Save soubor uložíte.

Po uložení si můžete MP3 soubor poslechnout v režimu Song Play, jako každý jiný Song.

MP3 soubor můžete rovněž zkopírovat do počítače přes USB spojení a dále editovat.

Poznámky

Audio výstupy

- Audio signál, generovaný MP3 boardem je jen na analogových výstupech Levý+Pravý. Nelze jej nasměrovat na digitální výstup.

Přehrávání

- MP3 soubory, nahrané v nižších smplovacích frekvencích nemusí znít příliš dobře. To je obecný problém MP3 souborů.

Nahrávání

- Jako MP3 soubor můžete nahrát cokoliv hraje na Pa800, včetně vokálů (jinými slovy, můžete nahrát celé představení). Ovšem, nelze nahrávat jiné MP3 soubory.

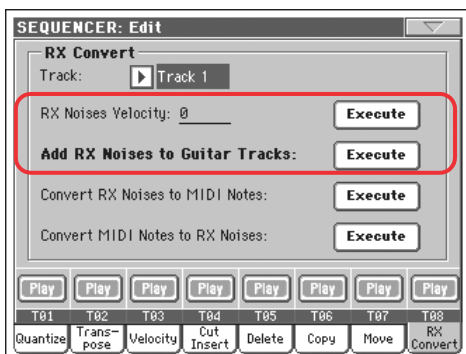
Zařízení

- Nedoporučujeme maximálně zaplňovat cílové zařízení během nahrávání. Nahráný soubor by pak mohl mít potíže.
- U cílového zařízení doporučujeme pravidelnou péči. Defragmentaci a opravu interních zařízení můžete provádět libovolnou PC utilitou, pokud je Pa800 připojen přes USB.

Režim Sekvencer

Upravená stránka RX Convert

Stránka Edit Song > RX Convert v režimu Sequencer byla upravena, byly přidány dva nové parametry.



RX Note Velocity

Tímto parametrem nastavíte hlasitost RX Noises na zvolených stopách.

Add RX Noises to Guitar track

Tímto parametrem automaticky analyzujete standardní MIDI soubor a přidáte RX Noises kytarovým stopám. Viz níže, kde je více informací.

Kytarové zvuky s automaticky přidanými RX Noises k SMF na kytarových stopách

Můžete využít příkaz “Add RX Noises to Guitar track” a projet jednu stopu nebo celý standardní MIDI soubor, a vyhledat kytarové vybírnkávání, hrané na nylonové, kovové struny nebo na elektrickou kytaru.

Po skenování bude automaticky přiřazen vhodný kytarový zvuk odpovídajícím stopám a RX Noises budou automaticky přidány, kde je potřeba.

To znamená, že můžete transformovat ploché SMF do ultra realistického songu se skutečným kytarovým hráčem uvnitř – stiskem tlačítka!

Odchod z režimu Krokového nahrávání bez ukládání

Pokud zvolíte Exit příkazu Record v nabídce stránky, a jste v režimu Overdub/Overwrite Step Record, pak v dialogovém boxu buď vše zrušíte, zablokujete nebo změny uložíte.

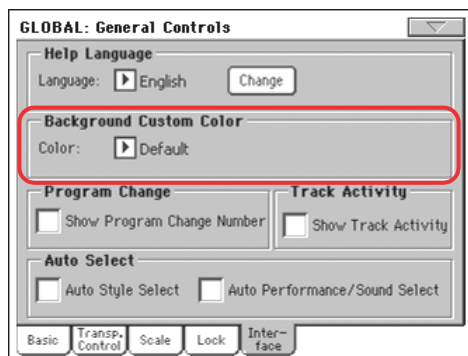


- Cancel Vše zrušíte a můžete pokračovat v editaci.
- No Změny se neuloží a okno Step Record se zavře.
- Yes Změny se uloží a okno Step Record se zavře.

Režim Global

Background color

Parametr "Background color" byl přidán na stránce Global > General control > Interface.



Background color

►GBL^{Gbl}

Tímto parametrem zvolíte jinou barvu pozadí na displeji. Dostupné možnosti jsou Default, Light Blue 1, Light Blue 2, Light Green 1, Light Green 2, Light Orange 1, White.

Filtr MIDI not

Nový filtr nyní můžete zvolit na stránce MIDI > Filters.

Filter

►GBL^{Gbl}

Note Události not.

MP3 Board

Parametr MP3 Master Volume byl přidán na stránku Global > Audio Output > Met/MP3/Speaker.



Tato sekce se objeví jen když je nainstalován volitelný EXBP-Dual MP3 board.

Max Volume

►GBL^{Gbl}

Parametr použijte k nastavení maximální hlasitosti MP3 přehrávače. Umožňuje určit poměr hlasitostí MP3 souborů a SMF songů a stylů.

0...100 Maximální hlasitost v procentech.

Audio Out

Tento parametr (nelze editovat) zobrazuje pevný výstup pro MP3 přehrávač (Levý+Pravý).

Master EQ

Poloparametrický Master EQ, s ovládáním Bass, Middle a Treble byl přidán v sekci Edit u Global > Audio Setup. EQ je umístěn na konci cesty audio signálu, před audio výstupem.



Enable

►GBL^{Gbl}

Touto značkou povolíte nebo zablokujete Master EQ.

Low Gain

►GBL^{Gbl}

Tento parametr umožňuje nastavit nízké frekvence pro hlavní master ekvalizaci. Jedná se o křivku regálového filtru. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

-18...+18dB Nízké hodnoty gainu v decibelech.

Mid (Middle) Gain

►GBL^{Gbl}

Tento parametr umožňuje nastavit poloparametrické střední frekvence pro hlavní master ekvalizaci. Jedná se o křivku bell filtru, vystředěnou kolem frekvence, nastavené knobem Freq. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

-18...+18dB Střední hodnoty gainu v decibelech.

Mid (Middle) Freq

►GBL^{Gbl}

Tento parametr umožňuje nastavit střední frekvenci pro poloparametrický střední pásmo. Hodnoty jsou uvedeny v Hertzích (Hz).

100Hz...10kHz Střední frekvence v Hertzích.

Hi (High) Gain

►GBL^{Gbl}

Tento parametr umožňuje nastavit vysoké frekvence pro hlavní master ekvalizaci. Jedná se o křivku regálového filtru. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

-18...+18dB Vysoké hodnoty gainu v decibelech.

Hudební zdroje

Pokud provádíte upgrade na verzi 1.50 z některé dřívější verze, je nezbytné natáhnout i nové Musical Resources (verze 1.50 nebo vyšší), dostupné na stejné webové stránce.

Upozornění: Před natažením nových hudebních zdrojů si uložte všechna stará data jako zálohu, abyste o ně nepřišli.

Můžete natáhnout i poslední Musical Resources z naší webové stránky (www.korgpa.com). Pečlivě si přečtěte instrukce, dodané k instalačnímu souboru.

Upozornění: Není možné natáhnout Musical Resources verze 1.50 v předchozí verzi Operačního systému. Ovšem, můžete natáhnout starší hudební zdroje do Pa800 s OS verze 1.50.

Přidané nové styly

Byly přidány nové styly, využívající Guitar track. xxx

Přidané nové kytarové uzvuky

Byly přidány nové kytarové zvuky, pracujete-li v novém režimu Guitar. Tyto zvuky jsou obsaženy na stránkách 19 a 20 Guitar banky.

CC00	CC32	PC	Jméno
121	16	24	RealNylon Gtr ST
121	17	24	Real Nylon Gtr
121	28	25	RealSteel Gtr ST
121	29	25	RealFolk Gtr ST1
121	30	25	RealFolk Gtr ST2
121	31	25	Real Steel Gtr
121	32	25	Real Folk Gtr
121	33	25	Real 12 Strings
121	28	27	Real El. Gtr ST1
121	29	27	Real El.Gtr ST2
121	30	27	Real El. Guitar1
121	31	27	Real El. Guitar2

Formátování interní SSD paměti

Úvod

Chcete-li kompletně vyčistit interní SSD paměť, můžete použít utilitu Pa800 Format.

Varování: Zformátováním SSD paměti budou veškerá interní data (Factory i User) vymazána a musíte znovu natáhnout původní data "Pa800_os_res_v[nnn].pkg" (Operační systém + Hudební zdroje). Proto nejprve zálohujte data, než spustíte formátování SSD paměti.

Tip: Nejnovější verzi balíčku "Pa800_os_res_v[nnn].pkg" si můžete stáhnout z webové stránky (www.korgpa.com). Originální data si můžete stáhnout také z Accessory CD, které je přibaleno k nástroji.

Pozn.: Proměnná [nnn] v "Pa800_os_res_v[nnn].pkg" je číslo nejnovější verze.

Utilita Pa800 Format

Utilita Pa800 Format je dodávána v balíčku řady Pa, pod jménem "Pa800_Format.pkg".

Zálohování starších dat

Před formátováním interní SSD paměti doporučujeme zálohovat data. Formátováním kompletně vymažete oblast Factory i User.

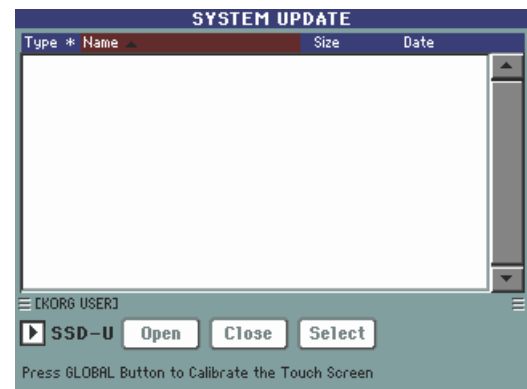
Při zálohování dat nutno dodržet tři podmínky. Možnosti (a) a (b) umožňují později obnovit jednotlivá data (jednotlivé položky nebo banky), zatímco možnost (c) umožňuje obnovit zálohovaná data pouze v celku.

- Procedurou Media > Save > All uložíte veškerá User data a oblíbená data stylů (Style, Pad, Performance, Sound/DK, PCM, SongBook, Global, Voice Processor presety). PCM a SongBook data mohou být velmi rozměrná, takže jejich uložení je standardně zablokováno v dialogovém boxu Save All. Pokud si je chcete uložit, zkontrolujte následující parametry.
- Pokud jste upravili data oblasti Factory (novým aranžmá nebo nahrazením stylů či padů), přejděte do Media > Preferences a zrušte označení u parametru "Factory Style and Pad Protect". Pak jednotlivě uložte upravené soubory nebo banky do nové složky "SET".
- Chcete-li uložit veškerá Factory a User data jedinou operací, použijte příkaz Media > Utility > Full Resource Backup. Pamatujte, že nelze natáhnout jednotlivé soubory nebo banky z výsledného záložního souboru (.BKP).

Formátování interní SSD paměti

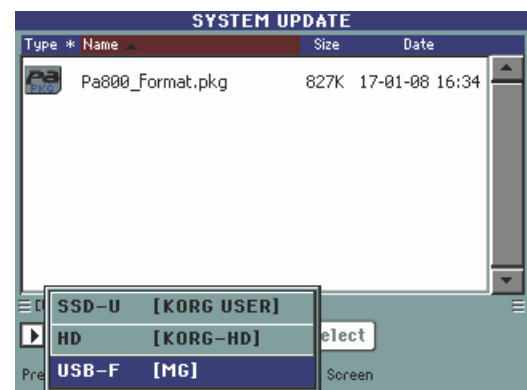
Následující procedura umožňuje natáhnout utilitu Pa800 Format, kterou zformátujete interní SSD paměť a vymažete Factory a User data.

- Zkopírujte soubor "Pa800_Format.pkg" do USB paměti (např. USB klíče nebo na externí USB harddisk).
- Vypněte Pa800 a zapojte USB zařízení do USB Host konektoru Pa800 – buď do [USB-F] portu vpředu nebo do [USB-R] portu vzadu.
- Podržte stisknuté tlačítko INTRO 1 a zapněte Pa800.
- Na displeji se objeví prohlížeč souborů:



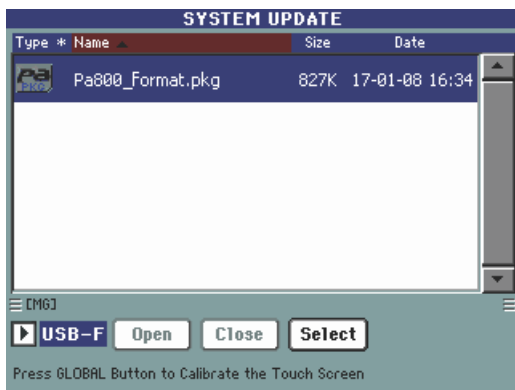
Nyní můžete uvolnit tlačítko INTRO 1.

- Pomocí Device selektoru vyberte zařízení, kam zkopírujete operační systém. Např. pokud je USB klíč zapojený do předního USB portu, zvolte USB-F:



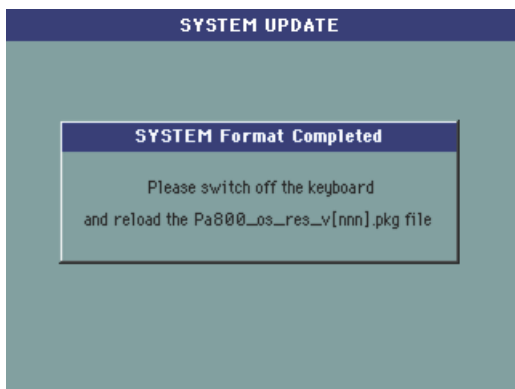
Pozn.: Pokud nelze jednoduše zvolit soubor, stiskem tlačítka GLOBAL vstupte na stránku Touch Panel Calibration a proveďte kalibraci displeje.

- Prohlédněte složky a soubory, až najdete soubor "Pa800_Format.pkg". Jakmile jej najdete, dotkněte se jej a stiskněte tlačítko Select na displeji:



Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem Yes volbu potvrdíte.

- Utilita Format se spustí a na displeji se objeví dotaz "Please wait". Po chvíli displej zhasne. Vyčkejte, až se objeví zpráva "System Format Completed":



Varování: Nevypínejte nástroj, ani nevyjímejte USB zařízení, dokud běží tato procedura!

V případě výpadku napájení bude SSD porušená. V tom případě se při zapínání nástroje objeví varování: "SSD Media Error – Format SSD – Press MEDIA button to confirm?".

Stiskněte tlačítko MEDIA. Objeví se zpráva "Formatting NAND", která informuje, že probíhá formátování (NAND je typ SSD, instalované do Pa800). Nakonec zopakujte výše uvedenou proceduru a natáhněte utilitu Format.

- V závěru procedury vypněte nástroj a postupujte dle pokynů v balíčku "Pa800_os_res_v[nnn].pkg", jak natáhnout operační systém a hudební zdroje.

Pozn.: Nejnovější verzi "Pa800_os_res_v[nnn].pkg" si můžete stáhnout ze stránky (www.korgpa.com). Originální data si můžete stáhnout také z Accessory CD, které je přibaleno k nástroji.

Pozn.: Po formátování interní SSD paměti bude potřeba upravit kontrast displeje. K tomu podržte tlačítko MENU a kolečkem upravte kontrast. Nezapomeňte, že natažením operačního systému budete muset upravit kontrast znovu.

KORG

PA8000

professional
arranger

Natažení OS
a hudebních
zdrojů (PC/Mac)



Natažení Operačního systému Pa800 a hudebních zdrojů

Úvod

Korg pravidelně přináší nové update operačního systému Pa800 a hudebních zdrojů. Nejnovější verzi si můžete stáhnout ze stránky www.korgpa.com. Originální data si můžete stáhnout také z Accessory CD, které je přibaleno k nástroji.

Pozn.: Stažením nového OS a Musical Resources, získáte také veškeré vlastnosti, přidané předchozími update.

Dva různé typy systémových souborů: .PKG a .BKP

Update můžete získat ze stránek Korg v jednom z formátů souborů:

- **“.PKG”** soubor obsahuje operační systém, nebo část hudebních dat. Tyto soubory může vydávat pouze Korg. K jejich stažení použijte proceduru "Natažení souboru .PKG", popsanou níže.
- **“.BKP”** soubory jsou celkovou zálohou hudebních zdrojů. Může je dodávat Korg nebo uživatelé, příkazem Media > Utility > Full Resource Backup. K jejich stažení použijte proceduru "Natažení souboru .BKP", popsanou níže.

Soubor .PKG

Accessory CD, které je obsaženo v balení Pa800, obsahuje následující soubory “.PKG”:

Pa800_os_v[nnn].pkg. To je Operační soubor. Natažením tohoto souboru se nezmění User data. Chcete-li jej natáhnout, proveďte následující proceduru, popsanou níže.

Pa800_os_res_v[nnn].pkg. Kombinuje operační systém a hudební zdroje. Stažením tohoto souboru resetujete zdroje do stavu z výroby, např. v případě poškození. Stažením tohoto souboru vymažete User data, takže doporučujeme starší data zálohovat před provedením upgrade. Viz "Zálohování starších dat" níže.

Pozn.: Stažení souboru "Pa800_os_res_v[nnn].pkg" může trvat až 10 minut.

Tip: Pokud stažený soubor "Pa800_os_res_v[nnn].pkg" neřeší závadu, stáhněte si program "Pa800_Format.pkg" ze stránky (www.korgpa.com) a dle následujících pokynů zformátujte interní SSD paměť.

Soubor .BKP

Accessory CD, které je obsaženo v balení Pa800, obsahuje následující soubory “.BKP”:

Pa800_res_v[nnn].bkp. Jde o všechny hudební zdroje, včetně všech zvuků, performancí, stylů, padů, STS, Song-Book, Voice procesoru a globálních dat.

Je ekvivalentní souboru, který se vytvoří příkazem Media > Utility > Full Resource Backup. K jeho stažení použijte proceduru "Natažení souboru .BKP", popsanou níže.

Varování: Natažením tohoto souboru vymažete User data, takže doporučujeme starší data zálohovat před provedením upgrade. Viz "Zálohování starších dat" níže.

Zálohování starších dat

Před natažením nových hudebních zdrojů, doporučujeme starší data zálohovat. Natažením nových hudebních zdrojů jako souboru “.PKG” kompletně vymažete data z výroby a natažením souboru “.BKP” vymažete jak Factory dat, tak User data.

Zálohování dat není potřebné, pokud chcete natáhnout pouze operační systém, jelikož touto operací se nepřepíše oblast Musical Resources.

Při zálohování dat nutno dodržet tři podmínky. Možnosti (a) a (b) umožňují později obnovit jednotlivá data (jednotlivé položky nebo banky), zatímco možnost (c) umožňuje pouze obnovit zálohovaná data v celku.

- a) Pomocí procedury Media > Save > All uložíte veškerá User data a oblíbená data stylů (Style, Pad, Performance, Sound/DK, PCM, SongBook, Global a Voice Processor presety). PCM a SongBook data mohou být velmi rozměrná, takže jejich uložení je standardně zablokováno v dialogovém boxu Save All. Pokud si je chcete uložit, zkontrolujte následující parametry.
- b) Pokud jste upravili data oblasti Factory (novým aranžmá nebo nahrazením stylů či padů), přejděte do Media > Preferences a zrušte označení u parametru "Factory Style and Pad Protect". Pak jednotlivě uložte upravené soubory nebo banky do nové složky "SET".
- c) Chcete-li uložit veškerá Factory a User data jedinou operací, použijte příkaz Media > Utility > Full Resource Backup. Pamatujte, že nelze natáhnout jednotlivé soubory nebo banky z výsledného záložního souboru (.BKP).

Varování: Nedoporučujeme tuto volbu používat, protože natažením souboru .BKP přijmete o všechny nové zvuky, performance, styly nových hudebních zdrojů a táhla. Tuto volbu využijte jen z archivačních důvodů. Je to mimochodem jediný způsob, jak zálohovat upravené zvukové banky z výroby.

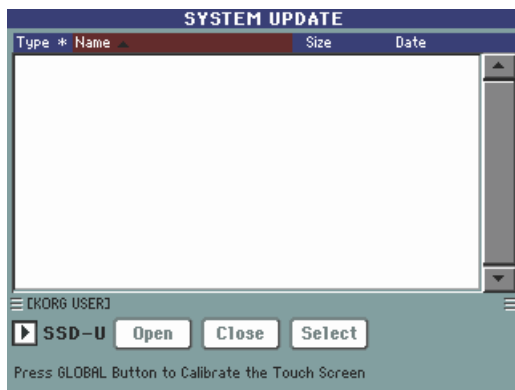
Natažení souboru .PKG

Následující procedura umožňuje natáhnout operační systém a/nebo hudební zdroje, dodané jako soubory “.PKG”. Např. si stáhneme operační systém (soubor “Pa800_os_v[nnn].pkg”, kde [nnn] je číslo verze).

1. Zkopírujte soubor “Pa800_os_v[nnn].pkg” do USB paměti (např. USB klíče nebo na externí USB harddisk).

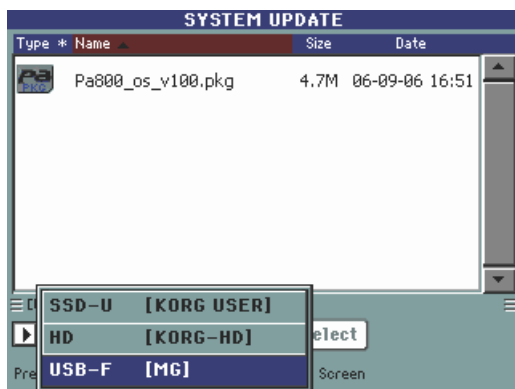
Jako alternativu, můžete zkopírovat soubor na interní harddisk Pa800, přes USB Device port, je-li Pa800 zapojený do počítače.

2. Vypněte Pa800 a zapojte USB zařízení do USB Host konektoru Pa800 – buď do [USB-F] portu vpředu nebo do [USB-R] portu vzadu.
3. Podržte stisknuté tlačítko INTRO I a zapněte Pa800.
4. Na displeji se objeví prohlížeč souborů:



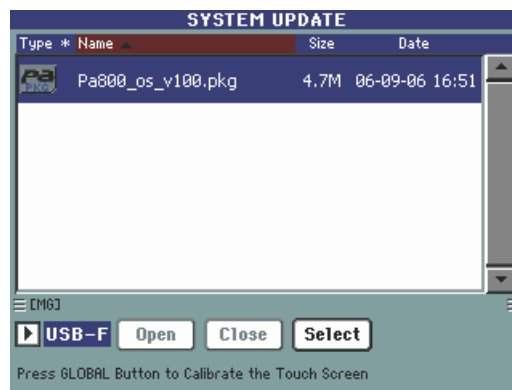
Nyní můžete uvolnit tlačítko INTRO 1.

5. Pomocí Device selektoru vyberte zařízení, kam zkopírujete operační systém. Např. pokud je USB klíč zapojený do předního USB portu, zvolte USB-F:

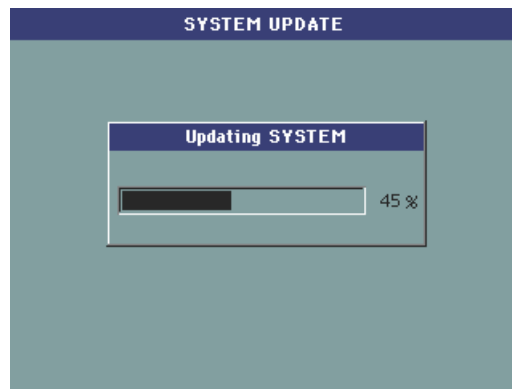


Pozn.: Pokud nelze jednoduše zvolit soubor, stiskem tlačítka GLOBAL vstupte na stránku Touch Panel Calibration a proveďte kalibraci displeje.

6. Prohlédněte složky a soubory, až najdete soubor “Pa800_os_v[nnn].pkg”. Jakmile jej najdete, dotkněte se jej a stiskněte tlačítko Select na displeji:



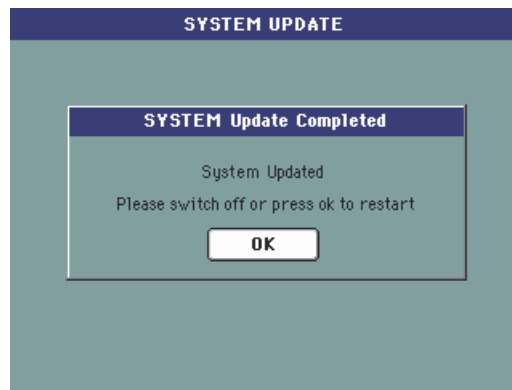
7. Soubor se začne kopírovat do oblasti operačního systému v nástroji. Pruh postupu operace zobrazuje, jak kopírování pokračuje:



Varování: Nevypínejte nástroj, ani nevyjímejte USB zařízení, dokud běží tato procedura!

Pozn.: Stažení souboru “Pa800_os_res_v[nnn].pkg” může trvat až 10 minut.

8. V závěru procedury stiskem tlačítka OK na displeji restartujete nástroj:



Natažení souboru .BKP

Soubor ".BKP" natáhnete příkazem Media > Utility > Full Restore Resources.

Varování: Nehrajte na klávesy během obnovy dat a buďte v režimu Media. Počkejte, až zmizí zpráva "Wait".

Varování: Natažením tohoto souboru vymažete User data, takže doporučujeme starší data zálohovat před provedením upgrade. Viz "Zálohování starších dat" výše.

1. Zkopírujte soubor "Pa800_res_v[nnn].bkp" do USB paměti (např. USB klíče nebo na externí USB harddisk).

Jako alternativu, můžete zkopírovat soubor na interní harddisk Pa800, přes USB Device port, je-li Pa800 zapojený do počítače.

2. V případě, že provádíte zálohu na externí USB paměť, zapojte ji do USB Host portu.
3. Na stránce Media > Utility zvolte příkaz Full Restore Resources a stiskněte Execute. Objeví se dialog zdrojového zařízení:
4. Popř. zvolte jiné zařízení z vyjeté nabídky Device.
5. Projedte soubory a najděte záložní soubor.
6. Jakmile je záložní soubor (".BKP" file) na displeji, zvolte jej a spusťte příkaz Restore.
7. Jakmile skončíte, vypněte a znovu zapněte nástroj.

© 2008 Korg Italy SpA

KORG

PA8000

professional
arranger

••

Operační
systém 2.0

KORG Pa800 – Operační Systém verze 2.0

Nové funkce Pa800 verze 2.0

Následující byly přidány do Pa800 díky upgrade Operačního systému verze 2.0.

Různé režimy	Str.
Quarter Tone SubScale (SC) Presety	2
Přiřaditelné funkce Quarter Tone SubScale	2
Search	3
Natažení On-the-fly TXT	4
“Lyrics & Marker” je nyní “Lyrics / Score”	4
Nový polyfonní algoritmus	4
Kontextově citlivý Write Global	4
Režim Style Play	
Stránka Lyrics	4
Režim Style Record	
Nahrání Channel After Touch	5
Nové Cue režimy	5
Expression úroveň	5
Import/Export SMF odděleného značkami	5
Režim Song Play	
Stránky Score View	6
Režim SongBook	
Stránky Score View	7
Režim Sequencer	
Key Signature	7
Režim Sound	
Deváté táhlo	8
Parametry Defined Nuance Control (DNC)	8
Přiřaditelné funkce DNC	11
Global Mode	
Upravená stránka Scale	12

Přidané nové zámky	12
Balance slider ve funkci Acc/Seq-RT Volume	12
Kalibrace Pedálu/Nožního spínače	12
Mp3 výstup	13
Přidán příkaz Write Quarter Tone SC Preset	13
Detekce akordů	
Vylepšené symboly akordů	14
Změněný text	
Výstup Voice Procesoru	15
Hudební zdroje	
Nové styly	15
Nové performance	15
Nové zvuky	16

Pokud Pa800 již obsahuje operační systém verze 2.0 Zjistíte to na stránce Media > Utility, kde vidíte číslo verze v dolní části displeje.

Chcete-li natáhnout nový operační systém, přečtěte si instrukce, uvedené v souboru instalace na našich stránkách (www.korgpa.com).

Pokud provádíte upgrade na verzi 2.0 z některé dřívější verze, je nezbytné stáhnout i nové hudební zdroje (verze 2.0 nebo vyšší), dostupné na stejné webové stránce.

Varování: Než natáhnete tyto nové hudební zdroje, uložte si veškerá starší data na disk, abyste o ně nepřišli docela.

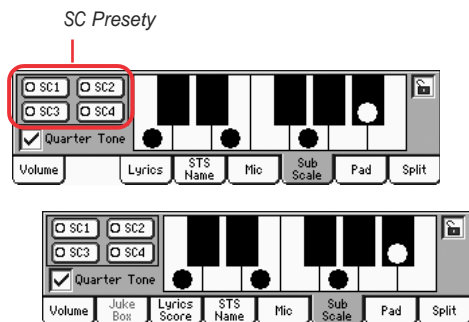
Varování: Není možné natáhnout hudební zdroje verze 2.0 v předchozí verzi Operačního systému. Ovšem, můžete natáhnout starší hudební zdroje do Pa800 s OS verze 2.0.

Tip: Po natažení nového OS bude potřeba překalibrovat TouchView displej (Global > Touch Panel Calibration) a pedál/nožní spínač (Global > Controllers > Pedal/ Switch).

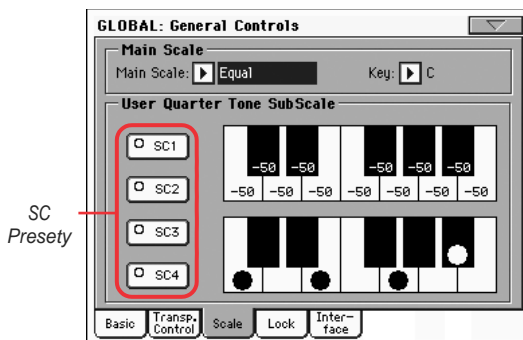
Různé režimy

Čtvrttónové, podladěné (SC) Presety

Čtyři tlačítka SubScale (SC) Preset byla přidána na stránce Sub Scale a Scale u různých pracovních režimů.



V režimu Style Play a Song Play

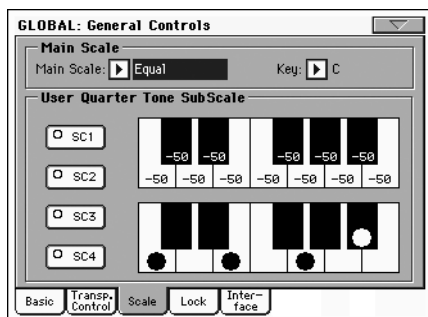


V režimu Global

Čtyři čtvrttónové podladěné (SC) Presety jsou uloženy v oblasti Global permanentní paměti. Můžete je zvolit pomocí SC tlačítek na displeji.

Při zapnutí nástroje jsou SC Presety vypnuté.

SC Presety můžete upravit a uložit do paměti. A to na stránce Global > General Controls > Scale. Tato stránka byla doplněna novými vlastnostmi.



Tlačítka SC Preset

Stiskem tlačítek vyvoláte odpovídající presety. Každý preset obsahuje uživatelské rozladění každé noty stupnice (již vidíte v horním obrázku). Můžete si uložit zvolený stupeň rozladění (jak vidíte v diagramu sníženého ladění).

Není-li zvolen žádný preset, automaticky se vyvolá standardní ladění. Toto ladění přidá hodnotu -50 centů ke všem notám a vypne veškeré rozladění.

SC Preset můžete zvolit také přiřazením odpovídající funkce volnému přepínači nebo nožnímu spínači.

Chcete-li uložit naprogramování aktuálního ladění, pokud jste na stránce Global > General Controls > Scale, zvolte příkaz "Write SC Preset" z nabídky stránky, vyberte jednu z pamětí presetů a uložte sem aktuální nastavení (str. 13).

Schéma Upper scale

V tomto schématu nastavíte rozladění každé noty stupnice.

-99...0...+99 Rozladění not v centech. Nula značí žádné rozladění, ± 50 značí o celý čtvrttón nahoru nebo dolů, ± 99 je téměř celý půltón nahoru nebo dolů.

Schéma Lower scale

Zde za/vypnete rozladění. Aplikované rozladění závisí na programování, nastaveném na schématu Upper scale nebo vyvolaném jedním z SC Presetů.

Pokud je nota rozladěná, objeví se černý bod u odpovídající noty ve schématu.

Přiřaditelné funkce čtvrttónového rozladění

Pět nových funkcí můžete přiřadit přiřaditelnému spínači (na stránce Style Play > Pad/Switch > Assignable Switch) a nožnímu spínači na stránce (Global > Controllers > Pedal/ Switch/ Slider).

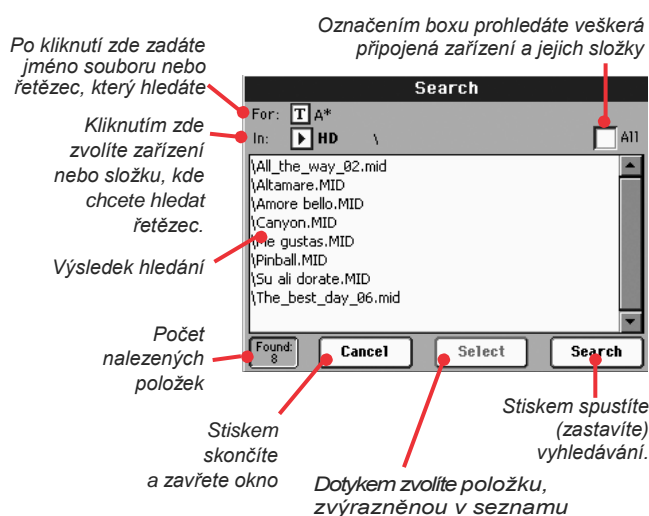
Funkce	Význam
Global-Scale	Pokud stisknete přepínač nebo nožní spínač, vyvolá se na displeji Global > General Controls > Scale.
SubScale Preset 1 (SC1)...4 (SC4)	Funguje stejně, jako tlačítka SC Presetů na displeji.

Search

Funkce Search umožňuje vyhledání souboru na různých médiích. Okno Search otevřete dotykem ikony Search (🔍), pokud jste na následujících stránkách:

- Výběr songu
- Natažení On-the-fly TXT
- JukeBox Editor > Add
- SongBook > Edit2 > Browse
- Sampling > Load Sample
- Sampling > Import
- Media

Zde je typické okno Search:



For

Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) zadáte jméno (nebo část) položky, kterou hledáte. Při hledání můžete využít žolíkové znaky “?” (za libovolný znak) a “*” (za sekvenci znaků).



Např. Když hledáte songy se jménem, ve kterém je slovo “love”, můžete použít žolík “*” a hledat “*love*”. Tím najdete “My love”, “Love is a wonderful thing” a “War and love”.

Dále, pokud hledáte slova, která lze spelovat různě, můžete využít žolík “?” a najdete všechny výskyty; “gr?y” najde “gray” i “grey”.

Podle stránky, na které jste, jsou automaticky filtrovány typy souborů, aby odpovídaly aktuálnímu pracovnímu režimu. Např. když jste v okně Song Selection, můžete hledat jen soubory typů “.MID”, “.KAR” a “.MP3” (MP3 soubory lze hledat jen, když jste nainstalovali EXBP-DualMP3 board).

Kromě souborů jsou prohledávány také složky. Když otevřete složku, selektor souborů zobrazí její obsah, kde můžete zvolit jeden ze souborů, které v ní jsou.

In

V této vyjeté nabídce zvolíte příslušné zařízení.

All

V tomto boxu vidíte veškerá dostupná zařízení: USB klíč, interní SSD paměť, interní harddisk (je-li nainstalována)...

List

Výsledek hledání najdete zde. Zobrazí se celá cesta k souboru, s odpovídajícími jmény souborů.

Search

Pokud jste zadali řetězec, stiskem tohoto tlačítka spustíte hledání. Jméno tlačítka se změní na “Stop” (viz níže). Doba, potřebná k vyhledávání závisí na velikosti zařízení a počtu souborů.

Pozn.: Můžete spustit vždy jen jedno hledání. Vyčkejte, až aktuální vyhledávání skončí, nebo je stiskem tlačítka Stop či Select na displeji ukončete a teprve spustíte další.

Tip: Stiskem tlačítka Cancel na displeji nebo tlačítka EXIT na ovládacím panelu zavřete toto okno a můžete provést jinou operaci. Vyhledávání pak probíhá na pozadí.

Stop

Toto tlačítko se objeví po dotyku tlačítka Search na displeji. Pokud běží vyhledávání, objeví se u tohoto tlačítka řada teček (...). To znamená, že běží vyhledávání a dosud není ukončeno.

Stop ..

Stiskem tlačítka zastavíte vyhledávání. Jméno tlačítka se změní na “Start” (viz výše). Nalezený soubor zůstane na displeji, dokud nespustíte nové hledání.

Select

Stiskem tlačítka zvolíte zvýrazněnou položku v seznamu odpovídajících položek. Zobrazenou položku můžete zvolit, i když běží vyhledávání.

Cancel

Stiskem tlačítka zavřete okno Search. Aktuální hledání pokračuje na pozadí, i když zavřete okno a provádíte jinou operaci.

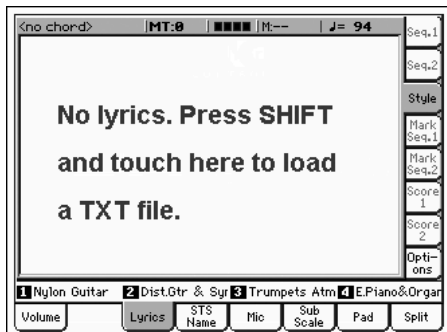
Tip: Odpovídá to stisku tlačítka EXIT na ovládacím panelu.

Found

Tento box obsahuje celkový počet nalezených položek ve formě seznamu.

Natažení On-the-fly TXT

Jestliže Style ani Song neobsahuje žádná metadata Lyrics nebo není napojený soubor “.TXT”, objeví se zpráva “No lyrics. Press SHIFT and touch here to load a TXT file” na displeji, když přejdete na stránku na Lyrics (v režimu Style Play, Song Play a Song Book).



Jakmile se tato zpráva objeví a chcete natáhnout soubor “.TXT”, podržte tlačítko SHIFT a stiskněte střed displeje. Objeví se selektor standardních souborů a můžete hledat soubor “.TXT” pro natažení, který se objeví, když hraje aktuální styl nebo song.

Ovšem, na rozdíl od běžných textů, tento text nebude automaticky probíhat s přehrávaným stylem nebo songem. Musíte jej procházet kolečkem nebo vertikálním jezdcem. Jako alternativu můžete použít přiřaditelný spínač nebo nožní spínač, s přiřazenou funkcí Text Page Up nebo Text Page Down, kterou procházíte předchozí či následující textovou stránku.

“Lyrics & Marker” je nyní “Lyrics / Score”

Jméno stránek “Lyrics & Markers” bylo změněno na “Lyrics” (v režimu Style Play) či “Lyrics / Score” (v režimu Song Play). Z obou těchto stránek se dostanete na značky.

Nový polyfonní algoritmus

Nový polyfonní algoritmus vylepšuje celkový dojem sofistikovaným ovládním v reálném čase, které již zahrnuje rovněž psycho-akustické parametry. Dokonce i při náročnějším aranžmá již nyní nejsou slyšet ořezané tóny.

Kontextově citlivý zápis Write Global

Nyní jsou dostupné z podmínek Write Global v nabídce stránky pouze ty, které se přímo týkají obsahu konkrétní stránky. Veškeré další podmínky Write Global jsou nepřístupné (šedé). Tak snadno odhadnete, které podmínky Write souvisí.

Režim Style Play

Stránka Lyrics

Záložka Lyrics byla přidána na hlavní stránku režimu Style Play. Dotykem vstoupíte na stránku Lyrics, viz např. režim Song Play a SongBook.



Tato stránka umožňuje zobrazit texty, obsažené v souboru “.TXT”, napojeném na položku SongBooku, nebo jej ručně natáhnout (viz “Natažení On-the-fly TXT” výše).

Ovšem, na rozdíl od běžných textů, tento text nebude automaticky probíhat s přehrávaným stylem nebo songem. Musíte je procházet kolečkem nebo vertikálním jezdcem. Jako alternativu můžete použít přiřaditelný spínač nebo nožní spínač, s přiřazenou funkcí Text Page Up nebo Text Page Down, kterou procházíte předchozí či následující textovou stránku.

Pozn.: Nemáte přístup ke značkám nebo k notovému zápisu, dokud jste v režimu Style Play.

Pozn.: Podmínky stránky Lyrics jsou stejné, jako v režimu Song Play. Panel preferencí podmínek Options se ukládá s nastavením Song Play Setup, avšak nikoliv Style Setup. Viz “Write Song Play Setup” v Uživatelském manuálu, kde je více informací.

Režim Style Record

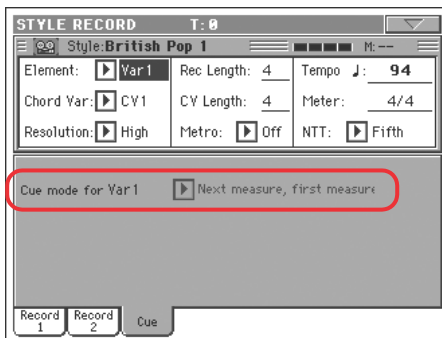
Nahrávání Channel After Touch

Když nahrajete styl, události Channel After Touch jsou nahrány rovněž. Zde jsou všechny nahrané události:

Funkce ovládání	CC#
Přípustné	
Note On	
RX Noise On	
Pitch Bend	
Channel After Touch	
Modulation	1
Breath	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper (Hold 1)	64
Filter Resonance (Harmonic Content)	71
Low Pass Filter Cutoff (Brightness)	74
CC#80 (General Purpose #5)	80
CC#81 (General Purpose #6)	81
CC#82 (General Purpose #7)	82

Nové režimy Cue

Byl upraven parametr “Cue mode for [Style Element]” na stránce Style Record > Cue. Nyní si můžete vybrat režim Cue, když zvolíte prvek variace stylu, kromě prvků Fill Style Elements.



Použitelné možnosti jsou tyto:

Immediate, first measure

Prvek stylu se zadá ihned a spustí se od prvního taktu. *Dostupné pouze u přechodů.*

Immediate, current measure

Prvek stylu se zadá ihned a spustí se od aktuálního taktu. *Dostupné pouze u přechodů.*

Next measure, first measure

Prvek stylu se zadá na začátku dalšího taktu a spustí se od prvního taktu nového patternu. *Dostupné u přechodů i variací.*

Next measure, first measure

Prvek stylu se zadá na začátku dalšího taktu a spustí se od aktuálního taktu. *Dostupné pouze u Variací.*

Úrovně výrazu (Expression)

Snadno a rychle upravíte úroveň Expression u všech stop ve Style Element (Variation, Intro...). To umožňuje přesněji ovládat celkovou úroveň hlasitosti všech prvků stylu.

1. V režimu Style Record přejděte na stránku Style Element Control > Sound/Expression.



2. Zvolte jeden z prvků stylu stiskem tlačítka na ovládacím panelu.
3. Podržte tlačítko SHIFT a pohněte přiřaditelným sliderem a příslušně se změní hodnota Expression u všech stop Style Variation.
4. Uvolněte tlačítko SHIFT.
5. Opakujte tuto operaci u všech potřebných prvků stylu.

Pozn.: Hlasitost stopy se může změnit událostí Expression, zadanou je na stopě. Chcete-li ověřit, zda tyto události na stopě existují, nechejte hrát Style Element a sledujte na téže stránce Expression Monitor. Pokud najdete jednu či více událostí Expression, přejděte na stránku Event Edit a vymažte ji (nebo je).

Import/Export SMF, oddělených značkou

Pokud jste na stránce Style Record > Import > SMF, můžete importovat všechny variace akordů ve standardním MIDI souboru, oddělené značkami.

Současně, na stránce Style Record > Export SMF můžete exportovat všechny variace akordů stylu pro editaci jako standardní MIDI soubory, oddělené značkami.

Podrobné informace o tom, jak vytvořit standardní MIDI soubor, oddělený značkami, který lze konvertovat do Pa stylu (a naopak), si stáhněte speciální manuál z naší webové stránky (www.korgpa.com).

Import MIDI souboru, odděleného značkami:

1. Pokud jste na stránce Style Record > Import > SMF, stiskněte tlačítko Select a vyberte standardní MIDI soubor pro import.
2. Podržte tlačítko SHIFT stisknuté.
3. Aniž byste uvolnili tlačítko SHIFT, stiskněte tlačítko Execute na displeji.
4. Uvolněte tlačítko SHIFT.

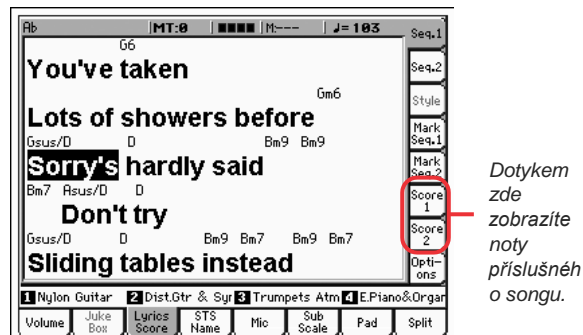
Export MIDI souboru, odděleného značkami:

1. Pokud jste na stránce Style Record > Export SMF, podržte stisknuté tlačítko SHIFT.
2. Aniž byste uvolnili tlačítko SHIFT, stiskněte tlačítko Execute na displeji.
3. Uvolněte tlačítko SHIFT.
4. Pojmenujte standardní MIDI soubor, do kterého uložíte editovaný styl.

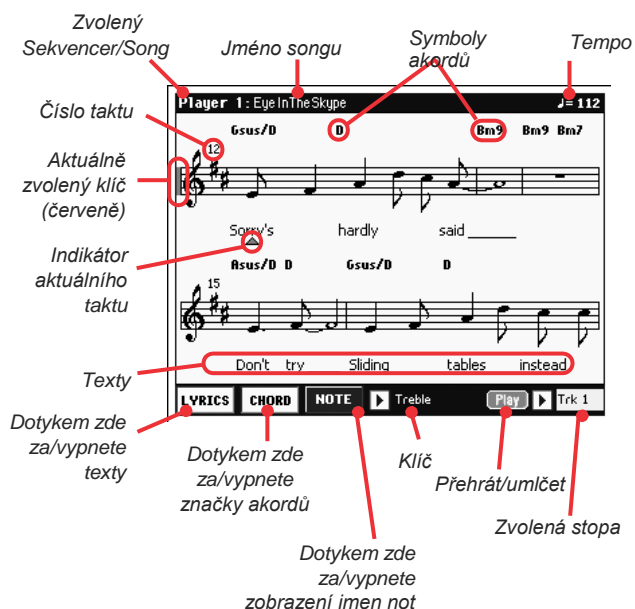
Režim Song Play

Stránky Score View

Do okna Score View vstoupíte z panelu Lyrics / Score v režimu Song Play.



Po výběru songu 1 nebo 2, se objeví stránka Score View.



Tuto stránku ukončíte stiskem tlačítka EXIT.

Pozn.: Master ani Track Transpose nemá vliv na zobrazení not (Score).

Zvolený sekvencer/song

Jméno aktuálně zvoleného sekvenceru (a songu). Chcete-li zvolit jiný sekvencer, stiskem tlačítka EXIT ukončíte Score View a stiskněte záložku, odpovídající dalšímu sekvenceru.

Pohnete-li SEQ-BALANCE, zobrazený notový zápis se může změnit. Posunete-li SEQ-BALANCE zcela doleva, vidíte zápis pro Sekvencer 1; posunete-li SEQ-BALANCE zcela doprava, vidíte zápis pro Sekvencer 2. (V tom případě musíte zvolit parametr "Lyrics/Score Balance Link" na stránce Song Play > Preferences > General Control).

Jméno songu

Jméno songu.

Tempo

Aktuální tempo songu (v BPM, Beats Per Minute).

Staff

Zvolená stopa se zobrazí v běžné hudební notaci. Podle obsahu stopy vidíte buď noty nebo akordy. Pa800 se snaží o co 'nejčistější' zobrazení not, aby byl zápis co nejlépe čitelný.

Některé operace vyčištění notového zápisu se provádí automaticky: Pa800 automaticky kvantizuje na 16-tiny, detekuje trioly, vychytává překrývání not, rozeznává synkopy a vykresluje doby podle rytmu. Kromě toho přidává dynamicky pomlky podle délky taktu, a prostě, dvojité i závěrečné taktové čáry automaticky.

Pokud nastane událost KeySign (Key Signature) na pozici '001.01.000' Master stopy songu, zobrazí se také správné předznamenání.

Aktuální poloha přehrávání

Tato červená svíslá čára zobrazuje přibližnou polohu přehrávání, v daném místě.

Indikátor aktuálního taktu

Tento červený trojúhelník zobrazuje aktuální přehrávaný takt.

Tlačítko Lyrics

Stiskem tohoto tlačítka za/vypnete zobrazování textů (jsou-li uloženy v souboru).

Tlačítko Chord

Stiskem tohoto tlačítka za/vypnete zobrazování akordových značek (jsou-li uloženy v souboru). Akordy se zobrazují v anglickém nebo italském systému, podle zvoleného jazyka Helpu (viz Global > Basic > Interface).

Tlačítko Note

Stiskem tohoto tlačítka za/vypnete zobrazení jmen not u každé z nich. Jména not se zobrazují v anglickém nebo italském systému, podle zvoleného jazyka Helpu (viz Global > Basic > Interface).

Klíč

Stiskem vyjde nabídka, kde si vyberete příslušný klíč. Dostupné klíče jsou následující:

- Treble Standardní houslový klíč (♩).
- Treble+8 Houslový klíč, transponovaný o oktávu výše.
- Treble-8 Houslový klíč, transponovaný o oktávu níže.
- Bass Standardní basový klíč (♭).
- Bass-8 Basový klíč, transponovaný o oktávu níže.

Play/Mute

Tlačítkem určíte, zda bude zvolená stopa hrát nebo ne. I když je stopa umlčená, zobrazuje se notový zápis, takže můžete hrát a zpívat.

Tip: Funkce "Melody Mute", kterou můžete přiřadit přepínači, nožnímu spínači nebo EC5 pedálu, umožňuje umlčet melodickou stopu songu (standardně: Track 4, viz Song Play > Preferences > Track Setting > Melody). Pokud má song přiřazený melodický part stejné stopě, můžete její umlčení za/vypnout tímto tlačítkem, nebo přiřazeným spínačem/pedálem.

Zvolená stopa

Stiskem vyjde nabídka, ve které si zvolíte stopu ze seznamu.

Tip: Vokální part často bývá přiřazen stopě 4.

Režim SongBook

Stránky Score View

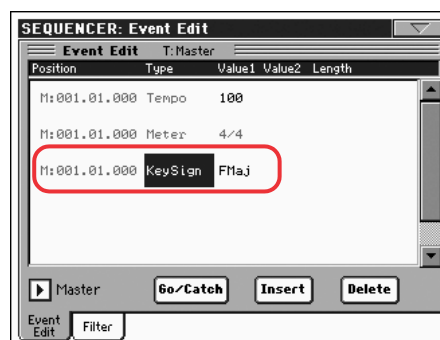
Byly přidány dvě záložky Score na stránce Lyrics/STS. Blíže o stránce Score View, viz "Stránky Score View" na str. 6.

Režim Sekvencer

Key Signature (tónina)

Událost KeySign (Key Signature) se vkládá automaticky na Master stopu, na pozici '001.01.000'. Tato tónina se pak zobrazí v notovém zápisu. Jestliže tato událost schází, v notovém zápisu se nastaví tónina C dur.

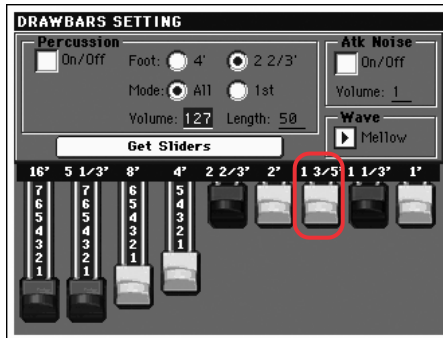
Chcete-li upravit Key Signature, jděte do okna Event Edit a zvolte Master stopu. Událost KeySign je na pozici '001.01.000'.



Režim Sound

Deváté táhlo

Na stránce Drawbar bylo přidáno deváté táhlo (stopáž 1 3/5'), takže odpovídá přesněji originální sekci táhel u elektro-mechanických varhan.

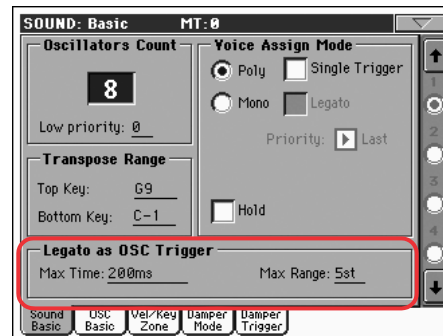


Parametry Defined Nuance Control (DNC)

Celá řada nových parametrů bylo přidáno v režimu Sound, které lze editovat novým DNC systémem. Podrobné pokyny viz níže v "Sound > Basic: Sound Basic".

Sound > Basic: Sound > Basic:

Stránka Sound > Basic > Sound Basic byla upravena, takže nyní obsahuje sekci "Legato as OSC Trigger":



Transpose Range

Pozn.: Tyto (obecné) hodnoty nastavíte tak, že všechny RX šumy, přiřazené některému oscilátoru spadají pod zadaný rozsah transpozice. Když např. přiřadíte RX Noise G7 u OSC1 a RX Noise A7 u OSC2, pak hodnotu "Top Key" nezadávejte výše než F#7 (hned pod nejnižším RX Noise).

Legato as OSC Trigger

Parametry, obsažené v této sekci se aktivují, když notu zahrajete 'legato', tedy bez mezery za předchozí notou. Tyto parametry jsou platné pro celý zvuk (všechny oscilátory).

Max Time

Toto zpoždění umožňuje aktivovat noty Legato, dokonce i když je mezi nimi malá mezera. To se hodí, když chcete zabránit, aby některé noty v akordu byly hrány legato a jiné staccato.

1...999ms Noty, zahrané s malou mezerou jsou brány ještě jako noty Legato. Hodnota cca 15ms bývá zpravidla brána jako vhodná pro hraní akordů.

Max Range

Rozsah (v půltónech), ve kterém je akceptováno Legato. Pokud hrajete v širším intervalu, nota bude brána jako Staccato. To je typické pro některé akustické nástroje, kde je legato možné pouze v malém intervalu, nikoliv ale v širším.

Např. si zkuste zvuk "Nylon Guitar DNC", s Max Range na 5 půltónů. Zahrajte legato s intervalem menším než 5 půltónů a uslyšíte, jak měkce nastupují legato noty. Zahrajte legato v širším intervalu a měkké legato se vytratí.

1...127st Max range v půltónech.

Sound > Basic: OSC Basic

Stránka Sound > Basic > Sound Basic byla upravena, takže nyní obsahuje sekci "OSC Trigger Mode":



OSC Trigger Mode

Parametry OSC Trigger využijete při nastavení podmínek pro spouštění zvoleného oscilátoru. Např. Normal Oscillator bude hrát vždy, kdežto Legato Oscillator bude hrát jen, když je nota zahrána Legato.

Mode

Tento trigger umožňuje zahrát zvolenému oscilátoru.

- Normal** Oscilátor zahraje při každém stisku klávesy (aniž by byl označen parametr "OSC Off when Sound Controllers are On").
- Legato** Oscilátor zazní jen, když je nota zahrána 'legato'. Zpoždění a interval výšky z předchozí noty jsou respektovány, podle nastavení na stránce Sound > Basic (viz "Legato as OSC Trigger" výše).
- Staccato** Oscilátor hraje jen, když nota NEHRAJE legato (hodnota opačná k předchozí volbě).
- Sound Controller 1**

Oscilátor zazní, až stisknete přepínač, nožní spínač nebo EC5 pedál, naprogramovaný jako Sound Controller 1. Když jej stisknete a uvolníte, následující nota spustí také zvolený oscilátor. Když jej podržíte, oscilátor zůstane spuštěný, dokud kontroler neuvolníte.

Pozn.: V režimech Sequencer a Sound, se přiřadí automaticky Switch 1 kontroleru Sound Controller 1.

Tip: Tento (i následující zvukový kontroler) je zvláště užitečný, když chcete povolit drobný rozdíl mezi následujícími notami.

Sound Controller 2

Stejný jako výše, ale s přepínačem, nožním spínačem nebo EC5 pedálem naprogramovaným na Sound Controller 2.

Pozn.: V režimech Sequencer a Sound, se přiřadí automaticky Switch 2 kontroleru Sound Controller 2.

Sound Controller Y+

Jako výše, ale s joystickem, přiřazeným jako Sound Controller, po stisku min. na polovinu směrem od sebe (hodnota 64). Kontroler se vypne, když joystick uvolníte. Kontroler odpovídá zprávě Control Change CC#01 (Modulation).

Sound Controller Y-

Jako výše, ale s joystickem, přiřazeným jako Sound Controller, po stisku max. do poloviny směrem od sebe (hodnota 64). Kontroler se vypne, když joystick uvolníte. Kontroler odpovídá zprávě Control Change CC#02 (Breath Controller).

Cycle 1 Všechny oscilátory ve stejném režimu spouštění budou hrát opakovaně. Např. jsou-li oscilátory 1, 2 a 4 přiřazeny trigger režimu Cycle 1, následující nota spustí Oscillator 1, pak 2, pak 4 a pak znovu 1.

Tip: To je zvláště vhodné ke spouštění jemných rozdílů u zvuků nebo k vytváření vektorových zvukových sekvencí.

Cycle 2 Jako výše, pro použití s různými (a paralelními) skupinami oscilátorů. Povolení dvou Cycle Trigger režimů umožňuje cyklicky spouštět stereo multisamply.

Random Jako výše, ale s náhodnou volbou oscilátorů v přiřazené skupině.

After Touch Trigger On

Oscilátor začne hrát, jakmile dorazí zpráva After Touch s hodnotou min. 90. Hodnota Velocity si pamatuje poslední zprávu Note On. Oscilátor se zastaví, jakmile hodnota After Touch klesne na nulu.

Tip: To se zvláště hodí (stejně, jako následující Triggery) ke spouštění harmonických nebo ruchů, když už nota hraje.

Y+ Trigger On

Jako výše, ale s joystickem, přiřazeným jako Sound Controller, po stisku min. na polovinu směrem od sebe (hodnota 64). Kontroler se vypne, když joystick uvolníte. Kontroler odpovídá zprávě Control Change CC#01 (Modulation).

Y- Trigger On

Jako výše, ale s joystickem, přiřazeným jako Sound Controller, po stisku max. do poloviny směrem od sebe (hodnota 64). Kontroler se vypne, když joystick uvolníte. Kontroler odpovídá zprávě Control Change CC#02 (Breath Controller).

Delay

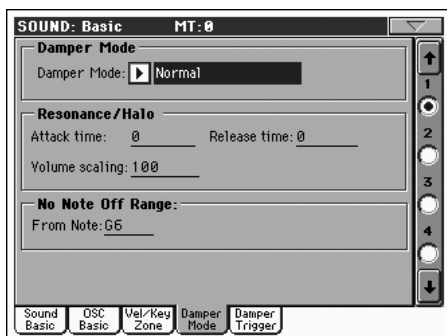
(Tento parametr se od předchozí verze OS neliší).

OSC Off when Sound Controllers are On

Parametr 'zrcadlí' způsob práce zvukových kontrolerů. Je-li tento parametr označený, aktuální oscilátor nebude znít, pokud je aktivní jeden ze zvukových kontrolerů (Sound Controller 1, Sound Controller 2, Sound Controller Y+, Sound Controller Y-). Aplikuje se na oscilátory v režimech spouštění Normal, Legato nebo Staccato, které lze vypnout přepínačem, nožním spínačem, EC5 pedálem, nebo joystickem, naprogramovaným jako Sound Controller.

Sound > Basic: Damper Mode

Byla přidána stránka Sound > Basic > Damper Mode:



Damper Mode

Zde můžete programovat režim Damper pro každý oscilátor.

Damper Mode

Tento parametr určuje, jak bude Damper pedál pracovat.

Normal Damper pedál funguje jako obvykle: když jej stisknete, fáze decay noty se prodlouží, takže simuluje delší dozvuk noty akustického piana.

Damper Off Damper pedál je pro zvolený oscilátor neaktivní.

Tip: Nastavte Damper na Damper Off, pokud zamýšlíte využít zvolený oscilátor na stránce Damper Trigger ke spouštění zvuků. Zvolte např. zvuk "Harmonica DNC" a ověřte si, jak bude Damper Trigger fungovat.

Resonance/Halo

Damper pedál aktivuje multisample, obvykle použitý u efektu Piano Resonance/ Halo. Když stisknete pedál a nota již hraje, pak rychlost, s jakou se multisample zazní/ztratí a hlasitost, jakou může dosáhnout, závisí na naprogramování parametrů "Resonance/Halo" níže.

Tip: Režim Damper je mnohem více realistický než režim Normal, ale současně 'krade' více not celkové polyfonie a je zamýšlen především pro sólovou hru na piano.

Pozn.: Half-pedál, stejně jako Damper zprávy, přijímané přes MIDI (jako Control Change #64), ovládají úroveň efektu Resonance/Halo.

Repedaling Tento režim funguje jako Normal, ale také umožňuje efekt Damper pedálu, když pedál stisknete, a nota již byla uvolněna (Note Off). V tom případě se Damper efekt spustí od aktuální úrovně Release a pomalu mizí.

Varování: Nepoužívejte zvuky s přiřazenou hodnotou "Repedaling" některému oscilátoru ve stylu, protože prodloužený zvuk by mohl způsobit nežádoucí disonance. Zvuk "Grand Piano RX" je příkladem druhu zvuků, kterých se vyvarujte na stopě Style.

Resonance/Halo

Zde můžete programovat efekt Resonance/Halo, který je povolen parametrem "Resonance/Halo" v režimu Damper (viz výše). Tyto parametry ovlivňují pouze Resonance/Halo, který je aktivní, když stisknete Damper pedál a nota již hraje.

Attack Time

Doba, potřebná k tomu, aby efekt Resonance/Halo dosáhl maximální úrovně, když stisknete Damper pedál.

0...99 Attack time jako poměrná hodnota vůči aktuální hodnotě Amp Env Attack.

Release Time

Doba, potřebná k tomu, aby efekt Resonance/Halo dosáhl nulové úrovně, když uvolníte Damper pedál.

0...99 Release time jako poměrná hodnota vůči aktuální hodnotě Amp Env Release.

Volume Scaling

Hlasitost efektu Resonance/Halo, v poměru k aktuální úrovni zvuku (určenou součtem hodnot Multisample Volume, Velocity a aktuální Amp Env).

0% Nulová hlasitost.

1...100% Hlasitost, vyjádřená procenty aktuální úrovně zvuku.

No Note Off Range

From Note

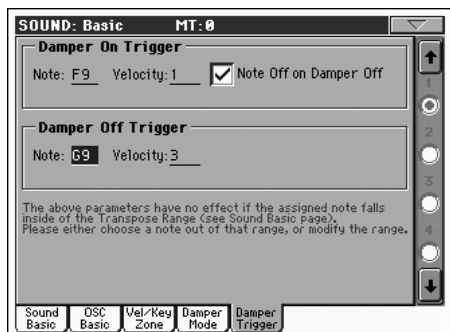
Jako u akustického piana, tlumítka mohou utlumit jen struny určité výšky. Od této výšky dále stav odpovídá celkově stisknutému Damper pedálu.

Pozn.: Tento parametr má vliv pouze v režimu Normal Damper. V režimu Resonance/Halo nemá vliv žádný.

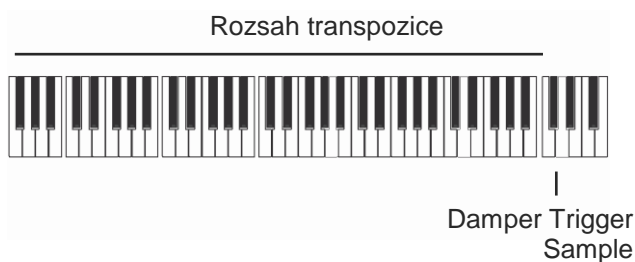
C#-1...G9 Počáteční nota, od které Damper tlumí všechno. U akustického piana to bývá zpravidla G6.

Sound > Basic: Damper Trigger

Byla přidána stránka Sound > Basic > Damper Trigger; tyto parametry ovlivňují celkový zvuk a nikoliv jednotlivé oscilátory.



Jak upozorňuje zpráva v dolní části displeje, tyto parametry nemají žádný vliv, pokud přiřazená nota klesne do rozsahu Transpose Range (viz stránku "Sound > Basic"). Zvolte buď notu mimo tento rozsah, nebo upravte rozsah Transpose Range, takže nota bude nad anebo pod ním.



Damper On Trigger

Stiskem Damper pedálu (Damper On) zazní speciální sample, přiřazený konkrétní notě (např. stiskem pedálu zazní skřípnutí u zvuku "Grand Piano RX", či nádech u zvuku "Harmonica DNC" ...).

Note

Nota, kde je umístěn speciální sample Damper On.

Velocity

Pevná dynamika speciálního samplu Damper On.

Note Off on Damper Off

Je-li označen, přestane hrát speciální sample Damper On, po uvolnění Damper pedálu.

Damper Off Trigger

Při uvolnění Damper pedálu (Damper Off) zazní speciální sample, přiřazený konkrétní notě (např. šum uvolnění Damper pedálu u zvuku "Grand Piano RX").

Note

Nota, kde je umístěn speciální sample Damper Off.

Velocity

Pevná dynamika speciálního samplu Damper Off.

Přiřaditelné funkce DNC

Chcete-li se seznámit s novými vlastnostmi DNC, můžete přiřadit obě nové funkce následujícím fyzickým kontrolerům:

- Přiřaditelný přepínač (na stránce Style Play > Pad/Switch > Assignable Switch)
- Přiřaditelný nožní spínač (na stránce Global > Controllers > Pedal/ Switch/Slider)
- EC5 pedál (na stránce Global > Controllers > EC5).

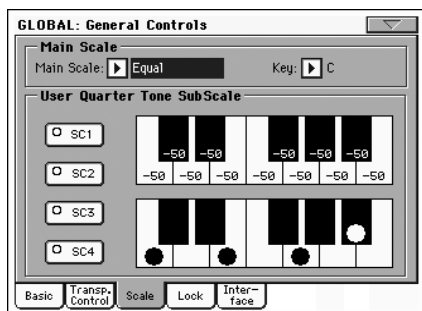
Pokud přiřadíte jednu z těchto funkcí zvolenému fyzickému kontroleru, stává se později odpovídajícím zvukovým kontrolerem (Sound Controller 1 nebo Sound Controller 2). Můžete jej pak využít k ovládní libovolného z DNC parametrů.

Funkce
Sound Controller 1 (CC 80)
Sound Controller 2 (CC81)

Režim Global

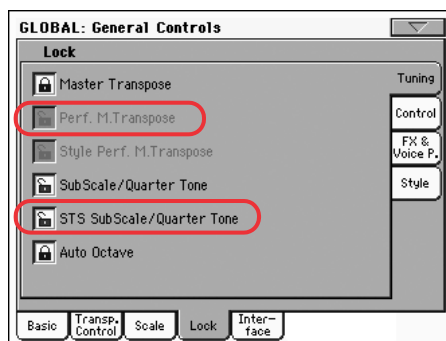
Upravená stránka Scale

Stránka Global > General Controls > Scale byla upravena, takže lze volit a editovat SC Presety.



Přidané nové zámky

Byly přidány dva nové zámky na stránku Global > General Controls > Lock.



Perf M. Transpose

Je-li uzamčen, tento zámek brání stylu změnit hlavní transpozici. Je-li odemčený, změnou performance můžete rovněž změnit hlavní transpozici.

Tip: Abyste předešli změně Master Transpose při vyvolání nového stylu, použijte obecný zámek Master Transpose Lock (první parametr na této stránce).

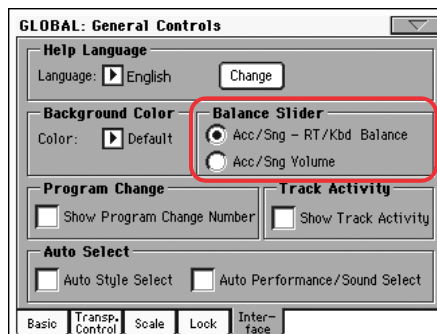
Pozn.: Pokud uzamknete Master Transpose Lock, tento parametr je neaktivní. Samozřejmě, Master Transpose Lock rovněž uzamkne transpozici Performance.

STS SubScale/Quarter Tone

Je-li uzamčen, tento zámek brání STS změnit nastavení SubScale/ Quarter Tone, takže lze změnit zvuky a efekty, ale nikoliv ladění. Je-li odemčený, můžete změnit toto nastavení také změnou STS.

Balance slider jako Acc/Seq-RT Volume

Bylo přidáno nové nastavení, je možné zvolit, jak bude BALANCE slider (vedle MASTER VOLUME slideru) pracovat.



Balance Slider

►GBL^{Gbl}

Slider BALANCE můžete využít k míchání stop Keyboard a Accompaniment/Song, nebo k ovládání hlasitosti Accompaniment/Song beze změny stop klaviatury. Je to poměrná funkce, jejíž maximální hodnota je určena aktuální pozicí slideru MASTER VOLUME.

Pozn.: Slider BALANCE funguje pouze v režimech Style Play a Song Play. Nefunguje v režimu Sequencer a Sound.

Acc/Sng - RT/Kbd Balance

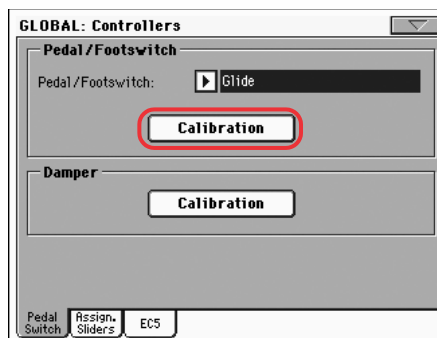
Pokud jste v režimu Style Play nebo Song Play, slider BALANCE určuje poměr hlasitosti stop klaviatury, vůči stopám stylu (doprovodu), padů a songu.

Acc/Sng Volume

Pokud jste v režimu Style Play nebo Song Play, slider BALANCE určuje hlasitost stop stylu (doprovodu), padů a songů.

Kalibrace Pedálu/Nožního spínače

Stránka Global > Controllers > Pedal/ Switch doznala změny, je zde nový způsob volby polarity pedálu/ nožního spínače, je možné jej kalibrovat.

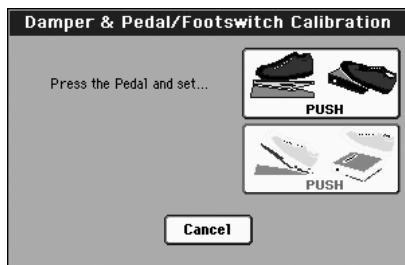


Calibration

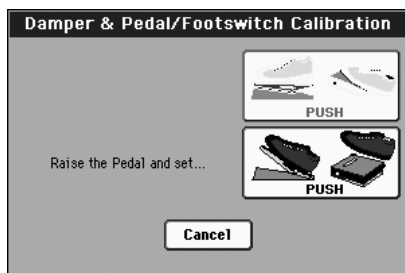
▶GBL Gbl

Tímto tlačítkem můžete kalibrovat a určit polaritu pedálu/nožního spínače.

1. Zapojte pedál nebo nožní spínač do konektoru ASSIGN PDL/SW na zadním panelu nástroje.
2. Vstupte na tuto stránku a stiskněte tlačítko "Calibration" na displeji. Objeví se následující dialogový box:



3. Nyní se objeví pokyn, abyste pedál stiskli na maximální hodnotu. Stiskněte nožní spínač nebo pedál na maximum (obvykle přední hranou).
4. Stiskem tlačítka "Push" na displeji potvrdíte maximální hodnotu. Objeví se následující dialogový box:



5. Nyní se objeví pokyn, abyste pedál stiskli na minimální hodnotu. Stiskněte nožní spínač nebo pedál na minimum (obvykle zadní hranou).
6. Stiskem tlačítka "Push" na displeji potvrdíte minimální hodnotu.
7. Ověřte, že pedál nebo nožní spínač pracuje správně, přiřaďte mu funkci, potom vše uložte příkazem "Write Global-Global Setup" z nabídky stránky.

Pozn.: Po natažení nového operačního systému, staršího souboru Global, složky "SET", obsahující starší soubor Global, nebo souboru Backup, budete potřebovat překalibrovat pedál/nožní spínač.

Damper

Calibration

▶GBL Gbl

Tímto tlačítkem zkalibrujete akci Damper pedálu a určíte jeho polaritu, odlišnou od té, kterou má z výroby. Výše viz podrobnosti o proceduře.

MP3 výstup

Výstup MP3 přehrávače můžete nyní přiřadit vedlejším výstupům, jako alternativě k hlavním výstupům. To umožňuje oddělit nezávislý mix, je-li potřeba.



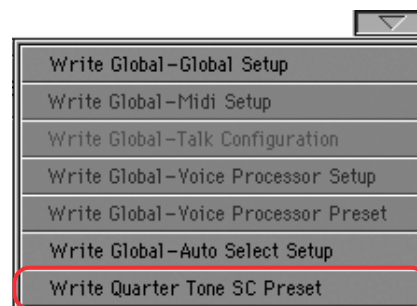
Pozn.: MP3 soubory můžete přehrávat pouze, je-li nainstalován board EXBP-DualMP3.

Audio Out

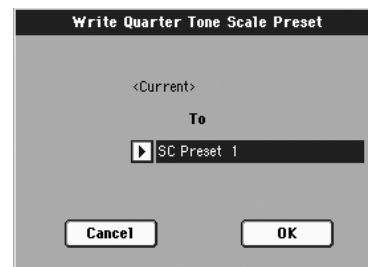
Viz "Audio Setup: Sty/Kbd" v Uživatelském manuálu, kde je více informací o dostupných audio výstupech

Přidán příkaz Write Quarter Tone SC Preset

Byl přidán příkaz Write SC Preset do nabídky stránky v režimu Global.



Tímto příkazem otevřete dialogový box Write SC Preset a uložíte aktuální nastavení ladění do jednoho ze čtyř dostupných SC Presetů.



Detekce akordů

Vylepšené značky akordů

Zkratky akordů jsou nyní snadněji čitelné, jelikož jsou dle standardu “Standardizované symboly notace akordů (Jednotný systém pro hudební profese)” autorů C. Roemera a C. Brandta.

#	Starší symbol	Nový symbol
1	Maj	(no symbol)
2	Maj9	(add9)
3	Maj#9	(add#9)
4	Majb9	(addb9)
5	Maj#9 11	(add#9/11)
6	Majb9#11	(addb9/#11)
7	Maj9#11	(add9/#11)
8	Maj#9#11	(add#9/#11)
9	Maj11	(add11)
10	Maj#11	(add#11)
11	Maj6	6
12	Maj6 9	06/09/08
13	Maj6 9 #11	6/9(#11)
14	Maj6 #11	6(#11)
15	Maj7	M7
16	Maj7 9	M9
17	Maj7 9 #11	M9(#11)
18	Maj7 #11	M7(#11)
19	Maj7 9 13	M13
20	Maj7 9 #11 13	M13(#11)
21	Maj7 b5	M7(b5)
22	Maj7 b5 9	M9(b5)
23	Maj7 b5 9 13	M13(b5)
24	sus4	sus
25	Sus4 9	sus(add9)
26	Sus4 b9	sus(addb9)
27	sus2	sus2
28	Maj7sus4	M7sus
29	Maj7 sus4 9	M9sus
30	Maj7 sus4 #9	M7sus(#9)
31	Maj7 sus4 b9	M7sus(b9)
32	Maj7 sus4 13	M7sus(add13)
33	Maj7 sus4 9 13	M13sus
34	Maj7 sus4 b9 13	M13sus(b9)
35	Minor	m
36	Min9	m(add9)

#	Starší symbol	Nový symbol
37	Min9 11	m(add9/11)
38	Min11	m(add11)
39	Minor6	m6
40	Min6 9	m6/9
41	Min6 11	m6(add11)
42	Min6 9 11	m6/9(add11)
43	Min7	m7
44	Min7 9	m9
45	Min7 11	m7(add11)
46	Min7 9 11	m11
47	Min7 13	m7(add13)
48	Min7 9 13	m9(add13)
49	Min7 9 11 13	m13
50	Min7 11 13	m7(add11/13)
51	Min7b5	m7(b5)
52	Min7 b5 9	m9(b5)
53	Min7 b5 9 11	m11(b5)
54	Min7 b5 9 11 13	m13(b5)
55	Min7 b5 9 13	min9(b5/13)
56	Min7 b5 11 13	m7(b5/11/13)
57	Min7 b5 11	m7(b5/11)
58	Min7 b5 13	m7(b5/13)
59	MinMaj7	m(M7)
60	MinMaj7 9	m9(M7)
61	MinMaj7 13	mM7(add13)
62	MinMaj7 9 13	m6/9(M7)
63	7	7
64	7 9	9
65	7 9 #11	9(#11)
66	7 #9 #11	7(#9/#11)
67	7 #11	7(#11)
68	7 9 13	13
69	7 #9 13	13(#9)
70	7 b9	7(b9)
71	7 b9 #11	7(b9/#11)
72	7 #9	7(#9)
73	7 9 #11 13	13(#11)
74	7 #11 13	7(#11/13)
75	7 #9 #11 13	13(#9/#11)
76	7 b9 #11 13	13(b9/#11)
77	7 b9 13	13(b9)
78	7 13	7(add13)
79	7 b13	7(addb13)

#	Starší symbol	Nový symbol
80	7 b5	7(b5)
81	7 b5 13	7(b5/13)
82	7 b5 9	9(b5)
83	7 b5 b9	7(b5/b9)
84	7 b5 #9	7(b5#9)
85	7 b5 9 13	13(b5)
86	7 b5 b9 13	13(b5/b9)
87	7 b5 #9 13	13(b5/#9)
88	7sus4	7sus
89	7 Sus4 9	9sus
90	7 Sus4 b9	7sus(b9)
91	Dim	dim
92	Dim 9	dim(add9)
93	Dim b9	dim(addb9)
94	Dim7	dim7
95	DimMaj7	dim(M7)
96	DimMaj7 9	dim(M7/9)
97	DimMaj7 9 11	dim(M7/9/11)
98	DimMaj7 11	dim(M7/11)
99	Aug	#5
100	Aug9	#5(add9)
101	Aug#9	#5(add#9)
102	Aug7	7(#5)
103	Aug7 #11	7(#5/#11)
104	Aug7 9	9(#5)
105	Aug7 #9	7(#5/#9)
106	Aug7 b9	7(#5/b9)
107	Aug7 b9 #11	7(alt b9)
108	Aug7 #9 #11	7(alt #9)
109	Aug7 9 #11	9(#5/#11)
110	AugMaj7	M7(#5)
111	AugMaj7 9	M9(#5)
112	AugMaj7 b9	M7(#5/b9)
113	AugMaj7 #9	M7(#5/#9)
114	AugMaj7 #11	M7(#5/#11)
115	AugMaj7 9 #11	M9(#11)
116	AugMaj7 #9 #11	M7alt(#9)
117	AugMaj7 b9 #11	M7alt(b9)
118	MajNo3	(1+5)
119	MajNo3No5	(1+8)
120	b5	b5

Změna textu

Výstup Voice Procesoru

Nyní můžete výstup Voice procesoru nasměrovat na sub-výstupy jako jinou stopu, proto vyjměte pasáže textu na str. 19 Pa800 Uživatelského manuálu:

Audio výstup > Levý, Pravý

Pozn.: Z Voice Procesor můžete poslat signál na výstup pouze do těchto konektorů.

Audio výstup > 1, 2

Pozn.: Voice Procesor nelze nasměrovat do těchto výstupů.

Hudební zdroje

Pokud provádíte upgrade na verzi 2.0 z některé dřívější verze, je nezbytné stáhnout i nové Musical Resources (verze 2.0 nebo vyšší), dostupné na stejné webové stránce.

Varování: Než natáhnete nové tyto hudební zdroje, uložte si veškerá starší data na disk, abyste o ně nepřišli docela.

Můžete si stáhnout nejnovější hudební zdroje z naší webové stránky (www.korgpa.com). Přečtěte si pokyny, dodané s instalačním souborem.

Varování: Není možné natáhnout Musical Resources verze 2.0 v předchozí verzi Operačního systému. Můžete však natáhnout starší hudební zdroje do Pa800 s OS verze 2.0.

Tip: Po natažení nového OS bude potřeba překalibrovat TouchView displej (Global > Touch Panel Calibration) a pedál/nožní spínač (Global > Controllers > Pedal/ Switch).

Nové styly

Byla přidána i nová sada stylů. Všechny styly jsou uloženy do User bank.

User styly		
8 Beat Standard	Paso Dance	Cool Vocal
16 Beat Standard	Slow Waltz	Vocal Jazz
Rock Cha Cha	Jive	Orchestral Movie
Cha Cha	Quick Step	Orchestral Ballad
Salsa	Slow Fox	Ballad 6/8
Bachata	Reggaeton	Modern Ballad
Rhumba	Pop Ska	Pop Rock Hit
Flamenco	Vocal Latin	Dance Hit
Modern Tango	Vocal Pop	

Nové performance

Byla přidána nová sada performancí, které využívají zcela nové DNC zvuky. Tyto nové performance najdete na prvních stranách každé banky. Starší performance byly přesunuty do SFX banky.

Pokud Performance obsahují zvuky, využívající zvukové kontrolery, zde je standardní přiřazení:

Sound Controller 1	Assignable Switch 1
Sound Controller 2	Assignable Switch 2

Pozn.: Standardně jsou nyní přiřaditelné přepínače odemčeny (na panelu Global > General Controls > Lock > Controls), kvůli dynamickému přiřazení zvukových kontrolerů.

Tip: Pokud máte EC5 nožní spínač, můžete přiřadit zvukové kontrolery dvěma z jeho nožních spínačů (viz Global > Controllers > EC5).

Nové zvuky

Byla přidána nová sada zvuků, které využívají zcela nových DNC vlastností.

Jméno zvuku	CC00	CC32	PC	Legato	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Cycle 1	Cycle 2	Random	AT Trg	Y+ Trg	Y- Trg	Res/Halo	
EP+Damper1 DNC (Electric Piano – P6)	121	25	4													•
	Klasické Elektrické Piano, kde stiskem Damper pedálu přidáte další dva oscilátory (OSC #4 a #5) a zcela odlišné zvuky (z banky SFX). Damper efekt klasického Elektrického Piana slyšíte rovněž, díky stejnému principu simulace Damper Rezonance.															
EP+Damper2 DNC (Electric Piano – P6)	121	26	4													•
	Stiskem Damper pedálu přidáte Rezonanci, založenou na stejném principu jako u simulace Damper Rezonance zvuku Grand Piano RX.															
Harmonica DNC (Accordion – P6)	121	5	22		•	•	•	•	•			•				
	Cyklus znovu v akci. Barva se lehce liší od noty k notě. Zvukovým kontrolerem 1 povolíte Pitch Bend. Zvukovým kontrolerem 2 povolíte zvuk harmonických s měkkým nástupem, což se velmi hodí při hře legato. Stiskem joysticku směrem vpřed spustíte nástup rotace. Zatažením joysticku zpět poněkud přefiltrujete zvuk a slyšíte jej bohatší, když posunete joystick zcela zpět. Přiloženo několik RX šumů. Stiskem Damper pedálu uslyšíte zvuk nádechu.															
Jimmy Organ DNC (Organ – P10)	121	13	18	•												
	Jako u autentického těžkého monstra před lety, hraní staccato nebo legato dává odlišný zvuk. Perkusi slyšíte pouze při hraní staccato. Novou, moderní úpravou je další efekt Overdrive.															
Nylon Guitar DNC (Guitar – P20)	121	18	24	•	•	•							•			
	Hra Legato umožňuje měkkí přechody mezi notami. Zvukové kontrolery 1 a 2 umožňují hru na dobro nebo harmoniku. Postupným zatažením joysticku zpět ovládáte rezonanci těla. Při uvolnění klávesy slyšíte jasně zvuk uvolnění a někdy také dotyk kytarových pražců.															
Natural Nylon DNC (Guitar – P20)	121	19	24								•					
	12 oscilátorů hraje zcela náhodně. Jelikož každý oscilátor má přiřazen jiný multisample, nebo jinak naprogramovaný stejný multisample (Filter, Attack a Second Start parametry), získáte oživení kytarového zvuku, zachycující nekonečné jemné odlišnosti při hraní prsty kytaristy.															
RealFolk Gtr DNC (Guitar – P20)	121	34	25	•	•	•							•			
	Hra Legato umožňuje měkkí přechody mezi notami. Použití zvukových kontrolerů 1 a 2 umožňuje využít zvuky dobra nebo harmoniky. Při stisku kláves se aktivuje vibrato. Zatažením joysticku zpět se přidá zvuk těla. Typický zvuk Note Off slyšíte při Key Off. Někdy slyšíte také zvuk dopadu na kytarový pražec.															
Steel Gtr DNC (Guitar – P21)	121	35	25	•												
	Tento zvuk je značně podobný Steel Gtr RX1, kde je velmi komplexní zvuk tvořen díky přepínání několika úrovní dynamiky. Tento druh zvuků se hodí u doprovodných stop, díky mnoha drobným odlišnostem (harmonických, umlčení, tahům...). Hrou Legato a dalším ovládáním se generují zajímavé barevné variace pro lepší hratelost.															
Jazz Guitar DNC (Guitar – P21)	121	7	26	•	•	•	•									
	Hra Legato umožňuje měkkí přechody mezi notami. Použití zvukových kontrolerů 1 a 2 umožňuje využít zvuky dobra nebo harmonických zvuku kytary. Stiskem joysticku směrem vpřed spustíte Auto Bend. Při hraní staccato slyšíte zvuk Note Off u Key Off.															
Crunch Gtr DNC (Guitar – P21)	121	3	29	•	•	•	•	•								
	Hra Legato umožňuje měkkí přechody mezi notami. Použití zvukových kontrolerů 1 a 2 umožňuje využít zvuky dobra nebo umlčení zvuku kytary. Stiskem joysticku vpřed spustíte zvuk harmonických zkresleného zvuku kytary. Zatažením zpět spustíte zpětnou vazbu. Někdy slyšíte také zvuk dopadu na kytarový pražec.															
Movie Str.1 DNC (Strings/Vocals – P13)	121	7	49		•	•	•	•				•				
	Tento svěží orchestrální, smyčcový zvuk využívá DNC ovládání při vytváření celé řady situací při hraní. Stiskem joysticku vpřed slyšíte zvuk tremola smyčcového orchestru. Nebo stiskem zvukového kontroleru 1 či 2 spouštíte zvuk Violy nebo Pizzicato. Když se blíží orchestrální vyvrcholení, stiskem klávesy aktivujete After Touch a zazní tympány. Jestliže zněla předchozí nota s hodnotou dynamiky vyšší než 70, zazní orchestrální plno s tympány. Pokud se potřebujete poněkud vrátit, stažením joysticku zpět zazní housle.															
Movie Str.2 DNC (Strings/Vocals – P13)	121	8	49		•	•	•	•				•				
	Stejně jako výše, ale v případě zvukového kontroleru 1 zazní zvuk měkkých smyčců komorního orchestru.															
Scat Voices DNC (Strings/Vocals – P13)	121	20	52	•	•	•	•	•								
	Hra Legato umožňuje měkkí přechody mezi notami. Zvukové kontrolery 1 a 2 zpřístupní zvuky Bend Scat nebo chóru s pomalým nástupem. Stiskem joysticku vpřed zazní různé hlasy technikou Scat. Zatažením joysticku zpět zvuk lehce přefiltrujete. Dolní oblast klaviatury hraje basový hlas technikou Scat.															

Jméno zvuku	CC00	CC32	PC	Legato	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Cycle 1	Cycle 2	Random	AT Trg	Y+ Trg	Y- Trg	Res/Halo
Trumpet DNC (Trump/Trbn – P6)	121	24	56	•	•	•	•								Filter
	Hra Legato umožňuje měkčí přechody mezi notami. Můžete rovněž slyšet typické šумы Key On a Key Off. Zvukovými kontrolery 1 a 2 slyšíte efekty Trumpet Doit a Fall DNC. Stiskem joysticku směrem vpřed spustíte Pitch Bend. Efekt Breath DNC zazní při stisku Damper pedálu.														
Cornet DNC (Trump/Trbn – P6)	121	25	56	•	•	•	•								Filter
	Zde je programování velmi podobné tomu, jaké bylo využito u zvuku Trumpet DNC.														
Trombone DNC (Trump/Trbn – P7)	121	13	57	•	•	•	•								Filter
	Hra Legato umožňuje měkčí přechody mezi notami. U Key Off slyšíte zvuk uvolnění klávesy. Použití zvukových kontrolerů 1 a 2 umožňuje využít zvuky Trombone Doit nebo Fall. Stiskem joysticku směrem vpřed spustíte Pitch Bend. Stiskem Damper pedálu uslyšíte zvuk nádechu.														
Alto Sax DNC (Sax – P5)	121	12	65	•	•	•	•								Filter
	Hra Legato umožňuje měkčí přechody mezi notami. Můžete slyšet i šумы Key On a Key Off. Použití zvukových kontrolerů 1 a 2 umožňuje využít zvuky měkkého nebo drsného saxofonu. Stiskem joysticku směrem vpřed spustíte pokles výšky zvuku. Stiskem Damper pedálu uslyšíte zvuk nádechu.														
Tenor Sax DNC (Sax – P5)	121	12	66	•	•	•	•								Filter
	Hra Legato umožňuje měkčí přechody mezi notami. Můžete slyšet i šумы Key On a Key Off. Použití zvukových kontrolerů 1 a 2 umožňuje využít zvuky měkkého nebo tenor saxofonu. Stiskem joysticku směrem vpřed spustíte pokles výšky zvuku. Stiskem Damper pedálu uslyšíte zvuk nádechu.														
Clarinet DNC (Woodwinds – P7)	121	13	71	•	•	•	•	•							
	Hra Legato umožňuje měkčí přechody mezi notami. Zvukové kontrolery 1 a 2 umožňují různě ohýbat zvuk. Stiskem joysticku směrem vpřed zazní Clarinet s crescendovým attackem. Zatažením joysticku zpět poněkud přefiltrujete zvuk a slyšíte jej bohatší, když posunete joystick zcela zpět. RX šum slyšíte u Key On i Key Off. Stiskem Damper pedálu uslyšíte zvuk nádechu.														
Flute DNC (Woodwinds – P7)	121	11	73	•	•	•	•	•							
	Hra Legato umožňuje měkčí přechody mezi notami. Zvukové kontrolery 1 a 2 spouští zvuky fléten Voice Flute nebo Frullato Flute. Stiskem joysticku směrem vpřed zazní zvuk Flute 5th. Zatažením joysticku zpět zazní zvuk Octave Voice Flute. RX šum slyšíte u Key On i Key Off. Stiskem Damper pedálu uslyšíte zvuk nádechu.														
Whistle DNC (Woodwinds – P8)	121	5	78		•	•	•								
	Zvukové kontrolery 1 a 2 umožňují efekty Gliss Whistle a Sforzando Whistle DNC. Stiskem joysticku vpřed když zní nota, slyšíte efekt poklesu její výšky. Čas od času můžete slyšet i přidaný sípavý dech (Whistle Breath). Můžete jej spustit také stiskem Damper pedálu.														
Wave Cycle DNC (Synth 1 Pad – P8)	121	3	96							•					
	Cycle v akci! 16 oscilátorů prochází mezi 16-ti různými zvuky syntezátorů – pozoruhodná simulace nadčasové klasiky – Wavestation.														
Finger Bass DNC (Bass – P13)	121	16	33	•	•	•	•	•							
	Hra Legato umožňuje měkčí přechody mezi notami. Použití zvukových kontrolerů 1 a 2 umožňuje využít zvuky slapované basy nebo harmoniky. Stiskem joysticku vpřed spouští zvuk Gliss Bass. Zatažením zpět spustíte Bass Stop. Typický zvuk Note Off slyšíte při Key Off.														
Synth Kit (Drum/Perc – P8)	120	0	58												
	Zábavná bicí sada, založená na syntetických zvucích.														

Pa800 Operační systém ver. 2.0.1

Pa800 operační systém verze 2.0.1 vylepšuje některé zvuky a odstraňuje některé chyby.

Pozn.: Po instalaci tohoto nového operačního systému také natáhněte nové hudební zdroje (2.0.1).

Je to u této verze OS nutné. Pokud jsou v oblasti User uživatelská data, uložte je do externí paměti (operací Save > All), než natáhněte nové zdroje.

Vylepšení	
Hudební zdroje	Některé DNC zvuky jsou upraveny, aby hrály také v režimu Mono.
Opravy chyb	
Různé režimy	TXT soubory se stejným jménem jako standardní MIDI soubor, nebo TXT soubory, spojené s položkou SongBook dle standardního MIDI souboru, se občas nenatáhly, když byl zvolen příslušný song.
Režim Style Play	Vyznačení pole Tempo se ztratilo, když byla zvolena jiná záložka na hlavní stránce.
SongBook	Při uložení položky SongBook samotné se resetoval parametr Key, když byla označena možnost "Write Current Resource".
	Natažením položky podle songu, u některých konkrétních kláves a zvoleném jazyku Italian v Global > Interface, došlo k vypadnutí systému.
Režim Sound	Bicí sady, vytvořené v Pa80 (ze samplů Factory Drum) a neuložené v Pa1X, Pa2X nebo Pa800 (tedy když nedošlo ke konverzi formátu souborů), někdy způsobily problémy při natažení do Pa2X/Pa800 OS 2.0.
Hudební zdroje	Performance "Jimmi Org. DNC" a STS "Organ DNC" mají nyní parametr Dry zapnutý na stopách Upper 2 a Upper 3.

Pa800 Operační systém ver. 2.0

Pa800 operační systém verze 2.0 vylepšuje některé zvuky a odstraňuje některé chyby.

Pozn.: Po instalaci tohoto nového operačního systému také natáhněte nové hudební zdroje (2.0). Je to u této verze OS nutné. Pokud jsou v oblasti User uživatelská data, uložte je do externí paměti (operací Save > All), než natáhněte nové zdroje.

Nové vlastnosti	
Různé režimy	Čtyři čtvrttónové, podladěné (SC) Presety
	Funkce Quarter Tone SubScale lze přiřadit přepínačům a nožním spínačům
	Vyhledávací okno Search
	Průběžné natahování TXT je možné, i když nejsou textová data obsažena ve standardním MIDI souboru nebo napojena na položku SongBook
Režim Style Play	Přidaná stránka textů

Režim Style Record	Channel After Touch je možné nahrávat
	Nové Cue režimy pro přechody a variace
	Úrovně výrazu (Expression)
	Import/Export SMF, oddělených značkami
Režim Song Play	Stránky Score View
Režim SongBook	Stránky Score View
Režim Sequencer	Nyní je možné editovat Key Signature události
Režim Sound	Bylo přidáno deváté táhlo pro varhanní zvuky Drawbar Organ
	Parametry Defined Nuance Control (DNC)
	Funkce DNC lze přiřadit joysticku, přepínačům a nožním spínačům
Režim Global	Upravená stránka Scale
	Přidané nové zámky
	Slider Balance lze naprogramovat jako kontroler Acc/Seq-RT Volume
	Na stránce Pedal/Footswitch Calibration byly přidány některé kalibrační funkce
	MP3 Player má přidané výstupy na Sub Out 1 a 2
	Přidán příkaz Write Quarter Tone SC Preset
Hudební zdroje	Nové styly
	Nové Performance, založené na zvucích DNC
	Nové zvuky DNC
Vylepšení	
Různé režimy	Nový algoritmus polyfonie vylepšuje celkovou úroveň sofistikovaným ovládáním v reálném čase, které již zahrnuje rovněž psycho-akustické parametry. Dokonce i při náročnějším aranžmá již nyní nejsou slyšet ořezané tóny.
	“Lyrics & Marker” je nyní “Lyrics / Score”
	Zvětšený slider a zobrazení tempa se již neobjeví na stránce Lyrics/Score.

	Kontextově citlivý zápis Write Global
Detekce akordů	Zkratky akordů jsou nyní snadněji čitelné, jelikož jsou dle standardu “Standardizované symboly notace akordů (Jednotný systém pro hudební profese)” autorů C. Roemera a C. Brandta.
Opravy chyb	
Sampling	Při exportu multisamplu do souboru .KMP, nebyly parametry Loop a Reverse správně čteny Tritonem
Media	Při vymazání jednoho stylu ze souboru .SET v paměťovém zařízení se současně vymazal i z interní paměti (SSD-S)

Pa800 Operační systém ver. 1.60

Pa800 operační systém verze 1.60 přidává nové vlastnosti, vylepšuje některé funkce a odstraňuje některé chyby. **Pozn.: Po instalaci tohoto nového operačního systému také natáhněte nové hudební zdroje (1.60). Je to u této verze OS nutné.** Pokud jsou v oblasti User uživatelská data, uložte je do externí paměti (operací Save > All), než natáhněte nové zdroje.

Nové vlastnosti	
Sound Edit > DrumKit > Sample Setup	Možnost Reverse lze nyní u RAM bicích samplů upravit. Tato funkce je ihned dostupná pro nové samplly (vytvořené v OS verzi 1.60). Má-li být také pro stávající samplly, musíte je nejprve konvertovat do nového formátu, jednoduchou procedurou. Natáhněte složku .SET se starými samplly. Jděte do režimu Sampling. Na stránce Record zvolte stávající sample pro konverzi. Bez editace vyberte z nabídky stránky příkaz Write a uložte sample znovu. V případě stereo samplu, nezapomeňte konvertovat obě strany samplu, L i R.
Voice Processor > Setup	Přidáno ovládání Low Cut. Ořezává lupance a brum pod zvolenou frekvencí. Můžete zde nastavit 60, 80 nebo 120Hz.
Vylepšení	
Global > General Controls > Interface > Background Color	Jména barev pozadí lze nyní měnit podle čísel.
Voice Processor	Lepší ovládání klipů u audio vstupního signálu.
	Redukována hranice šumu při zapojení mikrofону do vstupu AUDIO INPUT 1.
	Vylepšena muzikálnost a jas zvuku EQ.
	Vylepšeny parametry globální a Presetů Voice procesoru. Varování: Natažením nových hudebních zdrojů, budou vymazány veškeré uživatelské presety. Před upgrade je proto uložte do externí paměti a po natažení hudebních zdrojů je znovu natáhněte po jednom do příslušných pamětí.
Opravy chyb	

Hudební zdroje	<p>More Mid Bass je vyvolán jako RAM Multisample.</p> <p>Některé bicí sady měly přiřazena čísla Exclusive Group.</p>
Song Play > Preferences > Track Settings	<p>I když byla harmonická stopa nastavena na jednu ze stop přehrávače, harmonické noty byly stále přijímány z klaviatury. To stalo jen když byl parametr nastaven do režimu Harmony (na stránce Global > Voice Processor Preset > Harmony) na stránce Chord.</p>
SongBook	<p>Pokud jste přiřadili song přehrávači Player 2 jako položku SongBook, preset Voice procesoru se změnil, i když byl zamčený (na stránce Global > General Controls > Lock).</p>
Global > Voice Processor Setup	<p>Příznak "DryOff" se zobrazí, jestliže vynulujete parametr Level. To bylo odstraněno (u Pa800 neexistuje příznak DryOff).</p>
Global > Voice Processor Preset	<p>Pokud jste použili nožní spínač nebo přepínač EC5 k vypnutí efektu Delay, nebylo již možné s ním efekt Delay znovu zapnout.</p>
Sound Edit, Style Record, Media Load and Erase	<p>Někdy nebylo možné přepsat nebo vymazat styly, pady a performance.</p>
Samplování	<p>V určitých situacích, po několika operacích Import, Load a Slice, již nebylo možné Pa800 restartovat.</p>

KORG

Address

KORG ITALY SpA Via
Cagiata, 85
I-60027 Osimo (An) Italy

Web www.korgpa.com

www.korg.co.jp

www.korg.com

www.korg.co.uk

www.korgcanada.com

www.korgfr.net

www.korg.de

www.esound.biz

www.letusa.es

Výhradní distributor **KORG** pro ČR a SR:

MUSIC PARK, Na Hraničkách 36, 682 01 Vyškov
Tel.: +420 517 333 993, www.music-park.cz



Záruční a pozáruční servis zajišťuje firma **MUSIC PARK**, Vyškov.
e-mail: servis@music-park.cz

***Tento manuál je dodáván výhradně s výrobky v distribuci firmy MUSIC PARK.
Užívání, kopírování a rozšiřování tohoto textu je chráněno podle autorského
zákona a dalších právních norem.***