

KORG

Pa 500

professional
arranger

Česky
OS Ver. 1.0

Uživatelský manuál

Důležité bezpečnostní instrukce

Umístění

Použijete-li nástroj v následujících místech, může dojít k poškození.

- Na přímém slunečním světle
- V místech s extrémní teplotou nebo vlhkostí
- příliš špinavých a prašných místech
- Kde dochází k silným otřesům
- V blízkosti magnetického pole

Napájení

Zapojte vyhrazený AC adaptér do zásuvky se správným napětím. Nezapojujte jej do zásuvky s jiným napětím než to, pro které je určen.

Interference s jinými elektrickými zařízeními

Rádio a televize, umístěné poblíž mohou mít rušený příjem signálu. Proto přesuňte nástroj do příslušné vzdálenosti od rádia a televize.

Obsluha

Abyste předešli poškození, obsluhujte přepínače a další prvky na panelu decentně.

Péče

Potřebujete-li přístroj vyčistit, použijte pouze suchý hadřík. Nepoužívejte tekuté čističe, jako je benzín či rozpouštědlo, nebo hořlavé čisticí prostředky.

Uchování manuálu

Po přečtení manuálu jej uchovejte pro případné další použití.

Nástroj musí stát vždycky samostatně

Nikdy nestavějte žádné nádoby s vodou poblíž nástroje. Tekutina, která by se dostala dovnitř, může způsobit poškození, požár nebo elektrický šok.

Dbejte na to, aby dovnitř nezapadly žádné kovové předměty. Pokud cokoliv zapadne dovnitř, odpojte adaptér ze zásuvky. Potom kontaktujte dealera Korg nebo obchodníka, kde jste nástroj zakoupili.

- Pokud použijete vozík, dbejte na to, aby nedošlo k převrnutí.



Poznámka o odpadech (pro EU)



Pokud vidíte symbol překříženého odpadkového koše, na produktu nebo v manuále, musíte jej oddělit příslušným způsobem od běžného odpadu. Tento produkt nesmí být likvidován spolu s domácím odpadem. Pokud odstraníte tento produkt správně, předejdete znečištění životního prostředí. Správné metody likvidace odpadu závisí na místě, kde se nacházíte, proto kontaktujte příslušné instituce, které vám sdělí další podrobnosti.

Důležité poznámky pro zákazníky

Tento produkt byl vyroben tak, aby vyhovoval přísným specifikacím a napětovým požadavkům, které jsou aplikovány v dané zemi, pro kterou je uzpůsoben a měl by být použit. Pokud jste jej zakoupili přes internet, objednávkovou doručovací službou a/nebo telefonickým prodejem, musíte ověřit, zda je připraven k provozu 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 zakoupení produktu, jinak můžete přijít o Záruku výrobce nebo distributora.

Neautorizované změny či úpravy v systému mohou vést ke ztrátě oprávnění pracovat se zařízením.

Práce s daty

Data v paměti můžete za určitých okolností ztratit, díky nevhodným operacím uživatele. Proto vždy důležitá data uložte na kartu. Korg nepřijímá žádnou odpovědnost za libovolné poškození, vedoucí ke ztrátě vašich dat.

Resetování dat

Vypnete-li nástroj, některé parametry se resetují.

Příklady na displeji

Na některých stránkách manuálu jsou zobrazeny LCD obrazovky, kvůli vysvětlení funkcí a operací. Veškerá jména zvuků, parametrů a hodnoty jsou pouze informativní a nemusí vždy přesně odpovídat tomu, co vidíte na svém displeji.

Čištění displeje

Pro čištění displeje používejte čistý bavlněný hadřík. Některé materiály, jako papírový ručník, mohou způsobit poškrábání a zničení. Předpokládáme použití běžných utěrek pro čištění počítačů, pokud jsou použitelné pro LCD obrazovky.

Nestříkejte žádné látky přímo na LCD displej. Vždy roztok nastříkejte nejprve na hadřík, až potom čistíte displej.

Ochranné známky

Jména dalších společností, produktů nebo standardů jsou známkami nebo ochrannými známkami jejich majitelů.

Zřeknutí se

Informace obsažené v tomto manuálu byly důkladně a pozorně zkontrolovány. Avšak díky naší neustálé snaze o vylepšení našich produktů, se specifikace mohou poněkud lišit od těch v manuálu. Korg nenesе žádnou odpovědnost a případné rozdíly mezi specifikacemi a obsahem tohoto manuálu – specifikace jsou předmětem změny bez upozornění.

Záruka

Produkty KORG jsou vyrobeny v souladu s přísnými normami pro provoz elektrických a mechanických zařízení, jež platí v různých zemích světa. Tyto produkty jsou chráněny Zárukou distributora KORG jen ve vaší zemi. Jakýkoliv produkt KORG, který nebyl prodán se zárukou výrobce nebo distributora, popř. bez sériového čísla, nemůže využívat záruční servis. Toto pravidlo platí kvůli ochraně oficiálního majitele.

Asistence a servis pro hudebníky

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.

KORG na internetu

KORG Inc.: www.korg.co.jp

KORG USA: www.korg.com

KORG UK: www.korg.co.uk

KORG Canada: www.korgcanada.com

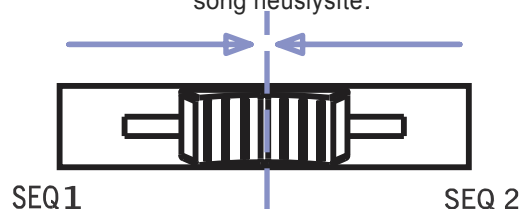
Copyright © 2007 KORG Italy Spa.

Udržujte své klávesy v aktuálním stavu díky update

U Pa500 lze časo do 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.

Slider BALANCE

Před zapnutím nástroje ověřte, zda je slider BALANCE uprostřed. Tím nastavíte oba sekvencery 1 a 2 na jejich maximální úroveň. Nemůže se pak stát, že spuštěný song neuslyšíte.



Obsah

Úvod

Režim Easy	6
Stránka Style Play podrobně	7
Stránka Song Play podrobně	8
Stránka Lyrics podrobně	9
Čelní panel	10
Zadní panel	17
Vítejte!	19
Živé hraní	19
Režim Easy	19
Užitečné odkazy	20
Co najdete v balení	20
Tento manuál	20
Provedení zálohy originálních dat	21
Natažení Operačního systému	21
Natažení hudebních zdrojů	21
Spuštění	22
Zapojení AC Adaptéru	22
Za/vypnutí přístroje	22
Ovládání hlasitosti	22
Slider BALANCE sekvenceru	22
Sluchátka	22
Audio výstupy	22
Audio vstupy	23
MIDI zapojení	23
Damper Pedál	23
DEMO	23
Stojánek na noty	23
Glosář Termínů	24
Zvuk	24
Styly	24
Pady	24
Stopa kláves	24
Performance	25
Sekvencer	25
Dekodér LOGO	25
Základy práce s převodníkem	26
Grafické uživatelské prostředí TouchView™	26
Pracovní režimy	28
Přístupné (zvýrazněné) položky	28
Nepřístupné (šedé) parametry	28
Zkratky	28

Quick start

Zapnutí nástroje a poslech demo nahrávek	30
Zapnutí nástroje	30
Vypnutí režimu Easy	31
Přehrávání demo nahrávek	32
Hraní zvuky	33
Výběr zvuku a hraní na klaviatuře	33
Hraní dvěma nebo třema zvuky současně	35
Hraní různými zvuky v levé a pravé ruce	37
Změna bodu rozdělení	38
Zvýšení a snížení Horní oktávy	39

Výběr a uložení Performancí	40
Výběr performance	40
Uložení nastavení do performance	41
Výběr a hraní různými Styly	44
Výběr a hraní stylem	45
Tempo	46
Intro, Fill, Variation, Ending	47
Nastavení Single Touch (STS)	48
Pady	49
Nastavení poměru mezi stylem a klaviaturou	49
Nastavení hlasitosti každé stopy	50
Za/vypnutí stopy Stylů	51
Přidání harmonických k melodii v pravé ruce, pomocí funkce ENSEMBLE	51
Přehrávání songů	53
Výběr songu pro přehrání	53
Přehrání songu	55
Změna hlasitosti stop	56
Za/vypnutí stop Songů	58
Solo na stopě	58
Míchání dvou songů	59
SongBook	60
Výběr požadované položky z hlavního seznamu	61
Zobrazení umělce nebo žánru	62
Řazení položek	62
Vyhledání položek	63
Přidání položek	65
Vytvoření uživatelského seznamu	67
Výběr a použití uživatelského seznamu	69
Výběr SongBook STS	69
Nahrávání nového songu	70
Režim Backing Sequence (Quick Record)	70
Příprava nahrávání	71
Nahrávání	72
Dohrávání (Overdubbing)	73
Uložení songu na kartu	73

Reference

Výběr prvků	76
Okno Sound Select	76
Okno Performance Select	76
Okno Style Select	77
Okno Pad Select	77
STS Select	78
Okno Song Select	78
Pracovní režim Style Play	81
Počáteční nastavení	81
Jak spolupracují styly, performance a STS	81
Hlavní stránka (Normální náhled)	81
Stránka náhledu na stopy stylů	83
Panel hlasitosti	84
Panel STS name	85
Panel Sub-Scale	85
Panel Padů	85
Panel Split	86
Nabídka Edit	86
Struktura stránky Edit	86

Mixer/Tuning: Volume/Pan	87	Režim Pad Record	131
Mixer/Tuning: FX Send	88	Struktura padů	131
Mixer/Tuning: EQ Gain	88	Vstup do režimu Pad Record	131
Mixer/Tuning: EQ Control	89	Ukončení uložením nebo zrušením změn	132
Mixer/Tuning: Tuning	89	Poslech padu v režimu Record/Edit	132
Mixer/Tuning: Sub Scale	90	Hlavní stránka - Record 1	132
Effects: FX Select	91	Hlavní stránka – Režim Guitar	135
Effects: FX A...D	91	Procedura Pad Record	136
Track Controls: Mode	92	Nabídka Edit	137
Track Controls: Drum Volume	93	Struktura stránky Edit	137
Track Controls: Easy Edit	93	Event Edit: Event Edit	137
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	94	Event Edit: Filter	138
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range	95	Pad Edit: Quantize	138
Keyboard/Ensemble: Ensemble	95	Pad Edit: Transpose	138
Style Controls: Drum/Fill	96	Pad Edit: Velocity	139
Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around	97	Pad Edit: Cut	139
Pad/Switch: Pad	97	Pad Edit: Delete	140
Pad/Switch: Assignable Switch	98	Pad Edit: Delete All	140
Preferences: Style Preferences	98	Pad Edit: Copy from Style	140
Preferences: Style Play Setup	99	Pad Edit: Copy from Pad	141
Nabídka Page	100	Pad Track Controls: Sound/Expression	141
Dialogový box Write Performance	101	Pad Chord Table	142
Dialogový box Write Single Touch	102	Import: Import SMF	143
Dialogový box Write Style Performance	102	Export: SMF	143
Dialogový box Write Global-Style Play Setup	102	Nabídka Page	143
Režim Style Record	103	Dialogový box Write Pad	144
Struktura stylu	103	Pracovní režim Song Play	145
Import/Export stylu	104	Ovládání posunu	145
Vstup do režimu Style Record	104	MIDI Clock	145
Ukončení uložením nebo zrušením změn	105	Režimy Tempo Lock a Link	145
Poslech stylu v režimu Edit	105	Hlasitost, Balance, hlasitosti sekvencí	145
Výpis nahraných událostí	105	Parametry stopy	145
Hlavní stránka - Record 1	106	Standardní MIDI soubory a zvuky	145
Hlavní stránka - Record 2/Cue	109	Parametry NRPN zvuku	146
Hlavní stránka – Režim Guitar	110	Stopy klaviatury, padu a sekvenceru	146
Procedura Style Record	112	Hlavní stránka	147
Nabídka Edit	115	Stránky stop songů 1-8 a 9-16	149
Struktura stránky Edit	115	Panel hlasitosti	150
Event Edit: Event Edit	116	Panel Jukebox	151
Event Edit: Filter	118	Panel Lyrics & Markers	152
Style Edit: Quantize	118	Panel STS Name	153
Style Edit: Transpose	119	Panel Sub-Scale	153
Style Edit: Velocity	119	Panel Pad	153
Style Edit: Cut	120	Panel Split	153
Style Edit: Delete	121	Nabídka Edit	154
Style Edit: Delete All	121	Struktura stránky Edit	154
Style Edit: Copy from Style	122	Přepínání sekvencery při editaci	154
Pad Edit: Copy from Pad	123	Mixer/Tuning: Volume/Pan	154
Style Element Track Controls: Sound/Expression	123	Mixer/Tuning: FX Send	155
Style Element Track Controls: Keyboard Range	124	Mixer/Tuning: EQ Gain	156
Style Element Track Controls: Noise/Guitar	124	Mixer/Tuning: EQ Control	157
Style Element Chord Table: Chord Table	125	Mixer/Tuning: Tuning	157
Style Track Controls: Type/Trigger/Tension	125	Effects: FX Select	157
Import: Import SMF	126	Effects: FX A...D	158
Export SMF	127	Track Controls: Mode	158
Nabídka Page	127	Track Controls: Drum Volume	159
Dialogový box Write Style	128	Track Controls: Easy Edit	159
Dialogový box Copy Key/Chord	128	Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	159
Dialogový box Copy Sounds	129	Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range	159
Dialogový box Copy Expression	129	Keyboard/Ensemble: Ensemble	159
Dialogový box Copy Key Range	129	Pad/Switch: Pad	159
Dialogový box Copy Chord Table	129	Pad/Switch: Assignable Switch	159
Okno Overdub Step Recording	130	Jukebox Editor	159

Groove Quantize	160
Preferences: Track Setting	161
Preferences: General Controls	161
Nabídka Page	163
Dialogový box Write Global-Song Play Setup	164
SongBook	165
Book	165
Book Edit 1	167
Book Edit 2	169
Custom List	170
List Edit	170
Lyrics/STS	171
Info	171
Nabídka Page	172
Pracovní režim Sequencer	173
Ovládání posunu	173
Songy a formát standardního MIDI souboru	173
Hlavní stránka Sequencer Play	173
Vstup do režimu Record	175
Record Mode: stránka Multitrack Sequencer	176
Record Mode: Stránka Step Record	178
Record Mode: Stránka Backing Sequence (Quick Record)	180
Record Mode: Stránka Step Backing Sequence	182
Nabídka Edit	185
Struktura stránky Edit	185
Mixer/Tuning: Volume/Pan	185
Mixer/Tuning: FX Send	186
Mixer/Tuning: EQ Gain	187
Mixer/Tuning: EQ Control	187
Mixer/Tuning: Tuning	188
Mixer/Tuning: Sub Scale	188
Effects: FX Select	188
Effects: FX A..D	189
Track Controls: Mode	189
Track Controls: Drum Volume	189
Track Controls: Easy Edit	189
Event Edit: Event Edit	189
Event Edit: Filter	191
Song Edit: Quantize	191
Song Edit: Transpose	192
Song Edit: Velocity	192
Song Edit: Cut/Insert Measures	193
Song Edit: Delete	193
Song Edit: Copy	193
Song Edit: Move	194
Song Edit: RX Convert	194
Preferences: Sequencer Setup	194
Nabídka Page	195
Dialogový box Write Global-Sequencer Setup	196
Okno Song Select	196
Okno Save Song	197
Režim Global edit	199
Co je to Global a jakou má strukturu	199
Hlavní stránka	199
Nabídka Edit	199
Struktura stránky Edit	199
General controls: Basic	200
General controls: Transpose Control	201
General controls: Scale	201
General controls: Lock	202
General controls: Interface	204
Kontrolery: Pedál/Přepínač/Slider	205
MIDI: MIDI Setup / Obecné ovládání	205
MIDI: Ovládání MIDI In	206
MIDI: MIDI In kanály	207
MIDI: MIDI Out kanály	207
MIDI: Filtry	208
Audio nastavení: Metro / Speakers	208
Audio nastavení: Master EQ	208
Kalibrace dotykového panelu	209
Nabídka Page	209
Dialog box Write Global-Global Setup	210
Dialog box Write Global-Midi Setup	210
Dialog box Delete Help Language	210
Režim Media edit	211
Paměťová zařízení a interní paměť	211
Výběr a zrušení výběru souborů	211
Typy souborů	211
Struktura Media	212
Hlavní stránka	212
Struktura stránky	212
Nástroje pro navigaci	213
Load	213
Save	216
Copy	220
Erase	221
Format	222
Utility	222
Preferences	223
USB	224
Nabídka Page	225
SD a MMC karty	226
MIDI	228
Co je to MIDI?	228
Co je to MIDI přes USB?	228
Standardní MIDI soubory	229
Standard General MIDI	229
Globální kanál	229
Kanály Chord 1 a Chord 2	229
Řídící kanál	229
MIDI Setup	229
Zapojení Pa500 do Master keyboardu	230
Zapojení Pa500 do MIDI akordeonu	230
Zapojení Pa500 do externího sekvenceru	231
Hraní jiných nástrojů s Pa500	232
Appendix	234
Data z výroby	234
Styly	234
Prvky stylů	237
Single Touch Settings (STS)	237
Zvuky (Bank Order)	238
Zvuky (Program Change Order)	246
Bicí sady	254
Multisamplý	255
Bicí samplý	258
Performance	261
Pady	263
Efekty	266
MIDI Setup	267
Přiřaditelné parametry	268
Výpis funkcí nožního spínače	268
Výpis funkcí přiřaditelného pedálu a slideru	269
Výpis funkcí přiřaditelného přepínače	270
Ladění	270

MIDI Data	271	Než začnete	276
MIDI Kontrolery	271	Windows: Instalace KORG USB-MIDI ovladače.....	276
Zprávy Program Change u dálkového ovládání	272	Mac OS X: Instalace KORG USB-MIDI ovladače	277
Tabulka MIDI implementace	273	Kombinace	278
Detekované akordy	274	Problémy a potíže	279
Instalace KORG USB-MIDI ovladače	276	Technická specifikace	280
Zapojení Pa500 do počítače	276	Operační systém verze 1.10	282
Požadavky KORG USB-MIDI ovladače	276		

Úvod

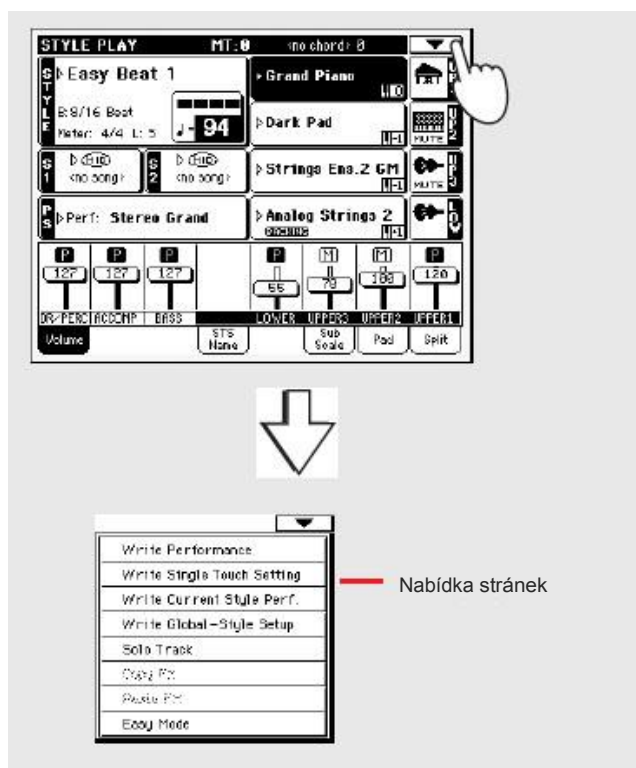
Režim Easy

Pokud jste dosud nepoužívali aranžér, doporučujeme Pa500 přepnout do režimu Easy. Režim Easy umožňuje hrát styly a songy v jednoduchém prostředí, bez nastavování pokročilých parametrů, které si popíšeme později v manuálu.

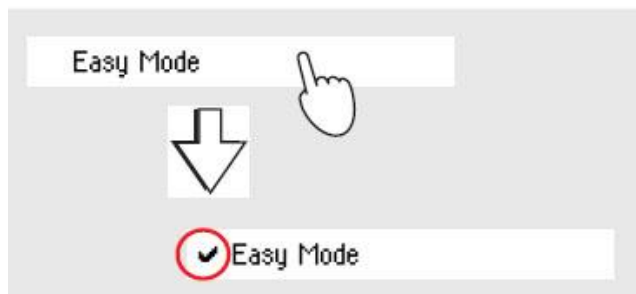
Režim Easy se zapíná standardně, když poprvé spustíte nástroj. Pokud to není z nějakého důvodu, nebo se do něj chcete vrátit, proveďte následující kroky.

Zapnutí režimu Easy

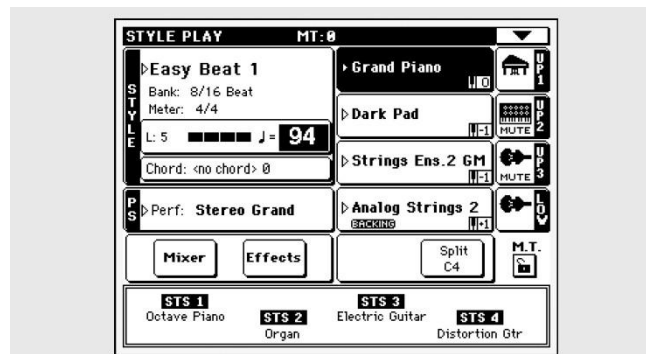
Dotkněte se malého obdélníčku v pravém horním rohu displeje, kde vstoupíte do nabídky **stránek**:



V nabídce "Easy Mode" zvolíte položku označením:



V tu chvíli je režim Easy aktivní a prvky na obrazovce jsou přehlednější:



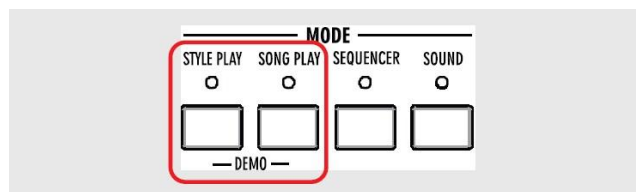
Vypnutí režimu Easy

Nástroj zůstane v tomto režimu i po vypnutí. Proceduru musíte zopakovat, pokud chcete režim Easy deaktivovat.

Přepínání mezi styly a songy

Podle toho, co chcete přehrát, musíte přepnout režim 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 zapnete režim Song Play a můžete hrát songy.



Stránka Style Play podrobně

Jméno stylu a info. Dotkněte se jména stylu, otevře se okno Style Select a zde zvolte jiný styl. → str. 77

Zvuky, přiřazené pravé ruce (UP1 až UP3) a levé ruce (LOW). Dotkněte se jména stylu, otevře se okno Style Select a zde zvolte jiný styl. → str.76

Ikona zvuku a jeho stav. Pokud ikona zmizí, jsou zvuky umlčeny, takže nejsou slyšet. Pokud ikona nezmizí, zvuky zní a slyšíte je. → str. 35

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. 76

Dotykem nastavte pan u stop a hlasitost. → str. 50

Dorykem volíte a programujete efekty. → str. 91

Dotykem změníte Split Point. → str. 38

Uzamčením zabráníte transpozici při změně na jinou performanci nebo styl. → str. 202

Single Touch Settings (STS) Dotkněte se jednoho z nich nebo zvolte určené tlačítko na řídicím panelu. Zvuk kláves se změní. → str. 78

Pozn.:

- Jsou tři zvuky pro pravou ruku (Upper 1, Upper 2, Upper 3) a jen jeden zvuk pro levou (Lower). Jejich jména jsou zkráceně UP1, UP2 UP3, LOW a jsou uvedena na pravé straně displeje.
- Zvuky pro pravou ruku (Upper) a levou ruku (Lower) jsou rozděleny v bodě Split.

- Performance a STS jsou kombinacemi zvuků. Když zvolíte jeden z nich, změníte všechny zvuky kláves (když svítí LEDka STYLE CHANGE na ovládacím panelu stylu).
- Zvolte Styl a vyberte hudební styl doprovodného patternu. Dotyk jména stylu na displeji značí totéž, jako tlačítka sekce STYLE na ovládacím panelu.

Stránka Song Play podrobně

Song, přiřazený sekvenceru 1. Dotykem otevřete okno Song Select a můžete zvolit jiný Song. → *str. 78*

Tempo. Kolečkem je změníte.

Song, přiřazený sekvenceru 2. Dotykem otevřete okno Song Select a můžete zvolit jiný Song. → *str. 78*

Performance nebo STS. Dotykem otevřete okno Performance Select a vyberte jinou Performanci. Zvuk kláves se změní. → *str. 76*

Dotykem nastavte pan u stop a hlasitost. → *str. 56*

Dotykem volíte a programujete efekty. → *str. 157*

Single Touch Settings (STS) Dotkněte se jednoho z nich nebo zvolte určené tlačítko na řídicím panelu. Zvuk kláves se změní. → *str. 78*

Zvuky, přiřazené pravé ruce (UP1 až UP3) a levé ruce (LOW). Dotkněte se jména stylu, otevře se okno Style Select a zde zvolte jiný styl. → *str. 76*

Ikona zvuku a jeho stav. Pokud ikona zmizí, jsou zvuky umlčeny, takže nejsou slyšet. Pokud ikona nezmizí, zvuky zní a slyšíte je. → *str. 35*

Uzamčením zabráníte transpozici při změně na jinou performanci nebo styl. → *str. 202*

Dotykem změníte Split Point. → *str. 38*

Dotykem zobrazíte texty songů. → *str. 9*

Pozn.:

- Jako v režimu Style, sou i zde tři zvuky pro pravou ruku (Upper 1, Upper 2, Upper 3) a jen jeden zvuk pro levou (Lower). Jejich zkratkami jsou UP1, UP2, UP3, LOW a jsou uvedeny na pravé straně displeje.
- Zvuky pro pravou ruku (Upper) a levou ruku (Lower) jsou rozděleny v bodě Split.
- Performance a STS jsou kombinacemi zvuků. Prostě zvolte jeden z nich a změníte všechny zvuky klaviatury.

- Dostupné STS závisí na stylu, který je zvolený.
- Jelikož jsou zde 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. 147

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. 12

Na těchto záložkách zobrazíte texty songů, přiřazených sekvenceru 1 a sekvenceru 2 či stylu. → str. 152

Na těchto záložkách značky, nastavené pro Song, přiřazený sekvenceru 1 nebo sekvenceru 2. → str. 152

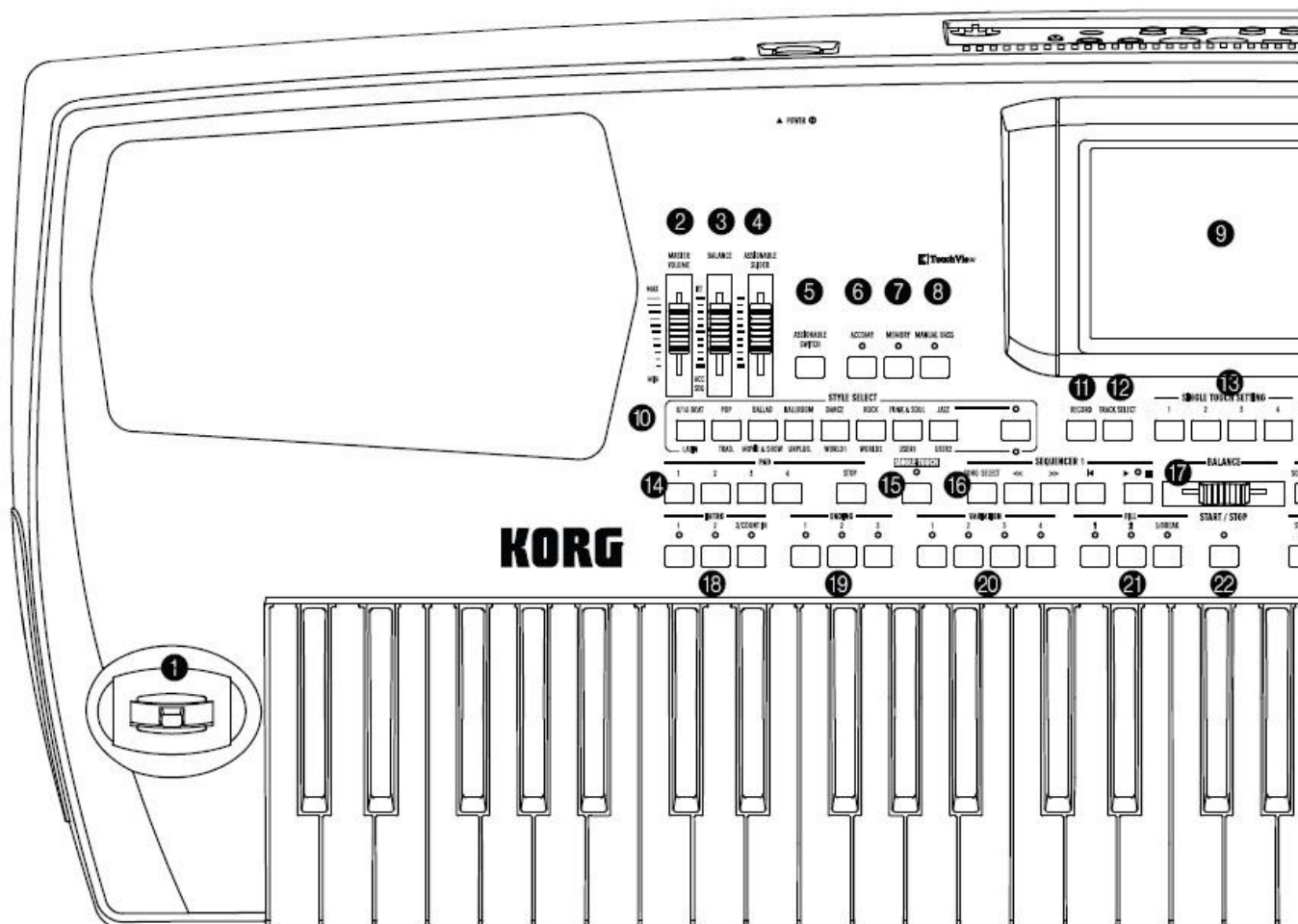
Zde volíte podmínky pro displej. → str. 153

Jméno znějícího songu

Pozn.:

- Tuto stránku ukončíte stiskem tlačítka EXIT.
- Pokud se přepnete na druhý sekvencer sliderem SEQUENCER BALANCE, texty, zobrazení na displeji se mohou změnit (viz "Poměr Textů/Značek" na str. 162).

Čelní panel



1 JOYSTICK

Joystick spouští různé funkce, podle směru pohybu.

- X (+/-) Pohybem joystickem doleva (-) snížíte výšku nebo směrem doprava (+) ji zvýšíte. Tomu říkáme Pitch Bend.
- Y+ Pohybem joystickem směrem od sebe spustíte modulaci.
- Y- Pohybem joystickem směrem od sebe spustíte funkci, přiřazenou v režimu Sound.

2 MASTER VOLUME

Tento slider ovládá celkovou hlasitost nástroje, jak interních reproduktorů, L/MONO i RIGHT audio výstupů tak výstupu do sluchátek HEADPHONES.

Neovládá signál, vstupující do vstupů AUDIO INPUT (1/2).

Upozornění: Na maximální úrovni, kdy zní silně songy, styly nebo zvuky, mohou znít interní reproduktory ve špičkách signálu Pa500 zkresleně. Pokud by se tak stalo, stáhněte hlavní hlasitost Master.

3 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.

Pokud s ním pohnete, zobrazí se zvětšená verze virtuálního slideru na displeji, kvůli určení přesnější pozice.

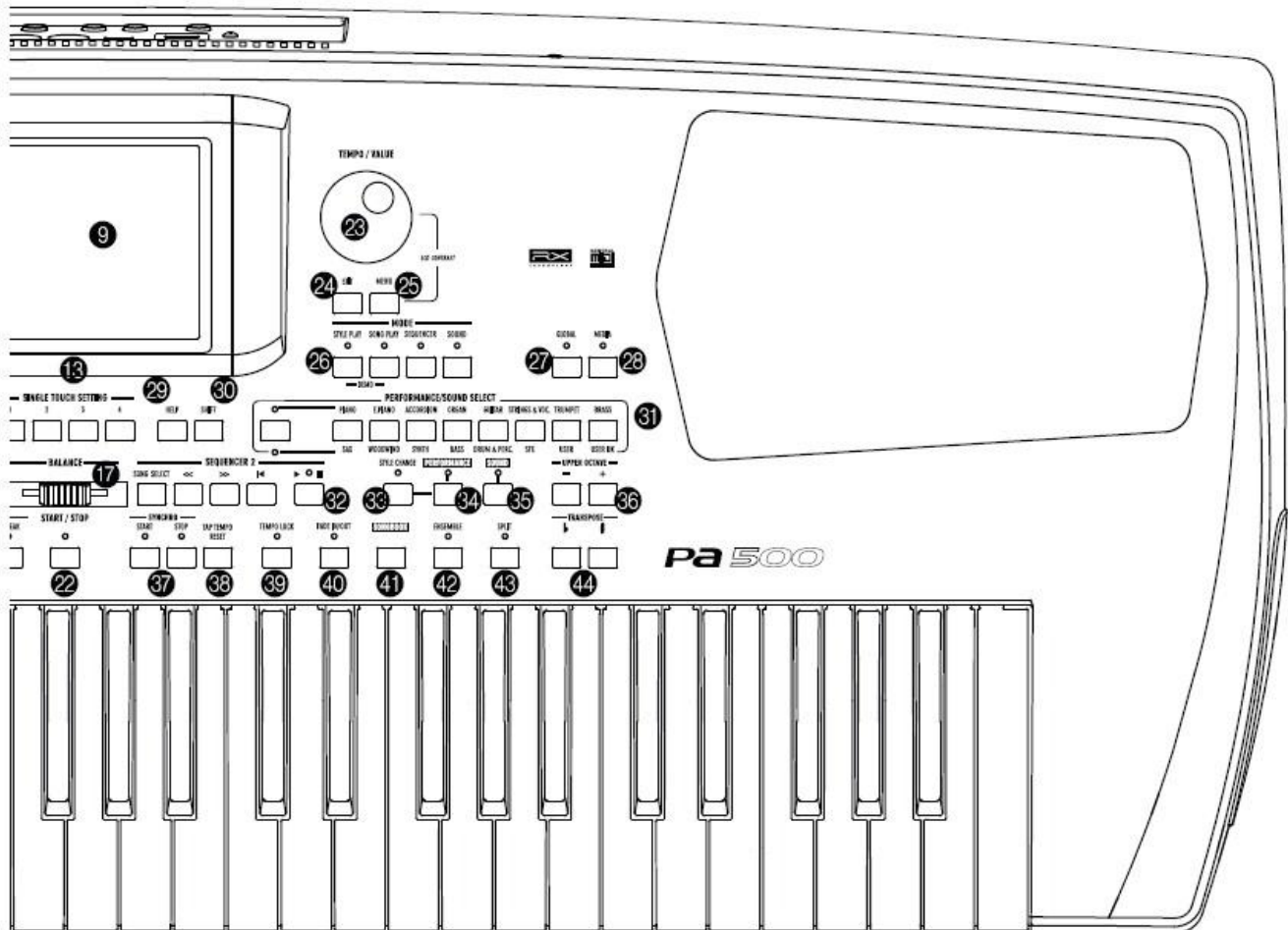
Pozn.: Nefunguje v režimu Sequencer.

4 PŘÍRADITELNÝ SLIDER

Libovolně přiřaditelný slider (viz "Kontrolery: Pedál/ Přepínač/Slider" na str. 205, kde je o přiřazování funkcí více informací). Standardně ovládá Upper VDF Cutoff (filtr/jas pro Horní stopy).

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

5 PŘÍRADITELNÝ PŘEPÍNAČ

Libovolně přiřaditelný přepínač (viz "Pad/Switch: Přiřaditelný přepínač" na str. 98, kde je více informací o tom, jak přiřazovat funkce). Standardně ovládá Ritardando.

6 ACCOMP. (Accompaniment - Doprovod)

V režimu Style Play a Sequencer-Backing Sequence, toto tlačítko využijete k za/vypínání doprovodných stop (ACC1 ~ ACC5).

On Po stisku START/STOP hraje celý doprovod, podle zadaných akordů.

Off Žádná detekce akordů. Po stisku START/STOP hrají pouze doprovodné stopy Drum a Percussion.

[SHIFT] Můžete přejít na parametr Style Play > Split pane > Chord Recognition podržením SHIFT a stiskem tlačítka ACCOMP.

7 MEMORY

►SB

Toto tlačítko za/vypíná funkce Lower a Chord Memory. Přejděte na "Preferences: Style Preferences" stránku editace (v režimu Style Play, viz str. 98) 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. 99.

On Zvuk nalevo od dělicího bodu a akord pro automatický doprovod jsou v paměti, dokonce i když uvolníte držené klávesy.

Off Zvuk a akordy se ukončí, jakmile sejmete ruku z kláves.

SHIFT Můžete přejít na stránku Style Play > Style Preferences, když podržíte SHIFT a stisknete tlačítko MEMORY.

8 MANUAL BASS

►PERF ►STS ►STS^{SB}

Za/vypíná funkci Manual Bass.

Pozn.: Stisknete-li tlačítko MANUAL BASS, hlasitost stopy Bass se automaticky nastaví na maximální hodnotu. Hlasitost se automaticky nastaví zpět na původní hodnotu, když deaktivujete tlačítko MANUAL BASS.

On Automatický doprovod se zastaví (zvláště pro stopy Drum a Percussion) a můžete ručně spustit stopu Bass pro Lower part klaviatury. Automatický doprovod můžete znovu spustit stiskem tlačítka ACCOMP.

Off Basová stopa se automaticky spouští se stylem.

9 TOUCHVIEW™ GRAFICKÝ DISPLEJ

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

1 0 STYLE SELECT sekce

►PERF

Těmito tlačítky otevřete okno Style Select a zvolíte styl. Viz "Okno Style Select" na str. 77.

Tlačítkem zcela napravo volíte horní nebo dolní řadu bank Style. Opakovaným stiskem střídáte řádky.

Horní LEDka On Zvoleny horní styly. Osm z výroby připravených bank.

Dolní LEDka On Zvoleny dolní styly. Šest z výroby připravených bank, plus dvě uživatelské banky.

Pár slov o jménech a bankách stylů. Styly v bankách od "8BEAT/16 BEAT" do "JAZZ" a od "LATIN" do "WORLD 2" jsou standardní styly, které uživatel nemůže běžně přepsat operací Load (dokud neodstraní jejich ochranu; viz "Ochrana stylů a padů z výroby" na str. 223).

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

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. 102).

1 1 RECORD

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

1 2 TRACK SELECT

Podle pracovního režimu tohle tlačítko přepíná různé náhledy stop.

STYLE PLAY MODE

Přepíná mezi stopami kláves a stylů.

SONG PLAY MODE

Přepíná mezi stopami kláves, songů 1-8 a songů 9-16.

SEQUENCER MODE

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

1 3 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 stiskem jediného prstu. Jestliže svítí SINGLE TOUCH LED, STS se automaticky zvolí, se zvolením 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 stop v STS (viz dialog box "Write Single Touch Setting" na str. 102).

1 4 PAD (1-4, STOP)

►PERF ►STS ►STS^{SB}

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

- Stiskem jednoho tlačítka PAD spustíte jeden zvuk nebo sekvenci.
- Stiskem více tlačítek PAD spustíte několik zvuků nebo sekvencí.

Sekvence se přehrají do konce. Pak se zastaví nebo se zopakují, podle stavu "One Shot/Loop" (viz "Typ padů" na str. 141).

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

- Stiskem STOP zastavíte všechny sekvence najednou.
- Podržíte-li STOP a stisknete jedno (či více) tlačítek padů, zastavíte odpovídající sekvence.

Pozn.: Pady se automaticky zastaví, jakmile zvolíte jedno z ukončení.

Pozn.: Pady sdílí hlasy polyfonie s jinými stopami, takže brání jejich využití u náročnějších aranžmá stylů nebo songů.

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

Příkaz Play u padů a sekvencerů. Stisknete-li tlačítko PLAY a spustíte odpovídající sekvencer, všechny pady se zastaví.

SHIFT Můžete přejít na stránku Style Play > Pad/ Assignable Switch, když podržíte SHIFT a stisknete některý z padů.

1 5 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.

Blikání ohlašuje aktivaci funkce Variation/STS Link. Tato funkce značí, že každá Variace vyvolá odpovídající STS, pokud je zvolíte. Např. zvolte Variation 2 a STS 2 se vyvolá automaticky; volbou Variation 3 se vyvolá automaticky STS 3. LEDka INTRO automaticky zhasne, jakmile skončí Intro.

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

16 SEQUENCER 1 OVLÁDÁNÍ POSUNU

Pa500 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 je použijete, když hraje song, posune se pozice přehrávání směrem vzad nebo vpřed.

Pokud je stisknete 1x, tato tlačítka posunou pozici v songu na předchozí nebo následující takt. Pokud je podržíte, budou songem procházet, 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. 174).

(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. 159).

◀ (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. 174).

▶/■ (PLAY/STOP)

Spustí nebo zastaví song od aktuální pozice v songu.

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

Stisknete-li je 2x (LEDka bliká), můžete zadat smyčku V režimu Song Play tento slider určuje poměr hlasitostí obou sekvencerů. 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.

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

Tato tlačítka za/vypíná odpovídající Intro. Stiskem jednoho z nich spustíte styl, který začíná zvolenou frází Intro.

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

Pozn.: Intro 1 zahraje krátkou sekvenci s jinými akordy, zatímco Intro 2 hraje naposledy rozeznatý akord. Intro 3 bývá obvykle jednosloupcový Count In.

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

Pokud běží styl, tato tři tlačítka spustí Ending a zastaví styl. Stiskem jednoho z nich ukončíte styl frází Ending. Pokud je stisknete a styl stojí, fungují jako přídatné fráze Intro.

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

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

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

Každé toto tlačítko volí jednu ze čtyř variací aktuálního stylu. Každá variace se může lišit v patternech a zvucích.

(SHIFT) Můžete přejít na stránku Style Play > Drum/Fill, když podržíte SHIFT a stisknete některé z tlačítek VARIATION.

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

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. 99.

(SHIFT) Můžete přejít na stránku Style Play > Drum/Fill, když podržíte SHIFT a stisknete některé z tlačítek FILL.

22 START/STOP

Spustí nebo zastaví běžící styl.

Pozn.: Tuto funkci lze automaticky aktivovat tvrdší hrou na klávesy. Viz "Ovládání dynamiky" na str. 99.

(SHIFT) Můžete resetovat všechny 'zamrzlé' tóny a kontrolery Pa500 a nástroje, připojeného do portu MIDI OUT nebo USB, funkcí "Panic". Stiskem SHIFT + START/STOP zastavíte všechny tóny a resetujete všechny kontrolery.

23 TEMPO/VALUE kolečko ▶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. Otočením doprava zvýšíte hodnotu nebo tempo. Otočením doleva je snížíte.

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

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

24 EXIT

Tímto tlačítkem provádíte různé akce, vycházející z aktuálního stavu:

- Ukončení editace na stránce nabídky, bez výběru položky
- Ukončení stránky nabídky, bez výběru položky
- Návrat na hlavní obrazovku aktuálního pracovního režimu
- Ukončení globálního nebo Media editačního prostředí a návrat na aktuální stránku pracovního režimu
- Uzavření okna stylu, performance nebo výběru zvuku

MENU Stisknete-li současně EXIT + MENU, resetujete tempo na hodnotu, uloženou ve stylu.

25 MENU

Toto tlačítko otevírá stránku nabídek aktuálního pracovního nebo editačního režimu. Po otevření nabídky editace můžete přejít do jedné z editačních sekcí dotykem odpovídajícího tlačítka na displeji.

Jinak se stiskem EXIT vrátíte na hlavní stránku aktuálního pracovního režimu nebo na aktuální stránku základního pracovního režimu.

Viz odpovídající kapitolu, věnovanou pracovnímu režimu nebo editačnímu prostředí, kde najdete podrobné "mapy".

EXIT Stisknete-li současně EXIT + MENU, resetujete tempo na hodnotu, uloženou ve stylu.

26 MODE sekce

Každé z těchto tlačítek vyvolá jeden z nástrojových pracovních režimů. 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 jsou stopy klaviatury zobrazeny na pravé straně displeje. 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. Nejsou-li zobrazeny stopy klaviatury na displeji, zobrazíte je stiskem tlačítka TRACK SELECT. Tento pracovní režim je automaticky zvolen při zapnutí nástroje.

SONG PLAY Režim Song Play, kde můžete přehrávat songy ve formátu standardních MIDI souborů (SMF nebo KAR). Jelikož je Pa500 vybaven dvěma sekvencery, můžete dokonce přehrát dva songy současně a míchat je sliderem SEQUENCER BALANCE.

Kromě stop songů můžete současně se songy spouštět až čtyři stopy klaviatury. Na hlavní stránce jsou stopy klaviatury zobrazeny na pravé straně displeje. 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 nahrát nový song, založený na stopách klaviatury a stylů, a uložit jej jako nový standardní MIDI soubor.

SOUND Režim Sound slouží k přehrávání jednotlivých zvuků na klávesách nebo k jejich editaci.

DEMO Současným stiskem tlačítek STYLE PLAY a SONG PLAY zvolíte režim Demo. Tento režim umožňuje poslech Demo songů, které vám přiblíží zvukové možnosti nástroje Pa500. Tento režim ukončíte stiskem některého tlačítka MODE.

27 GLOBAL

Toto tlačítko vyvolá globální editační prostředí, kde můžete nastavit různé globální hodnoty. Toto editační prostředí je aktuální v každém pracovním režimu, který necháte aktivní v pozadí. Stiskem EXIT se vrátíte do odloženého pracovního režimu.

28 MEDIA

Tímto tlačítkem vyvoláte editační prostředí Media, kde můžete spouštět různé operace se soubory a s kartou (Load, Save, Format, atd...). Toto editační prostředí je aktuální v každém pracovním režimu, který necháte aktivní v pozadí. Stiskem EXIT se vrátíte do odloženého pracovního režimu.

29 HELP

Stiskem tohoto tlačítka otevřete kontextově citlivý Help.

30 SHIFT

Podržíte-li toto tlačítko, pak stiskem jiného tlačítka spustíte jeho druhou funkci.

31 PERFORMANCE/SOUND SELECT sekce

▶PERF ▶STS ▶PERF^{Sty} ▶STS^{SB} ▶SB

Těmito tlačítky otevřete okno Sound Select nebo Performance Select a zvolíte zvuk či performanci. Viz "Okno Sound Select" na str. 76, nebo "Okno Performance Select" na str. 76. Výpis dostupných zvuků viz "Zvuky (pořadí Program Change)" na str. 246.

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

Svítili horní LEDka, platí horní zvuky nebo performance.

Svítili dolní LEDka, platí dolní zvuky nebo performance.

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

Zvuky v bance "USER" jsou v pamětech, do kterých můžete natáhnout nové zvuky z karty nebo uložit nové či editované zvuky. Banka "USER DK", do které můžete natáhnout novou bicí sadu nebo uložit editovanou bicí sadu.

Každá zvuková banka obsahuje různé stránky, každá má až osm zvuků. Opakovaným stiskem tlačítka banky cyklicky procházíte 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. 101).

32 SEQUENCER 2 OVLÁDÁNÍ POSUNU

Ovládání transportu pro sekvencer 2. Viz pokyny pro sekvencer 1 výše.

33 STYLE CHANGE

Za/vypíná funkci Style Change.

- On Jakmile zvolíte performanci, může se změnit také styl, podle čísla stylu, uloženého v performanci.
- Off Jestliže zvolíte performanci, stopa stylů a styl samotný zůstanou beze změny. Změní se pouze nastavení stopy klaviatury.

34 PERFORMANCE SELECT

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

35 SOUND SELECT

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

36 UPPER OCTAVE

▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Tato tlačítka transponují zvolenou stopu po krocích celých oktáv (12 půltónů; max ±2 oktávy). Hodnota transpozice oktávy je vždy zobrazena (v oktávách), hned za jménem zvuku.



Stisknete-li obě tlačítka, 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.

(SHIFT) Můžete přejít na stránku Style Play > Tuning, když podržíte SHIFT a stisknete některé z tlačítek UPPER OCTAVE.

37 SYNCHRO START / STOP buttons

▶SB

Tato tlačítka za/vypínají funkce Synchro Start a Synchro Stop. To umožňuje rozhodnout se, zda stiskem START/STOP spustíte a/nebo zastavíte styl, nebo budete prostě 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. 16) 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.

38 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 styl právě hraje, pak pattern stylu vrátí na začátek taktu 1.

39 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 se zapíná v režimu Song Play. Tempo je stejné pro oba sekvencery.

Off Pokud zvolíte jiný styl nebo performanci, popř. vyberete jiný song, automaticky se vyvolá jeho vlastní tempo.

Režim Link se také vypíná v režimu Song Play, takže sekvencer hraje vlastním tempem.

(SHIFT) Můžete přejít na stránku Global > Lock, když podržíte SHIFT a stisknete tlačítko TEMPO LOCK.

40 FADE IN/OUT

Pokud nehraje styl nebo song, stiskem tohoto tlačítka jej spustíte s roztmívačkou (fade-in, kdy hlasitost stoupá z nuly do maxima).

Pokud styl nebo song hraje, stiskem tlačítka jej zastavíte se stmívačkou (fade-out, kdy hlasitost postupně klesá). Nemusíte stisknout START/STOP ani PLAY/STOP ke spuštění nebo zastavení stylu nebo songu.

Pozn.: Uvedené nefunguje v režimu Sequencer.

(SHIFT) Můžete přejít na stránku Global > Basic, když podržíte SHIFT a stisknete tlačítko FADE IN/OUT.

41 SONGBOOK

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

(SHIFT) Můžete přejít na stránku Global > Custom List, když podržíte SHIFT a stisknete tlačítko SONGBOOK.

42 ENSEMBLE

▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Tlačítko za/vypíná funkci Ensemble. Je-li zapnutá, vytváří harmonii k melodii v pravé ruce, podle akordů v levé ruce.

Pozn.: Funkce Ensemble funguje pouze, je-li klaviatura v režimu Split.

(SHIFT) Můžete přejít na stránku Style Play > Ensemble, když podržíte SHIFT a stisknete tlačítko ENSEMBLE.

4.3 SPLIT

▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

V režimu Style Play a Sequencer-Backing Sequence, tímto tlačítkem definujete, jak budou umístěny čtyři stopy klaviatury na klaviatuře a jak budou rozeznávány akordy aranžérem.

Pozn.: Dokonce i když jsou akordy správně rozeznány, LEDka ACCOMP. musí svítit, aby doprovod hrál.

On Stopa Lower hraje pod bodem rozdělení, zatímco stopy Upper 1, Upper 2 a Upper 3 hrají nad ním. Tomu říkáme režim rozdělené klaviatury (**Split**).

Akordy jsou detekovány pod tímto bodem rozdělení. Počet not, které by měly hrát a formovat akord, je definován parametrem "Chord Recognition Mode" (viz str. 98).

Off Stopy Upper 1, Upper 2 a/nebo Upper 3 hrají v celém rozsahu klaviatury. Stopa Lower nehraje. Tomu říkáme režim celé klaviatury (**Full**).

Akordy jsou detekovány v plném rozsahu klaviatury. Musíte vždy zahrát tři nebo více not, aby aranžér detekoval akord (viz "Režim Chord Recognition" na str. 98)

SHIFT Můžete přejít na stránku Style Play > Key Velocity, když podržíte SHIFT a stisknete tlačítko SPLIT.

4.4 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.

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

Stisknete-li obě tlačítka, vynulujete Master Transpose.

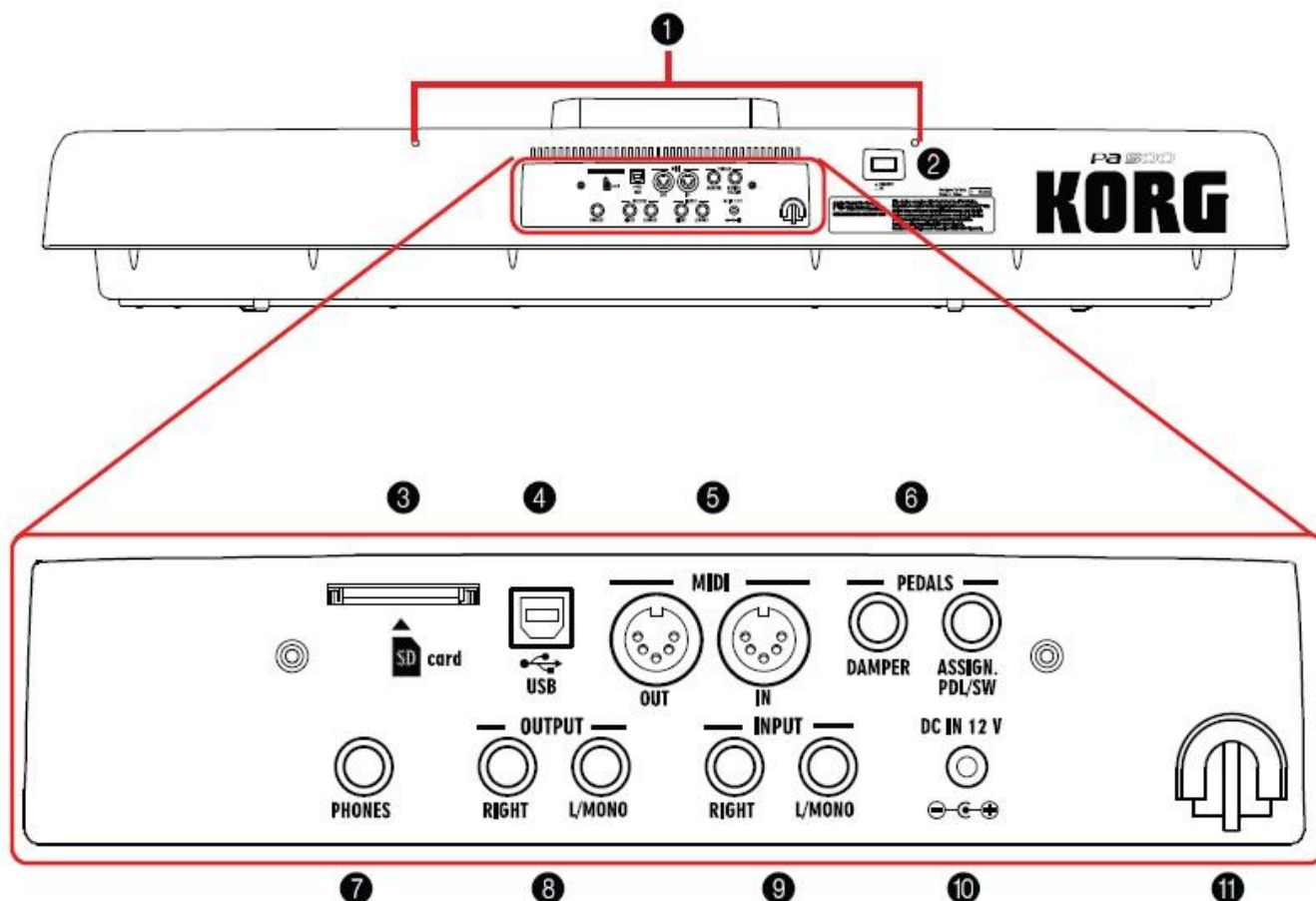
Pozn.: Master Transpose nemá vliv na stopy, zadané v režimu Drum (dokonce ani v jiném stavu, na stopách Drum a Percussion). Viz "Režim Track Controls:" na str. 92 a "Režim Track Controls:" na str. 158.

↳ Snižuje hlavní transpozici v půltónových krocích.

Zvyšuje hlavní transpozici v půltónových krocích.

SHIFT Můžete přejít na stránku Global > Transpose Control, když podržíte SHIFT a stisknete tlačítko TRANSPOSE.

Zadní panel



1 Otvory pro stojan

Notový stojan je standardní výbavou Pa500. Zasuňte jeho nohy do těchto dvou vyhrazených otvorů.

2 STANDBY/ON přepínač

Za/vypíná přístroj.

On Nástroj je zapnutý.

Standby Nástroj je vypnutý.

3 MECHANIKA PRO KARTU

V této mechanice čtete/zapisujete data z/na Secure Digital (SD) nebo MultiMedia (MMC) karty. S daty pracujete v režimu "Media".

Pozn.: Nevytahujte kartu, pokud s ní pracujete.

Pozn.: Kartu, nahranou v této mechanice můžete přečíst v počítači, zapojením Pa500 přes USB port. Viz "USB" na str. 224.

4 USB konektor

USB Typu B (Slave/Device) konektor, normy USB 1.1 (Full Speed). Zde zapojte kabel z Pa500 do počítače a můžete přenášet data z/na kartu, zasunutou do mechaniky v Pa500. Viz "Použití karty" na str. 224, 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. 228).

5 MIDI PŘEVODNÍK

MIDI převodník umožňuje zapojit Pa500 do externích kontrolerů (master keyboard, MIDI kytara, dechový kontroler, MIDI akordeon, ...), do celé řady expanderů nebo do SW sekvenceru, běžícího v počítači. Více informací o tom, jak využít MIDI převodník, viz kapitolu "MIDI".

IN Tímto konektorem přijímáte MIDI data z počítače nebo z kontroleru. Zapojte jej do externího kontroleru nebo do MIDI OUT konektoru u počítače.

OUT Tento konektor vysílá MIDI data, generovaná klaviaturou Pa500, jeho kontrolery a/nebo interním sekvencerem. Zapojte jej do expanderu nebo do MIDI IN konektoru počítače.

6 PEDAL konektory

Tyto konektory umožňuje zapojení externích pedálů. **DAMPER.** Sem zapojte Damper pedál jako je Korg PS1 nebo DS1H. Chcete-li změnit polaritu, viz "Polarita Damper padálu" na str. 205.

ASSIGN. PDL/SW

Do tohoto portu zapojte plynulý pedál nebo nožní spínač, jako je Korg EXP2 či XVP10.

Chcete-li jej naprogramovat, viz "Pedál/ Nožní spínač" na str. 205. Standardně ovládá Glide.

7 PHONES

Sem zapojte sluchátka. Můžete použít sluchátka s impedancí 16-200 (50 předpoklad). Použijete-li splitter, můžete zapojit i více než jedno sluchátko.

Pozn.: Jakmile zasunete jack do tohoto konektoru, reproduktory se automaticky odpojí.

8 OUTPUT (L/MONO, RIGHT)

Tyto nesymetrické konektory vysílají audio signál (zvuk) do mixu, PA systému, aktivních monitorů nebo hi-fi soupravy. Chcete-li mít na výstupu mono signál, zapojte pouze L/MONO jack. Úroveň na výstupu nastavte sliderem MASTER VOLUME.

Pozn.: Neovládá signál, vstupující do vstupů AUDIO INPUT (viz níže).

9 INPUT (L/MONO, RIGHT)

Tyto nesymetrické konektory využijete ke vstupu signálu z keyboardu/ syntezátoru, CD nebo MP3 přehrávače, popř. z neaktivního výstupu mixu. Signál jde přímo do finálního mixu.

1 O DC 12 V konektor adaptéru

Sem zapojte dodaný adaptér.

1 1 Držák kabelu

Napájecí šňůru upevněte na tento háček, tím zabráníte jeho odpojení.

Vítejte!

Vítejte do světa profesionálního aranžéru Korg Pa500! Pa500 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 Pa500 – od syntézy až po displej i to, jak vše spolupracuje.
- Výkonný EDS (Enhanced Definition Synthesis) zvukový generátor Korg, patří mezi naše nejlepší profesionální syntezátory.
- 80 hlasů polyfonie.
- OPOS (Objective Portable Operating System) je operační systém s multitaskingem, takže umožňuje data natahovat a současně je přehrávat.
- Update operačního systému umožňuje natáhnout nové vlastnosti a rozšíření. Nenechtejte váš nástroj zestárnout!
- Solid State Disk (SSD) pro každý update systému – je chytrým řešením, nahrazujícím běžnou ROM paměť.
- SD (Secure Digital) a MultiMedia (MMC) paměťová karta slouží k uložení dat kdykoliv, je vhodným doplňkem.
- General MIDI Level 2 zvukově kompatibilní.
- 880 vlastních zvuků a 56 vlastních bicích sad, plus 128 uživatelských zvuků a 64 uživatelských bicích sad.
- Čtyři multiektové procesory pro interní MIDI stopy, se 124 efekty a výběr skvělých kytarových efektů, vytvořených technologií REMS™ (Resonant structure and Electronic circuit Modeling System) Korg, přináší skutečně věrně znějící efekty.
- Finální poloparametrický Master EQ, umožňuje upravit vlastní zvuk.
- 256 pamětí pro performance a cca 1,280 připravených Single Touch nastavení (STS), pro rychlá nastavení zvuků kláves a efektů.
- Cca 320 připravených stylů (448 pamětí z výroby + 64 User pamětí).

- Nahrávání stylů a editace, včetně režimu Guitar.
- Nahrávání padů a editace.
- XDS Double sekvencer s crossfaderem.
- Plně vybavený 16-stopý sekvencer
- Plně editovatelná hudební databáze, kde rychle najdete každý song, uložený v SongBook.
- Vysoce kvalitní vstupní (ADC) a výstupní (DAC) audio převodníky.
- TouchView™ grafické uživatelské prostředí.
- Plně programovatelný slider a přepínač.
- 2x 15 Watt digitální zesilovač.
- Port s plnou podporou USB 1.1, kam připojíte počítač k Pa500. Tento port využijete k přenosu souborů i pro MIDI zapojení (bez nutnosti zapojení vyhrazeného MIDI převodníku do PC).

Živé hraní

Pa500 je především pečlivě uzpůsoben právě 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 míchány v reálném čase; **SongBook** je rychlým způsobem výběru songu ze sofistikované hudební databáze.

Režim Easy

Pokud jste hudebník, který preferuje hraní, spíše než technickou stránku věci, můžete využít Pa500 v režimu Easy a zapomenout na všechny nejdůmyslnější vlastnosti, které nechcete využívat.

Užitečné odkazy

Váš dealer Korg může opatřit nejenom tento keyboard, ale také množství dalšího hardware a software příslušenství. Zeptejte se na další zvuky, styly a jiný užitečný hudební materiál.

Každý distributor Korg vám 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

Mnozí distributoři Korg také mají své vlastní webové stránky v internetu, kde najdete další informace a SW. 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 Pa500, zkontrolujte, zda jsou následující položky ve vašem balení. Pokud některá z nich schází, okamžitě kontaktujte dealera Korg.

- Pa500
- Stojánek na noty
- AC adaptér
- Napájecí šňůra
- Uživatelský manuál
- Accessory CD (obsahuje USB ovladač a další manuály)

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 přiloženém Accessory CD.*

V tomto manuálu jsou využity následující zkratky:

- ▶ **PERF** Parametr lze uložit do performance, příkazem Write Performance, z nabídky stránky.
- ▶ **PERF^{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 položky 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. Je dostupných několik globálních oblastí a tento malý symbol se u zkratky GBL objeví pro každý takový parametr. Více informací získáte v Referenční kapitole.
- ▶ **SB** Parametr lze uložit jako položku SongBook.

Provedení zálohy originálních dat

Záložní kopie všech originálních dat najdete na stránce (www.korgpa.com). Můžete ji kdykoliv stáhnout, v případě, že chcete obnovit Pa500 do původního stavu.

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

Jak zálohovat hudební zdroje z výroby (styly, programy...), viz „Záloha všech zdrojů“ na str. 222.

Natažení Operačního systému

Pa500 můžete kdykoliv občerstvit na novou verzi operačního systému, uvolněnou z Korgu. Operační systém si můžete stáhnout z www.korgpa.com. Pokyny o tom jsou dodané k operačnímu systému.

Kterou verzi operačního systému máte nainstalovanou v Pa500, to vidíte na stránce “Utility” v režimu Media (viz “Číslo verze OS” na str. 223).

Upozornění: Neinstalujte OS, jiný než oficiálně dodaný OS Korgem pro Pa500. Jestliže nainstalujete OS, vytvořený pro jiné modely, může dojít ke ztrátě dat a trvalému poškození nástroje. Korg nenes odpovědnost za libovolné poškození, způsobené nesprávnou instalací OS.

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. 222).

Obnovení dat, viz “Plné obnovení zdrojů” na str. 223.

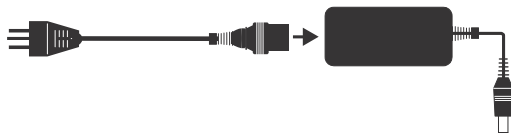
Upozornění: Neinstalujte OS, jiný než oficiálně dodaný OS Korgem pro Pa500. Nainstalováním hudebních zdrojů, vytvořených pro jiné modely, můžete o tato data dojít.

Natažení hudebních zdrojů, vytvořených pro předchozí řadu Pa (Pa80, Pa1X, Pa800) a nástroje řady i-Series, je možné za dodržení určitých omezení. Viz kapitulu “Ediční režim Media”, kde je více informací.

Začínáme

Zapojení AC Adaptéru

Dodaný AC adaptér zapojte do určeného konektoru na zadním panelu nástroje. Druhý konec zapojte do zásuvky.



Upozornění: Použijte pouze dodaný adaptér, nebo adaptér doporučený společností Korg. Jiné adaptéry mohou vypadat podobně, ale mohou váš nástroj zničit!

Za/vypnutí nástroje

- Stiskem přepínače STANDBY/ON na zadním panelu zapnete nástroj. Displej se rozsvítí, zobrazuje startovací proceduru.
- Dalším stiskem přepínače STANDBY/ON na zadním panelu nástroj vypnete.

Upozornění: Vypnete-li nástroj, veškerá data, obsažená v RAM (nahrané songy či editace v režimu Sequencer) budou ztracena. Ovšem, data uložená v paměti SSD (originální data, User zvuky, performance a styly) budou zachována.

Ovládání hlasitosti

Hlavní hlasitost

Sliderem MASTER VOLUME ovládáte celkovou hlasitost nástroje. Slider ovládá hlasitost zvuku Pa500, v interních reproduktorech, hlavních výstupech (L/MONO a RIGHT) OUTPUT a PHONES konektoru. Neovládá hlasitost zvuku, vstupujícího do konektorů INPUT.

Pozn.: Začněte na přiměřené úrovni, potom postupně přidávejte. 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, perdkuse, 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), sekvencem a stopami padů.



Slider BALANCE sekvenceru

Slider BALANCE sekvenceru určuje relativní hlasitost obou 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, takže song se nespustí na minimální úrovni.

Sluchátka

Sluchátka zapojte do konektoru PHONES, na zadním panelu nástroje. Můžete použít sluchátka s impedancí 16-200Ω (50Ω předpoklad). Použijete-li splitter, můžete zapojit i více než jedny sluchátka.

Audio výstupy

Audio výstupy umožňují zapojit Pa500 do externího zesilovače.

Stereo. Zapojte dva mono kabely do hlavních výstupů (L/MONO, 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. Mono kabel zapojte do samostatného výstupu L/MONO OUTPUT. Druhý konec kabelu zapojte do mono kanálu mixu, aktivního monitoru nebo jednoho z kanálů CD, LINE IN nebo TAPE/AUX vstupu hi-fi systému (uslyšíte však pouze tento kanál, který nelze ani v režimu Mono zesílit).

Audio vstupy

Zapojte další hudební nástroj do konektoru INPUT na zadním panelu nástroje. Chcete-li zapojit mikrofon, použijte externí preamp nebo mix.

Ovládáním hlasitosti připojeného zařízení nastavte vstupní úroveň. Opatrně na zkreslení (nebo “klipy”). Jak nastavit hlasitost připojeného zařízení:

- Pokud je hlasitost na výstupu Pa500 příliš nízká, měli byste zvýšit hlasitost na připojeném zařízení.
- Pokud zní dobře, je vše v pořádku.
- Pokud je zkreslený, měli byste trochu stáhnout úroveň, až zní zvuk čistě.

MIDI zapojení

Můžete hrát interními zvuky Pa500 z externího kontroleru, např. master keyboardu, MIDI kytary, dechového kontroleru, MIDI akordeonu nebo digitálního pianu.

Můžete také ovládat jiná MIDI zařízení z Pa500 nebo je zapojit do počítače a použít s externím sekvencerem.

Jako alternativu k MIDI konektorům lze využít USB port pro přímé zapojení do počítače.

Viz kapitolu “MIDI” na str. 228, 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. 205.

Demo

Poslechněte si připravené Demo songy a přesvědčte se, co všechno vám nabízí Pa500. Máte několik Demo songů na výběr.

1. Stiskněte tlačítka STYLE PLAY a SONG PLAY současně. Jejich LEDky začnou blikat.

Nyní, pokud nestisknete jiné tlačítko, přehrají se všechny Demo songy.

2. Vyberte jednu z dostupných podmínek a poslechněte si určitý Demo song.
3. Zastavte Demo stiskem tlačítka STOP na displeji, nebo ukončete režim Demo stiskem tlačítka MODE.

Stojan na noty

Notový stojan je standardní výbavou Pa500. Zasuňte 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 Pa500.

V této sekci najdete krátký popis různých klíčových prvků Pa500. Profesionální aranžér/keyboard (Pa) užívá lehce odlišnou terminologii, než tradiční syntezátory nebo workstation. Seznámením se jmény a funkcemi v této sekci lépe porozumíte, jak jednotlivé nezávislé části Pa500 spolupracují při vytváření realistického hudebního díla. Rovněž pomůže lépe využít zbývající části manuálu.

Zvuk

Zvuk je nezákladnějším prvkem při práci s aranžérem. Zvuk je v podstatě barva 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.

Styly

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" nebo styl.

Přechod (Fill-in)

Při představení občas bubeník zahraje "přechod" – např. když se vrací do sloky – přidá větší dynamiku, takže se příliš neopakuje. Pa500 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.

Pady

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 Pa500 – 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 Pa500 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-stopový, lineární sekvencer, kde každá stopa je nahrána individuálně, po jedné.

LOGO

Na čelním panelu Pa500 jste si jistě všimli loga a ne všichni z vás vědí, co znamenají. Zde je jejich stručné objasnění.



RX Technology je současným špičkovým enginem, což dokládá každá z vlastností Pa500 – od syntézy až po displej i to, jak vše spolupracuje.



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 Pa500 správně přehrány.

Základní ovládání

Grafické prostředí TouchView™

Pa500 je vybaven jednoduchým grafickým uživatelským rozhraním, založeným na patentovaném prostředí TouchView™ Korg. Níže jsou základní prvky tohoto prostředí.

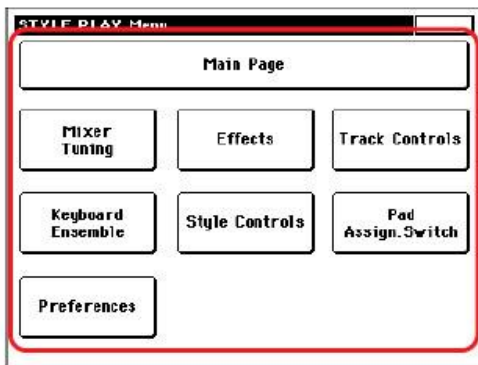
Stránky

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

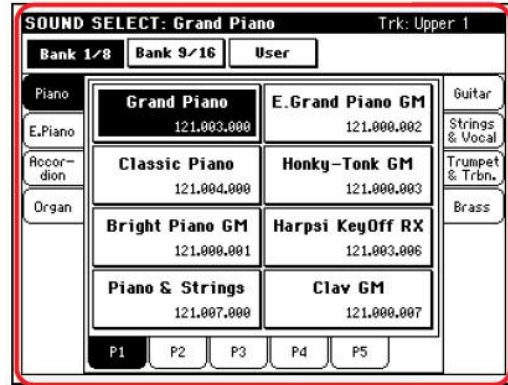
Trojúhelník u jména zvuku, stylu, STS, padu nebo songu značí, že jej lze zvolit a nahradit jiným prvkem. Dotkněte se jména a objeví se příslušné okno Select.



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 Pa500 odpověď a dialogový box se zavře.



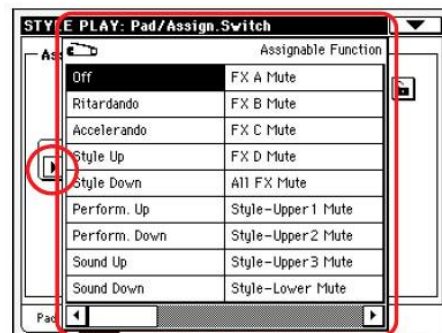
Nabídky stránek

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



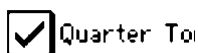
Otevírací nabídky

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



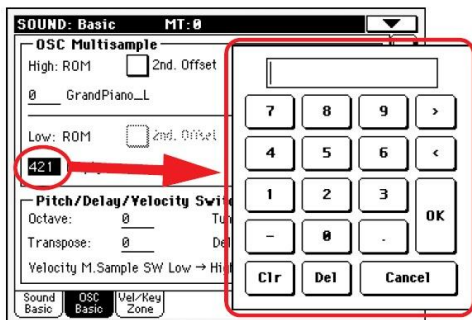
Boxy s označením

Tento druh parametrů jsou převypínače stavu on/off. Stiskem změníte tento stav.



Numerická pole

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



Popř. můžete numerické pole podržet prstem. Potom posuňte prstem nahoru (nebo doprava), tím hodnotu zvýšíte, nebo dolů (či doleva) ji snížíte.

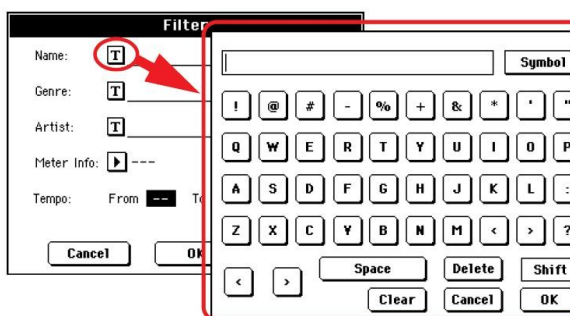
Sem patří také numerické pole Tempo na hlavní stránce režimů Style Play, Song Play a Sequencer.

Textová pole

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

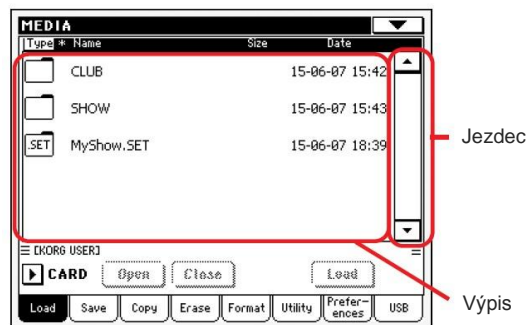
Úprava jmen

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



Výpisy a posuvný jezdec

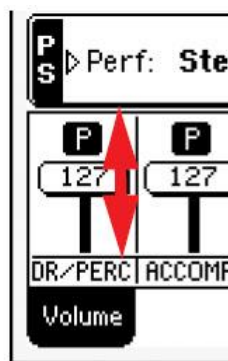
Soubory, uložené na mediu, nebo jiný data lze zobrazit jako výpis. Posuvným jezdcem můžete listovat tímto výpisem.



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

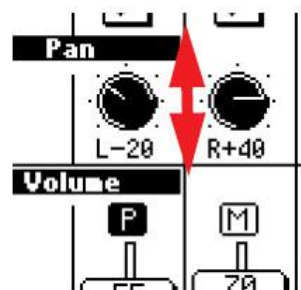
Slidery

Chcete-li změnit polohu slideru, aktivujte jej, potom kolečkem změňte jeho polohu. Popř. můžete pohnout sliderem tak, že na něj položíte prst. Potom jej posunete nahoru nebo dolů a změníte polohu.



Knoby

Chcete-li změnit polohu knobu, aktivujte jej, potom kolečkem změňte jeho polohu. Popř. můžete pohnout knobem tak, že na něj položíte prst. Potom posuňte prstem nahoru (nebo doprava), tím hodnotu zvýšíte, nebo dolů (či doleva) ji snížíte.



Ikony

Různé ikony pomáhají identifikovat typ souboru, song či složku.

Pracovní režimy

Stránky Pa500 jsou rozděleny podle různých pracovních režimů. Každý režim je přístupný stiskem odpovídajícího tlačítka v sekci MODE na ovládacím panelu.

Tři speciální režimy (Global, Media 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.

↓ = 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.

 Program

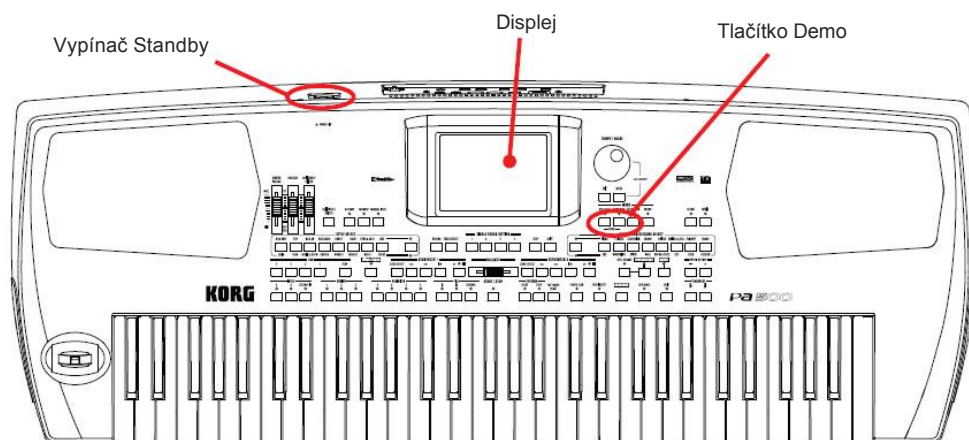
Kombinace

Některé příkazy nebo stránky lze vyvolat, podržíte-li tlačítko SHIFT a stisknete jiné tlačítko či prvek na displeji. Viz kapitolu "Kombinace" na str. 278, 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 snímky.



Zapnutí nástroje

Zapněte Pa500 stiskem tlačítka STANDBY, na zadním panelu.

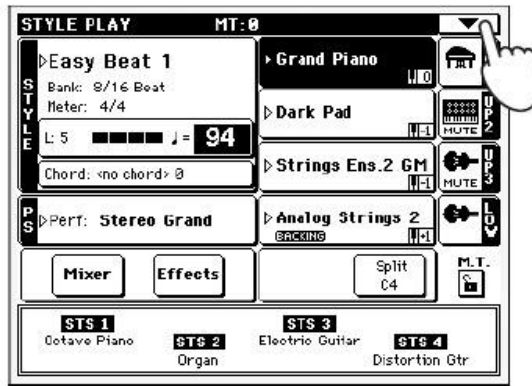
Po zapnutí nástroje se na pár sekund objeví uvítací obrazovka a pak hlavní obrazovka (v režimu Easy Mode).



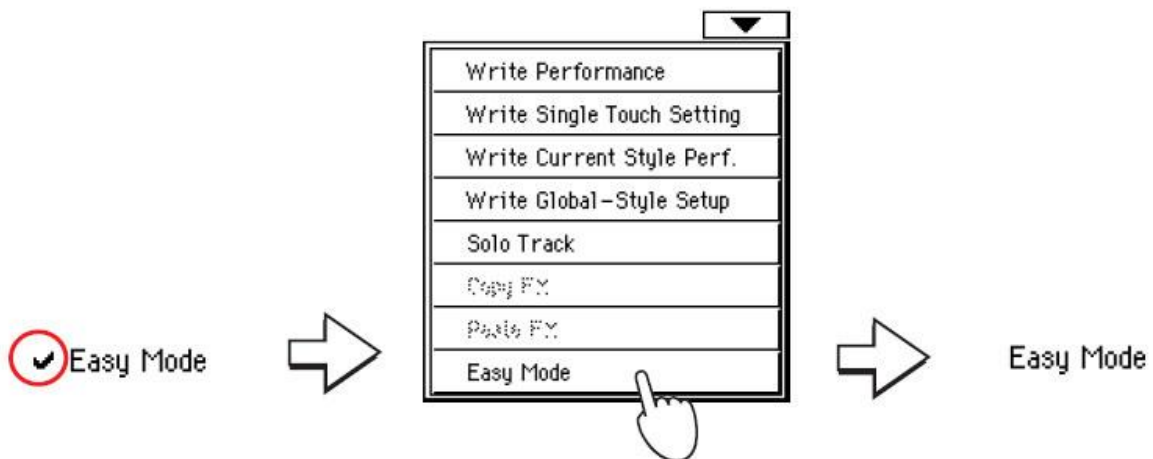
Vypnutí režimu Easy

Abychom si mohli povědět o dalších vlastnostech, vypněte nyní režim Easy Mode. Více informací o režimu Easy Mode, viz kapitolu "Easy Mode" od str. 6.

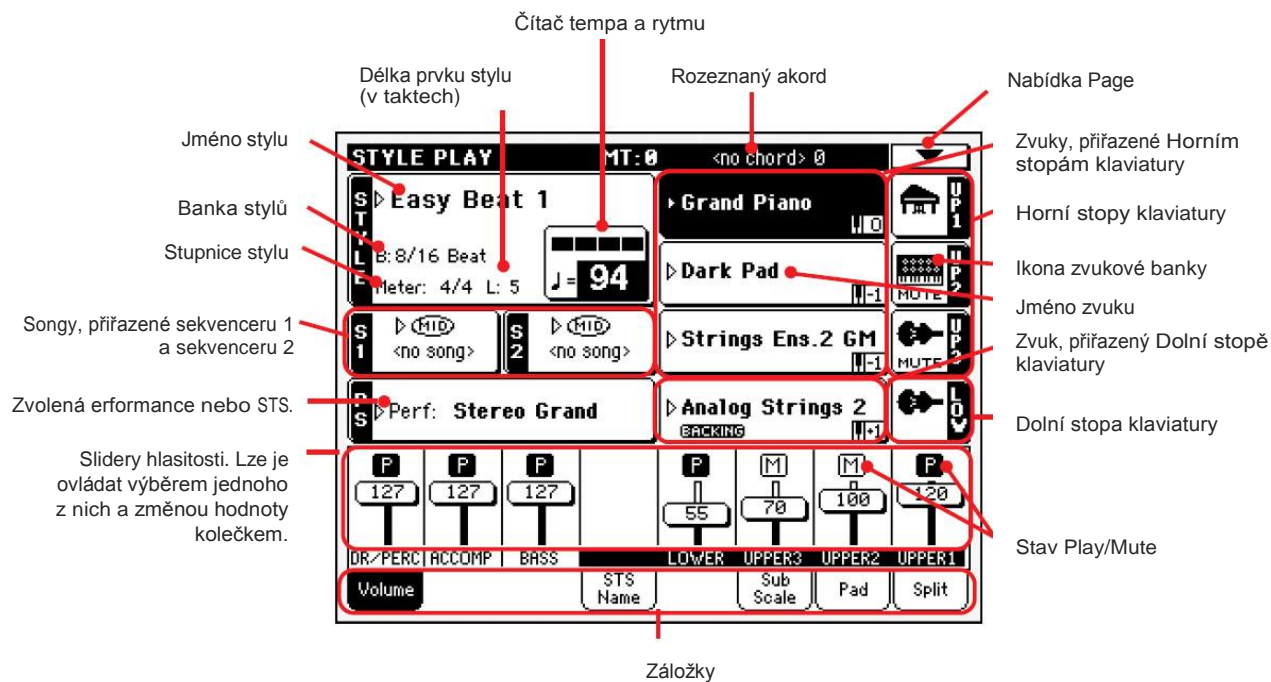
- 1 Dotkněte se malého obdélníčku v pravém horním rohu displeje, kde vstoupíte do nabídky *stránek*:



- 2 Jakmile se objeví nabídka, dotkněte se položky Easy Mode a značka u něj zmizí.



Jakmile vypnete režim Easy Mode, objeví se hlavní obrazovka (v režimu Normal).



Přehrávání demo nahrávek

Různé demo songy jsou zde připraveny, aby demonstrovaly zvukové možnosti Pa500.

- 1** Chcete-li otevřít stránku Demo, stiskněte tlačítka **STYLE PLAY** a **SONG PLAY** současně.
- 2** Sledujte instrukce na displeji. A to je vše!

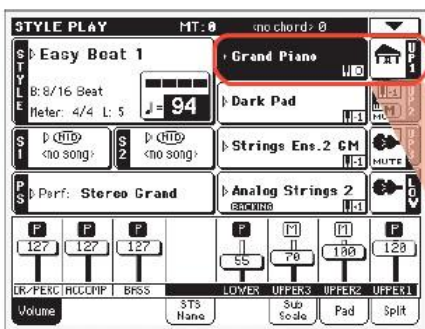
Hraní zvuky

Na klávesy můžete hrát až třemi zvuky současně. Klaviaturu můžete také rozdělit do dvou částí, hrát až třemi zvuky pravou rukou (Upper) a jedním levou (Lower).



Výběr zvuku a hraní na klaviatuře

1 Zvolte stopu Upper 1 a připravte ji ke hraní.



Zvolená stopa je zobrazena na černém 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.

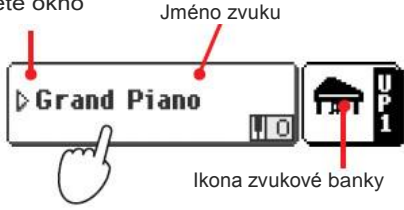
i Pozn.: Zajistěte, že stopy Upper 2 a Upper 3 jsou umlčeny a nehrají. Pokud slyšíte více než jeden zvuk, viz str. 35, jak stopy umlčet.

2 Pokud chcete hrát jedním zvukem na všech klávesách, musí být klaviatura v režimu Full Upper. Je-li rozdělena do dvou částí, stiskem tlačítka SPLIT na ovládacím panelu zhasněte LEDku.



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

Trojúhelník znamená, že dotykem jména otevřete okno Select



Jméno zvuku

Ikona zvukové banky

Zvolen zvuk je zvýrazněný. Stiskem jména zvuku jej zvolíte.

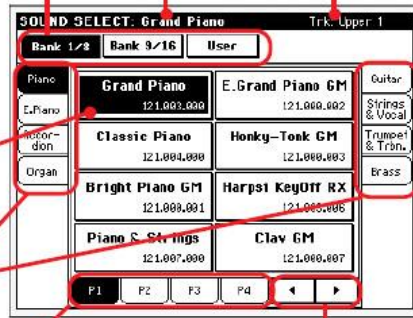
Stiskem jedné ze záložek zvolte jinou banku zvuků.

Stiskem jedné ze záložek zvolte jinou stránku zvuků.

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.

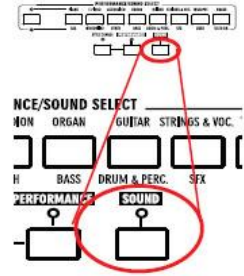
Cílová stopa pro zvolený zvuk



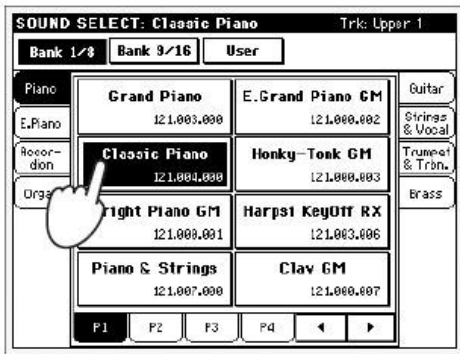
Tlačítka předchozí a následující stránky se zde mohou objevit, pokud je dostupných více než pět stránek.

i Pozn.:

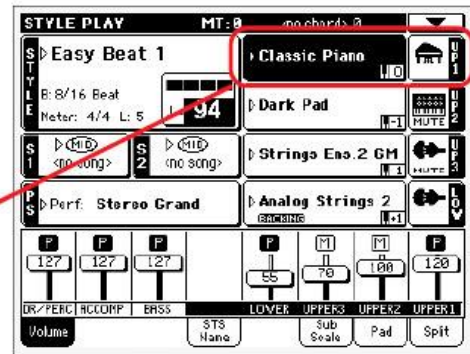
Okno Sound Select můžete také otevřít jedním z tlačítek v sekci PERFORMANCE/SOUND SELECT – LEDky tlačítek SOUND SELECT svítí. Zde můžete skočit přímo na požadovanou banku zvuků.



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 zvuk na klaviatuře.



i Pozn.:

Můžete ponechat okno Sound Select na displeji otevřené, i po výběru zvuku, nastavením parametru Display Hold na On (viz "Display Hold On" na str. 204).

Hraní dvěma nebo třemi zvuky současně

Můžete mít ve vrstvách všechny tři Horní stopy a hrát jimi na klaviaturu.



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

- 1 Stiskem **MUTE** ve stavovém boxu Upper 2, nastavte stopu Upper 2 na hraní.



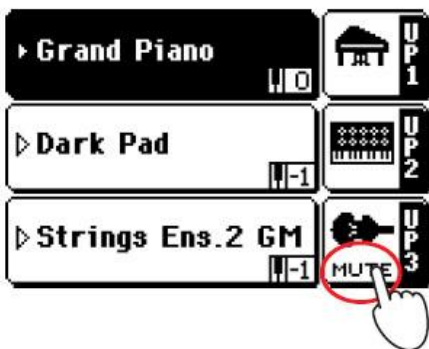
Stiskem v této oblasti, ikona **MUTE** zmizí. Stopa Upper 2 je připravena pro hraní a bude slyšet.

- 2 Zahrajte na klaviaturu.



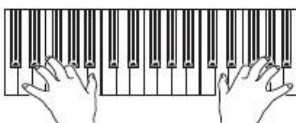
Sledujte, zda byl zvuk 'Dark Pad' (přiřazený stopě Upper 2) ve vrstvě s 'Grand Piano' (přiřazenému stopě Upper 1).

- 3 Stiskem **MUTE** ikony ve stavovém boxu Upper 2, nastavte stopu Upper 2 na hraní.



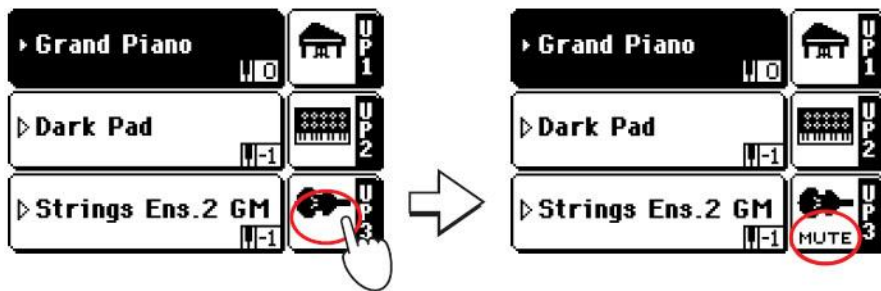
Stiskem v této oblasti, ikona **MUTE** zmizí. Stopa Upper 3 je připravena pro hraní a bude slyšet.

- 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).

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

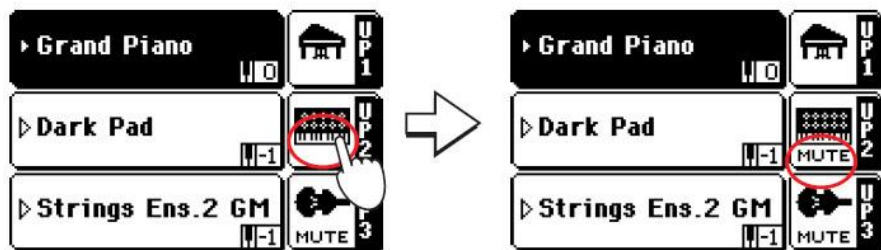


- 6 Zahrajte na klaviaturu.



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.

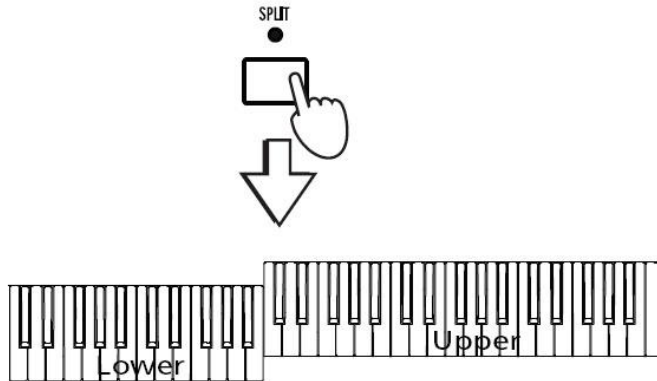


Sledujte, zde byl zvuk 'Dark Pad' (přiřazený stopě Upper 2) znovu umlčen. Pouze stopa Upper 1 bude nyní slyšet.

Hraní různými zvuky v levé a pravé ruce

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

- 1 Stiskněte tlačítko SPLIT na ovládacím panelu, tím rozsvítíte LEDku a rozdělíte klaviaturu na Dolní (pro levou ruku) a Horní (pro pravou) část.



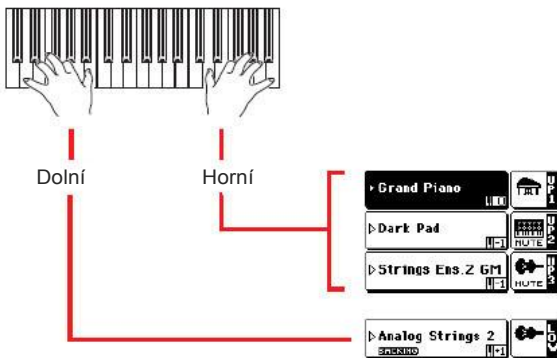
- 2 Stopa Lower musí být připravena ke hraní.



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

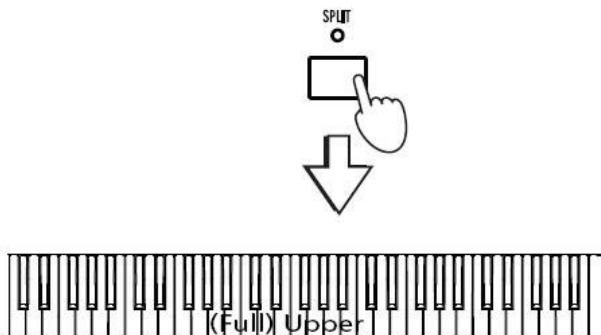
- 3 Zahrajte na klaviaturu.

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. 33.

- 4 Stiskem tlačítka SPLIT na ovládacím panelu vrátíte rozdění na režim plné klaviatury, LEDka zhasne.



5 Zahrajte na klaviaturu.



Horní

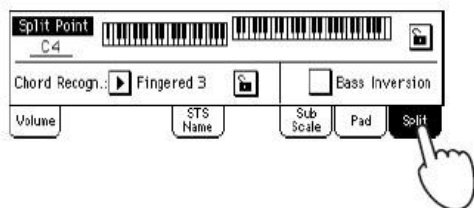
Sledujte, zda klaviatura hraje znovu stopy Upper v celém rozsahu kláves.



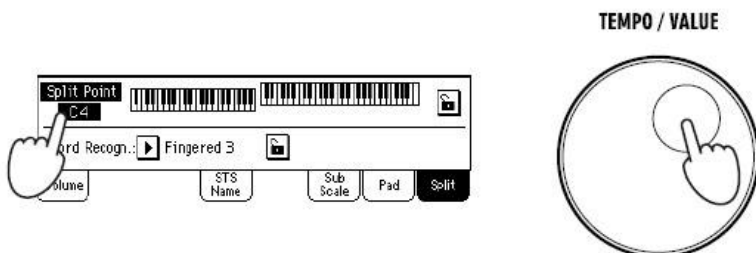
Změna bodu rozdělení

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

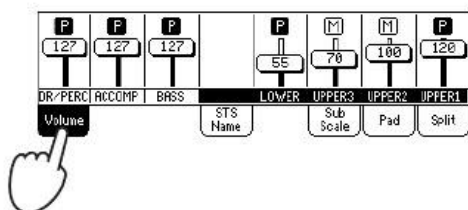
1 Stiskem záložky Split vstupíte na panel Split Point.



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



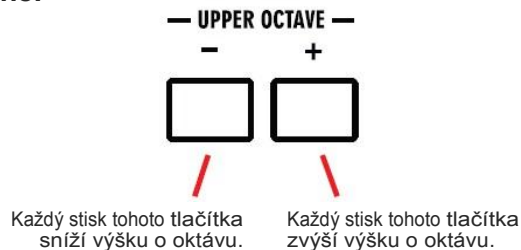
3 Stiskem záložky Volume se vrátíte na panel hlasitosti.



Zvýšení a snížení oktávy pro Upper

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

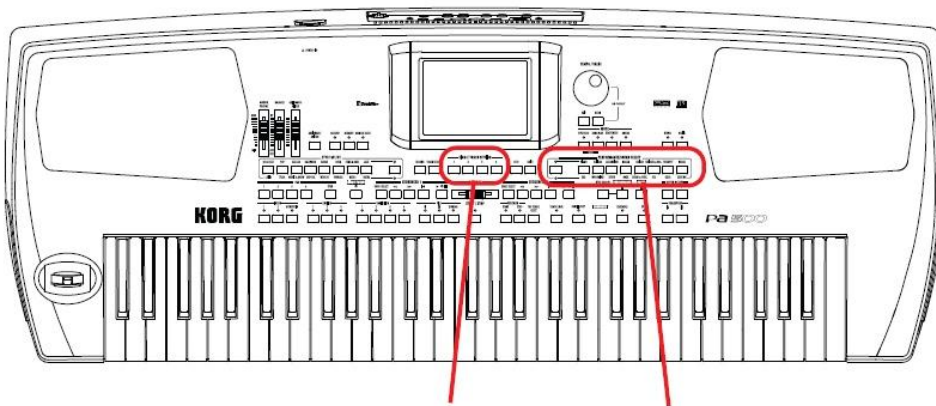
Performance jsou hudebním srdcem Pa500. Na rozdíl od výběru zvuků, výběr Performance probíhá s několika zvuky současně, s potřebnými efekty a transpozicemi, plus mnoha dalšími parametry, užitečnými pro hraní v dané situaci.

Můžete uložit veškerá nastavení ovládacího panelu do paměti Performance. 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 Style, 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

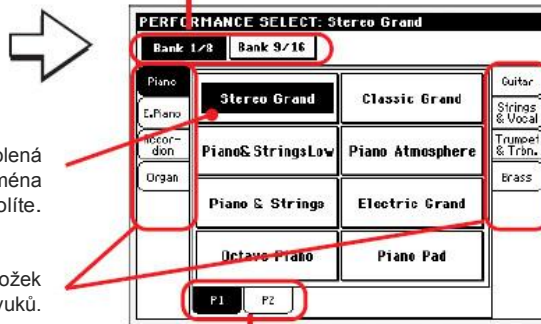
1 Stiskem v oblasti Performance na displeji otevřete okno Performance Select.

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



Vyznačí se zvolená Performance. Stiskem jména Performance ji zvolíte.

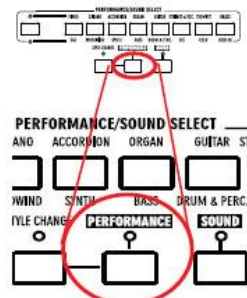
Stiskem jedné ze záložek zvolíte jinou banku zvuků.



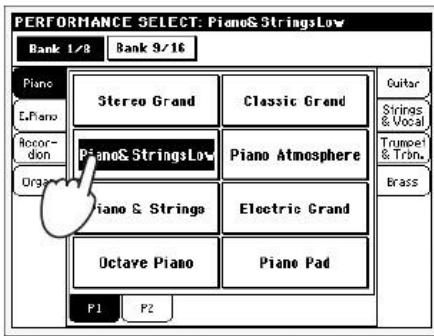
Stiskem jedné ze záložek dole zvolíte jinou stránku Performancí.

i Pozn.:

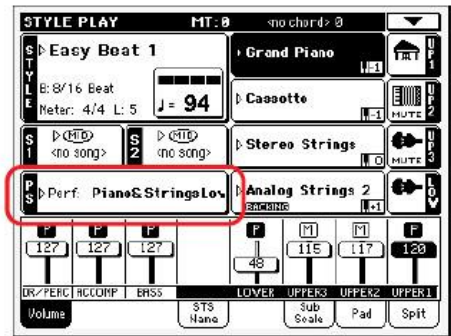
Můžete otevřít okno PERFORMANCE SELECT jedním z tlačítek v sekci PERFORMANCE/SOUND SELECT – LEDky tlačítek PERFORMANCE SELECT svítí. Zde můžete skočit přímo na požadovanou banku Performancí.



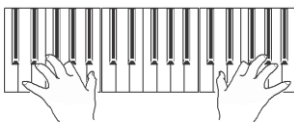
2 Vyberte jednu z Performancí v okně Performance Select.



Okno Performance Select se zavře a hlavní obrazovka se objeví znovu (volba Display Hold je na Off, viz str. 204). Zvuky, efekty a další nastavení se mění podle nastavení zvolené Performance.



3 Zahrajte na klaviaturu.



Nastavení, uložené ve zvolené Performanci je nyní zvolené. Zvuky, efekty a další nastavení se vyvolá.

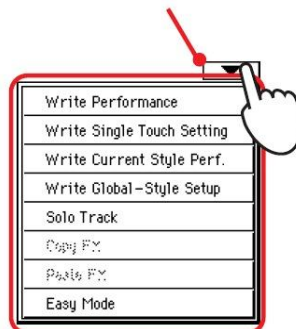
i Pozn.:  **STYLE CHANGE**
Pokud LEDka tlačítka STYLE CHANGE svítí, výběrem Performance automaticky zvolíte jiný styl a jeho nastavení (zvuky a efekty pro stopy stylu...)

Uložení nastavení do performance

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

1 Stiskem ikony nabídky stránek otevřete tuto nabídku.

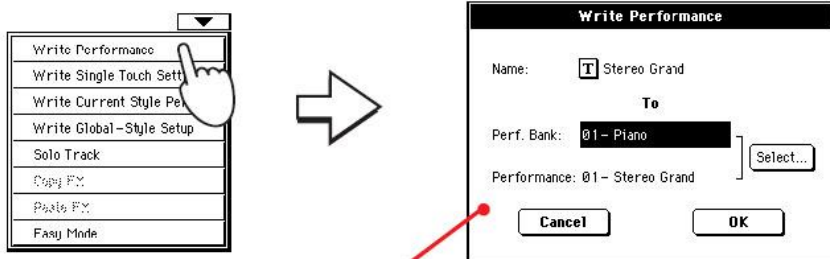
Ikona nabídky stránek



Nabídka Page

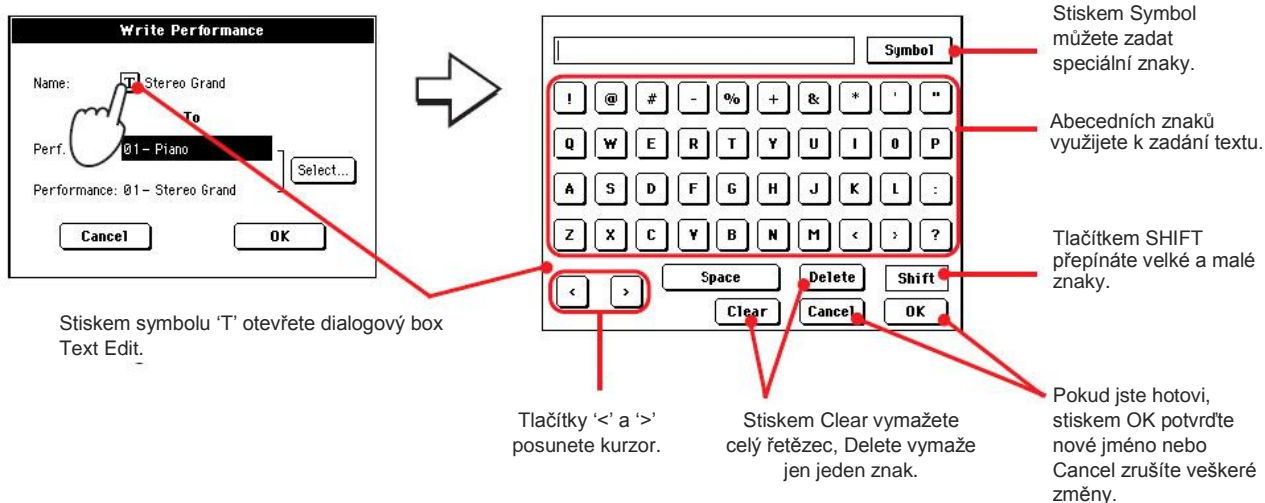
i Pozn.: Chcete-li otevřít dialogový box Write Performance, stiskněte SHIFT + jedno z tlačítek PERFORMANCE.

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.

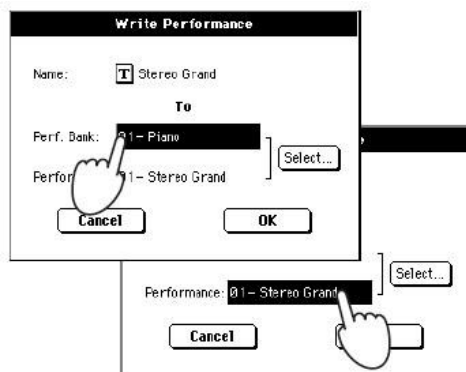
Tlačítka '<' a '>' posunete kurzor.

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

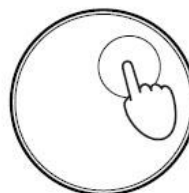
Pokud jste hotovi, stiskem OK potvrďte nové jméno nebo Cancel zrušíte veškeré změny.

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

A)



TEMPO / VALUE

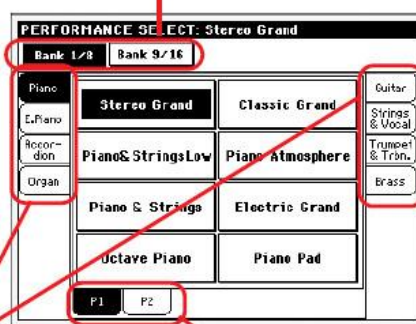
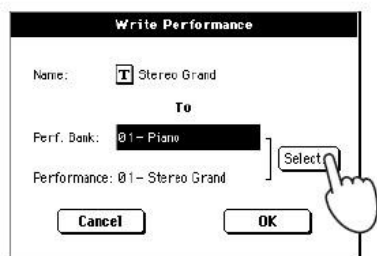


Abyste zvolili cílovou banku a performanci v paměti, zvolte parametry banky, performance a upravte je kolečkem.

nebo...

Sada bank. [1/8] odpovídá horní řadě performancí na ovládacím panelu, [9/16] dolní řadě.

B)



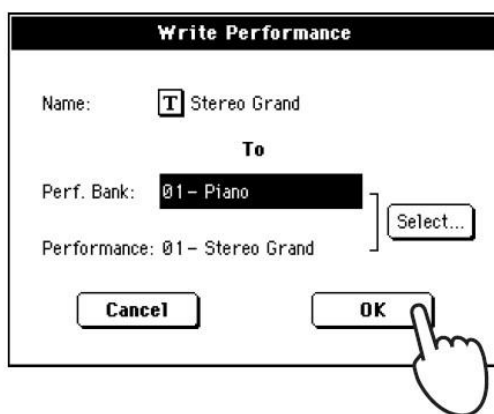
Zvolená paměť performance je zvýrazněná. Stiskem jména performance ji zvolíte.

Pozn.: Performanci lze uložit do 'prázdné' paměti. 'Prázdné' 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 změnili jméno Performance a zvolíte cílovou paměť, stiskem OK uložíte Performanci do paměti (nebo zrušíte operaci).



⚠ Varování:
Uložením Performance do již využitých pamětí přepíšete existující data v této paměti. Starší data budou ztracena. Zálohujte veškerá důležitá data.

Výběr a hraní různými Styly

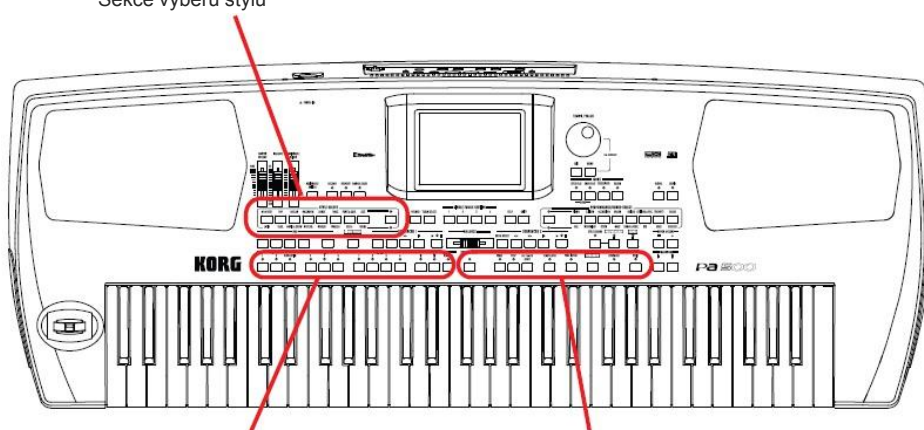
Pa500 je aranžér, tedy hudební nástroj, vybavený automatickým doprovodem nebo aranžmá. Každý styl aranžmá nazýváme konsekvencí, "Stylem".

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 ukončení stylu.

Sekce výběru stylu



Prvky stylu

Ovládání stylu

Výběr a hraní stylem

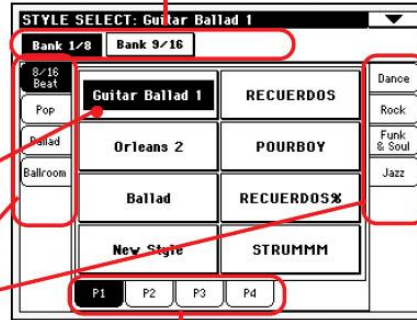
1 Stiskněte oblast Style na displeji. Objeví se okno Style Select.



Vyznačí se zvolený styl. Stiskem jména stylu jej zvolíte.

Stiskem jedné ze záložek zvolte jinou banku stylů.

Sada bank. [1/8] odpovídá hornímu řádku stylů na ovládacím panelu, [9/16] dolnímu řádku.



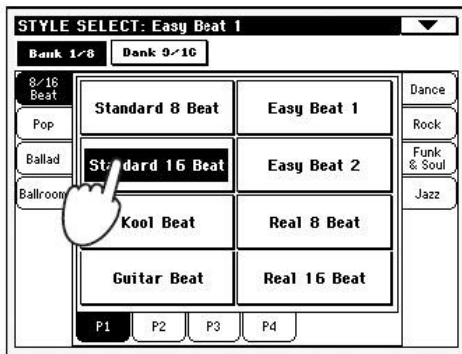
Stiskem jedné ze záložek dole zvolte jinou stránku stylů.

i Pozn.:

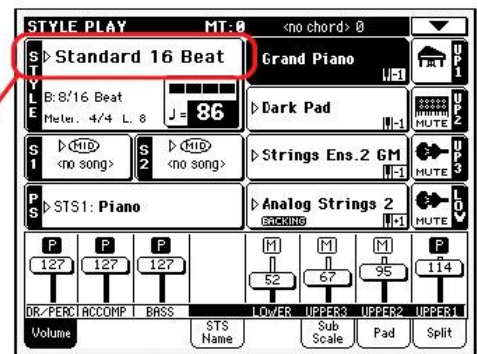
Můžete otevřít okno Style Select také stiskem jednoho z tlačítek sekce STYLE SELECT. Zde můžete skočit přímo na požadovanou banku stylů.



2 Vyberte styl v okně Style Select.



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



i Pozn.:

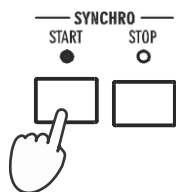
Můžete ponechat okno Style Select na displeji otevřené, i po výběru zvuku, nastavením parametru Display Hold na On (viz "Display Hold On" na str. 204). V tom případě stiskem tlačítka EXIT okno zavřete.

3 LEDka ACCOMP. musí svítit.

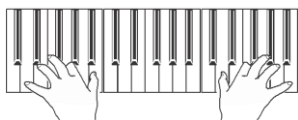
- ACCOMP. Kvůli scanování akordů musí LEDka svítit. Pokud ji vypnete, bude slyšet pouze bicí stopa.



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.

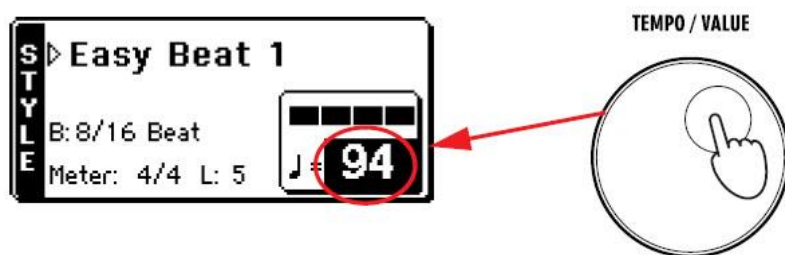


i Pozn.: Jednoduchým stiskem START/STOP spustíte styl, ale funkce Syncho-Start zajistí, že style se spustí synchronně ke hře na klaviaturu. Proto může být bráno za “hudebnější” spuštění stylu.

Tempo

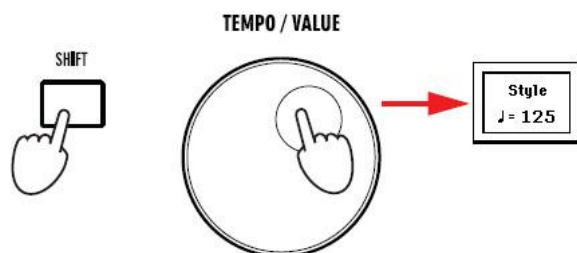
Přestože je nastavení tempa uloženo v každém stylu nebo Performanci, můžete je měnit podle potřeby. Můžete využít jednu z následujících dvou metod.

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



i Tip: Jako alternativu ke kolečku, ponechejte hodnotu Tempo na displeji, potom pohněte prstem nahoru/dolů nebo doleva/doprava.

- 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.

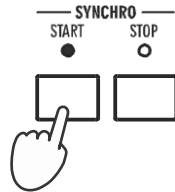


- Stiskem tlačítek EXIT a MENU současně vyvoláte uložené Tempo.

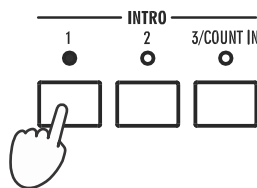
Intro, Fill, Variation, Ending

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.

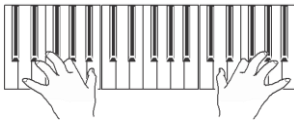
- 1 LEDka SYNCHRO-START musí svítit (jinak ji stiskem rozsvíte).



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

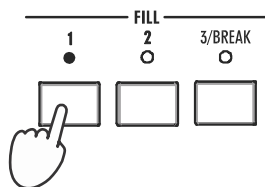


- 3 Zahrajte na klaviaturu.



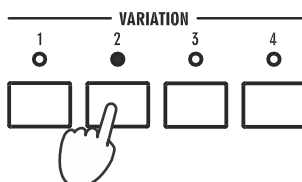
Styl se spustí se zvoleným úvodem. Jakmile je úvod dokončený, spustí se přehrávání základního patternu (zvolené Variace).

- 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.

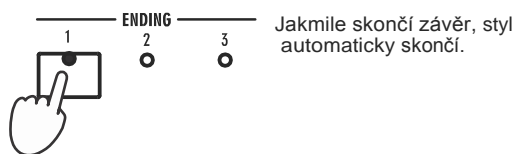
- 5 Před ukončením přechodu stiskněte jedno z tlačítek VARIATION, vyberte jinou variaci základního patternu.



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. 96.

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

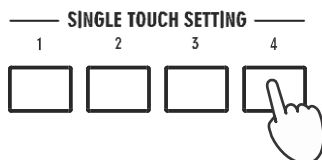


Single Touch Settings (STS)

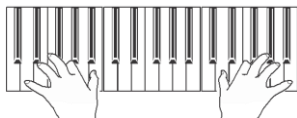
Každý styl nebo položka SongBooku může obsahovat až čtyři nastavení stop klaviatury, zvané STS (což je zkratka "Single Touch Settings"). STS #1 se zvolí automaticky, když zvolíte styl, takže i LEDka SINGLE TOUCH je zapnutá. STS#1 rovněž vyvoláte, když zvolíte položku SongBook.

STS jsou dostupné, při přepínání v režimu Song Play, Style play, kde umožňuje 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.

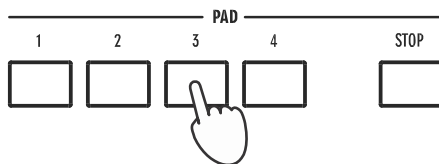
i Tip:

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

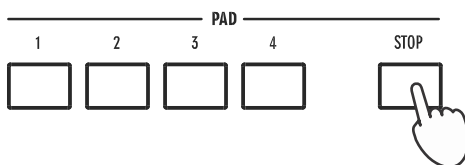
Pady

Pokud svítí LEDka STYLE CHANGE, každý styl může přiřadit jiné zvuky nebo patterny čtyřem PADům. 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 pattern (např. aplaus, nebo kytarové arpeggio), stiskem STOP je ukončíte.



3 Zvolte jiný styl 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 aktuálním stylu, 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.

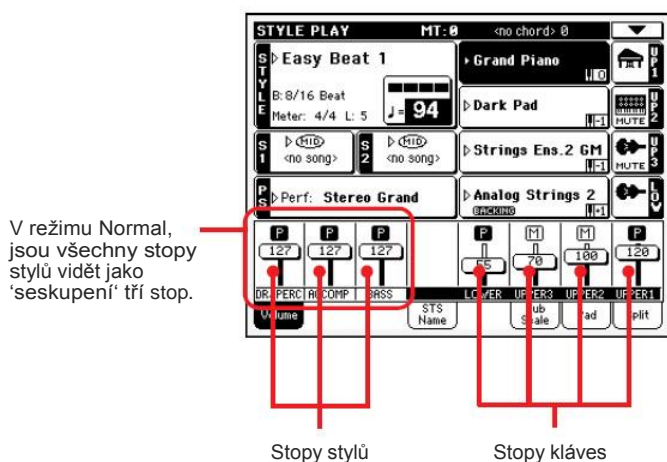


Nastavení hlasitosti každé stopy

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

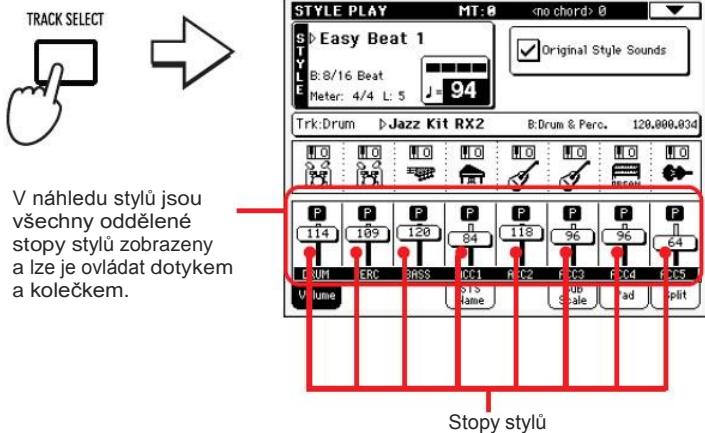
1 Dotkněte se stopy a kolečkem změňte její hlasitost.

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



i Pozn.: Stopy skupinových stylů: Dr/Perc = Drum a Percussion; Accomp. = Doprovod 1 ~ 5; Basy = Bass

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



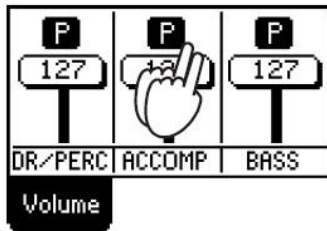
i Tip: Jako alternativu k použití kolečka, podržte slider stopy na displeji, potom pohněte prstem nahoru/dolů.

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

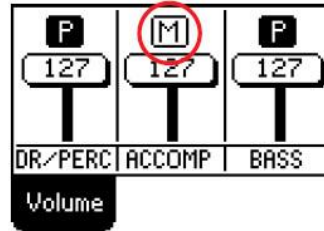
Za/vypnutí stopy Stylů

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

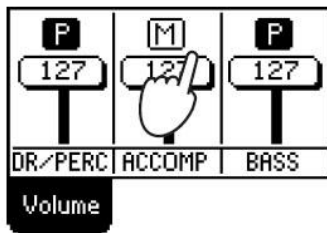
- 1 Pokud hraje styl, dotkněte se kdekoli šavla ACCOMP, tím stopu zvolíte (hodnota hlasitosti je zvýrazněná), potom se jí dotkněte znovu a stopu tím umlčíte.**



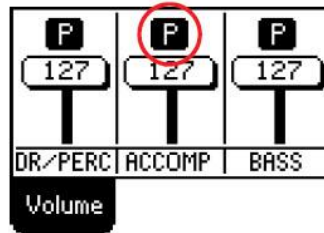
Umlčte stopu ACCOMP. Všechny doprovodné stopy zmlknou (kromě Drum, Percussion a Bass).



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

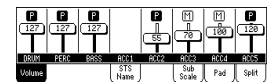
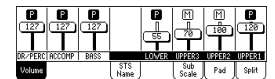


Nastavte stopu ACCOMP na Play. Všechny doprovodné stopy se vrátí na původní hlasitost.



- 3 Chcete-li nastavit/zrušit umlčení každé stopy stylů, stiskem tlačítka TRACK SELECT přepněte náhled stop stylů.**
- 4 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.



i Tip: Pokud změníte polohu slideru umlčené stopy, tato stopa automaticky začne hrát.

Přidání harmonických k melodii v pravé ruce, pomocí funkce ENSEMBLE

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

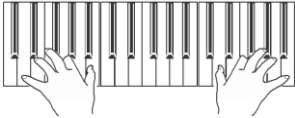
- 1 Stiskem tlačítka SPLIT rozdělíte klaviaturu.**
Funkce Ensemble funguje pouze v režimu Split.



2 Stiskem ENSEMBLE se LEDka rozsvítí.



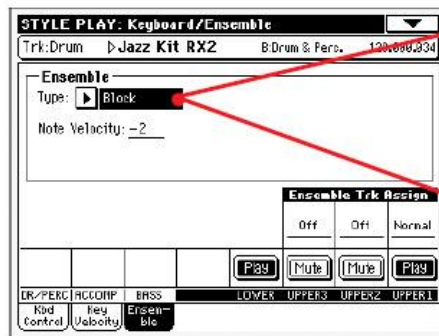
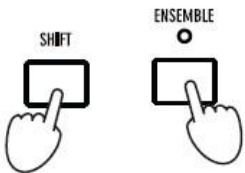
3 Zahrajte akordy levou rukou a jednotlivé tóny v pravé.



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.

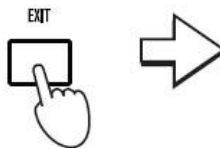
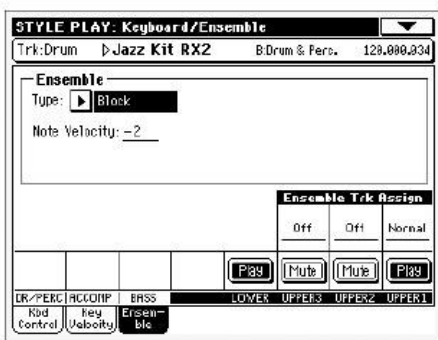
To je nejrychlejší cesta k vyvolání této stránky. Pokud podržíte déle tlačítko MENU v režimu Edit, přejdete na stránku Ensemble.



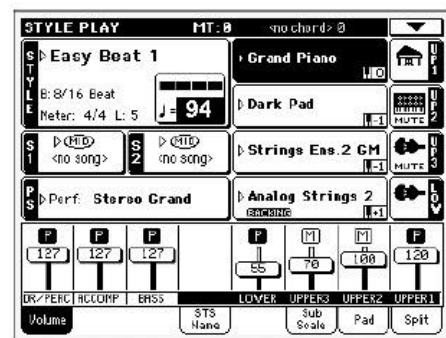
Pokud je zvolený parametr Ensemble, kolečkem zvolte jeden z dostupných stylů harmonizace.



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.



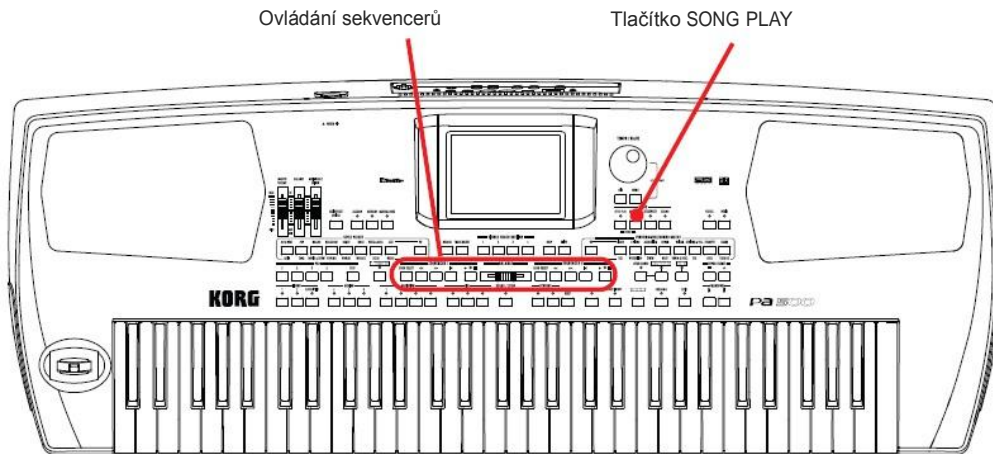
6 Dalším stiskem ENSEMBLE LEDka zhasne. Automatická harmonizace se vypne.



Přehrávání songů

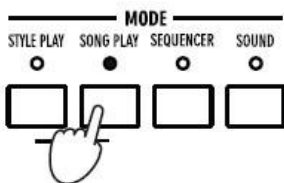
Pa500 je vybaven dvěma vlastními sekvencery, které mohou pracovat současně a míchat různé songy. Pa500 přečte songy ve formátech Standardní MIDI soubor (SMF) a Karaoke™ (KAR).

Může se dobře hodit zpěvákům i kytaristům, jestliže midi soubor obsahuje texty a akordy, že je možné je vypsát na displej.

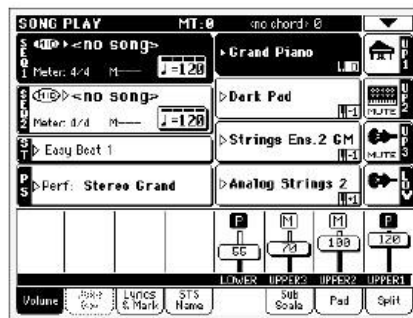


Výběr songu pro přehrání

1 Stiskem tlačítka SONG PLAY zapnete režim Song Play.



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

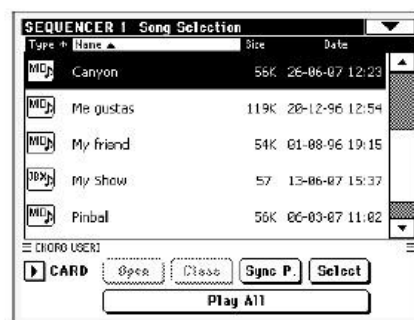
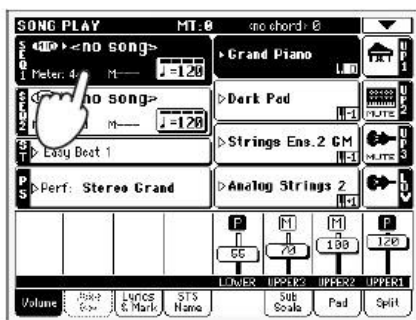


i Tip: V režimu Style Play si můžete připravit songy, přiřazené oběma sekvencerům. Tak budete připraveni k jejich spuštění, jakmile přepnete do režimu Song Play.

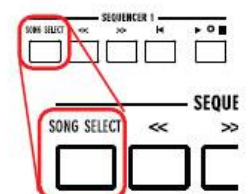


Oblast songů na hlavní stránce Style Play.

2 Stiskem oblasti Sequencer 1 otevřete okno Song Select.



i Tip: Jako alternativu můžete otevřít okno Song Select stiskem tlačítka SONG 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.

Ježdcm projděte 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 Select vyberte zvýrazněný song a přiřadte jej sekvenceru 1.

Ve vyjeté nabídce Device znovu vyberte kartu a zrušte všechna zvýraznění.

Tlačítka Open a Close projděte složky.

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

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

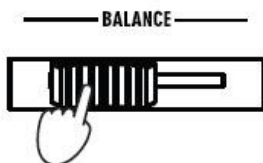
Zvolený song

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

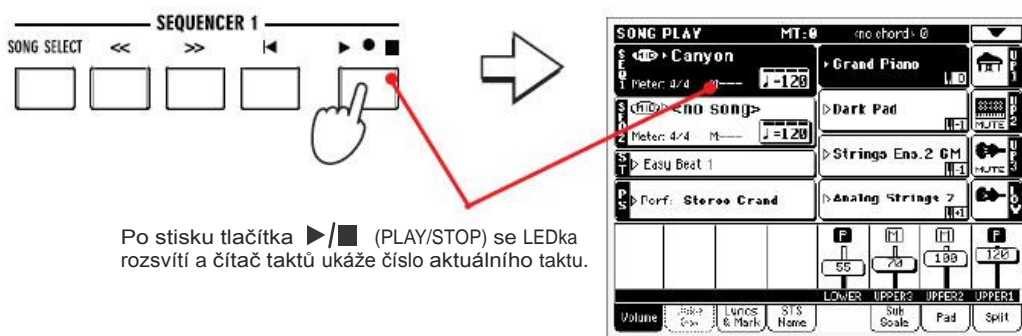
Přehrávání songu

Jakmile jste zvolili song, můžete jej přehrát v sekvenceru.

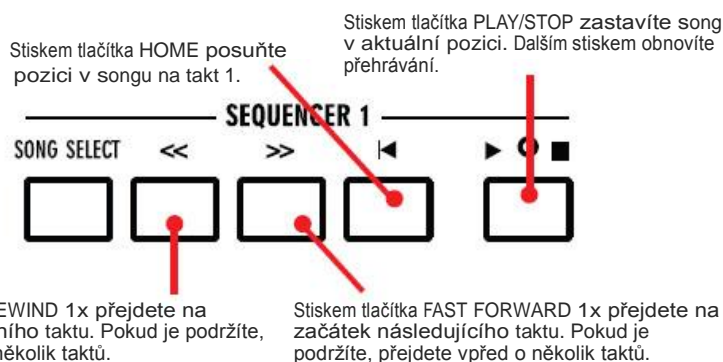
- 1 Slider SEQUENCER BALANCE musí být úplně vlevo (na straně sekvenceru 1).



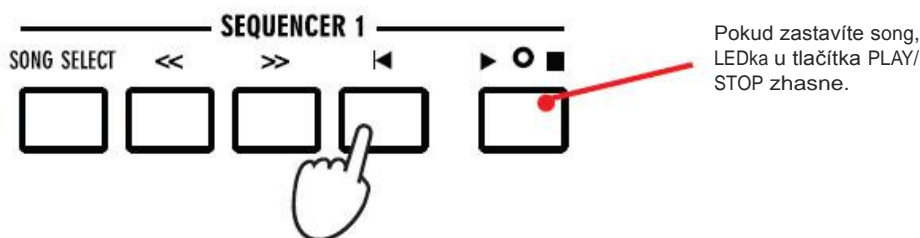
- 2 Stiskem ►/■ tlačítka u sekce SEQUENCER 1 spustíte přehrávání.



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



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

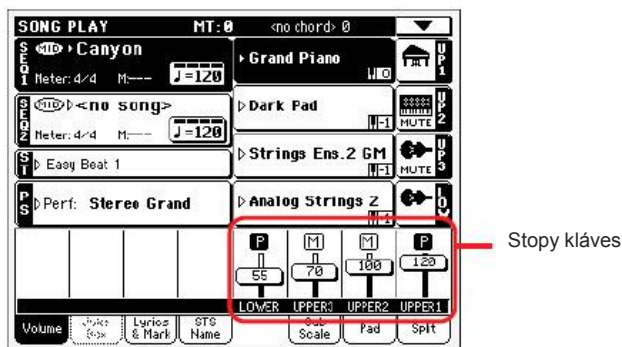


i Pozn.: V ostatních případech se sekvencer automaticky zastaví, jakmile song dorazí na konec.

Změna hlasitosti stop

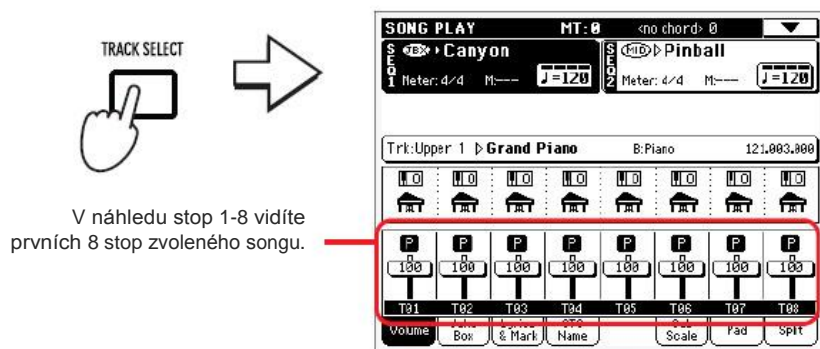
Během přehrávání můžete měnit hlasitosti stop a vytvářet mix "za chodu".

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



i Tip: Jako alternativu k použití kolečka, podržte slider stopy na displeji, potom pohněte prstem nahoru/dolů.

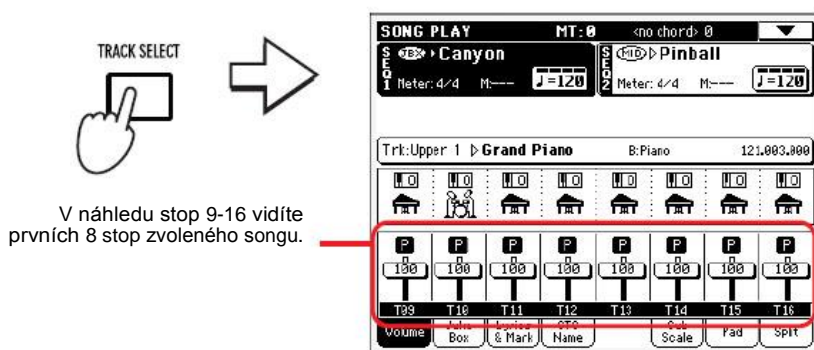
- 2 Stiskem tlačítka TRACK SELECT 1x vidíte stopy 1-8 (náhled stop 1-8).



V náhledu stop 1-8 vidíte prvních 8 stop zvoleného songu.

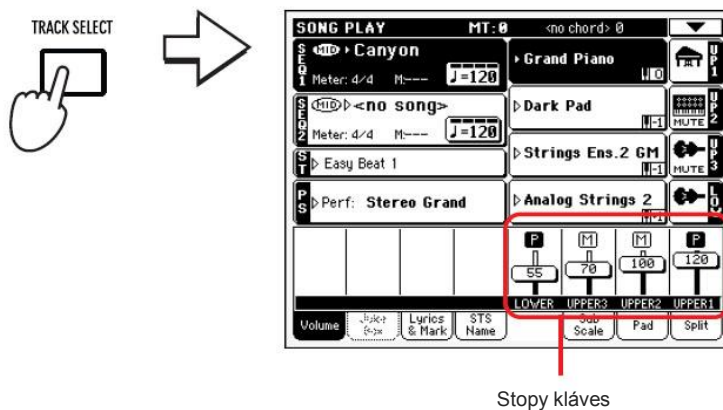
i Pozn.: Změny stop songu se neukládají a resetují se s každým stiskem tlačítka (Home). Můžete je také resetovat stiskem tlačítka << (Rewind). Chcete-li změny uložit, musíte song editovat v režimu Sequencer.

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

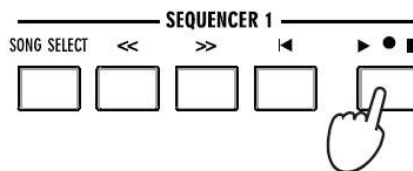


V náhledu stop 9-16 vidíte prvních 8 stop zvoleného songu.

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



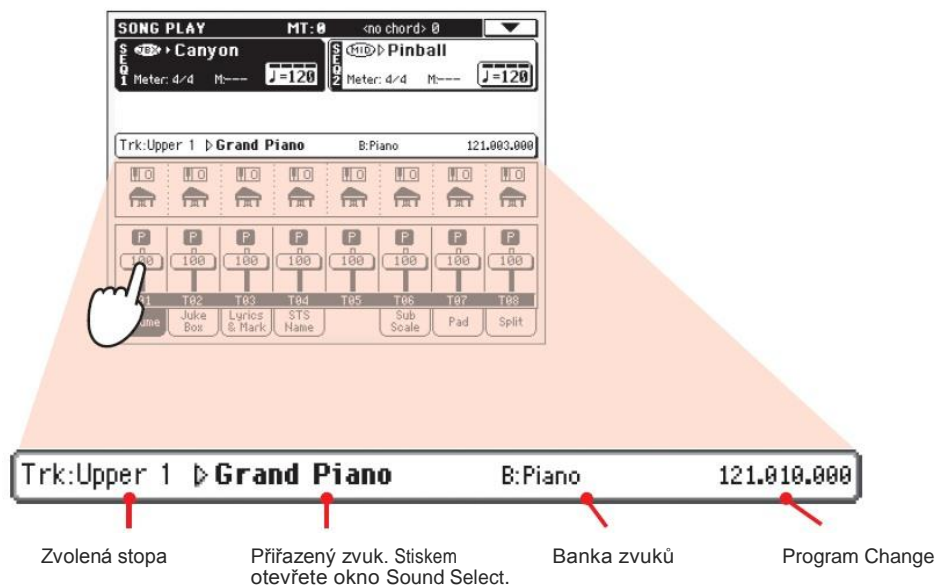
- 5 Stiskem ►/■ tlačítka (PLAY/STOP) spustíte song.



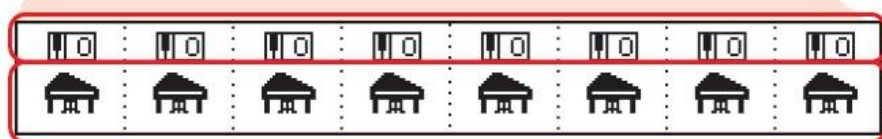
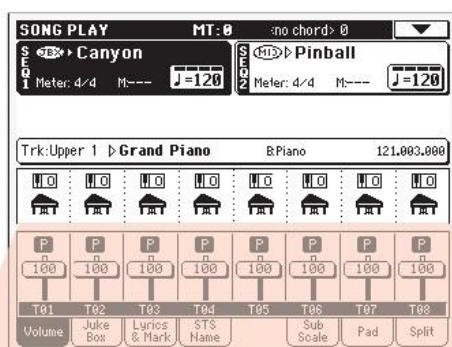
- 6 Během poslechu songu přepněte z náhledu Normal na náhled stop 1-8 a 9-16, abyste viděli, které stopy hrají.

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 u stopy songu funguje stejně jako u stop stylů. Viz “Za/vypnutí stop stylů” na str. 51, kde je více informací.

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

Solo na stopě

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

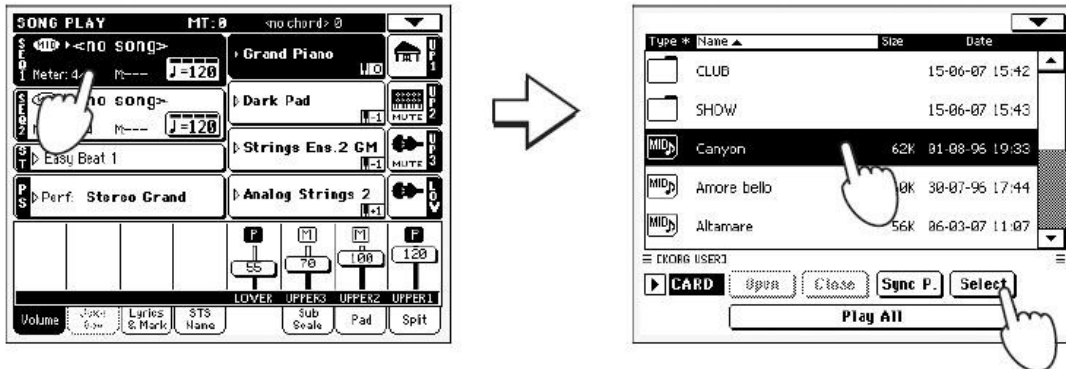
- 1** Pokud hraje song, podržte tlačítko **SHIFT** stisknuté a dotkněte se stopy, u které chcete, aby byla slyšet sama (v režimu Solo).
- 2** Chcete-li nastavit stopy opět do režimu Play, znovu podržte tlačítko **SHIFT** a dotkněte se stopy, která je aktuálně v režimu Solo.

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

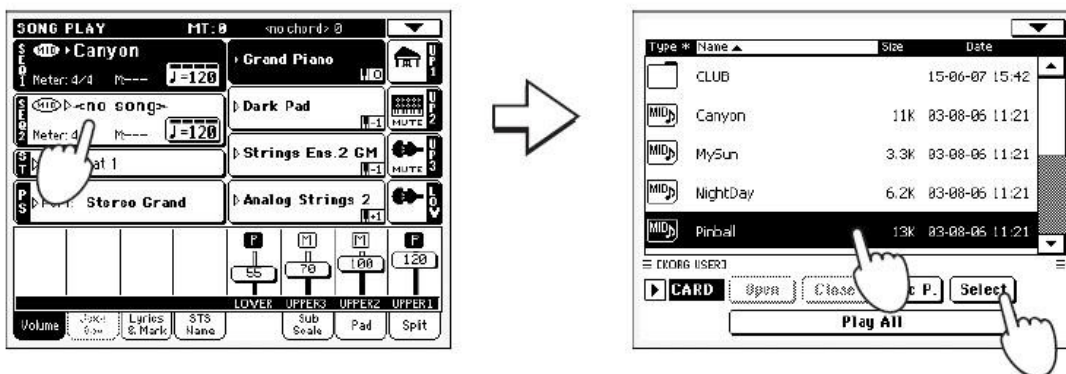
Míchání dvou songů

Můžete zvolit dva songy současně a míchat je pomocí slideru BALANCE.

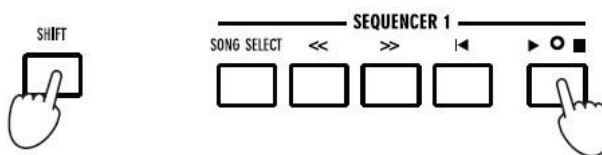
- 1 Stiskem oblasti Sequencer 1 otevřete okno Song Select a zvolíte song pro přehrávání sekvencí 1. Stiskem Select volbu potvrdíte.



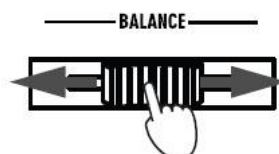
- 2 Jakmile song přiřadíte sekvencí 1, stiskem 1x v oblasti sekvencí 2 jej zvolíte a podruhé otevřete okno Song Select. Zvolte song pro přiřazení sekvencí 2 a stiskem Select volbu potvrdíte.



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



- 4 Během přehrávání pohněte sliderem 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 spustit druhý, jakmile se první blíží ke konci. Tímto způsobem můžete sliderem BALANCE jemně prolnout závěr jednoho songu a začátek následujícího.

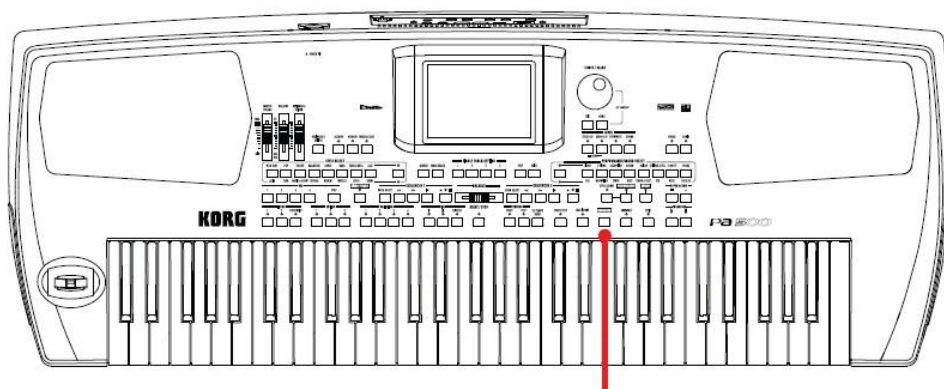
SongBook

Jednou z nevykonnějších vlastností Pa500 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 práci čtyř padů a až čtyř 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 reálním čase.

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

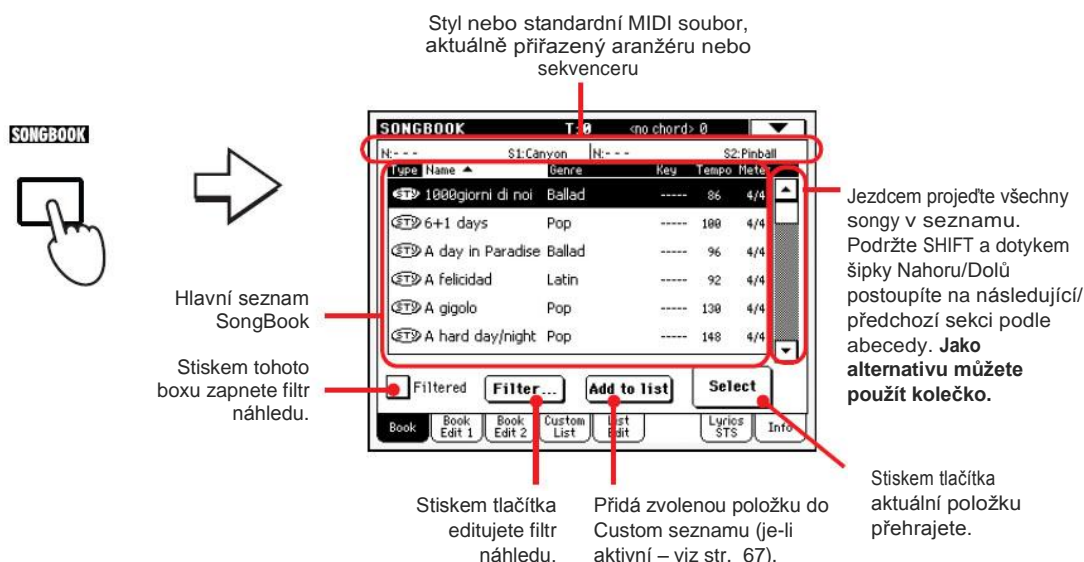


Tlačítko SONGBOOK

Výběr požadované položky z hlavního seznamu

Rozsáhlou databází 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.**



- 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.

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	

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.

Name	Genre	K
Name	Artist	K

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

Show Genre (now Artist)	Show Song Number (now Key)	Ascending/Descending
Name	Artist	K
Name	Genre	K

Řazení položek

Můžete změnit pořadí, ve kterém se položky zobrazeny.

- 1 Stiskem ikony nabídky stránek otevřete tuto nabídku.

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

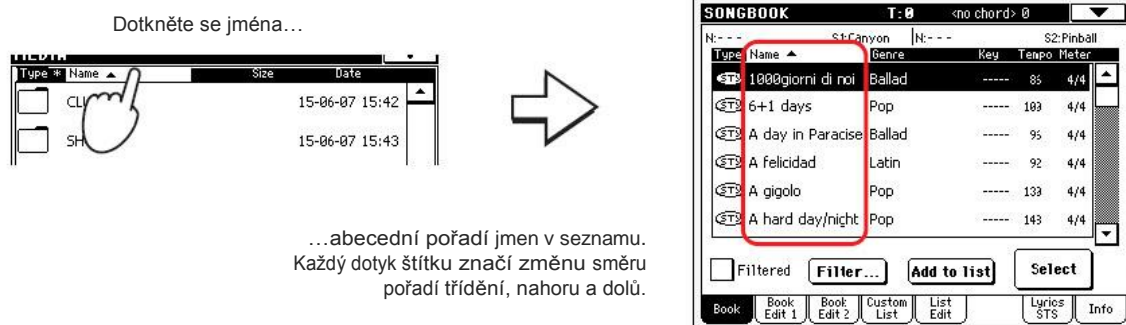
Volbou podmínek třídění změníte i pořadí zobrazení. Zvolená podmínka bude zobrazena nad seznamem bíle.

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.



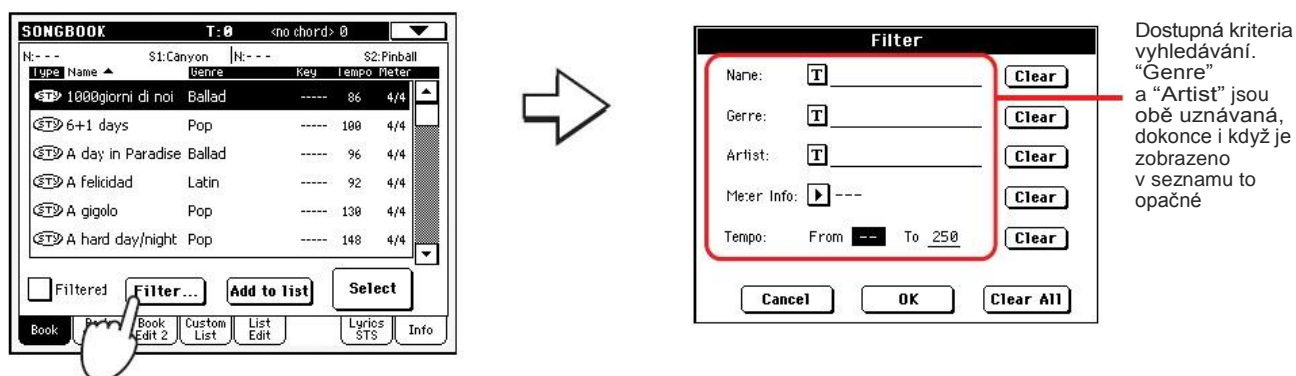
Stejným způsobem se dotkněte štítku Type, Name, Genre, Artist, Key, Number, Tempo nebo Meter.

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

Vyhledání položek

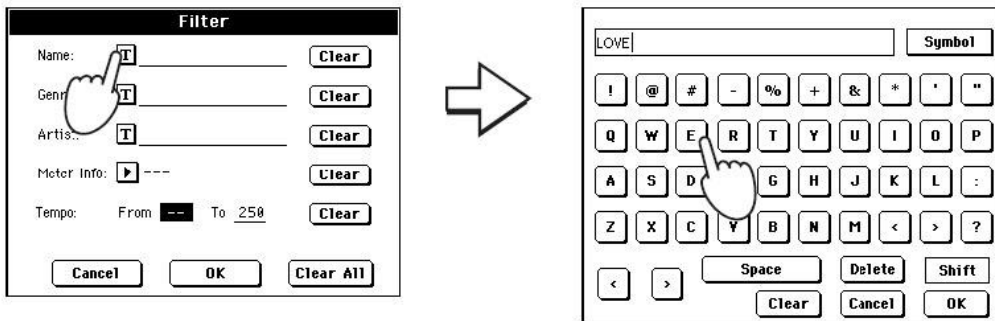
Databáze SongBook může být opravdu rozměrná. Nicméně můžete vyhledávat podle specifického umělce či názvu songu, pomocí filtrování.

- 1 Stiskem tlačítka Filter na displeji otevřete dialogový box Filter.

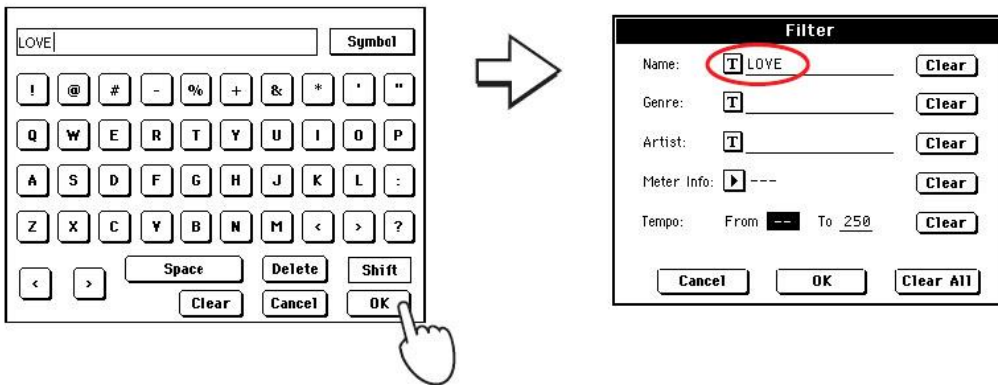


- 2 Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) u kritéria vyhledávání (i více než jednoho) můžete hledaný text zadat.

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.

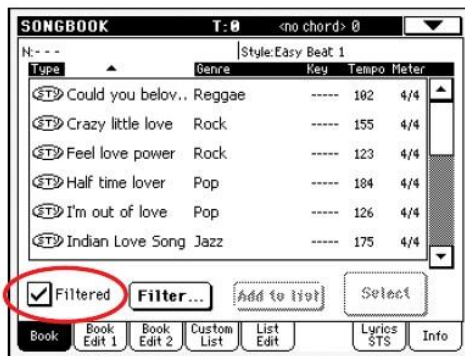


- 3** Stiskněte OK na displeji a ukončete dialogový box Text Edit. Zadaný text je nyní kritériem vyhledávání.



- 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, stiskněte znovu box Filtered, takže 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, přidejte položku do databáze SongBook.

2 Zvolte styl, 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 Pokud je položka připravena, stiskněte tlačítko **SONGBOOK**, pak na záložku **Book Edit 1** a nahlédněte na stránku **Book Edit 1**.

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

Jméno položky

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

Jedna 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.

5 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

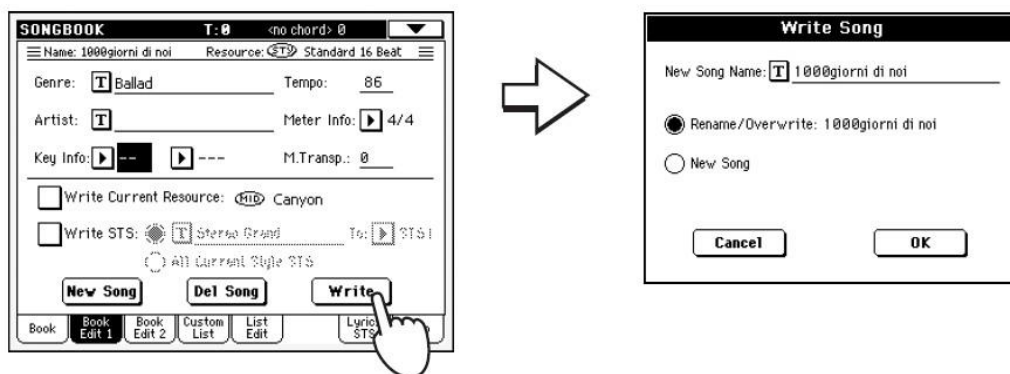
Parametry položky

Postupné číslo položky

Textový soubor, svázaný s položkou. Tento text uvidíte na displeji. Viz "Text z textového souboru položky SongBook" na str. 171.

Stiskem New Song vytvoříte novou položku.

- 6 Stiskem tlačítka **New Song** na displeji přidáte novou položku do seznamu **Song- Book**.
- 7 Stiskněte tlačítko **T** (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.
- 8 Po vyplnění všech požadovaných polí (co nejvíce), stiskem tlačítka **Write** na displeji otevřete dialogový box **Write**.



- 9 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!**

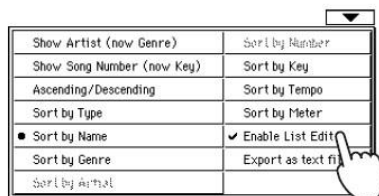
Volbou **New Song** přidáte novou položku do databáze SongBook. Tato možnost se automaticky zvolí, když vytvoříte novou položku (stiskem tlačítka **New Song** na stránce **Edit 1**).



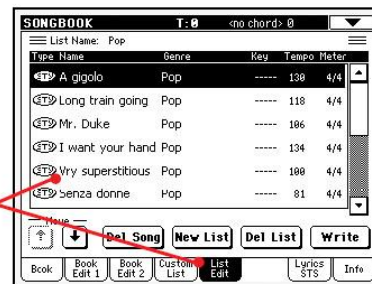
Vytvoření Playlistu

Můžete si vytvořit několik Uživatelských seznamů v SongBooku, takže máte sadu položek, vhodných 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'.



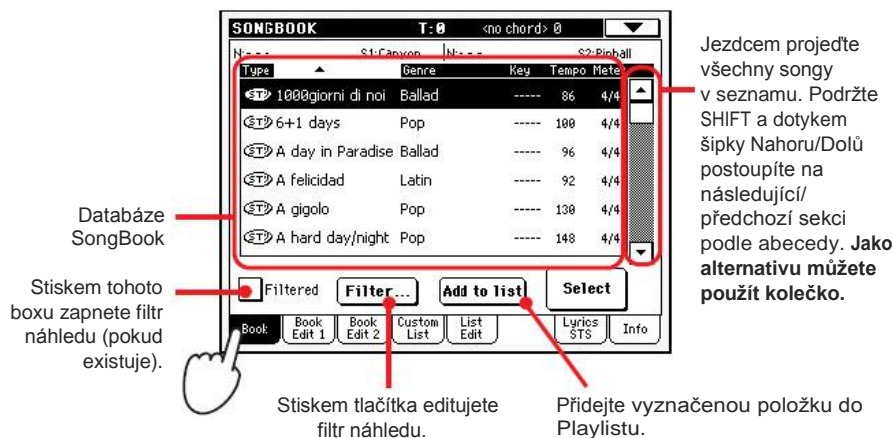
Po označení 'Enable List Edit' je dostupná stránka List Edit.



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.

Jméno seznamu

Jezdec

Vyberte položku v seznamu k editaci

Stiskem [WRITE] uložíte aktuální Playlist.

Vertikální šipkou posuňte zvolenou položku v seznamu nahoru/dolů.

Příkazem Del Song vymažete zvolenou položku.

Stiskem New List vytvoříte nový Playlist. Stiskem Del List vymažete aktuální Playlist. **Varování:** Del List vymaže aktuální Playlist.

Type	Name	Genre	Key	Tempo	Master
[S]	A ggóó	Pop	130	4/4
[S]	Long train going	Pop	118	4/4
[S]	Mr. Duke	Pop	106	
[S]	I want your hand	Pop	134	4/4
[S]	Wry superstitious	Pop	100	4/4
[S]	Senza donne	Pop	61	4/4

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

Stiskem symbolu 'T' otevřete dialogový box Text Edit.

Stiskem Symbol můžete zadat speciální znaky.

Abecední znaky 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.

Výběr a použití Playlistu

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.

Přehrání položky. Chcete-li zvolit jiný, zvýrazněte jej stiskem tlačítka Select na display.

Stiskem Select nastavte zvýrazněnou položku na přehrání (pokud se liší od automaticky zvolené).

Stiskem Next vyberte další položku v seznamu. (Tento příkaz můžete také přiřadit přepínači).

Ve vyjeté nabídce List vyberte jeden z dostupných Playlistů.

- 3 Vyberte jednu položku v seznamu (zvýrazní se černě), potom stiskem tlačítka Select na displeji spustíte 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.

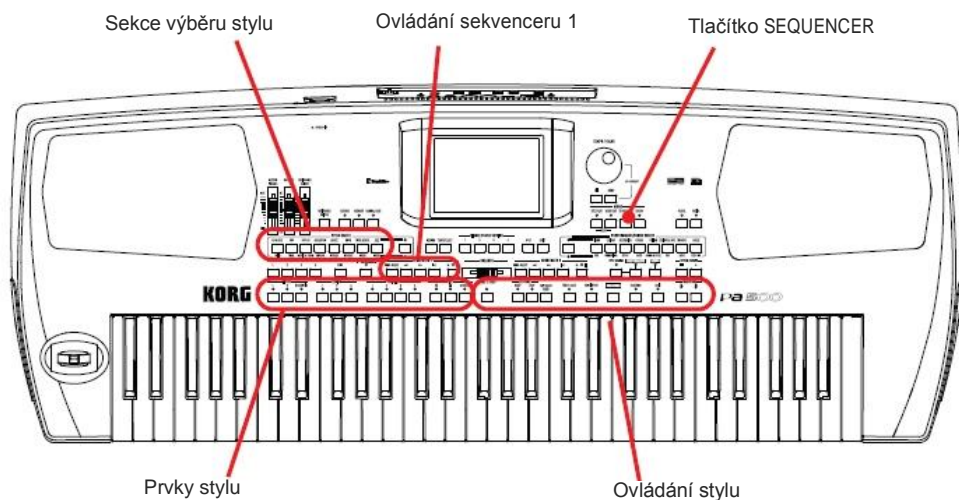
STS spojené s aktuální položkou.

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

STS je zvolena. Nastavení stop klaviatury se může změnit.

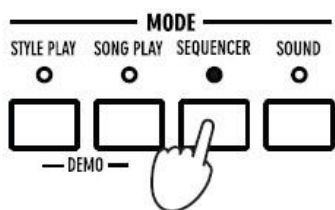
Nahrávání nového songu

Je několik způsobů, jak vytvořit song v Pa500. Nejjednodušší a nejrychlejší je použít styly a nahrát, co právě hrajete v reálném čase na klávesách, přičemž aranžér hraje doprovodné stopy.

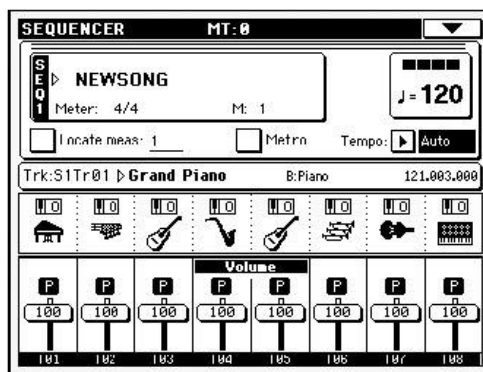


Režim Backing Sequence (Quick Record)

1 Stiskem tlačítka SEQUENCER přepnete do režimu Sequencer.



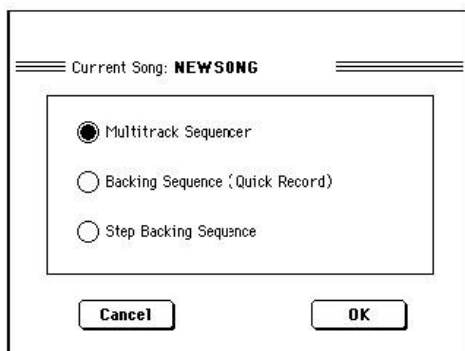
Po stisku tlačítka SEQUENCER se objeví hlavní obrazovka režimu Sequencer.



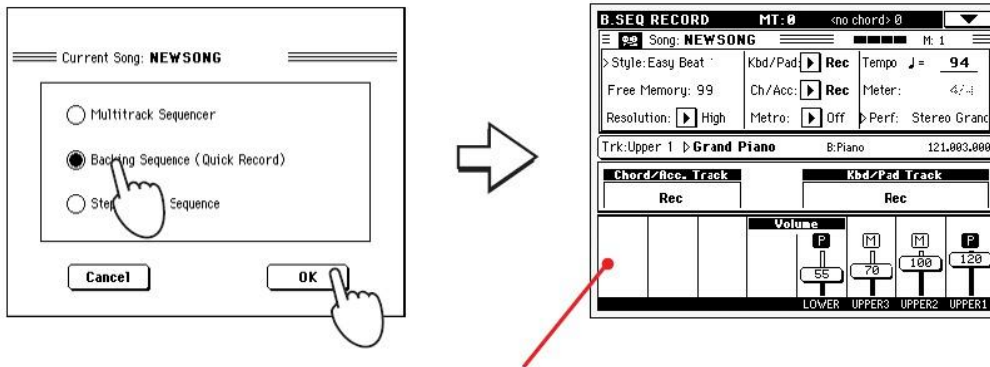
2 Stiskem tlačítka RECORD vstoupíte do dialogového boxu Song Record Mode Select.



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

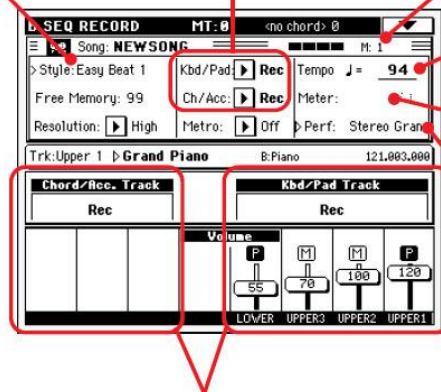
Pokud vstoupíte do Backing Sequence Record, naposledy použitý styl je již zvolený a všechny stopy jsou připraveny k nahrávání. Jestliže hrajete v reálném čase se styly, pak stačí pouze spustit nahrávání. Ale je zde pár nastavení, která byste měli upravit.

- Chcete-li, nastavte upravitelný parametr na displeji.

Stiskem parametru Style (nebo tlačítkem STYLE) otevřete okno Style Select a vyberte jiný styl (viz str. 45).

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

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



Tempo stylu. Lze změnit dle potřeby.

Stupnice stylu. Nelze ji změnit.

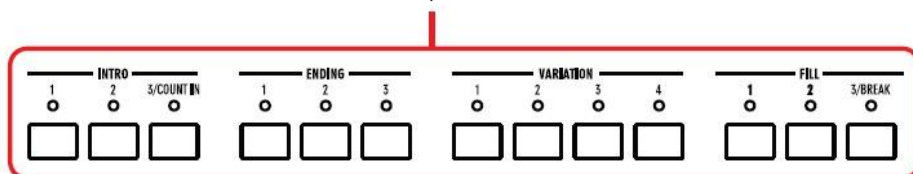
Stiskem parametru Perf/STS otevřete okno Performance Select a vyberte jinou Performanci (viz str. 40). Jako alternativu, použijte PERFORMANCE/ SOUND nebo tlačítka STS.

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

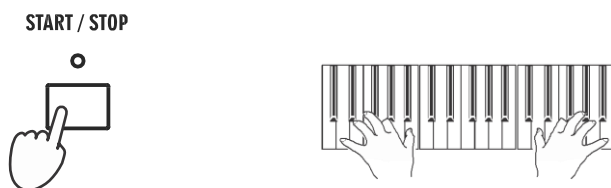
Nahrávání

1 Vyberte element stylu, kerý chcete použít před spuštěním přehrávání.

Vyberte jedno Intro a spusťte úvod. Vyberte Variace, než spustíte nahrávání.



2 Spusťte nahrávání stiskem tlačítka START/STOP.



1 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.

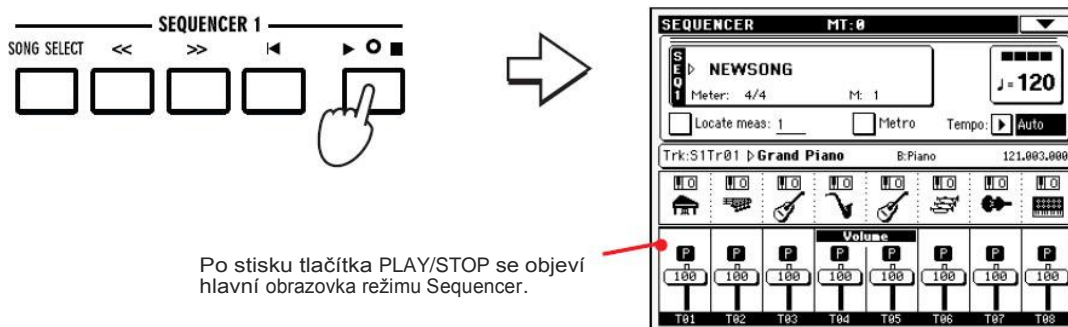
3 Hrajte, jako když hrajete naživo se styly.

Během nahrávání vyberte libovolný element 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

Po ukončení nahrávání songu, stiskem tlačítka ►/■ (PLAY/STOP) v sekci SEQUENCER 1 ukončíte nahrávání a vrátíte se na hlavní stránku režimu Sequencer.



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

5 Pokud jste na stránce režimu Sequencer, stiskněte tlačítko ►/■ (PLAY/ STOP) v sekci SEQUENCER 1 a poslechněte si nahraný song.

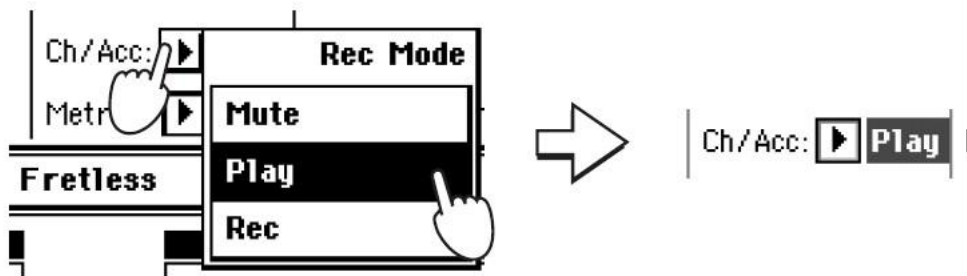
Backing Sequence Song je konvertován na běžný song. Pokud chcete, můžete jej uložit na kartu a přečíst v režimu Song Play, nebo v jiném externím sekvenceru.

6 Chcete-li editovat song, stiskem MENU vstoupíte do režimu Edit (viz pokyny od str. 185).

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**.

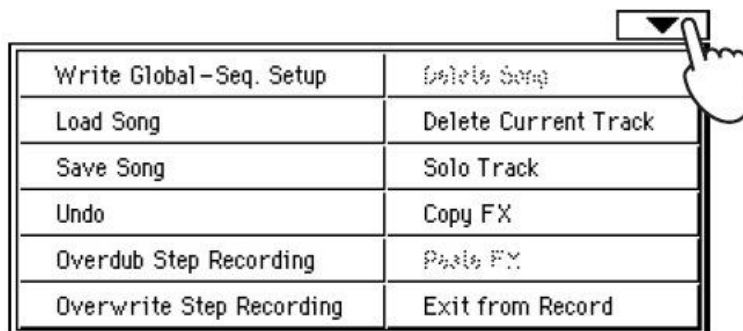


- 3 Opakujte proces nahrávání, stiskem tlačítka **▶/■ (PLAY/STOP)** v sekci **SEQUENCER 1** nahrávání zastavíte a vrátíte se na hlavní stránku režimu **Sequencer**.
- 4 Na hlavní stránce režimu **Sequencer** stiskněte tlačítko **▶/■ (PLAY/ STOP)** v sekci **SEQUENCER 1** a poslechněte si nahraný song.
I tentokrát se **Backing Sequence Song** konvertuje na běžný song.

Uložení songu na kartu

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

- 1 Vložte kartu do mechaniky.
- 2 Na hlavní stránce režimu **Sequencer** stiskem ikony nabídky stránky vyjede nabídka.

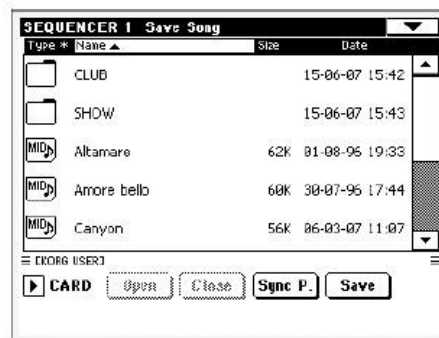


3 Spusťte příkaz Save song a otevře se okno Save Song.

Write Global-Seq. Setup	Delete Song
Load Song	Delete Current Track
Save Song	Solo Track
Undo	Copy FX
Overdub Step Recording	Paste FX
Overwrite Step Recording	Exit from Record

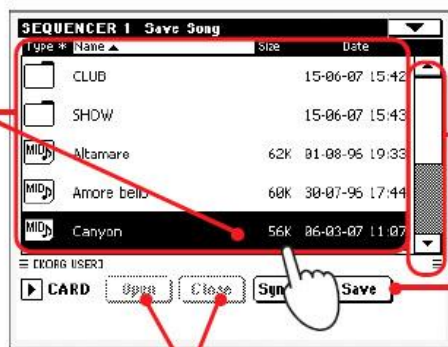


Jakmile spustíte příkaz Save song, objeví se stránka uložení songu.



4 Vyberte 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, nabídky Device.



Jezdcem projděte 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 Save uložíte song do aktuální složky.

Tlačítka Open a Close projděte složky.

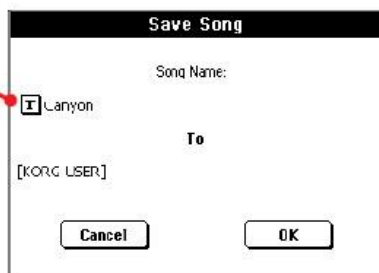
EXIT



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

5 Stiskem tlačítka Filter Save na displeji otevřete dialogový box Save Song.

Stiskem ikony Text Edit upravte jméno songu.



6 Stiskem OK na displeji uložíte song na kartu nebo stiskem Cancel zastavte operaci uložení.

Reference

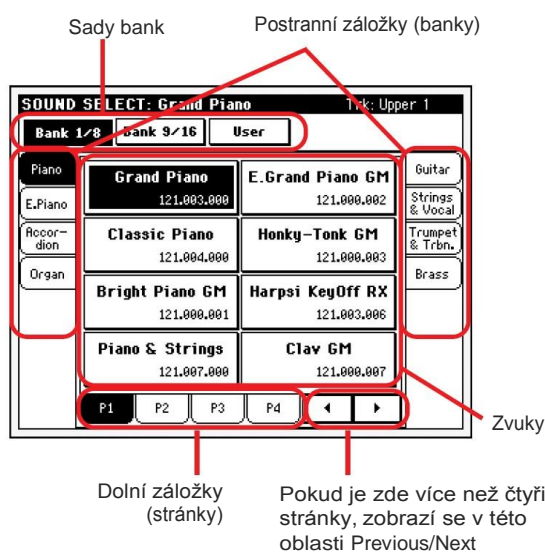
Výběr prvků

Následující okna se zobrazují v různých pracovních režimech, když potřebujete zvolíte zvuk, performanci, styl nebo song.

Okno Sound Select

Stiskem oblasti Sound na displeji nebo jednoho či více tlačítek SOUND SELECT na ovládacím panelu (příslušná LEDka SOUND SELECT se rozsvítí), otevřete okno Sound Select. Tlačítka SOUND SELECT vstoupíte přímo do zvolené banky.

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



Pozn.: Podle stavu parametru "Auto Performance/Sound Select" (viz str. 204) 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 PERFORMANCE/ SOUND 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 zvolte zvuk. Pokud není zapnutá funkce Display Hold (viz "Display Hold On" na str. 204), okno se automaticky zavře, jakmile zvolíte zvuk.

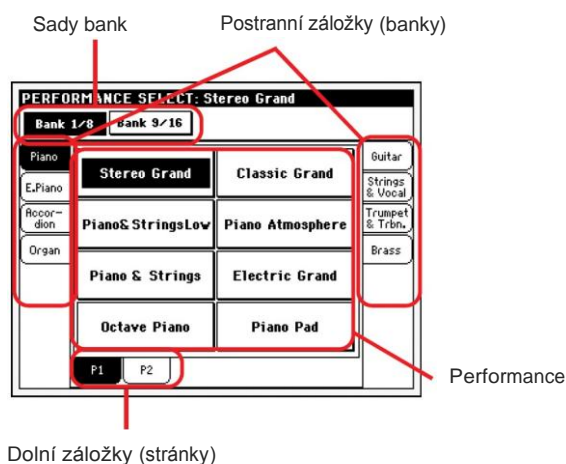
Program Change

Číslo Program Change. Zobrazí se pouze, když je zapnutý parametr "Zobrazit číslo Program Change" v režimu Global. (Viz str. 204).

Okno Performance Select

Stiskem oblasti Performance na displeji nebo jednoho či více tlačítek PERFORMANCE SELECT na ovládacím panelu (příslušná LEDka PERFORMANCE SELECT se rozsvítí), otevřete okno Sound Select. Tlačítka PERFORMANCE SELECT vstoupíte přímo do zvolené banky.

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



Pozn.: Podle stavu parametru "Auto Performance/Sound Select" (viz str. 204) může být stiskem tlačítka PERFORMANCE SELECT performance zvolena okamžitě. Bude vyvolána naposledy zvolená performance pro tuto banku.

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.

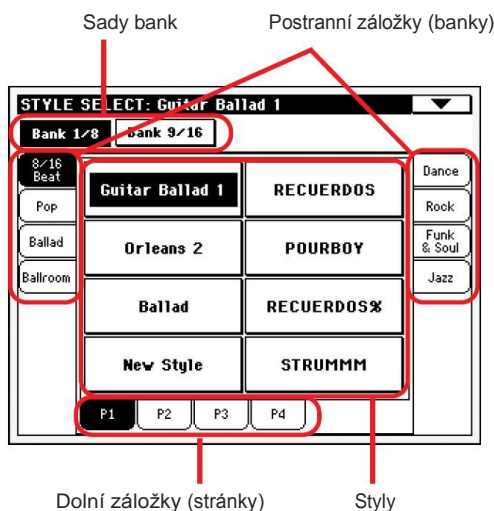
Performance

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).

Postranní záložky (banky)

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

Lower tabs (pages)

Těmito záložkami volíte jednu z dostupných stránek ve zvolené bance.

Pokud stisknete znovu stejné tlačítko STYLE SELECT na ovládacím panelu, zvolíte následující stránku ve stejné bance. Tímto způsobem pak nemusíte přecházet na jinou stránku odpovídající záložkou na displeji.

Styly

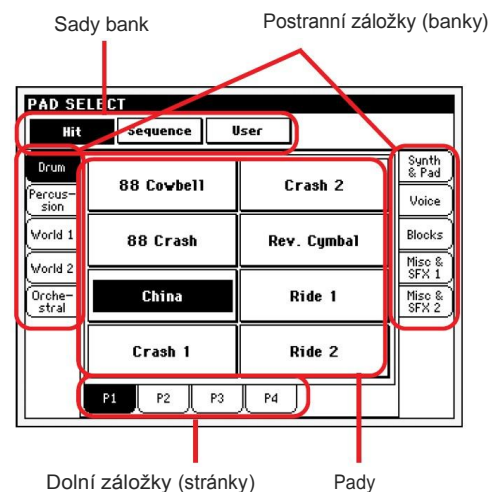
Stiskem jednoho z těchto tlačítek na displeji zvolte styl. Pokud není zapnutá funkce Display Hold (viz "Display Hold On" na str. 204), okno se automaticky zavře, jakmile zvolíte styl.

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.

Okno Pad Select

Dotykiem oblasti stopy padů na displeji otevřete okno Pad Select.

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



Sady bank

Zvolené sady bank, odpovídající různým typům padů.

Hit to je jednotlivá nota, předprogramovaná pro tovární Pady. **Sequence** to je sekvence předprogramovaných továrních Padů. **User** může být buď jednotlivá nota nebo sekvence Padů, které uživatel nahraje nebo upraví.

Postranní záložky (banky)

Těmito záložkami volíte banky Padů.

Dolní záložky (stránky)

Těmito záložkami volíte jednu z dostupných stránek ve zvolené bance.

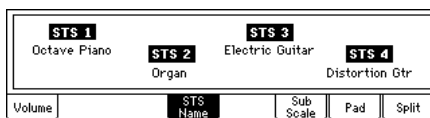
Pad

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

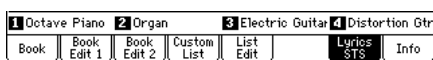
STS Select

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:



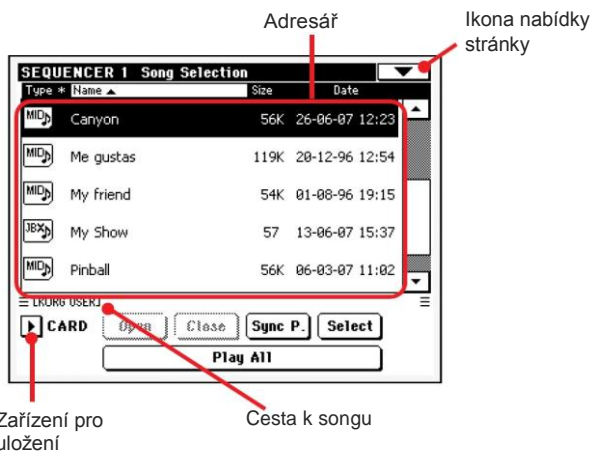
- V režimu SongBook:



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.



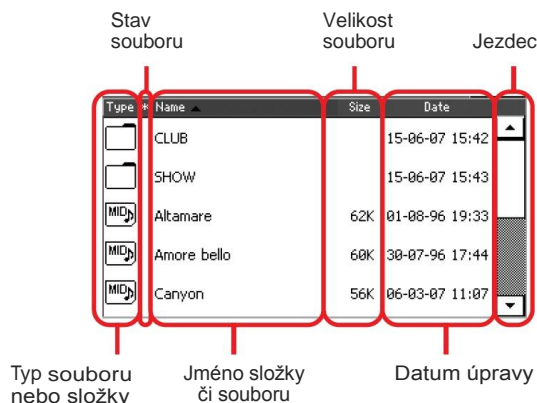
Pokud jste na této stránce, vyberte standardní MIDI soubor nebo Karaoke soubor pro zvolený Sekvencer. Soubor Jukebox můžete přiřadit pouze Sekvenceru 1.

Pozn.: Každý sekvencer má svůj vlastní pracovní adresář.

Tip: Doporučujeme raději organizovat Songy do zvláštních složek, než ukládat mnoho souborů do kořenového adresáře (hlavního) na kartě. Tím podstatně zrychlíte přístup ke kartě, ale také odezvu Pa500 na příkazy typu Media.

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, změníte 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. 225, 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. 79 kde je více informací.

Zařízení pro uložení

V této nabídce znovu vyberete kartu a zrušíte všechna zvyraznění.

Zařízení	Typ
CARD	SD (Secure Digital) nebo MMC (MultiMedia) karta

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

Cesta k songu

Na tomto řádku je cestu k aktuálnímu zařízení.

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.



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, dvojným 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

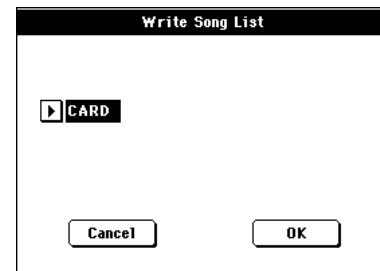
Stiskem této ikony otevřete nabídku. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv na displeji zavřete nabídku bez volby příkazu.



Export Song List

Tímto příkazem uložíte aktuální výpis jako textový soubor na kartu. 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. Vložte kartu do mechaniky. Objeví se dialogový box.



4. Stiskem OK volbu potvrdíte.

Pozn.: Textový soubor obsahuje seznam jen soubory "*.mid", "*.kar" a "*.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. Pro správné zobrazení a vytištění seznamu z počítače, použijte pevnou velikost (tedy neproporcionální) znaky v textovém editoru.

Show Song Number

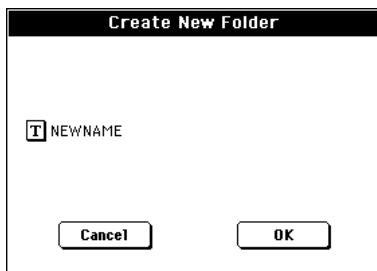
Touto volbou zajistíte, že se progresivní číslo ID Songu objeví v seznamu, u každého Songu.


Show Song Extension

Touto volbou zajistíte uvedení typu souboru (*.mid, *.kar, *.jbx) v seznamu, na konci každého jména 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).

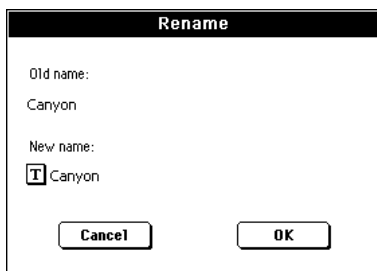



Stiskem tlačítka  (Text Edit) otevřete okno textového editoru. Zadejte jméno, stiskem OK je potvrďte a zavřete textový editor.

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 nové 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. 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. 101).

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. 202).

Tyto zámky uložte 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.

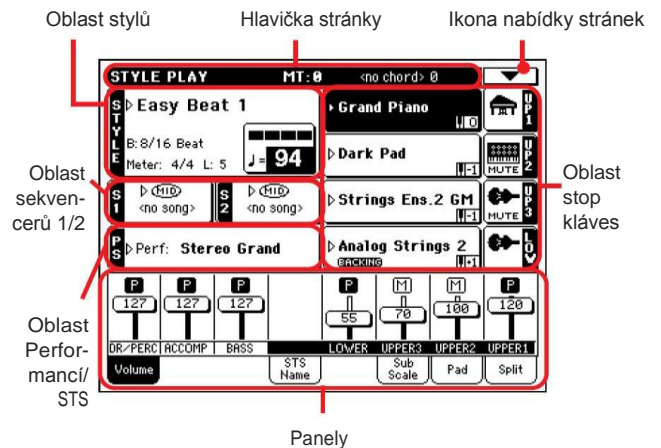
- Pokud LEDka SINGLE TOUCH svítí trvale nebo bliká, volbou Stylu změníte i stopy kláves (STS 1 je zvolen automaticky). Nastavení Performance je potlačeno.
- Pokud svítí LEDka STYLE CHANGE, výběrem Performance zvolíte také Styl (ten, jehož číslo je uloženo v Performanci).
- Nastavení aktuální stopy lze 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 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. 83).

Hlavička stránky

Tento řádek zobrazuje aktuální pracovní režim, transpozici a rozeznaný 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. 11).

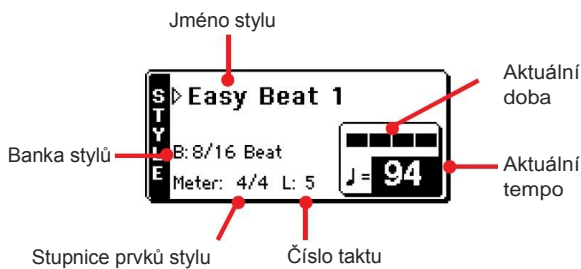
Ikona nabídky stránky

Stiskem této ikony 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.

Doby taktu

Doby aktuálního taktu 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.

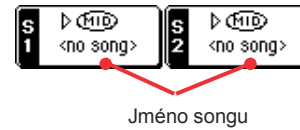
Jako alternativu nemusíte volit parametr, ale podržte tlačítko SHIFT a kolečkem změňte tempo.

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.

Sequencer 1/2 area

Zde jsou zobrazeny songy, přiřazené oběma sekvencerům.



Jméno songu

Jména Songů, přiřazených sekvencerům 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.

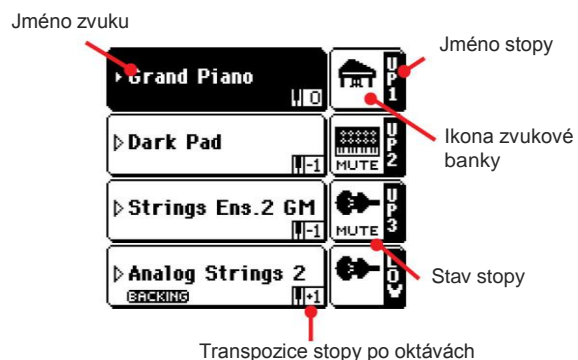
Naposledy zvolená Performance (PERF) nebo nastavení Single Touch (STS).

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 kláves

Zde se zobrazují stopy klaviatury.



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. 76.

Transpozice stopy kláves po oktávách

▶PERF ▶STS

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. 100).

**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.

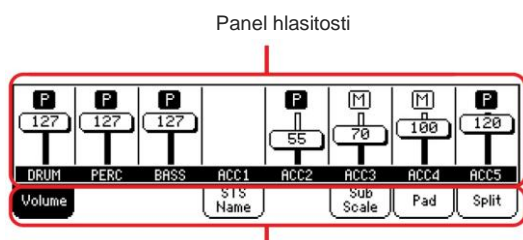
Žádná ikona Stav Play. Slyšíte zvuk stopy.

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. 84.

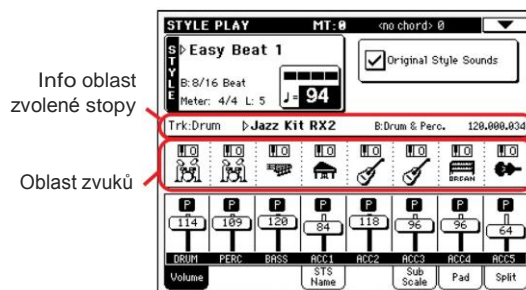


Panel hlasitosti

Záložky

Stránka náhledu na stopy 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.



Info oblast zvolené stopy

Oblast zvuků

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 Styly. Tyto zvuky lze uložit do Performance nebo Performance Styly 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.: Když přiřadíte zvuk stopě stylů, automaticky vypnete parametr "Zvuky originálního stylu".

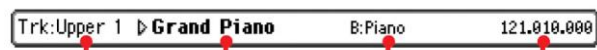
Pozn.: Tento parametr lze uložit do Performance nebo Styly Performance a automaticky jej za/vypnout, když zvolíte jinou Performanci nebo Styl, podle uloženého stavu.

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 Styly 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 zvuku

Banka zvuků

Program Change

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

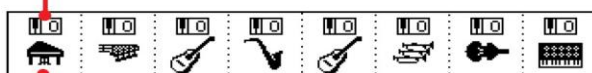
►PERF ►PERF^{Sty}

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

Oblast zvuků

Zde vidíte zvuky a oktávodovou transpozici osmi stop stylů.

Ikona oktávodové transpozice stop stylů



Ikona zvukové banky

Ikona oktávodové transpozice stop stylů

►PERF ►PERF^{Sty}

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

Ikona zvukové banky

►PERF ►STS

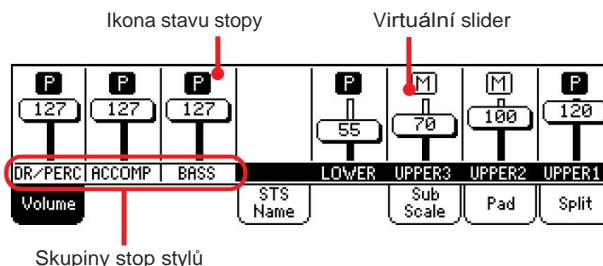
Tento obrázek ilustruje banku, kam náleží aktuální zvuk. Dotykem ikony poprvé zvolíte odpovídající stopu (podrobné informace vidíte v Info oblasti zvolené stopy, viz výše). Dalším stiskem otevřete okno Sound Select.

Panel hlasitosti

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).

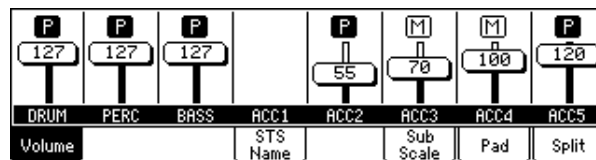
Normální náhled zobrazuje skupiny stop stylů, stop klaviatury:



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. 100).

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

►GBLV^{Pp}

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 změníte 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 změníte všechny stopy kláves). Podržte tlačítko SHIFT a posuňte přidatelný slider. Viz "PŘÍRADITELNÝ SLIDER" na str. 10.

Ikona stavu stopy

►PERF ►PERF^{Sty} ►STS

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



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Jména stop

Pod slidery je vidět štítky jednotlivých stop. Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte různé druhy zobrazení stop.

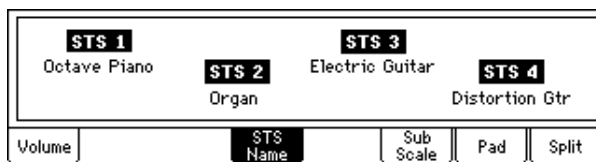
Stopa	Popis
Normální náhled	
DR/PERC (*)	Skupina bicí a perkusní stopy.
ACCOMP (*)	Skupina doprovodných stop.
BASS (*)	Stopa basového stylu.
LOWER	Dolní stopa.
UPPER1...3	Horní stopy
Náhled stop stylů	
DRUM	Stopa stylu bicích.
PERC	Stopa stylu perkusí.
BASS	Stopa basového stylu.
ACC1...5	Stopy doprovodných stylů.

(*).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.

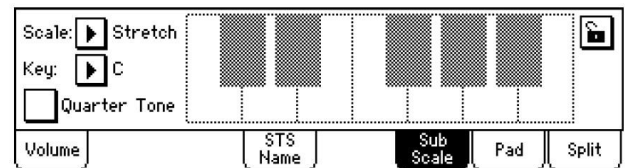
Pokud jste na tomto panelu, vidíte jména čtyř STS, jež náleží naposledy zvolenému Stylu či položce SongBooku. Dotykem jména zvolíte odpovídající STS.



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. 102).

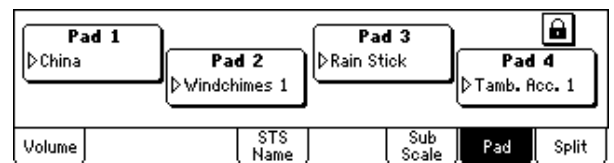
Panel Sub-Scale

Stiskem záložky Sub-Scale zvolíte tento panel. Vyvolá editační stránku "Mixer/Tuning: Sub Scale" (viz str. 90).



Panel Padů

Stiskem záložky Pad zvolíte tento panel. Zde můžete přiřadit jiný Hit nebo sekvenci každého ze čtyř padů a máte jasný přehled o programování padů. Více informací viz na stránce "Pad/Switch: Pad" (str. 97).



Přiřazení padů

►PERF ►PERF^{Sty} ►SB

Jméno Hitu nebo Sekvence, přiřazené Padu. Stiskem boxu otevřete okno Pad Select (viz "Okno volby Padu", str. 77).

Pozn.: Každým stylem nebo položkou SongBooku lze změnit přiřazení Padu.

Ikona zámku padů

►GBL^{Gbl}

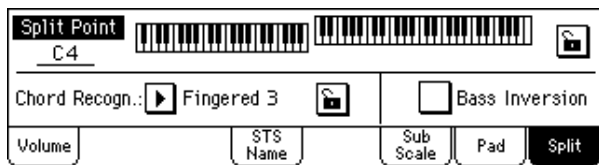
Je-li uzamčená, přiřazení padů zůstává beze změny, když zvolíte jiný styl nebo položku SongBooku.

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. 202.

Panel Split

Stiskem záložky Split zvolíte tento panel. Zde můžete nastavit dělicí bod a režim Chord Recognition.



Dělicí bod Split

►PERF ►STS

Tímto parametrem zvolíte jiný dělicí bod. Celá klaviatura piana je na displeji, rozdělená v daném bodu. Horní stopy hrají napravo od tohoto bodu, zatímco Dolní stopa hraje nalevo.

Schéma klaviatury

Dotkněte se schémata klaviatury. Objeví se výzva k zadání nového dělicího bodu na klaviatuře nástroje Pa500 (nebo stiskem EXIT ukončíte zprávu beze změny).

Režim Chord Recognition

►PERF ►STS

Tento parametr umožňuje rozhodnout, které akordy budou použity pro automatický doprovod. Pamatujte, že když nesvítí LEDka SPLIT, 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. 98.

Pozn.: Tento parametr je stejný, jaký najdete na stránce "Preference: Preference Stylů" (viz str. 98).

Inverze basů

►PERF ►STS

Tento parametr umožňuje za/vypnout funkci Bass Inversion.

Pozn.: Tuto funkci lze automaticky aktivovat tvrdší hrou na klávesy. Viz "Ovládání dynamiky" na str. 99.

On Nejnižší nota akordu, hraného invertovanou formou bude vždy brána jako tónika daného akordu. Tak můžete určit akordy aranžmá, jako "Am7/G" nebo "F/C".

Off Nejnižší nota je vždy skenována současně s ostatními notami akordu, takže není považována za tóniku.

Ikona zámku

►GBL

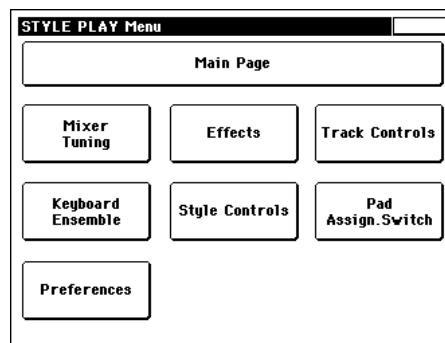
Je-li uzamčena, režimy Split Point a Chord Recognition zůstávají beze změny, i při změně jiné performance nebo STS. Tyto zámky se resetují, když vypnete nástroj, aniž by se uložilo globální nastavení do paměti (viz "Write Global - dialogový box globálního nastavení" na str. 210). Více informací o uzamčení parametrů, viz "Obecné ovládání: Zámek" na str. 202.

Nabídka Edit

Na kterékoliv stránce můžete stiskem tlačítka MENU otevřít editační nabídku Style Play. Tato nabídka zpřístupňuje různé sekce editace Style Play.

V této nabídce zvolte sekci editace nebo stiskem EXIT či STYLE PLAY ukončíte nabídku a vrátíte se na hlavní stránku. Chcete-li se vrátit do hlavní nabídky, můžete také zvolit položku Main Page v nabídce.

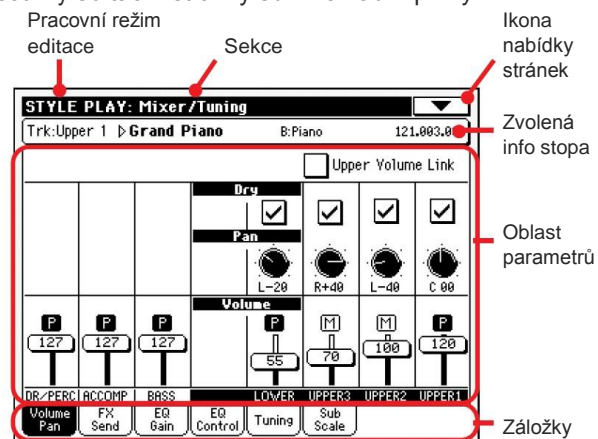
Pokud jste na editační stránce, stiskem tlačítka EXIT nebo STYLE PLAY se vrátíte na hlavní stránku pracovního režimu Style Play.



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 sdílejí základní prvky.



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. 86).

Ikona nabídky stránky

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 100).

Oblast parametrů

Každá stránka obsahuje různé parametry. Volbou záložky zvolte jednu ze stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekci od str. 87.

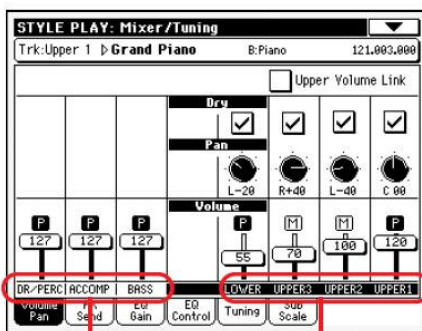
Záložky

Na záložkách zvolte jednu z editačních stránek aktuální editační sekce.

Mixer/Tuning: Volume/Pan

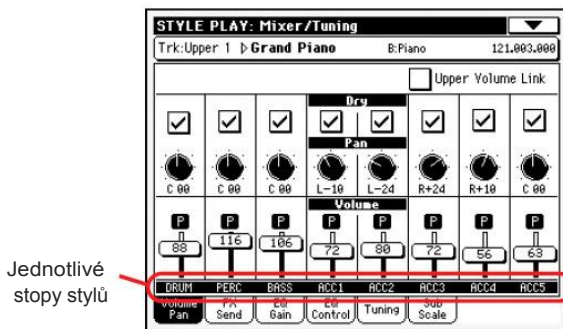
Tato stránka umožní nastavit hlasitost a panorama každé ze stop klaviatury nebo stylu. Nastavení hlasitosti je stejné jako na panelu Volume na hlavní stránce.

Tlačítkem TRACK SELECT přepněte stopy klaviatury na stopy stylů a naopak.



Skupiny stop stylů

Stopy kláves



Jednotlivé stopy stylů

Upper Volume Link

►GBL^{Sty}

Tento parametr umožňuje definovat, když se změní hlasitost u jedné z Horních stop, že se poměrně změní také u ostatních Horních stop.

Pozn.: Tento parametr je stejný, jaký najdete na stránce "Preference: Preference Stylů" (viz str. 99).

On Při změně hlasitosti jedné z Horních stop se proporcionalně změní i hlasitost ostatních Horních stop.

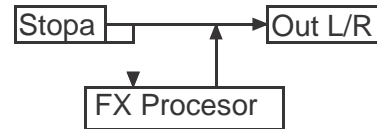
Off Při změně hlasitosti jedné z Horních stop se ostatní nezmění. Zůstanou beze změny.

Dry

►PERF ►PERF^{Sty} ►STS

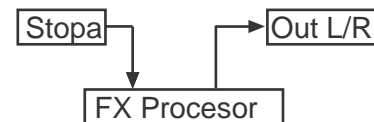
Touto značkou za/vypínáte dry (přímý) signál.

On Je-li označena, jde přímý signál na výstup, a smíchá se s FX.



Off

Není-li označen, přímý (dry) signál se neobjeví na výstupu, je pouze poslaný do FX. Zpracovaný signál bude rozdělen do panorama (u stereo FX) podle hodnoty Pan.



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.

Hlasitost skupiny stop stylů

►GBL^{Sty}

Tento parametr je obecný offset, aplikovaný na všechny stopy. Jelikož se poměr mezi jednotlivými stopami stylů může změnit volbou jiného stylu, průměrná hlasitost, nastavená zde, zůstane beze změny. 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 Hodnota MIDI 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

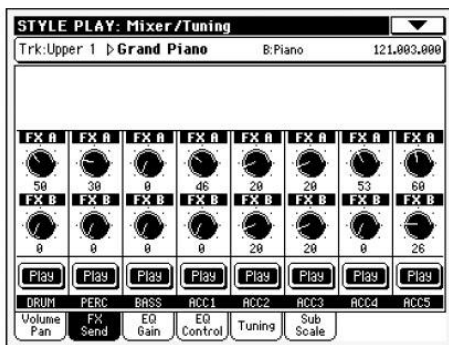
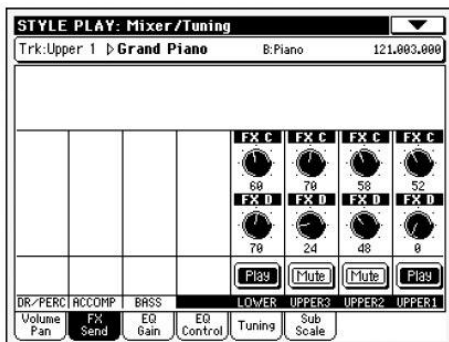
Tato stránka umožňuje nastavit úroveň přímého (nezpracovaného) signálu stop, vstupujícího do interních FX procesorů. Efektové procesory ve výbavě Pa500 jsou zapojeny paralelně, takže můžete rozhodnout, kolik procent přímého signálu kam půjde.

Pokud chcete poslat signály všech stop do efektu (jako v případě "inzertních" efektů, jako Rotary, Distortion, EQ...), nastavte parametr Dry na Off (viz "Dry" 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 Pa500:

- FX A Reverb procesor pro stopy stylů.
- FX B Modulating FX procesor pro stopy stylů.
- FX C Reverb procesor pro Realtime klávesové stopy.
- FX D Modulating FX procesor pro Realtime klávesové stopy.

Tlačítkem TRACK SELECT přepněte stopy klaviatury na stopy stylů a naopak.




Send level (A...D) ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

0...127 Úroveň přímého signálu, vyslaného do efektového procesoru.

Ikona Play/Mute ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Stav play/mute stopy.

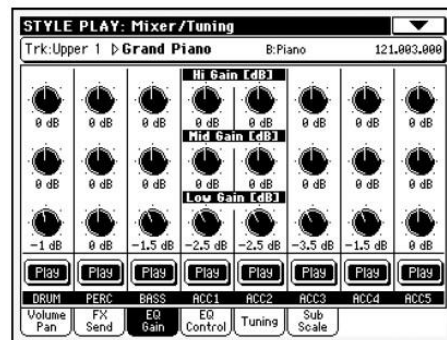
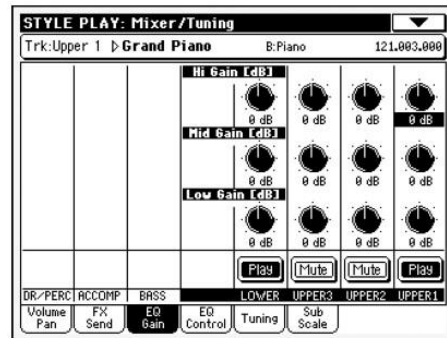
 Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

 Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Mixer/Tuning: EQ Gain:

Na této stránce můžete nastavit 3-band ekvalizér (EQ) pro každou jednotlivou stopu.

Tlačítkem TRACK SELECT přepněte stopy klaviatury na stopy stylů a naopak.



Hi (High) Gain ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Tento parametr umožňuje nastavit ekvalizaci pro vysoké frekvence jednotlivé stopy. 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 bell křivku filtru. 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 ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Stav play/mute stopy.

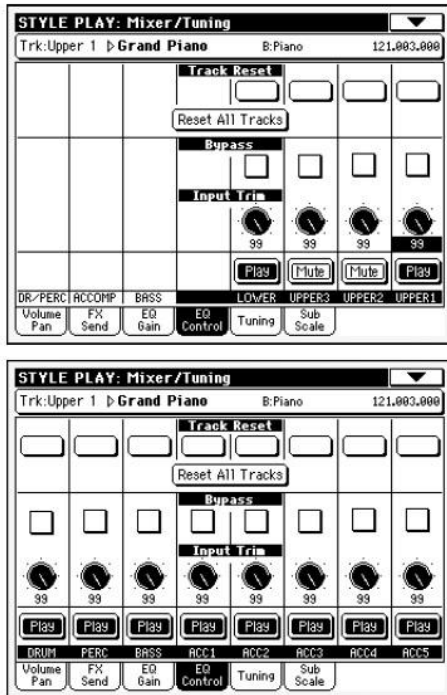
 Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

 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 přepněte stopy klaviatury na stopy stylů a naopak.



Tlačítka Track Reset

Těmito tlačítka 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^{Sty}

Stav play/mute stopy.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

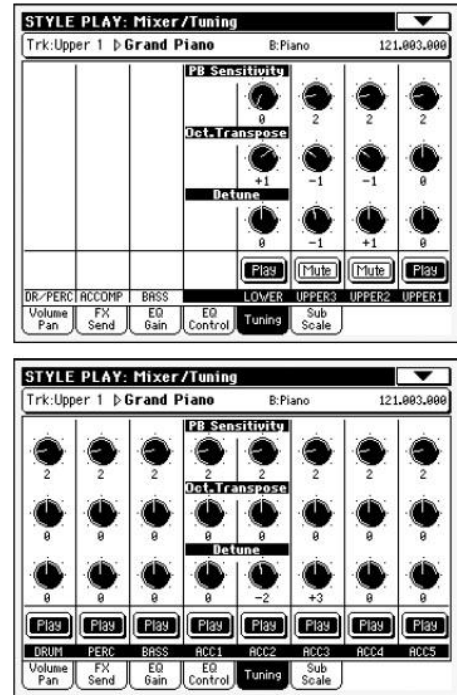


Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

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 oktávy.
- 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.



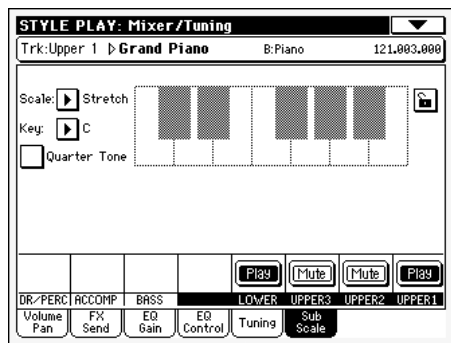
Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Mixer/Tuning: Sub Scale

Tato stránka umožňuje programovat alternativní stupnici pro stopy, zvolené parametrem "Scale Mode" (viz str. 99). Zbývající stopy (jsou-li) využívají základní stupnici, nastavenou v režimu Global (viz "Hlavní stupnice" na str. 201).



Pozn.: Každé performanci nebo STS můžete přiřadit jinou stupnici.

Pozn.: Výběr Quarter Tone můžete přijmout i přes MIDI (tedy z externího sekvenceru nebo kontroleru). Naopak, nastavení Quarter Tone můžete vyslat z Pa500 do externího MIDI rekordéru jako System Exclusive data.

Scale

►PERF ►STS

Volba stupnice. Viz str. 270, kde je seznam dostupných stupnic. Pokud zvolíte User scale, pak se schéma klaviatury napravo aktivuje (viz níže "Jak jemně doladit každou notu Uživatelské stupnice").

Key

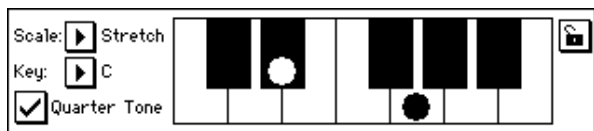
►PERF ►STS

Tento parametr je nezbytný u některých stupnic, kde nastavujete tóniku (viz "Stupnice" na str. 270).

Quarter Tone



Označením parametru Quarter Tone aktivujete schéma klaviatury. Na displeji se dotknete noty, kterou chcete snížit o čtvrttón, tím ji ve schématu označíte velkou tečkou. Dalším dotykem noty tečka zmizí.



Toto ovládání je typu momentary a neukládá se do paměti, takže umožňuje rychlé přepnutí během hraní. Funkci Quarter Tone můžete také přiřadit nožnímu spínači nebo přiřaditelnému přepínači.

Viz níže "Jak využít funkci Quarter Tone nožním spínačem nebo přiřaditelným přepínačem", kde je více informací o použití této funkce.

Schéma klaviatury

►PERF ►STS

Pokud označíte čtvrttón, nebo zvolíte Uživatelskou stupnici, toto schéma umožňuje změnit výšku tónu.

Ikona Scale lock

►GBL

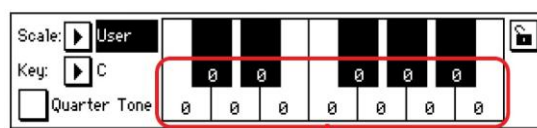
Jsou-li uzamčeny, parametry Scale zůstanou beze změny, i při zvolení jiné performance nebo STS.

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. 202.

Jak jemně doladit noty Uživatelské stupnice

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 dotknete noty ve schématu klaviatury a kolečkem nastavíte ladění zvolené noty v centech.

Pozn.: Tato nastavení lze uložit do performance nebo STS.

Jak využít funkci Quarter Tone nožním spínačem 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 performanci nebo STS, nebo když stisknete pedál Quarter Tone znovu.

Pozn.: Můžete vytvořit uživatelskou stupnici, přiřazenou performanci 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 nebo přiřaditelnému přepínači.

1. Naprogramujte nožní spínač nebo přiřaditelný přepínač jako Quarter Tone spínač. Jděte do režimu Global a na stránku "Controllers: Pedal/Switch/Slider". Zde najdete parametr "Pedal/Footswitch", kterému chcete přiřadit funkci Quarter Tone. Pokud jste v režimu Global, zvolte Write Global-příkaz Global Setup z nabídky stránky, uložte toto nastavení jako globální (viz dialogový box "Write Global - Global Setup" na str. 210).
2. Stáhněte výšky některých tónů. Podržte stisknutý pedál Quarter Tone. Klaviatura nyní nehraje. Stiskněte tóny, které chcete snížit o čtvrttón. Uvolněte pedál.
3. Nyní hrajete v nové stupnici.

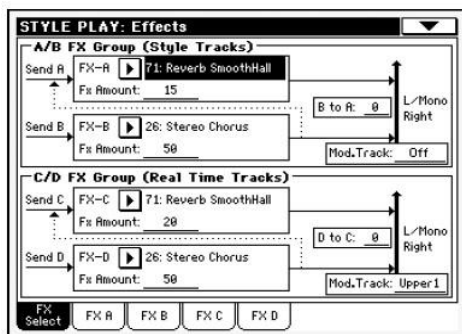
Noty, stisknuté v kroku 2 jsou nyní sníženy o čtvrttón.

4. Resetujte originální stupnici.

Stiskněte a uvolněte znovu pedál Quarter Tone, aniž byste zahráli tón. Všechny výšky budou resetovány a vyvolá se zvolená stupnice v performanci 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 (stop klaviatury) lze uložit do STS.

FX Amount ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Hodnota 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.

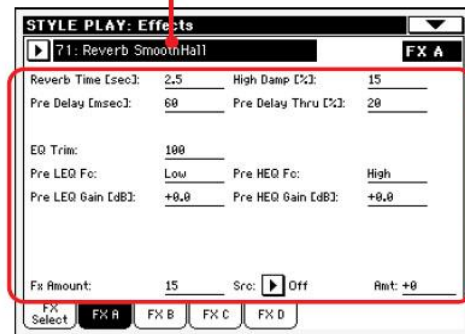
Mod.Track (Modulační stopa) ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Zdrojová stopa pro modulační MIDI zprávy. Můžete modulovat parametry efektů MIDI zprávou, generovanou interním 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.

Vybraný efekt



Parametry FX

Vybraný efekt ▶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.

Parametry FX ▶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

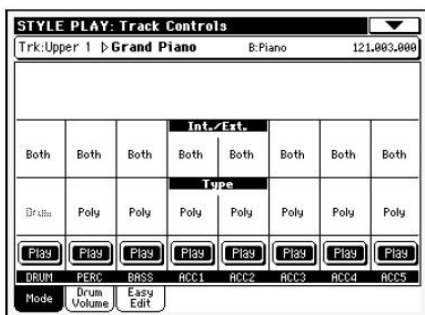
Hlasitost efektu, přidaného k původnímu (nezpracovanému) signálu.

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 Pa500. Kromě toho zde můžete nastavit režim polyfonie pro každou stopu.



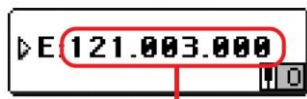
Int./Ext. (Internal/External) ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Internal Na stopě hrají pouze zvuky, generované interním zvukovým generátorem. Nehrají zde 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 Pa500 (viz "MIDI: MIDI Out kanály" na str. 207).

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** je Program Change:

121.003.000

CC#0 hodnota CC#32 hodnota PC hodnota

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 hrají jak interní zvuky, tak 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. 93).

Pozn.: Stopy, nastavené v režimu Drum nebo Percussion, Přičemž jste ve Style Record (viz "Typ stopy" na str. 125), tady nelze editovat. Tato volba je nyní šedá. Jiné stopy stylů zde nelze nastavit do režimu Drum.

Poly

Tyto stopy jsou polyfonní, tedy mohou hrát více než jeden tón současně.

Mono

Tyto stopy jsou monofonní, tedy každý nový tón zastaví předchozí znějící.

Mono Right

Mono stopa, ale s prioritou, přiřazenou notě úplně vpravo (nejvyšší).

Mono Left

Mono stopa, ale s prioritou, přiřazenou notě úplně vlevo (nejnižší).

Ikona Play/Mute

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Stav play/mute stopy.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



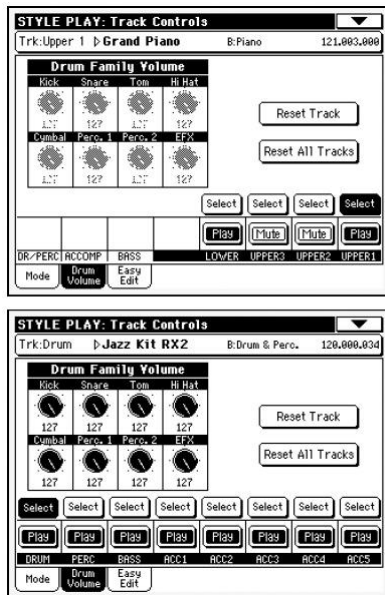
Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

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 hodnotou originálních zvuků.



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 tlačítka volíte stopu k editaci. Tlačítka odpovídající stopy zhasne.

Reset Track

Stiskem tohoto tlačítka resetujete veškeré změny hlasitostí perkusních nástrojů na zvolené 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

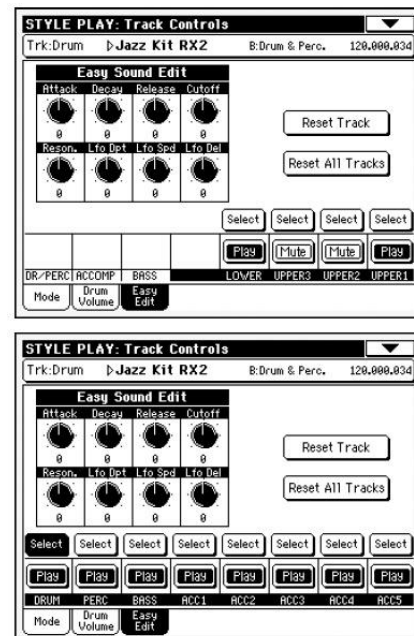
Jeden rychlý příklad využití funkce Drum Volume.

1. Pokud jste na této stránce, stiskem TRACK SELECT zobrazíte jednotlivé stopy stylů.
2. Stiskněte tlačítka Select na displeji, nad stopou Drum.
3. Stiskem START/STOP spustíte 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 hodnotou originálních zvuků.



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 tlačítka volíte stopu k editaci. Tlačítko odpovídající stopy zhasne.

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.

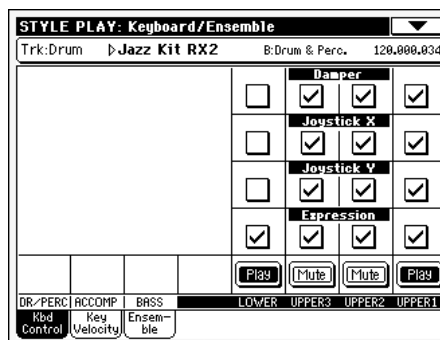
Jak nastavit parametry jednoho zvuku

Jeden 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 poslouchajte 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. 89).

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/Slider" na str. 205. Můžete také tuto funkci přiřadit pedálu typu Volume, nejenom přepínači. Přiřadte volbu "KB Expression" pedálu nebo přiřaditelnému slideru, pak zvolte Write Global-Global Setup v nabídce na stránce 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.

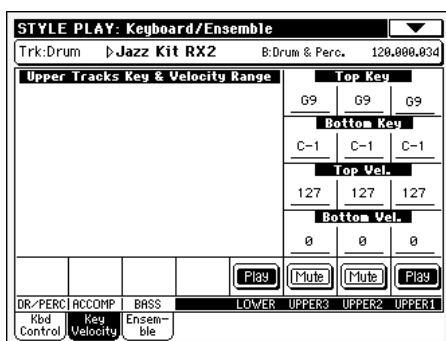
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

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 rozsah kláves v horním a dolním rozmezí stopy (Top a Bottom).

C-1...G9 Zvolená klávesa.

Top/Bottom Vel. (Velocity Range) ▶PERF ▶STS

Tento pár parametrů nastavuje dynamický rozsah v horním a dolním 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.

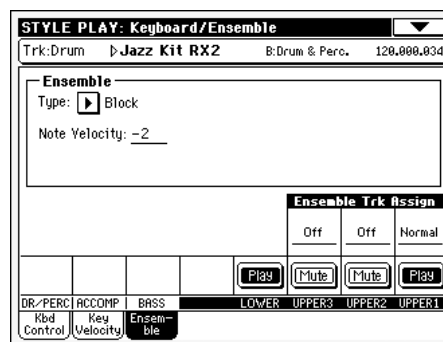


Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

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 Blokovaná harmonizace – velmi typická pro jazz.
- Power Ensemble Přidá k melodii kvintu a oktávu, jak to znáte z hardrocku.
- 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, daném parametrem "Note". S touto volbou se objeví hodnota transpozice (-24...+24 půltónů vůči původní notě).
- Brass Typická harmonizace žesťové sekce.
- Reed Typická harmonizace sekce jazyčkových nástrojů.
- Trill Pokud zahrajete dvě noty na klávesy, tato volba provede trilek mezi nimi. Pokud zahrajete dvě či více not, trilek bude pouze mezi posledními dvěma. Můžete nastavit rychlost trillku parametrem Tempo (viz níže).
- Repeat Hraná nota bude opakovaná synchronně k parametru Tempo (viz níže). Pokud zahrajete akord, budou opakovány pouze dva poslední tóny.

- Echo** Jako volba Repeat, ale opakované noty se vytráčí po době, určené parametrem Feedback (viz níže).
- AutoSplit1** Pokud hraje více než jedna stopa Upper, 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 nezávisle nastavíte Horní stopy pro funkci Ensemble.

- 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

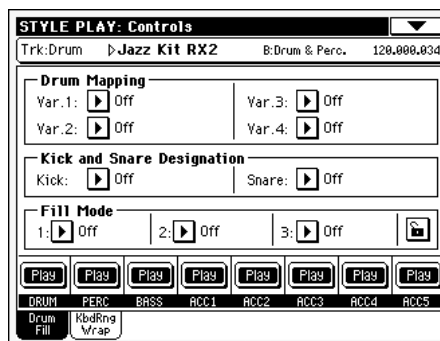
Stav play/mute stopy.

 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. Mapování 1 je "měkké", zatímco mapování 7 je "hlasité".

Úpravy kopáku a virblu ▶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 Designation 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 volena vyšší/nížší čísla variací. Jakmile naskočí variace 4, příkaz 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. 202.

Stav stopy

▶PERF ▶PERF^{Sty}

Stav play/mute stopy. Stiskem těchto ikon stav změňte.



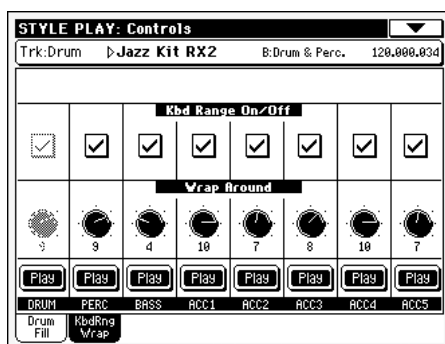
Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



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 nepřirozeně. 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 ddo maximálně 12-ti půltónů, vzhledem k nastavené tónice akordu v režimu Style Record (viz "Key/Chord" na str. 107).

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.



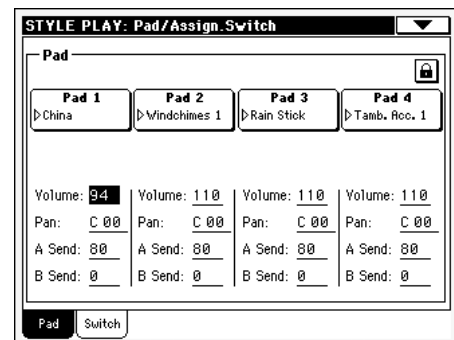
Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



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 úhozy nebo sekvence na panelu Pad na hlavní stránce.

Pozn.: Každým stylem nebo položkou SongBooku lze změnit přiřazení Padu.

Přiřazení padů

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

Jméno úhozy nebo sekvence, přiřazené Padu. Stiskem boxu otevřete okno Pad Select (viz "Okno volby Padu", str. 77).

Volume

▶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}

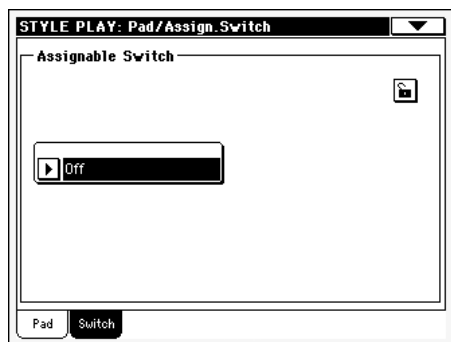
Tento zámek brání zvolení jiného zadání stylu nebo položky SongBooku, ale i úhozu či sekvence padů, přiřazených padům.

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. 202.

Pad/Switch: Assignable Switch

Tato stránka umožňuje zvolit funkci pro tlačítko ASSIGNABLE SWITCH.



Switch ▶PERF ▶STS

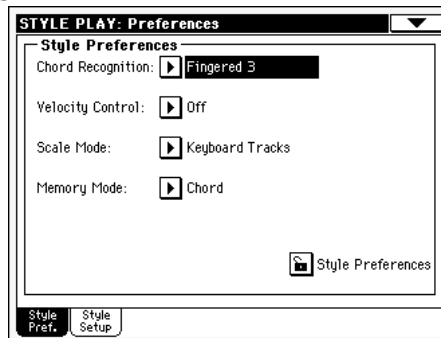
Tlačítko ASSIGNABLE SWITCH. V této vyjeté nabídce přiřadíte přepínači funkci. Viz "Výpis funkcí přiřaditelného spínače" na str. 270.

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. 202.

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 když nsvítí LEDka SPLIT, 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. 86).

Fingered 1 Zahrajte jednu či více not. 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 dvě či více not, aby byl akord detekován. Tato volba je dána automaticky, jakmile zhasne LEDka SPLIT.

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 černou i bílou klávesu vlevo, jedná se o septimový molový akord. 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. 100), aktivuje se zvolená funkce.

Pozn.: Tato funkce funguje pouze, když svítí LEDka SPLIT. V opačném případě nikoliv.

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.

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 "Stupnice" na str. 90).

Keyboard tracks

Stupnice se týká pouze stop klaviatury.

Upper tracks Stupnice se týká pouze stop Upper 1-3 klaviatury.

All Tracks Stupnice se týká všech stop (klaviatury, stylů, padů).

Memory Mode

▶PERF ▶STS 

Tento parametr určuje, jak funguje tlačítko MEMORY.

Chord Pokud tato LEDka svítí, tlačítko MEMORY uchovává akord v paměti. Pokud LEDka nesvítí, akord se resetuje, jakmile uvolníte klávesy.

Chord + Lower

Pokud LEDka svítí, tlačítko MEMORY uchovává detekovaný akord v paměti a Dolní stopa zní až do zaznění další noty nebo akordu. Pokud LEDka nesvítí, akord se resetuje, jakmile uvolníte klávesy a Dolní stopa již nezní.

Fixed Arr. + Lower

Pokud LEDka svítí, tlačítko MEMORY drží Dolní stopu až do zaznění další noty nebo akordu. Pokud nesvítí, nepodrží Dolní stopu, jakmile uvolníte klávesy. Akord je vždy zachován v paměti.

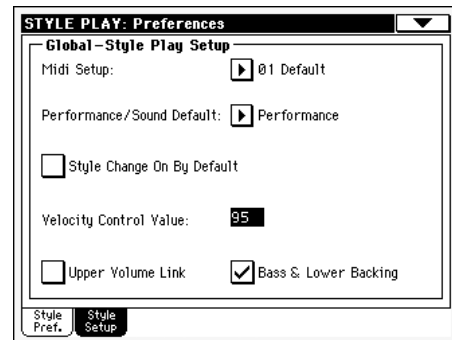
Ikona zámku

▶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. 202.

Preferences: Style Play 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, označenými zkratkou ▶GBL^{Sty} ručně). Po změně těchto hodnot příkazem Write Global-Style Play Setup z nabídky 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. 228, 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. 267.

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 (nebo 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 se při zapnutí nástroje zapne LEDka PERFORMANCE SELECT nebo SOUND SELECT.

Style Change On By Default

► GBL^{Sty}

Tento parametr umožňuje určit stav tlačítka STYLE CHANGE při zapnutí.

- 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. 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 musí běžet styl. Standardně je tato funkce zapnutá.

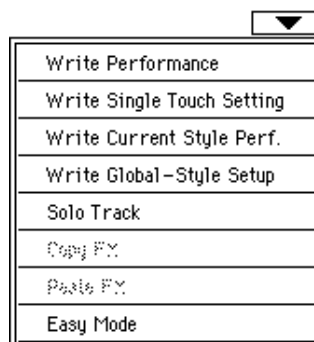
- On Pokud styl nehraje a v levé ruce hrajete akordy, pak zvuk, přiřazený Dolní stopě hraje noty akordu (dokonce i když je Dolní stopa umlčená) a basovým zvukem zní tónika. Když spustíte styl, obnoví se normální chování.

Pokud je aktivní funkce Bass & Lower Backing, objeví se ikona **BACKING** 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 Page

Stiskem této ikony otevřete nabídku. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv 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. 101, 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. 102, 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. 102, 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: Style Play Setup" (viz str. 99).

Viz "Dialogový box Global-Style Play Setup" na str. 102, 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 Solo funkci 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

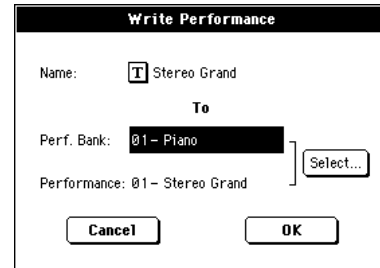
Režim Easy umožňuje využít režimy Style Play a Song Play v jednodušším uživatelském prostředí. Doporučujeme začátečníkům i profesionálům, pokud se nechtějí zabývat speciálními parametry v pokročilém prostředí.

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 jeho další nastavení, do performance.



Parametry, uložené v performanci 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

Cílové místo pro performanci ve zvolené bance. Kolečkem zvolte jiné paměťové 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 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) za jménem otevřete okno textového editoru.

Aktuální styl

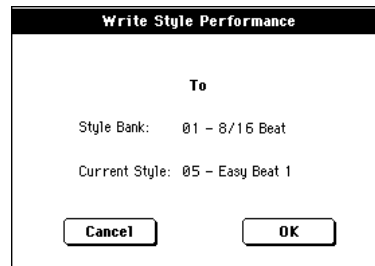
Nelze editovat. Nastavení se ukládá do jednoho ze čtyř STS, náležejících aktuálnímu stylu. Tento parametr zobrazuje jméno "nadřazeného" stylu.

STS

Cílové místo pro STS. Zobrazí se jméno aktuálně ukládaného STS v tomto cílovém místě. 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^{Sty} .

[SHIFT] Podržte tlačítko SHIFT a stiskněte jedno z tlačítek STYLE, tím otevřete toto okno.

Banka stylů

Nelze editovat. Banka, kam patří aktuální Styl. Každá banka odpovídá jednomu tlačítku STYLE.

Aktuální styl

Nelze editovat. Jméno aktuálního stylu.

Dialogový box Write Global-Style Play Setup

Toto okno otevřete výběrem položky Write Global-Style z nabídky stránky. Zde můžete uložit různá nastavení Style Preference (viz "Preferences: Style Play Setup" na str. 99), uložená do souboru Global.



Parametry, uložené v oblasti Style Play Setup, jsou v uživatelském manuálu označeny symbolem ▶GBL^{Sty} .

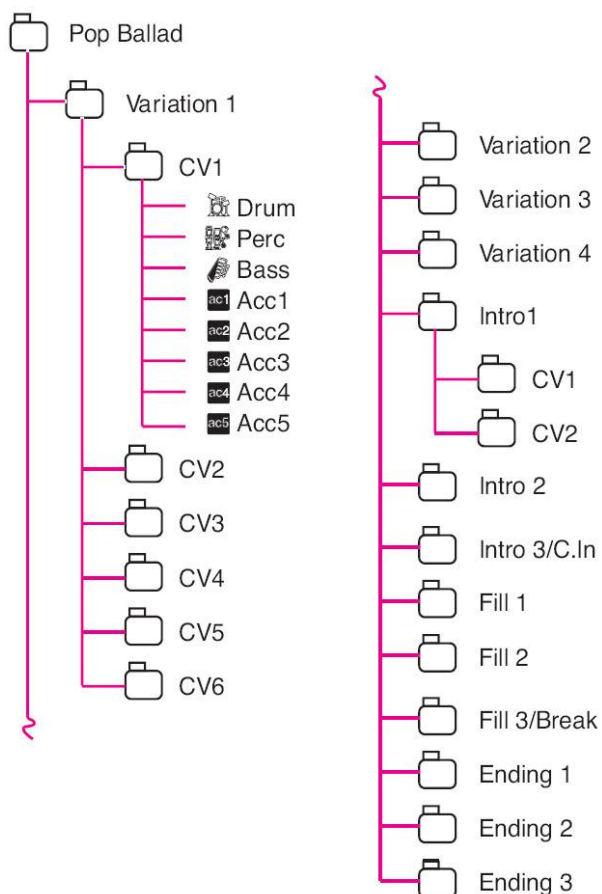
Režim Style Record

Po vstupu do režimu Style Record můžete tvořit vlastní styly nebo editovat styly existující.

Struktura stylu

Termín "Style" se vztahuje k hudebním sekvencím, hraným automaticky aranžérem Pa500. Styl sestává z předdefinovaného počtu **Prvků stylu (E)** (Pa500 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 tlačítka SPLIT 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)	
	Variation 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		
b5		
dim7		

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. Kdybychom šli hlouběji do struktury stylu, uvidíte, že každá akordová variace je tvořena ze **sekvencí stop**, přičemž Pa500 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, atd. vždy, když zahrajete akord.

Běžné, kytarové a bicí stopy

Jsou různé typy stop (viz "Typy stop" na str. 125) a každá z nich je brána aranžérem jinak;

- Acc (doprovodné) a Bass stopy: Jakmile je detekován akord, naprogramované noty akordů jsou transponovány do vhodné stupnice, podle tabulky **Note Transposition Tables (NTT)** NTT umožňuje nahrát některé akordové variace a přehrát všechny noty na správném místě, takže nedojde k disonancím a transponovat noty patternů do not detekovaného akordu.
- Drum & Perc (perkusní) stopy: Žádná transpozice není aplikována. Vždy hraje originální pattern.
- Gtr (kytarové) stopy: Jakmile je akord detekován, aranžér spustí jednotlivé noty, vybrnkávání a arpeggia na "virtuální kytaru", stará se o způsob, jakým jsou noty na klaviatuře hrány.

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 potřebujete nahrát akordovou variaci pro každý prvek stylu. 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, oktavovou transpozici, nastavení FX...) musíte editovat v režimu Style Play.

- Po vytvoření či editaci hudebních patternů v režimu Style Record je uložte 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. 102).

Zvuky

Jsou dva způsoby přiřazení zvuků do stylových stop.

- Pokud jste v režimu Style Record, můžete přiřadit různé zvuky každému z prvků stylu (viz "Oblast zvuků" na str. 109).

- Pokud jste v režimu Style Play, můžete přiřadit jeden zvuk Stylu Performance (společně s dalšími parametry stopy), který zůstává stejný pro všechny prvky stylu.

Které zvuky jsou použity, závisí na stavu parametru "Zvuky originálního stylu" (viz str. 83).

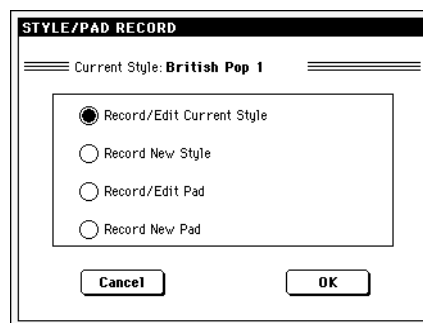
Pozn.: Když přiřadíte zvuk v režimu Style Play, automaticky vypnete parametr "Zvuky originálního stylu".

Import/Export stylu

Jako alternativu k vytváření stylů v Pa500, můžete importovat standardní MIDI soubory (SMF) z počítače mezi styly Pa500. Viz "Import: Import SMF" na str. 126 a "Export SMF" na str. 127.

Vstup do režimu Style Record

Pokud jste v pracovním režimu Style Play, stiskněte tlačítko RECORD. Na displeji se objeví následující stránka:



- Volbou **Record/Edit Current Style** editujete aktuální styl. Pokud se jedná o tovární styl, není možné jej uložit na původní místo (podle stavu parametru "Factory Style and Pad Protect", viz str. 223); 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). 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 do User stylu. (Styl lze uložit mezi tovární styly pouze, když je parametr "Factory Style and Pad Protect" na Off – viz str. 223).

Po editaci stylu jej uložte (viz níže "Ukončení s uložením nebo vymazáním změn") 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. 86, 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. 102).

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 neaktivní. Naopak volume/expression pedály lze použít.

Ukončení uložením nebo zrušením změn

Po ukončení editace můžete uložit styl 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 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. 106).

- 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 stránkách 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 a přehráním některých akordů provedete testy. Libovolný prvek stylu zvolíte tlačítky na ovládacím panelu (VARIATION 1-4, INTRO 1-3, FILL 1-3, ENDING 1-3). Dalším stiskem START/STOP zastavíte přehrávání.
- Pokud jste na stránce režimu Guitar, můžete si poslechnout pattern, který programujete, který hraje v dané tónině.

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.: Běkteré zprávy Control Change nelze nahrát přímo integrovaným ovládním Pa500.

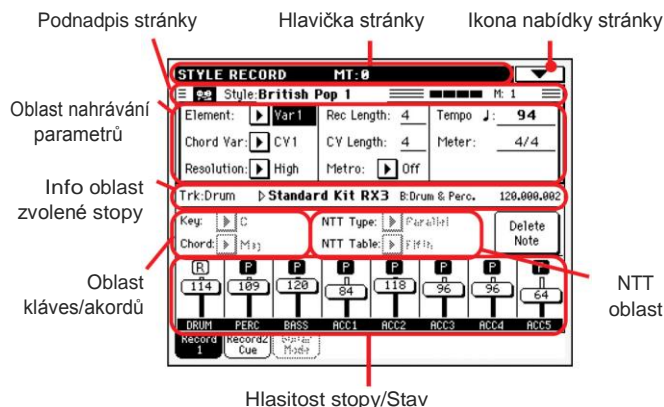
Veškeré povolené prvky lze přiřadit pedálu/ slideru/přepínači.

MIDI zprávy Control Change, vložené ze software na externím počítači, jsou importovány funkcí import ("Import: Import SMF" na str. 126).

Některé kontrolery jsou na konci patternu resetovány.

Hlavní stránka Record 1

Po stisku tlačítka RECORD a určení, zda chcete editovat existující styl nebo vytvořit nový, objeví se hlavní stránka režimu Style Record, se zvolenou záložkou "Record 1".



Hlavička stránky

Tento řádek zobrazuje aktuální pracovní režim a transpozici.



Jméno Pracovního režimu
Hlavní transpozice (v půltónech)

Jméno pracovního režimu

Jméno aktuálního pracovního režimu.

Hlavní transpozice

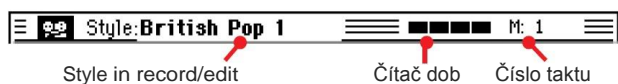
Hodnota hlavní transpozice v půltónech. Tuto hodnotu lze změnit tlačítky TRANSPOSE na ovládacím panelu.

Ikona Page menu

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
Čítač dob
Číslo taktu

Style in record/edit

Jméno aktuálního stylu v editoru či nahrávce.

Čítač dob

Tento indikátor zobrazuje aktuální dobu v rámci aktuálního taktu.

Číslo taktu

Aktuální takt, který nahráváte.

Oblast nahrávání parametrů

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.

- Pokud je prvek stylu Var1, Var2, Var3 nebo Var4, můžete zvolit jednu ze 6-ti akordových variací pro editaci.
- 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. 118).

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 (délka nahrávání)

►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.

Upozornění: 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.

Upozornění: 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. Jinak 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.

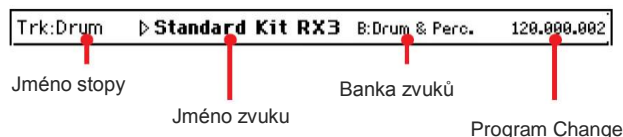
Pozn.: Aktuální tempo stylu bude zobrazeno při ukládání Style Performance v režimu Style Play (viz "Aktuální tempo" na str. 82).

Stupnice ▶STYLE

Stupnice (časová) prvku stylu. Tento parametr můžete změnit, jen je-li prvek stylu prázdný, tedy před spuštěním nahrávání.

Info oblast zvolené stopy

V tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě.



Jméno stopy

Jméno zvolené stopy:

Stopa stylu Drum Acc5.

Jméno zvuku ▶STYLE

Zvuk přiřazený zvolené stopě. Trojúhelník značí, že můžete stiskem jména otevřít okno Sound Select a zvolit jiný zvuk.

Banka zvuků

Banka, kam zvolený zvuk patří.

Program Change

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

Oblast Key/Chord

Key/Chord ▶STYLE

Tento párový parametr umožňuje definovat originální tóninu a typ akordu u aktuální akordové variace. Pokud jste v režimu Style Play, bude tento akord přehrán přesně tak, jak byl nahráný, bez NTT zpracování (viz výš).

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 "Durr" 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.

Pozn.: To se netýká režimu Guitar, který má jiná pravidla. Viz "Hlavní stránka – režim Guitar" na str. 110, kde je více informací.

Oblast NTT

NTT Type/Table

►STYLE

NTTs (Note Transposition Tables) je sofistikovaný algoritmus, který umožňuje aranžérům Korg konvertovat detekované akordy do hudebních patternů.

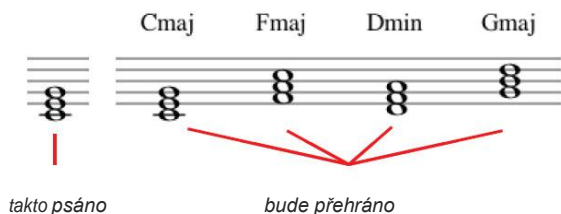
Note Transposition Table (NTT) určuje, jak bude aranžér transponovat noty patternu, když je akord detekován a neodpovídá přesně původnímu akordu variace. Např. pokud nahrajete variaci akordu CMaj a na klávesách je detekován CMaj7, aranžér musí transponovat některé noty a vytvořit scházející septimu.

Pozn.: Tyto parametry nelze zvolit u Drum, Percussion nebo Guitar stop a proto nejsou dostupné.

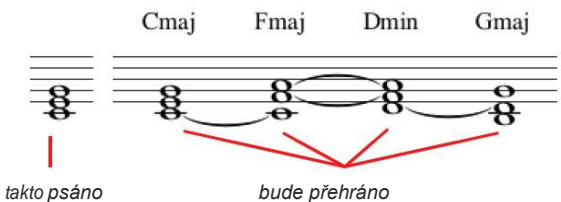
Pozn.: NTT parametry jsou programovány zvlášť pro každou stopu Style Element.

Jsou zde dva obecné typy NTT:

- Pokud zvolíte typ **Paralel**, noty jsou transponovány v oblasti, nastavené parametrem Wrap Around. Tyto hmaty se ideálně hodí pro melodické party.



- Pokud zvolíte typ **Fixed**, aranžér přesouvá co nejméně not, vytvoří legato linky a akord zní přirozeněji. To se ideálně hodí pro akordové stopy (smyčce, piano, atd...).



Pozn.: Aby se vyhovělo specifikacím Korg, je vhodné nastavit NTT na "No Transpose" u Intro 1 a Ending 1.

Paralel/Root Základní nota (v CMaj = C) se transponuje na scházející noty.

Paralel/Fifth Kvinta (v CMaj = G) se transponuje na scházející noty.

Podle nahrávky NTT = Root či 5th (Key/Chord = CMaj)



Pokud zahrajete CM7 s NTT = Root



Pokud zahrajete CM7 s NTT = 5th



Paralel/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 = CM7)



Pokud zahrajete CMaj s NTT = i-Series



Pokud zahrajete C7 s NTT = i-Series



Paralel/No Transpose

Akordy nejsou modifikovány a posunou se do nové tóniny beze změny. Pattern hraje přesně nahrané noty a je přesunut do nové tóniny, jak je. Standardní nastavení Intro 1 a Ending 1 v původních stylech Korg (kde byl akordový vývoj obvykle nahraný a měl by zůstat beze změny v libovolné tónině).

Fixed/Chord Tento hmat přesune tolik not, kolik může, vytváří legato linky a akord se mění přirozeněji. To se ideálně hodí pro akordové stopy (smyčce, piano, atd...). Naopak v režimu Paralel nejsou programované akordy transponovány podle parametru Wrap Around, ale vždy zůstávají kolem jeho originální pozice, hledají se společné noty mezi akordy.

Fixed/No Transpose

Programované noty lze transponovat pouze pomocí Master Transpose. Nikdy se netransponuje, pokud se změní akordy.

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 spusťte 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 zvolte stopu a kolečkem změňte hodnotu (nebo stiskem a posunem prstu po displeji).

Ikona stavu stopy

Stav stop. Stiskem této ikony změníte stav. ▶STYLE



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.

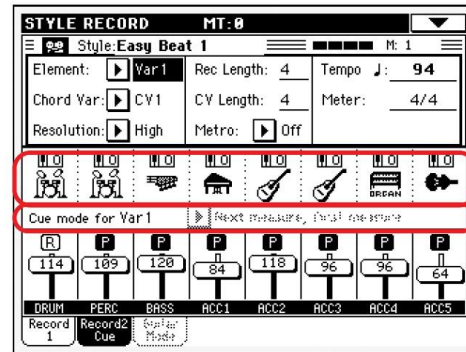
Jména stop

Pod slidery je vidět štítky jednotlivých stop.

Drum...Acc5 Zobrazení stop stylů.

Hlavní stránka Record 2/Cue

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". Kromě toho zde vidíte a můžete zvolit zvuky pro každou stylovou stopu a režim Cue pro prvky stylu.

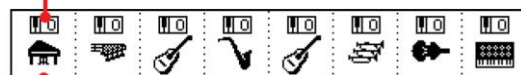


Oblast zvuků
Oblast Cue

Oblast zvuků

Zde vidíte zvuky a oktávovou transpozici 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 tuto hodnotu, tlačítka UPPER OCTAVE nebo na jděte editační stránku "Mixer/Tuning: Ladění" režimu Style Play (viz str. 89). 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 "Originální zvuky stylů" necháte v režimu Style Play neoznačený (viz str. 83).

Oblast Cue

Režim Cue pro [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

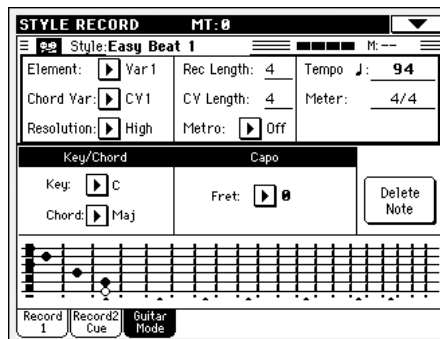
Prvek stylu se zadá ihned a spustí se od aktuálního taktu.

Next measure, first measure

Prvek stylu se zadá na začátku dalšího taktu a spustí se od prvního taktu.

Hlavní stránka – Režim Guitar

Pokud jste na hlavní stránce a stopa Guitar je zvolena, stiskem záložky "Guitar Mode" vyjede tato stránka. Zde můžete programovat režim Guitar:



Pozn.: Abyste mohli vstoupit na tuto stránku, musíte nejprve zvolit stopu Guitar (viz "Typ stopy" na str. 125). Jinak zůstane záložka Guitar Mode nepřístupná (šedá).

Pozn.: Pokud programujete stopu Guitar z externího sekvenceru, musíte zajistit, že stopy Guitar jsou napojeny na správný kanál. Jděte na stránku kanálů Global > MIDI > MIDI IN a přiřadte odpovídající stopu stylů (obvykle Acc1 ~ Acc5) stejnému kanálu stopy Guitar na externím sekvenceru. Pak jděte na stránku Style Record > Style Track Controls > Type/Tension/Trigger a nastavte stopu jako stopu typu "Gtr" (viz "Typ stopy" na str. 125).

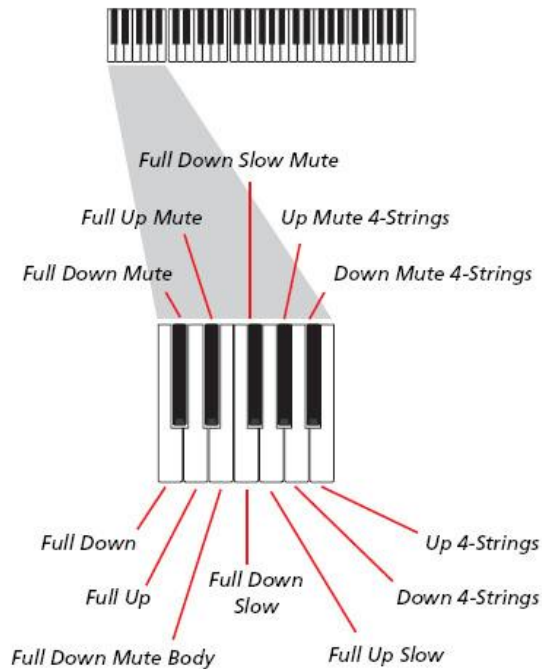
Režim Guitar umožňuje snadno tvořit realistické rytmické kytarové party, bez umělých, nehudebních kreací, typických pro MIDI programované kytarové party. Nahrajte pár note a získáte realistické stopy rytmické kytary, kde je každý akord hrán podle reálné pozice na kytarě a nikoliv generovaný pouhou transpozicí psaného patternu.

Prohlídka nahrávky

Nahrávání kytarové stopy se liší od ostatních stop, kde hrajete přesné noty melodické linky. U kytarových stop hrajete na klávesy, odpovídající režimu vybrnkávání, nebo hrajete pomocí arpeggia, s využitím kláves, odpovídajících šesti strunám (a speciální klávesy, odpovídající tónice a kvintě). Následující sekce popisují různé ovládání kláves.

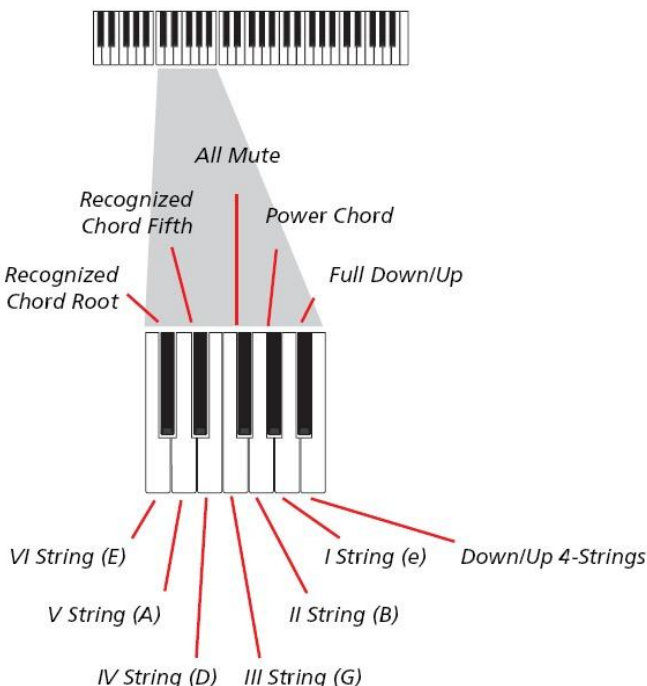
Nahrávání typů vybrnkávání

Nejnižší oktáva 61-klávesové klaviatury je vyhrazena pro zvolení typu **vybrnkávání**. Stiskem těchto kláves si můžete přehrát vzorky vybrnkávání:



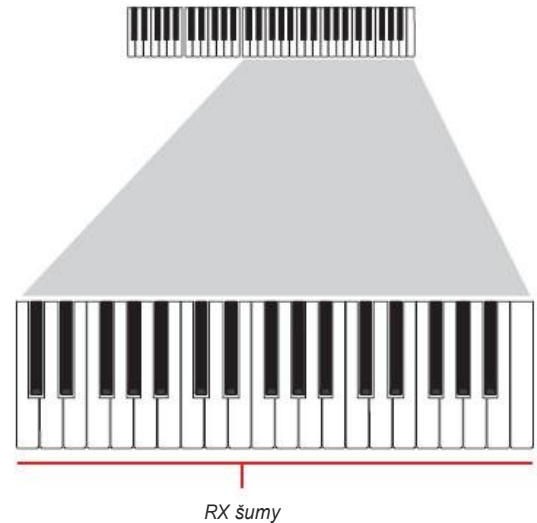
Nahrávání jednotlivých strun

Druhá oktáva 61-klávesové klaviatury je vyhrazena k volbě *jednotlivých strun* (nebo více) pro hraní arpeggia či plných akordů. Můžete buď volně hrát arpeggio v šestistrunných akordech, přiřazených klávesám C~A, nebo hrát rychleji jedno ze samplovaných arpeggií ve vyšších klávesách. Tónika je dostupná vždy na klávese C#, zatímco dominanta je vždy na klávese D#; s nimi můžete zahrát vždy nejnižší noty arpeggia. Tato oktáva rovněž zahrnuje klávesu umlčení 'all mute' (F#):



Nahrávání RX šumů

Kromě toho, horní tři oktávy 61-klávesové klaviatury využijete ke spouštění **RX šumů**:



Výběr kapodastru

Kromě typů vybrnkávání, jednotlivých strun a RX šumů, můžete zvolit i capo (kapodastr). Pamatujte, že tato volba může zabránit některým jednotlivým strunám v zaznění, podle sestavy akordu. Vždy vidíte, které struny hrají a které ne, dle popisu ve schématu vedle.

Výběr Key/Chord

Pattern se nahrává v tónině, určené párovými parametry Key/Chord. Ovšem tento parametr je akceptován jen během přehrávání prvků stylu Intro 1 a Ending 1. V Intro 1 a Ending 1 (obou akordových variací 1 a 2) můžete také zadat akordový rozvoj. To se děje na nejnižší MIDI oktávě (C-1 ~ H-1). Typy akordů se vkládají podle dynamiky, jak vidíte v následující tabulce:

Dyn.	Typ akordu	Dyn.	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, nahraný kytarový pattern je transponován podle akordu, který zahrajete na klaviatuře. Způsob transpozice závisí na naprogramovaném patternu, s volbou pozice, režimu vybrnkávání, atd...

Parametry kytarového režimu

Podrobný popis parametrů stránky režimu Guitar.

Key/Chord

►STYLE

Tento párový parametr umožňuje definovat originální tóninu a typ akordu. Parametr pracuje jiným způsobem, ve srovnání s ostatními stopami. Zatímco u jiných stop je referenční tónina využita pro NTT transpozici, u kytarových stop je rozdíl, jestli nahráváte akordovou variací, obsaženou v Intro 1 nebo Ending 1, popř. jinou akordovou variací:

- U Intro 1 a Ending 1, tento akord bude využitý jako referenční tónina pro akordový rozvoj.
- U všech ostatních akordových variací, tento akord využijete jen pro poslech během nahrávání. Při přehrávání v režimu Style Play, bude akord sledovat detekci akordu.

Capo (0, I...X)

►STYLE

Capo (z italského “capotasto”, “hlava hmatníku”) se posouvá po hmatníku kytary, takže u všech strun změní jednotně výšku. Využívá zkrácení strun, takže se mění i barva a poloha akordů (ale nikoliv jejich tvar).

0	Prázdné struny – bez kapodastru.
I...X	Poloha kopodastru na hmatníku (kde “I” odpovídá prvnímu pražci, “II” druhému, atd.).

Diagram

Diagram zobrazí, jak by měl být akord postaven na hmatníku. Zde je význam různých symbolů:

Černá tečka	Stisknutá struna prstem (zahraná nota).
Bílá tečka	Kvinta, hraná na klávěse D#2.
X	Nehraná nebo umlčená nota.
Thin bar	Barré (prst napříč přes všechny struny, jako posuvný kapodastr).
Fat bar	Kapodastr.

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.

Navíc můžete programovat styl v počítači a pak jej importovat funkcí Import (viz “Import: Import SMF” na str. 126).

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. 103.
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. (blíže o tom viz “Oblast zvuků” na str. 109).
9. Je-li potřeba, nastavte oktávovou transpozici pro každou stopu. **Pozn.:** Oktávová transpozice má vliv pouze na noty, vstupující z klaviatury a nikoliv z aranžmá.
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. 113.

Procedura nahrávání v reálném čase

1. Zvolte stopu pro nahrávání Ikona jejího stavu se přepne na (Record). (blíže o tom viz "Oblast hlasitosti/stavu stopy" na str. 109).

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, nalezením ikony  (Record).

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 několika 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.

Pozn.: Pokud nahráváte, **Rozsah kláves na stopě** (viz str. 124) je ignorován a stopu lze přehrávat v celém rozsahu klaviatury. Parametr **Local** (viz "Local Control On" na str. 206) je také automaticky nastaven na On, což umožňuje hrát na klávesy.

3. Jakmile ukončíte nahrávání, stiskem START/STOP zastavíte aranžér. Zvolte jinou stopu a přejděte na nahrávání celé akordové variace.

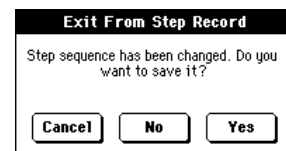
Pozn.: Můžete zvolit jinou stopu jen, když aranžér neběží.

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, doplnit zbývající doby mezerami, 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 trvání noty, editací parametrů "Duration" a "Velocity" (viz s. 130).
 - Pauzu vložíte stiskem tlačítka Rest na displeji. Její délka odpovídá délce kroku.
 - Chcete-li ligaturou propojit vloženou notu s předchozí, stiskněte tlačítko Tie na displeji. Nota bude vložena, propojena s předchozí, přesně stejného jména. 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, vloženého na konec, bude zkrácena, aby se vešla do celkové délky 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. Objeví se dialogový box s dotazem, zda chcete přerušit, odstranit nebo uložit změny.



Stisknete-li Cancel, práci přerušíte a můžete pokračovat v editaci. Pokud zvolíte No, změny se neuloží a okno Step Record se zavře. Pokud zvolíte Yes, změny se neuloží a okno Step Record se zavře.

8. 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.

- Z hlavní stránky režimu Style Record příkazem "Write Style" nebo "Exit from Record" ukončíte režim Style record, popř. jej uložíte do paměti (viz "Dialogový box Write Style" na str. 128), nebo všechny změny zrušíte.

Akordy a druhé hlasy v režimu Krokového nahrávání

Nemusíte vkládat jednotlivé noty na stopu. Je několik způsobů, jak vložit akordy a druhé hlasy. Některé si přiblížíme.

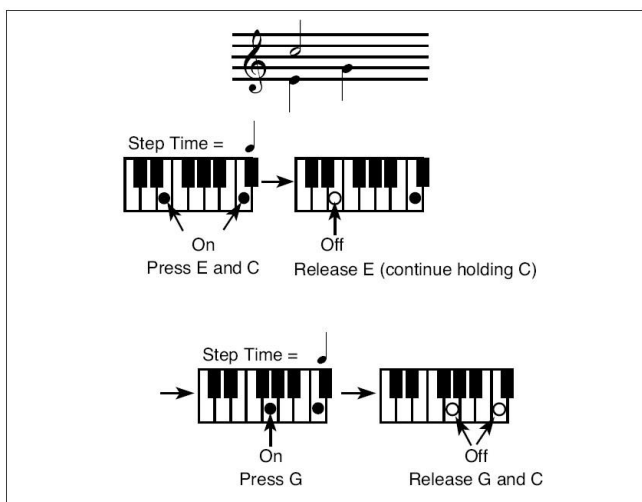
Vložení akordu. Jednoduše zahrajete akord, namísto jednotlivých not. Jméno události se týká první noty stisknutého akordu, následováno zkratkou "...".

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:

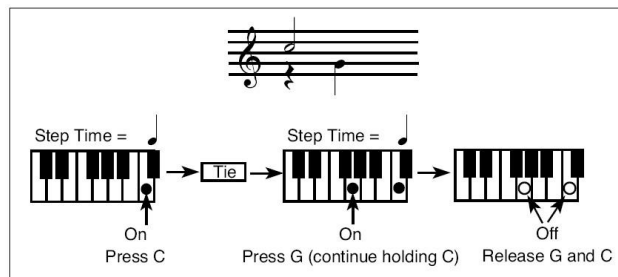
- Upravte hodnotu dynamiky první noty.
- Stiskněte první notu a podržte ji.
- Upravte hodnotu dynamiky druhé noty.
- Stiskněte druhou notu a podržte ji.
- Upravte hodnotu dynamiky třetí noty.
- Stiskněte třetí notu, pak uvolněte všechny noty.

Zadejte druhý hlas. Můžete vložit pasáže, kde držíte jednu notu, zatímco ostatní hlasy se volně pohybují.

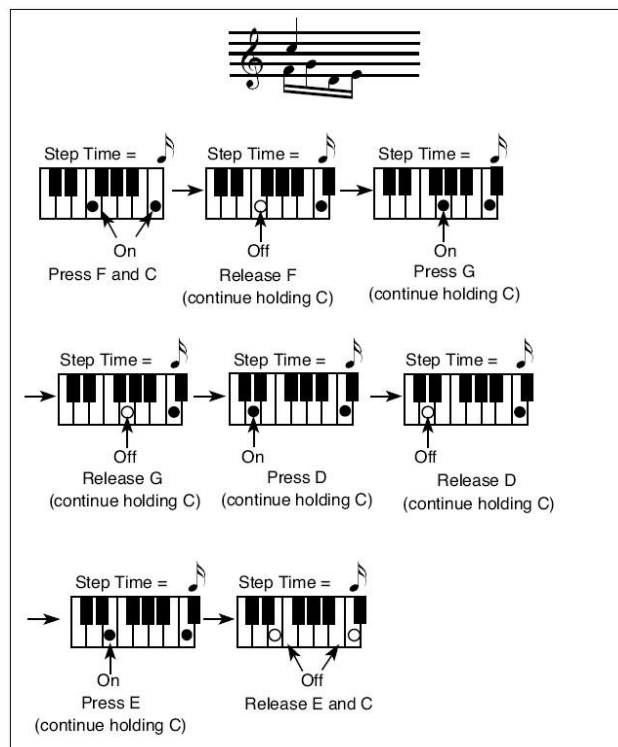
Př. 1:



Př. 2:



Př. 3:

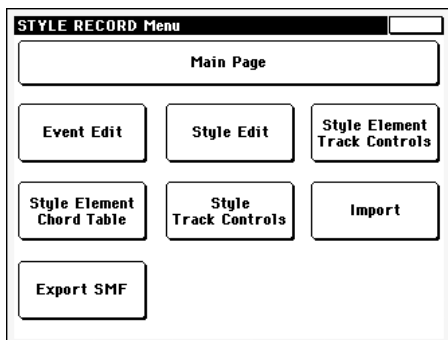


Nabídka Edit

Na kterékoliv stránce (mimo Step Record), můžete stiskem tlačítka MENU otevřít editační nabídku Style Record. Tato nabídka zpřístupňuje různé sekce editace Style Record.

V této nabídce zvolte sekci editace nebo stiskem EXIT ukončete 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.

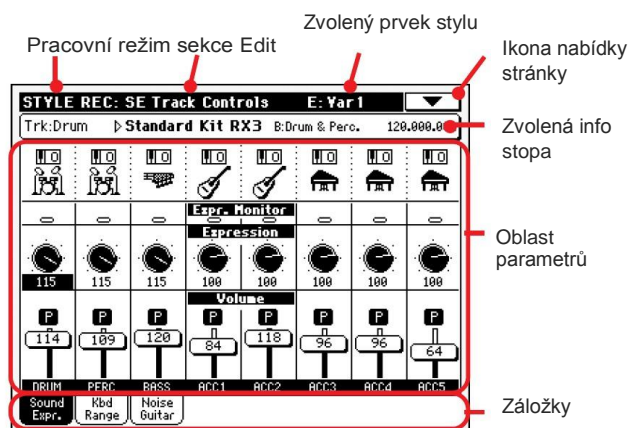


Pozn.: Pokud hraje styl, nelze přejít z hlavní stránky na stránky sekce Edit (viz str. 106). Nejprve zastavte přehrávání stiskem MENU.

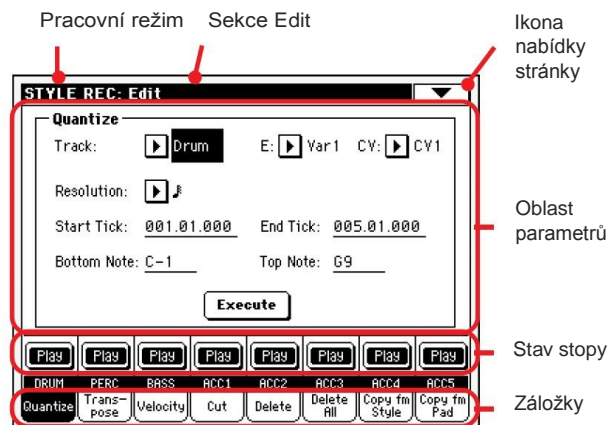
Pozn.: Když se přepínáte ze stránek sekce Edit (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) na jiné stránky nebo naopak, styl (pokud hraje) se automaticky zastaví.

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 Page menu

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 127).

Oblast parametrů

Každá stránka obsahuje různé parametry. Volbou záložky zvolte jednu ze stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekci od str. 116.

Stav stopy

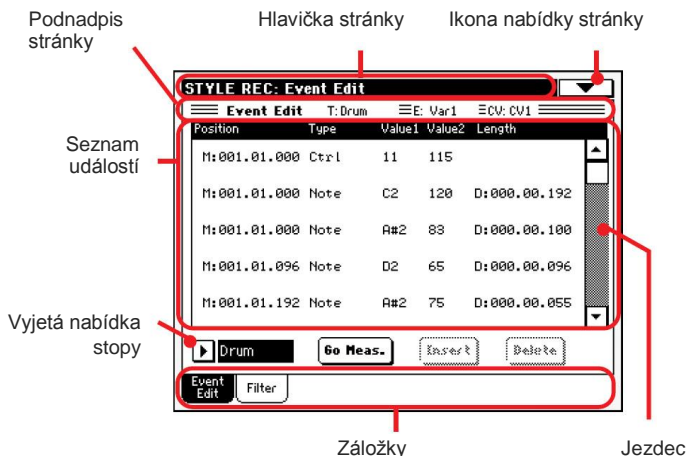
Těmito tlačítky nastavíte stav umlčení stop při editaci.

Záložky

Na záložkách 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. vyměnit notu za jinou nebo změnit intenzitu úhozu (tedy dynamiku). Viz "Procedura editace událostí" na str. 117, kde je více informací o editaci událostí.



Hlavička stránky

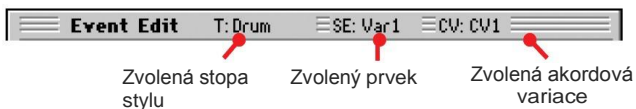
Viz "Hlavička stránky" na s.106.

Ikona nabídky stránky

Stiskem této ikony otevřete nabídku stránky. Viz "Nabídka Page" na str. 127.

Podnadpis stránky

Tato oblast zobrazuje některé informace o songu.



Zvolená stopa stylu

Zvolený prvek

Zvolená akordová variace

Zvolená stopa

Jméno stopy pro editaci. Ve vyjeté nabídce stopy vyberte jeden z dostupných stylů.

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. 106).

Seznam událostí

Ve výpisu událostí vidíte všechny události, obsažené na zvolené stopě pro zvolený prvek stylu.

Jezdcem projedte události. Můžete je také projet kombinací SHIFT + kolečko.

Dotykem zvolte událost. Zvolená událost se zvýrazní a je slyšet.

Position

Pozice události, vyjádřená ve formě 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' je takt
- 'bb' je doba
- 'ccc' je tick (každá čtvrtková doba = 384 ticků)

Úpravou tohoto parametru posunete událost na jinou pozici. Pozici pak můžete editovat jedním z následujících způsobů.

(a) Zvolte parametr a kolečkem změňte tempo, nebo

(b) zvolte parametr, pak se jej dotkněte znovu; objeví se 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, 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 změníte délku "000.00.000" na jinou hodnotu, není již možné vrátit k původní hodnotě. Nulová hodnota je spíše vzácná a týká se některých bicích a perkusních stop.

Scrollbar

Jezdcem procházíte události v sezmanu. (alternativou je Shift + kolečko).

Ostatní prvky

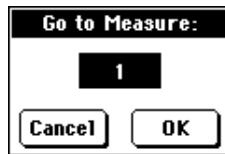
Vyjetá nabídka stopy

V této vyjeté nabídce zvolte stopu k editaci, v rámci aktuální akordové variace.

Drum...Acc5 Stopa stylu.

Go Meas.

Pokud sekvencer neběží, stiskem tohoto tlačítka otevřete dialogový box Go to Measure:



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 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. 103.
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. Stiskem START/STOP ji zastavíte. Scanování akordů nefunguje, takže si poslechněte 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. 116).
8. Na displeji se objeví výpis událostí, obsažených na zvolené stopě (uvnitř 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 jezdce.
10. Vyberte událost pro editaci dotykem na displeji. Obvykle to bývá nota, kterou lze editovat.

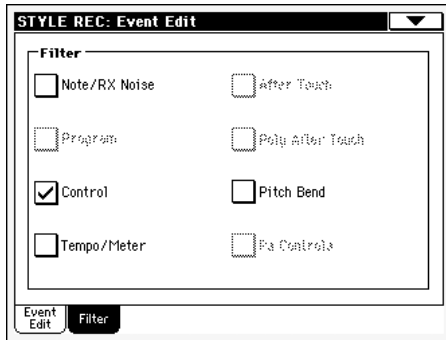
Více informací o typech událostí a hodnotách, viz "Event Edit: Editace událostí" na str. 116.

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. přejděte do jiného taktu (viz "Go Meas." na str. 117)
13. Dle popisu v kroku 4 si můžete stiskem START/STOP poslechnout, jak zní pattern po změnách. Dalším stiskem START/STOP zastavíte 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 událost, zvolenou na displeji.
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.

VAROVÁNÍ: Jestliže zvolíte existující styl a potvrdíte zápis, starší styl bude vymazán a nahrazen novým. Uložte styly, které nechcete ztratit, na kartu, 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 "skryty" 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.

Řídící funkce	CC# (Control Change číslo)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression(*)	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

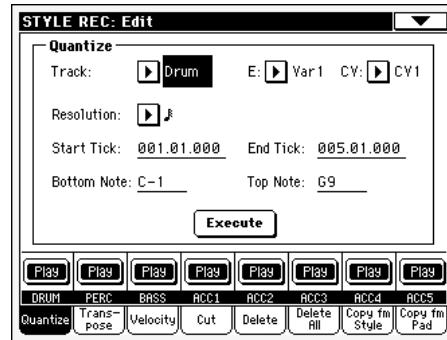
(*). Události Expression nelze vložit na počáteční pozici (001.01.000). Hodnota Expression je již standardně mezi parametry "hlavičky" prvků stylu.

Tempo/Meter Změny tempa a stupnice (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.

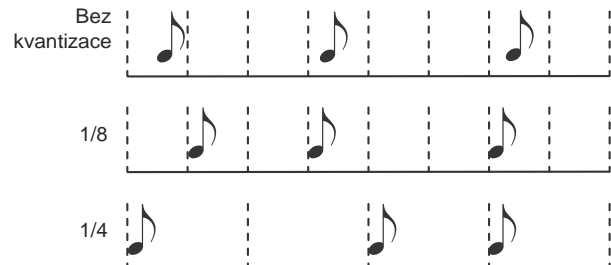
Drum...Acc5 Zvolená stopa.

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 kvantizace.

Pokud je akordová variace čtyři takty dlouhá a chcete je zvolit všechny, na startu bude pozice 1.01.000 a na konci 5.01.000.

Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu kvantizace. Pokud zvolíte stejnou notu jako parametr Bottom i Top, můžete vybrat jeden perkusní nástroj pro stopu 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 Track status

Stavy stop. Stiskem této ikony změníte stav.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

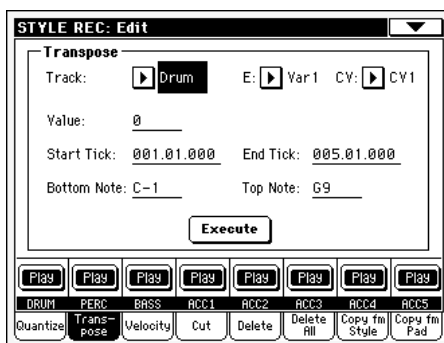
Jména stop

Pod těmito tlačítky jsou štítky jednotlivých stop.

Style Edit: Transpose

Na této stránce můžete transponovat zvolené stopy.

Pozn.: Po transpozici nezapomeňte nastavit parametr "Key/Chord" na hlavní stránce režimu Style Record (viz str. 107).



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 kvantizace.

Pokud je akordová variace čtyři takty dlouhá a chcete je zvolit všechny, na startu bude pozice 1.01.000 a na konci 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. Since in a Drum Kit each instrument is assigned to a different note of the scale, transposing a percussive instrument means assigning the part to a different instrument.

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.



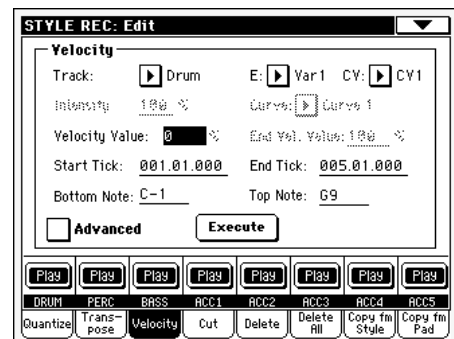
Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Jména stop

Pod těmito 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 pro 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. Dynamika všech not v celé akordové variaci se změní.

Drum...Acc5 Zvolená 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.

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 změny. Pokud zvolíte stejnou notu, pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jen rytmický nástroj na stopě Drum nebo Percussion.

Advanced

Pokud tento box označíte, parametry "Intensity", "Curve", "Start Velocity Value" a "End Velocity Value" je možné editovat.

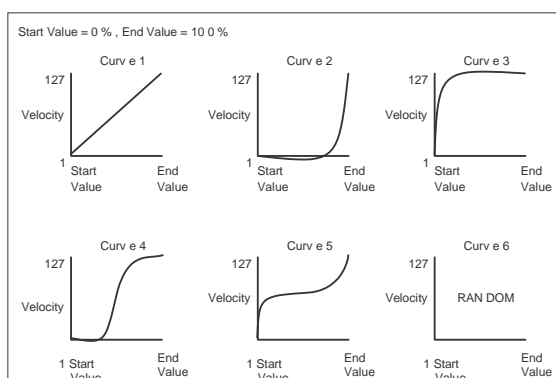
Intensity

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Tímto parametrem určíte stupeň, jakým budou data dynamiky nastavena vůči zadání křivce v "Curve".

0...100% Intenzita. 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

(Only available in Advanced mode). Změna dynamiky na prvním a posledním ticku ve zvoleném rozsahu.

0...100 Změna dynamiky v procentech.

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.



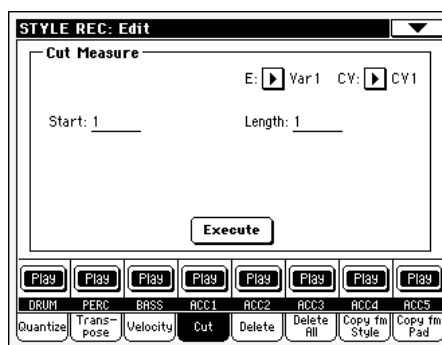
Stav Mute. Zvuk stopy není slyšet.

Jména stop

Pod tlačítka jsou štítky jednotlivých stop.

Style Edit: 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.

E / CV (Style Element/Chord Variation)

Těmito parametry zvolte prvek stylu a akordovou variaci pro editaci.

Start

Bude ořezán první takt.

Length

Bude ořezáno několik taktů.

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.



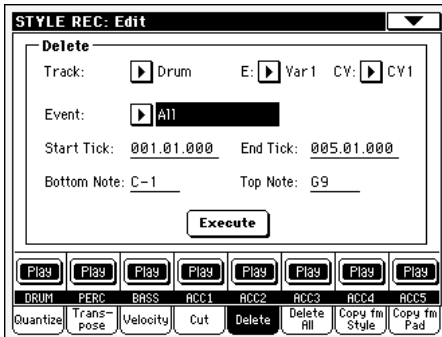
Stav Mute. Zvuk stopy není slyšet.

Jména stop

Pod tlačítka jsou štítky jednotlivých stop.

Style Edit: Delete

Na této stránce můžete vymazat MIDI události ze stylu. Tato funkce neodstraní takty z patternu. Chcete-li odstranit celý takt, použijte funkci Cut (viz "Style Edit: Cut" na str. 120)



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

E / CV (Style Element/Chord Variation)

Těmito parametry zvolte 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 Zvolená stopa.

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 After Touch.

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. 105, 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 Track status

Stavy stop. Stiskem této ikony změníte stav.

Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

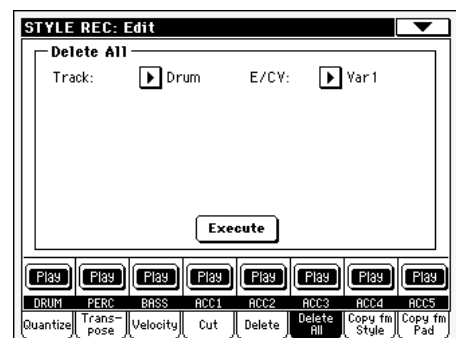
Stav Mute. Zvuk stopy není slyšet.

Jména stop

Pod tlačítky jsou štítky jednotlivých stop.

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. When E/Track=All a CV=All, celý styl je vymazán a všechny parametry jsou nastaveny do standardního stavu.

Var1...CountIn

Prvek stylu.

V1-CV1...C1-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.

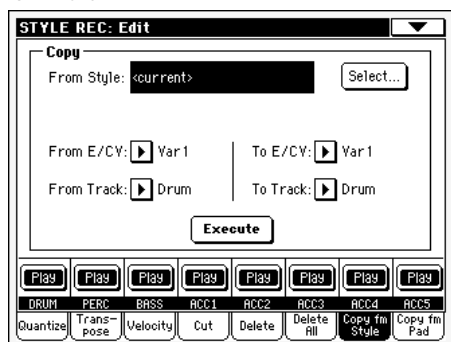
Jména stop

Pod tlačítka jsou štítky jednotlivých stop.

Style Edit: Copy from Style

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.

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.

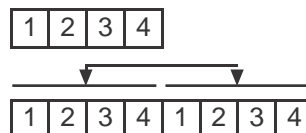
Track names

Pod tlačítka jsou štítky jednotlivých stop.

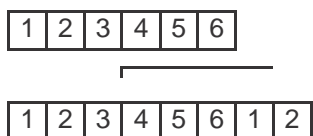
Kopírování akordové variace jiné délky

Můžete kopírovat akordovou variaci do jiné, s jinou délkou. Pamatujte však na následující:

- Pokud je zdrojová délka 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.

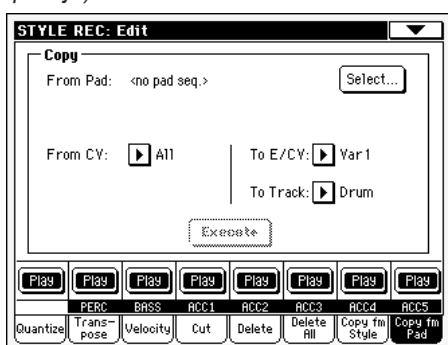


Pozn.: Snažte se předejít kopírování akordové variace s jiným rytmem, např. 4/4 akordovou variací do 3/4.

Pad Edit: Copy from Pad

Zde můžete zkopírovat akordovou variaci z padu. Proto 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 vyberte zdrojový pad ke zkopírování 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 Akordová variace.

To CV (Chord Variation)

Tímto parametrem vyberte cílovou akordovou variaci v aktuálním padu.

CV1...CV6 Cílová akordová variace. Automaticky nastaveno na All, je-li parametr "From CV" také nastaven na All.

To Track

Tímto parametrem zvolíte cílovou stopu ke kopírování.

All Všechny stopy zvoleného stylu, prvku stylu nebo akordové variace.

Drum-Acc5 Jedna stopa zvoleného stylu, prvku stylu nebo akordové variace.

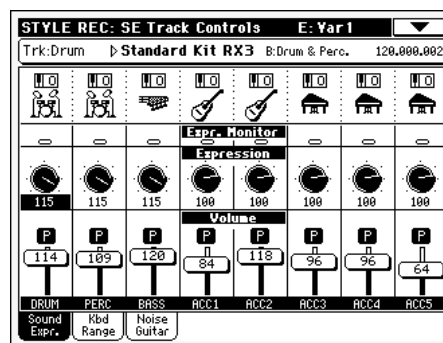
Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

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. 83), 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. To je 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. 129).

Info oblast zvolené stopy ▶STYLE

Viz "Info oblast zvolené stopy" na str. 107, kde je více informací.

Oblast zvuků ▶STYLE

Viz "Oblast zvuků" na str. 109, kde je více informací.

Oblast Expression Expression Monitor

Tímto indikátorem ověříte, zda jsou zprávy CC#11 (Expression) na stopě. Zprávy Expression, obsažené na stopě, mohou změnit hlasitost stopy. Je velmi obtížné je zachytit – aniž byste pečlivě četli všechny události na stránce Event Edit.

Tento monitor by měl pomoci udržet stopu a zachovat přístup k editaci událostí pouze na stopách, obsahujících zprávy. Stiskem tlačítka START/STOP spustíte přehrávání a sledujete indikátory. Pokud se jeden z nich rozsvítí, můžete vstoupit na Event Edit u odpovídající stopy a upravit nebo odstranit zprávy Expression.

Expression ▶STYLE

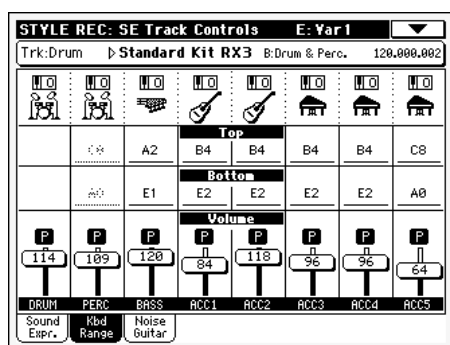
Těmito knoby nastavíte hodnotu Expression (CC#11) odpovídající stopy. Tuto hodnotu vidíte na začátku seznamu Event Edit (viz "Event Edit: Editace událostí" na str. 116). Různé hodnoty Expression lze definovat pro každý prvek stylu. Tímto způsobem můžete nastavit jinou hlasitost prvku stylu, relativně k obecné hlasitosti, nastavené v hlavičce stylu.

Oblast hlasitosti

Tyto hodnoty určují hlasitost a stav každé stopy. Viz str. 109, kde je více informací. Hodnota hlasitosti je stejná pro celý styl. Ovládním Expression nastavíte relativní úroveň 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 doprovodného nástroje. 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 ignorován během nahrávání. 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

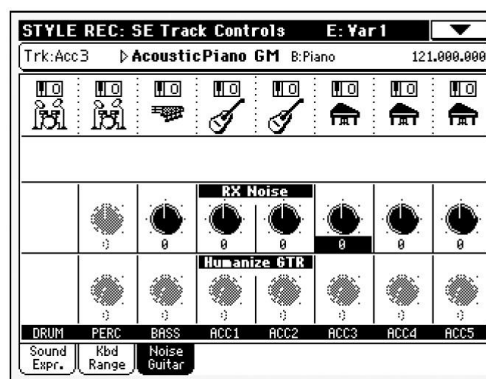
Těmito parametry nastavíte dolní a horní hranici rozsahu kláves na odpovídající stopě aktuálního prvku stylu.

Oblast hlasitosti

Tyto hodnoty určují hlasitost a stav každé stopy. Viz str. 109, kde je více informací.

Style Element Track Controls: Noise/Guitar

Nová stránka Noise/Guitar byla přidána v režimu Style Record > Track Controls.



RX Noise ▶STYLE

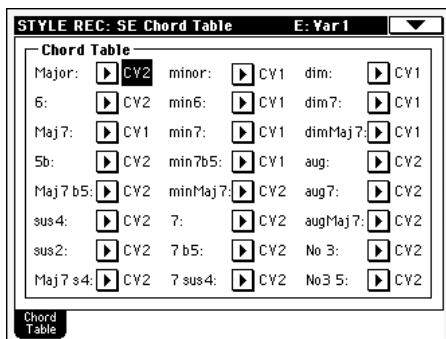
Zde nastavíte hlasitost RX šumu na odpovídajících stopách. Aplikuje se na všechny typy stop (pro daný zvuk včetně RX šumů).

Humanize GTR ▶STYLE

Tímto ovládním aplikujete náhodnou hodnotu na pozici, dynamiku a délku not kytarových stop (viz "Typy kytarových stop" na str. 125). Toto ovládní nemá žádný vliv na ostatní typy stop.

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).

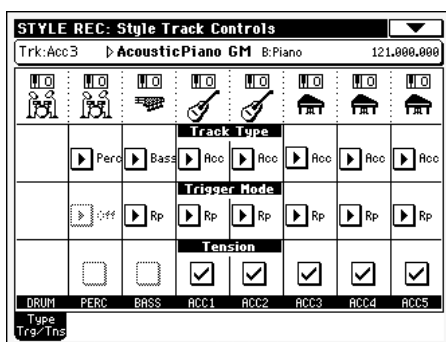
Chord / Chord Variation

►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.

Gtr Kytarová stopa. Tento typ stopy využívá kytarový režim při tvorbě vybrnkávání (viz "Hlavní stránka Kytarový režim", str. 110). Pokud jej zvolíte, nelze editovat parametr "Tension".

Trigger Mode

►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 terdecimu), které zazní v rámci doprovodu, dokonce i když původně nebyly v patternu stylu. Tento parametr určuje, zda bude nebo nebude Tension přidán k detekovanému akordu na doprovodných stopách.

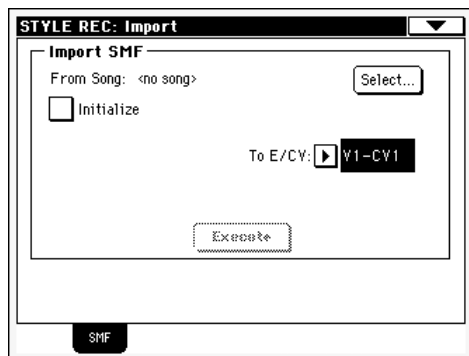
On Tension bude přidán.

Off Tension nebude přidán.

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 Pa500.



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 "Inicialize" nebo prázdným prvkem stylu.

Tip: Pokud importujete první akordovou variaci prvku stylu, vyplatí 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 stupnice 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 nové délky patternu.

Pokud programujete akordovou variaci na externím sekvenceru, přiřaďte každou stopu stylů správnému MIDI kanálu, podle následující tabulky.

MIDI kanál(y)	Pa500 stopa
9	Bass
10	Drum
11	Percussion
12-16	Accompaniment 1-5

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 cílového prvku stylu (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 E/CV

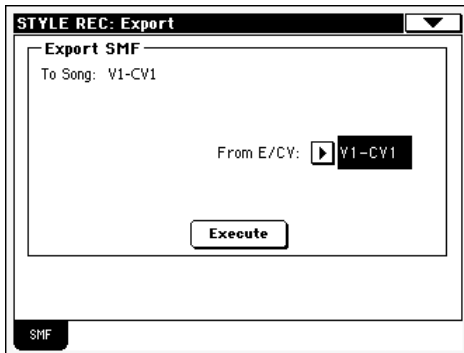
Tímto parametrem vyberte cílovou akordovou variaci.

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 ji stiskem tohoto tlačítka vyexportujete jako standardní MIDI soubor. Objeví se běžný selektor souborů. Zvolte cílové zařízení a adresář, potom stiskněte Save. Po stisku Save se objeví dialogový box, umožňující přiřadit jméno souboru.

Nabídka Page

Stiskem ikony nabídky stránek otevřete tuto nabídku. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv na displeji zavřete nabídku bez volby příkazu.

Write Style	Copy Chord Table
Undo	Delete Current Track
Copy Key/Chord	Overdub Stop Recording
Copy Sound	Solo Track
Copy Expression	Exit from Record
Copy Keyboard Range	

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 Key/Ch (Copy Key/Chord) tlačítko

Tímto příkazem otevřete dialogový box Copy Key/Chord a zkopírujete nastavení Key/Chord aktuálně zvolené stopy do všech stop se stejnou akordovou variací nebo do celého stylu. Viz "Dialogový box Copy Key/Chord" na str. 128, kde je více informací.

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. 129, 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 Keyboard Range, 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 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. 130).

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.

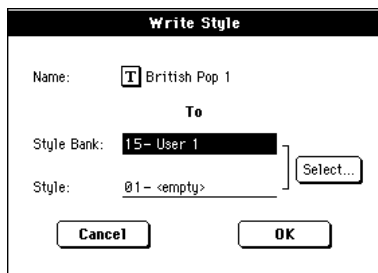
[SHIFT] Podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze stop zde nastavíte Solo. Stejným způsobem naopak deaktivujete Solo funkci u Solo stop.

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 Style.



Parametry, uložené ve stylu jsou v uživatelském manuálu označeny symbolem **▶STYLE**.

Name ▶STYLE

Jméno stylu, který ukládáte. Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) za jménem otevřete okno textového editoru.

Style Bank

Cílová banka stylů. Každá banka odpovídá jednomu tlačítku STYLE SELECT. Kolečkem zvolte jinou banku.

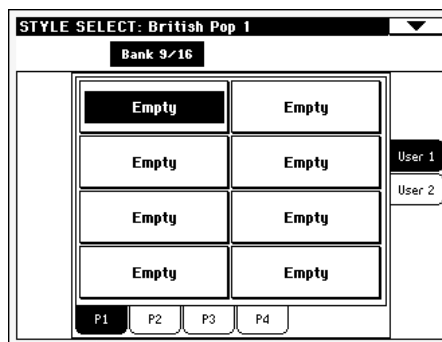
Style

Cílové místo pro styl ve zvolené bance. Kolečkem zvolte jiné místo.

Pozn.: *User styl je vždy uveden, když chcete zapsat styl. Můžete však přepsat tovární styl, když ponecháte parametr "Factory Style and Pad Protect" neoznačený (viz str. 223).*

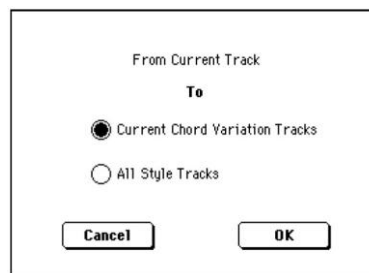
Tlačítko Select...

Stiskem tohoto tlačítka otevřete okno Style Select a zvolíte cílové místo.



Dialogový box Copy Key/Chord

Toto okno otevřete výběrem položky Copy Key/Chord z nabídky stránky. Zde 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

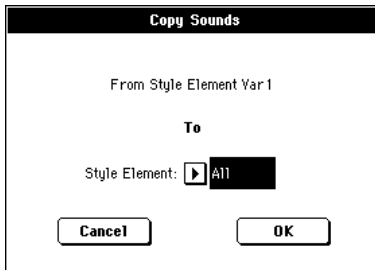
Key/Chord aktuální stopy bude zkopírován do všech stop aktuální akordové variace.

All Style Tracks

Key/Chord aktuální stopy bude zkopírován do všech stop stylu (tedy všech akordových variací).

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

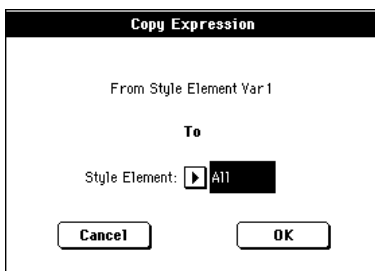
Cílový prvek stylu.

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

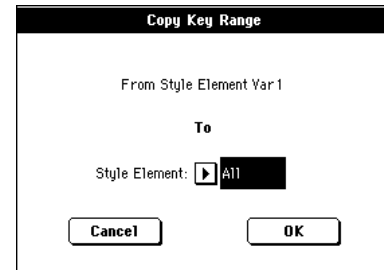
Cílový prvek stylu.

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

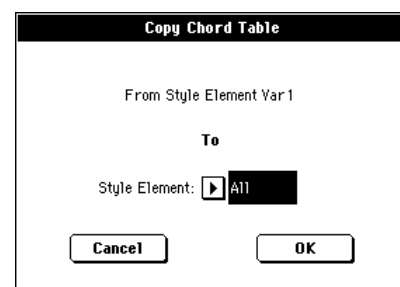
Cílový prvek stylu.

All Nastavení bude zkopírováno do všech prvků stylu pro editaci.

Var1...CountIn Prvek stylu, do kterého se bude kopírovat.

Dialogový box Copy Chord Table

Toto okno otevřete výběrem položky Copy Chord Table z nabídky stránky. Zde můžete kopírovat všechny tablatury, přiřazené stopám aktuálního prvku stylu do jiného prvku stylu.



From Style Element

Nelze editovat. Aktuálně zvolený prvek stylu.

To Style Element

Cílový prvek stylu.

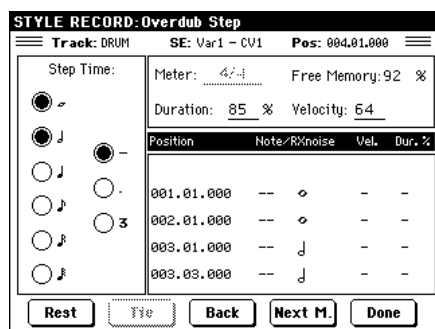
All Nastavení bude zkopírováno do všech prvků stylu pro editaci.

Var1...CountIn Prvek stylu, do kterého se bude kopírovat.

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 (Zvolená stopa)

Jméno zvolené stopy pro nahrávání.

DRUM...ACC5

Stopa stylu.

SE (Zvolený prvek stylu)

Viz „Element (prvek stylu)“ na str. 106.

CV (Zvolená akordová variace)

Viz „Chord Var (akordová variace)“ na str. 106.

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.

Hodnoty Step Time

Délka události, kterou vkládáte.



Notová hodnota.

Standard (–) Standardní hodnota vybrané noty.

Dot (.) Zvýší 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. 112, 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 zahrané 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

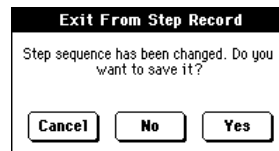
Přejde na předchozí krok a vymaže vloženou událost.

Next M. (Next Measure)

Přejde na následující takt a zbývající prostor vyplní pauzami.

Done

Ukončí režim Step Record. Objeví se dialogový box s dotazem, zda chcete přerušit, odstranit nebo uložit změny.



Pokud stisknete Cancel, vrátíte se zpět a můžete pokračovat v editaci. Pokud zvolíte No, změny se neuloží a okno Step Record se zavře. Pokud zvolíte Yes, změny se uloží a okno Step Record se zavře.

Režim Pad Record

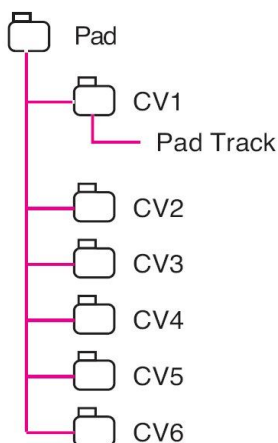
Po vstupu do režimu Pad Record můžete tvořit vlastní pady nebo editovat existující.

Struktura padů

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 sekvenční 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.

Aplikují se stejné rozdíly mezi typy stop (viz „Typy stop“ na str. 142).

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 Pad Record můžete vytvářet či editovat hudební patterny padu, 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. 144).

- Po editaci parametrů stopy padů v režimu Style Play je uložte do Stylu Performance příkazem Write Current Style Performance z nabídky stránky režimu Style Play (viz „Dialogový box Write Style Performance“ na str. 102).

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** zvolíte existující pad k 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 do User padu. (Pady lze uložit mezi tovární 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 pod tlačítko Pad a nastavením různých nastavení Padů (Volume, Pan a A/B FX Send... Viz „Pad/ Switch: Pad“ na str. 97). Nakonec uložte nastavení Padu příkazem „Write Current Style Performance“ z nabídky stránky.

Pozn.: Pokud jste v režimu Record, je nožní spínač neaktivní. Naopak volume/expression pedály lze použít.

Ukončení uložením či zrušením 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. 144).
- 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 v 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.

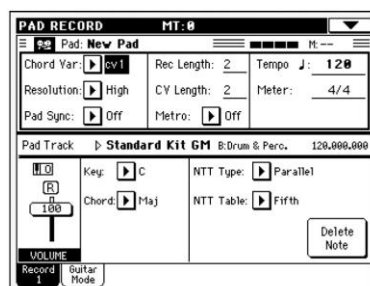
- Pokud jste na stránce Main, Event Edit, Quantize, Transpose, Velocity nebo Delete, můžete si poslechnout vybranou akordovou variaci. Stiskem START/STOP zjistíte, jak zní. Dalším stiskem START/STOP zastavíte přehrávání.
- Pokud jste na stránkách Sounds/Expression, Keyboard Range, Chord Table, Trigger/Tension, Delete All, Copy, Style Element Controls nebo Style Control, můžete si poslechnout celý pad. Stiskem START/STOP a přehráváním některých akordů provedete testy.

Pozn.: V tomto režimu hraje pattern vždy ve smyčce, dokonce i když je parametr "Typ Padu" nastaven na "One Shot" (viz str. 141).

Pozn.: V režimu Pad Record je automaticky zvolen režim rozeznání akordů Fingered 3.

Hlavní stránka - Record 1

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 nahrávání parametrů

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 polohy.
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 (délka nahrávání) ▶ 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).

Upozornění: 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.

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.

Upozornění: 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. 144).

Metro (Metronom)

Zde můžete nastavit metronom.

- Off Žádný klik metronomu nebude při nahrávání slyšet. Jinak 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 se nebude nahrávat, ale bude využita jen pro testování patternu na různých rychlostech při editaci nebo 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.

Info oblast stopy Padu

V tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě.



Jméno zvuku ▶ PAD

Zvuk přiřazený zvolené stopě padu. Trojúhelník značí, že můžete stiskem jména otevřít okno Sound Select a zvolit jiný zvuk.

Banka zvuků ▶ PAD

Banka, kam zvolený zvuk patří.

Program Change ▶ PAD

Číslo 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.

Přestože se hodnota nezapamatuje do Padu, transpozice bude využita při nahrávání. Např. pokud zahrajete C4 a +1 zvolíte oktávovou transpozici, bude nahraný tón C5.

Virtual slider

Virtuální slider na displeji zobrazuje hlasitost stopy. Chcete-li změnit hlasitost, dotkněte se slideru a kolečkem změňte hodnotu (nebo dotykem a potažením prstu po displeji).

Tato hodnota se nezapamatuje do Padu a je využita jen pro testování hlasitosti Padu během editace nebo nahrávání.

Ikony stavu stopy

Stavy stop. Stiskem této ikony změníte stav.

P Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

M Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

R Stav nahrávání. 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 nahraný, bez NTT zpracování (viz níž).

Oblast NTT

NTT Type/Table

▶PAD

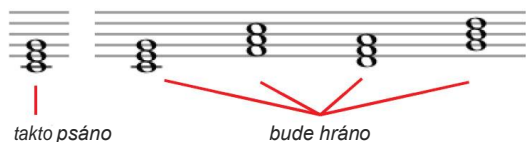
NTTs (Note Transposition Tables) je sofistikovaný algoritmus, který umožňuje aranžérům Korg konvertovat detekované akordy do hudebních patternů. Note Transposition Table (NTT) určuje, jak bude aranžér transponovat noty patternu, když je akord detekován a neodpovídá přesně původnímu akordu variace. Např. pokud nahrajete variaci akordu CMaj a na klávesách je detekován CMaj7, aranžér musí transponovat některé noty a vytvořit scházející septimu.

Pozn.: Tyto parametry nelze zvolit u Drum, Percussion nebo Guitar stop a proto nejsou dostupné.

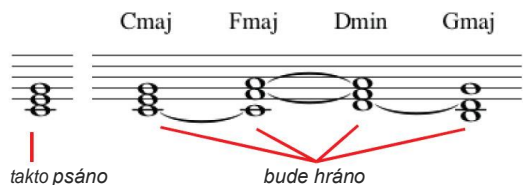
Pozn.: NTT parametry jsou programovány zvlášť pro každou stopu Style Element.

Jsou dva obecné typy NTT:

- Pokud zvolíte typ **Parallel**, noty jsou transponovány v oblasti, nastavené parametrem Wrap Around. Tyto hmaty se ideálně hodí pro melodické party.



- Pokud zvolíte typ **Fixed**, aranžér přesouvá co nejméně not, vytvoří legatové linky a akord zní přirozeněji. To se ideálně hodí pro akordové stopy (smyčce, piano, atd...).



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/Fifth Kvinta (v CMaj = G) se transponuje na scházející noty.



Je-li nahráno s NTT = Root or 5th (Key/Chord = CMaj)



Pokud hrajete CM7 s NTT = Root



Pokud hrajete 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 = CM7)



Pokud zahrajete CMaj s NTT = i-Series



Pokud zahrajete CM7 s NTT = i-Series

Parallel/No Transpose

Akordy nejsou modifikovány a posunou se do nové tóniny beze změny. Pattern hraje přesně nahrané noty a je přesunut do nové tóniny, jak je. Standardní nastavení Intro 1 a Ending 1 v původních stylech Korg (kde byl akordový vývoj obvykle nahraný a měl by zůstat beze změny v libovolné tónině).

Fixed/Chord Tento hmat přesune tolik not, kolik může, vytváří legato linie a akord se mění 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.

Fixed/No Transpose

Programované noty lze transponovat pouze pomocí Master Transpose. Nikdy se netransponuje, pokud se změní akordy.

Tlačítko Delete Note

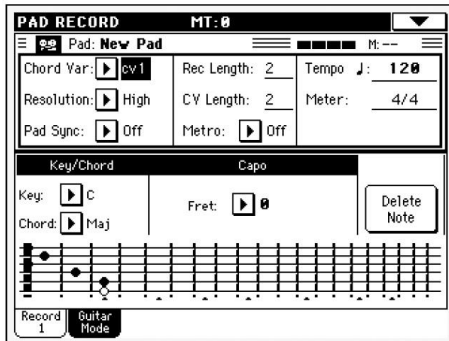
Tímto příkazem vymažete jednu notu nebo jeden perkusní nástroj ze stopy. Např. chcete-li vymazat virbl, podržte notu D2 (odpovídá virblu).

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.

Hlavní stránka – Režim Guitar

Pokud jste na hlavní stránce a stopa Guitar je zvolena, stiskem záložky "Guitar Mode" vyjede tato stránka. Zde můžete programovat režim Guitar:



Pozn.: Abyste mohli vstoupit na tuto stránku, musíte nejprve zvolit stopu Guitar (viz "Typ stopy" na str. 142). Jinak zůstane záložka Guitar Mode nepřístupná (šedá).

Pozn.: Pokud programujete stopu Guitar z externího sekvenceru, musíte zajistit, že stopy Guitar jsou napojeny na správný kanál. Jděte na stránku kanálů Global > MIDI > MIDI IN a přiřaďte odpovídající stopu stylů (obvykle Acc1 ~ Acc5) stejnému kanálu stopy Guitar na externím sekvenceru. Pak jděte na stránku Style Record > Style Track Controls > Type/Tension/Trigger a nastavte stopu jako stopu typu "Gtr" (viz "Typ stopy" na str. 142).

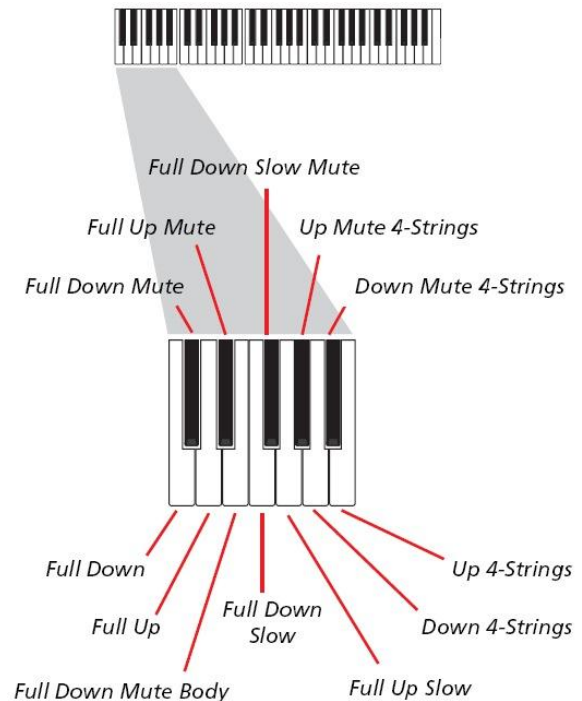
Režim Guitar umožňuje snadno tvořit realistické rytmické kytarové party, bez umělých, nehudebních kreací, typických pro MIDI programované kytarové party. Nahrajte pár note a získáte realistické stopy rytmické kytary, kde je každý akord hrán podle reálné pozice na kytáře a nikoliv generovaný pouhou transpozicí psaného patternu.

Prohlídka nahrávky

Nahrávání kytarové stopy se liší od ostatních stop, kde hrajete přesné noty melodické linky. Na kytarových stopách můžete hrát na klávesách, odpovídajících režimům vybrnkávání, nebo spouštět arpeggio klávesami, odpovídajícími šesti strunám (a speciálními klávesami, které odpovídají tónice a dominantě). Následující sekce popisují různé ovládání kláves.

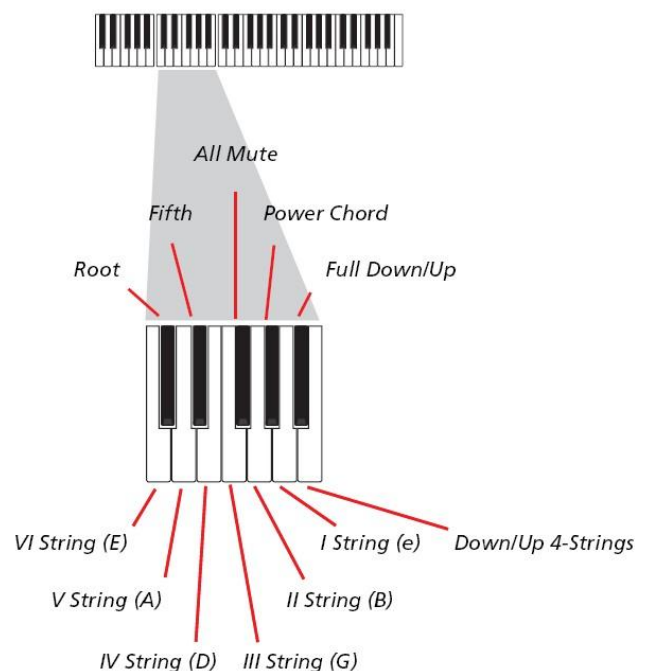
Nahrávání typů vybrnkávání

Nejnižší oktáva 61-klávesové klaviatury je vyhrazena pro zvolení typu **vybrnkávání**. Stiskem těchto kláves si můžete přehrát vzorky vybrnkávání:



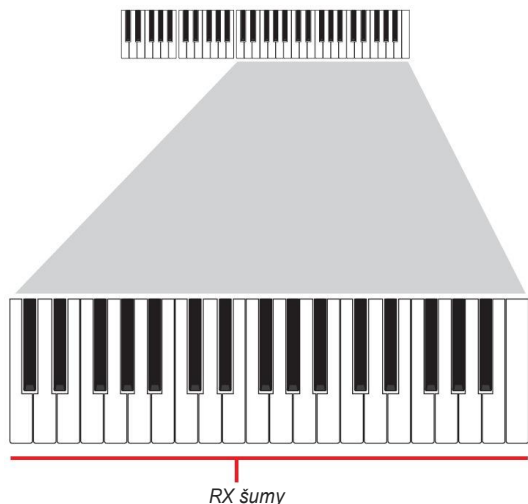
Nahrávání jednotlivých strun

Druhá oktáva 61-klávesové klaviatury je vyhrazena k volbě **jednotlivých strun** (nebo více) pro hraní arpeggia či plných akordů. Můžete buď volně hrát arpeggio v šestistrunných akordech, přiřazených klávesám C~A, nebo hrát rychleji jedno ze samplovaných arpeggií ve vyšších klávesách. Tónika je dostupná vždy na klávese C#, zatímco dominanta je vždy na klávese D#; s nimi můžete zahrát vždy nejnižší noty arpeggia. Tato oktáva rovněž zahrnuje klávesu umlčení 'all mute' (F#):



Nahrávání RX šumů

Kromě toho, horní tři oktávy 61-klávesové klaviatury využijete ke spouštění **RX šumů**:



Výběr kapodastru

Kromě typů vybrnkávání, jednotlivých strun a RX šumů, můžete zvolit i capo (kapodastr). Pamatujte, že tato volba může zabránit některým jednotlivým strunám v zaznění, podle sestavy akordu. Vždy vidíte, které struny hrají a které ne, dle popisu v níže uvedeném Diagramu.

Výběr Key/Chord

Pattern se nahrává v tónině, určené párovými parametry Key/Chord. Ovšem tento parametr je akceptován jen během přehrávání prvků stylu Intro 1 a Ending 1. V Intro 1 a Ending 1 (obou akordových variací 1 a 2) můžete také zadat akordový rozvoj. To se děje na nejnižší MIDI oktávě (C-1 ~ H-1). Typy akordů se vkládají podle dynamiky, jak vidíte v následující tabulce:

Dyn.	Typ akordu	Dyn.	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, nahraný kytarový pattern je transponován podle akordu, který zahrajete na klaviatuře. Způsob transpozice závisí na naprogramovaném patternu, s volbou pozice, režimu vybrnkávání, atd...

Parametry kytarového režimu

Podrobný popis parametrů stránky režimu Guitar.

Key/Chord

►STYLE

Tento párový parametr umožňuje definovat originální tóninu a typ akordu. Parametr pracuje jiným způsobem, ve srovnání s ostatními 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 detekci akordu.
- U Intro a Ending 1 a 2, tento akord bude využitý jako referenční tónina pro akordový rozvoj.

Capo (0, I...X)

►STYLE

Capo (z italského "capotasto", "hlava hmatníku") se posouvá po hmatníku kytary, takže u všech strun změní jednotně výšku. Využívá zkrácení strun, takže se mění i barva a poloha akordů (ale nikoliv jejich tvar).

0 Prázdné struny – bez kapodastru.

I...X Pozice kapodastru na hmatníku (kde "I" odpovídá prvnímu pražci, "II" druhému, atd.).

Diagram

Diagram zobrazí, jak by měl být akord postaven na hmatníku. Zde je význam různých symbolů:

Černá tečka Stisknutá struna prstem

(zahraná nota). Bílá tečka Kvinta,

hraná na klávese D#2.

X Nehraná nebo umlčená nota.

Thin bar Barré (prst napříč přes všechny struny, jako posuvný kapodastr).

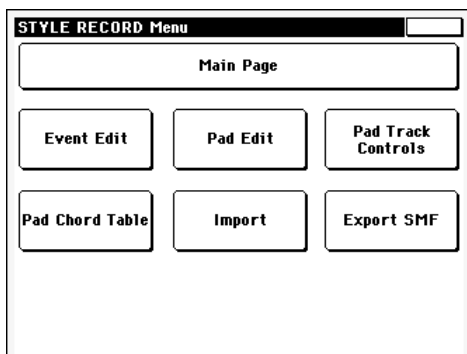
Fat bar Kapodastr.

Procedura Pad Record

Nahrávání Padu je velmi podobné, jako nahrávání stylu. Najděte si odpovídající kapitola v Uživatelském manuálu.

Nabídka Edit

Pokud stisknete tlačítko MENU v režimu Pad Record, objeví se nabídka Pad Record Edit.



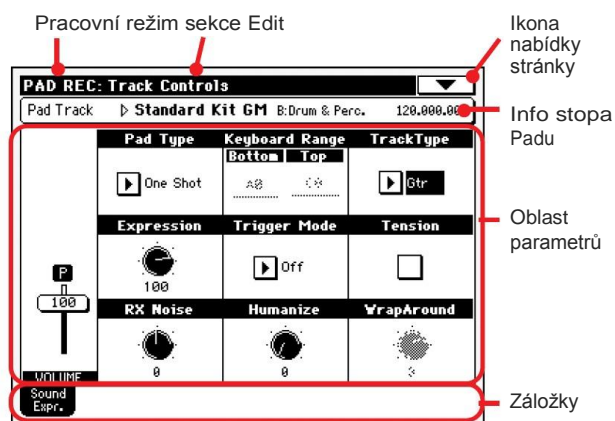
Pozn.: Stránky Pad Edit jsou zjednodušenou verzí stránek Style Edit. Viz Uživatelský manuál, kde je informace o různých parametrech.

Pozn.: Pokud hraje pad, nelze přejít z hlavní stránky na stránky sekce Edit (viz str. 132). Nejprve zastavte přehrávání stiskem MENU.

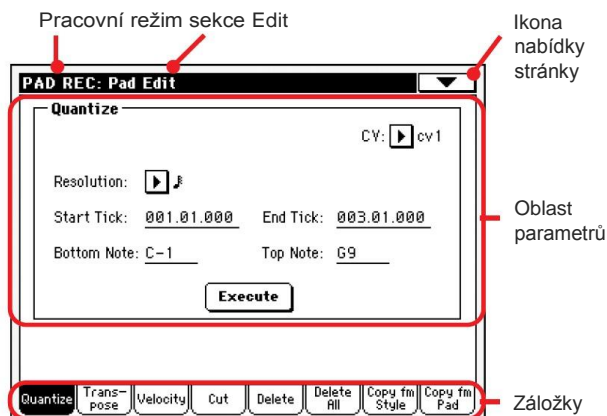
Pozn.: Když se přepínáte ze stránek sekce Edit (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) na jiné stránky nebo naopak, pad (pokud hraje) se automaticky zastaví.

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. 137).

Ikona Page menu

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 143).

Oblast parametrů

Každá stránka obsahuje různé parametry. Volbou záložky zvolte jednu ze stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekci od str. 137.

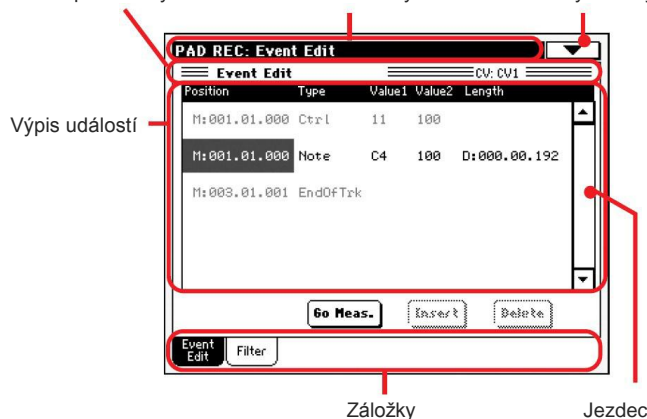
Záložky

Na záložkách 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. vyměnit notu za jinou nebo změnit intenzitu úhazu (tedy dynamiku).

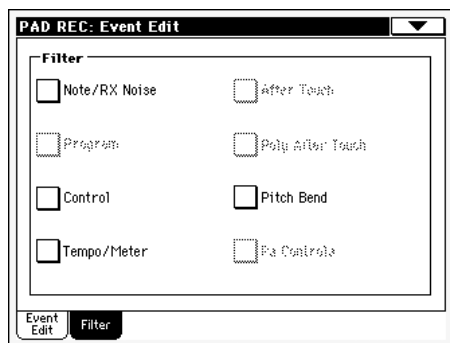
Podnadpis stránky Hlavička stránky Ikona nabídky stránky



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.



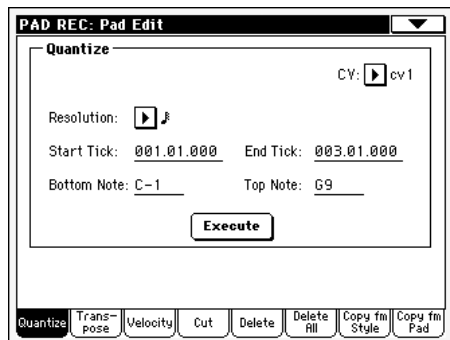
Zapněte filtr pro všechny typy událostí, které nechcete na stránce Editace událostí vidět.

Pozn.: Některé události jsou "skryté" 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 kvantizace.

Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu kvantizace.

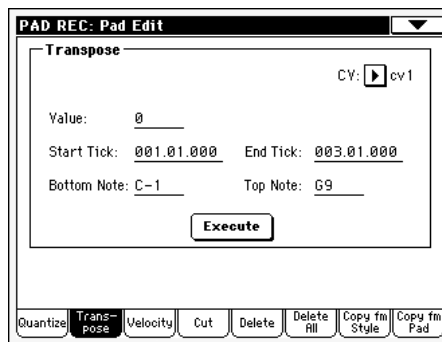
Execute

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. 133).



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

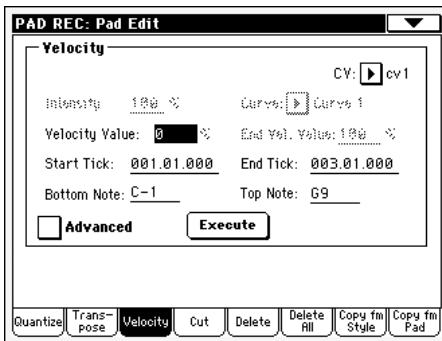
Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu transpozice.

Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

Pad Edit: Velocity

Na této stránce můžete měnit dynamiku u 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 zadání 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 změn.

Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu změn.

Advanced

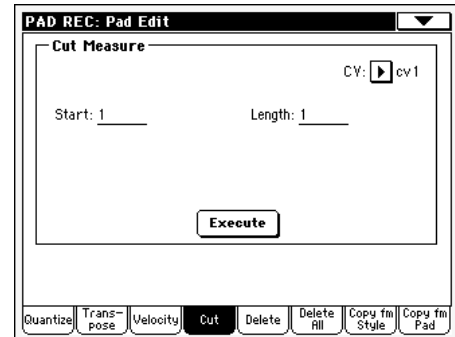
Pokud tento box označíte, parametry "Intensity", "Curve", "Start Velocity Value" a "End Velocity Value" je možné editovat.

Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

Pad Edit: Cut

Tato funkce umožňuje vymazat zvolený takt (nebo více) ze zvolené akordové variace. Veškeré následující události se posunou a nahradí oříznutý takt(y).



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

CV (Chord Variation)

Tímto parametrem vyberte akordovou variaci pro editaci.

Start

Bude ořezán první takt.

Length

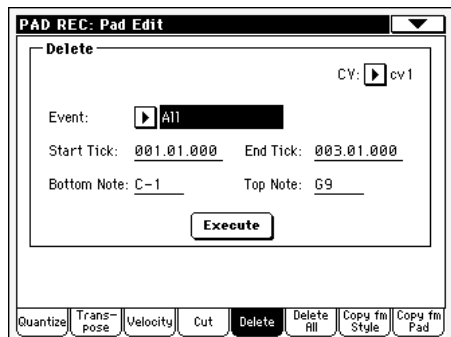
Počet taktů, jež budou ořezány.

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. 139)



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 vymazány z akordové variace.
- Note Všechny noty zvoleného rozsahu.
- Dup.Note Všechny duplikované noty. Pokud jsou dvě noty na stejné výšce, uvedené na stejném ticku, 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. 105, kde je více informací o povolených datech.

Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu k vymazání.

Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu k vymazání.

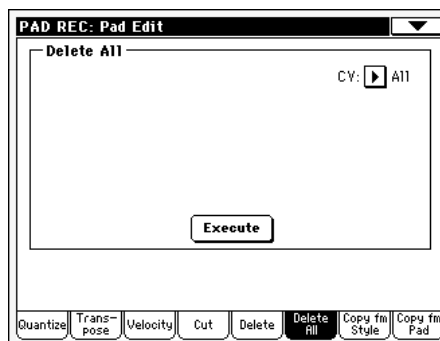
Pozn.: Tyto parametry jsou dostupné jen, když zvolíte All nebo Note.

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.

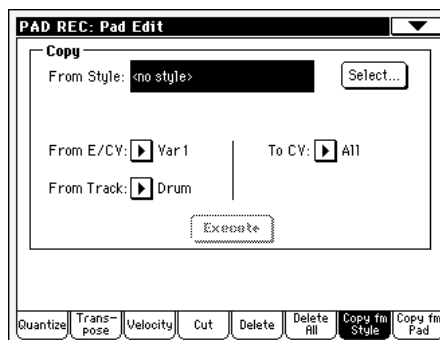
Execute

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 styl.

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 Akordová variace.

From Track

Tímto parametrem zvolíte cílovou stopu ke kopírování.

Drum-Acc5 Jedna stopa zvoleného prvku stylu nebo akordové variace.

To CV (Chord Variation)

Tímto parametrem vyberte cílovou akordovou variaci v aktuálním padu.

CV1...CV6 Cílová akordová variace.

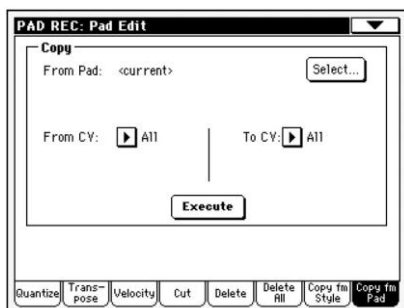
Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

Pad Edit: Copy from Pad

Zde můžete zkopírovat akordovou variaci z jiného padu. Proto 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 vyberte zdrojový pad ke zkopírování 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 Akordová variace.

To CV (Chord Variation)

Tímto parametrem vyberte cílovou akordovou variaci v aktuálním padu.

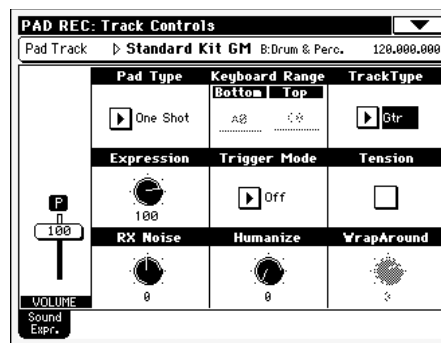
CV1...CV6 Cílová akordová variace. Automaticky nastaveno na All, je-li parametr "From CV" také nastaven na All.

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 zvolené stopě padu. ▶PAD

Pad Type

Zde se rozhodnete, zda Pad zahraje jednou nebo ve smyčce. ▶PAD

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 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) odpovídající stopě padu. Hodnotu vidíte na začátku seznamu Event Edit.

Expression se hodí k vyvážení Padu vůči ostatním Padům. Např. pokud chcete, aby Pad, který nahráváte, byl měkčí, než průměr, snížíte hodnotu Expression.

Volume

Těmito knoby nastavíte hodnotu Volume (CC#07) odpovídající stopě 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 ignorován během nahrávání. Zvolená stopa padu 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 padu.

Drum Drum track. 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.

Gtr Kytarová stopa. Tento typ stopy využívá kytarový režim při tvorbě vybnkávání (viz "Hlavní stránka - Kytarový režim", str. 135). Pokud jej zvolíte, nelze editovat parametr "Tension".

Tension

▶PAD

Tension přidává noty (nonu, undecimu a/nebo tercdecimu), které hrajete, dokonce i když původně nebyly v patternu padu. Parametr určuje, zda bude nebo nebude Tension přidán k detekovanému akordu na doprovodné stopě.

On Tension bude přidán.

Off Tension nebude přidán.

RX Noise

▶PAD

Zde nastavíte hlasitost RX šumu na stopě. Aplikuje se na všechny typy stop (pro daný zvuk včetně RX šumů).

Humanize GTR

▶PAD

Tímto ovládním aplikujete náhodnou hodnotu na pozici, dynamiku a délku not kytarové stopy (viz "Typy kytarových stop" na str. 142). Toto ovládní nemá žádný vliv na ostatní typy stop.

Wrap Around

▶PAD

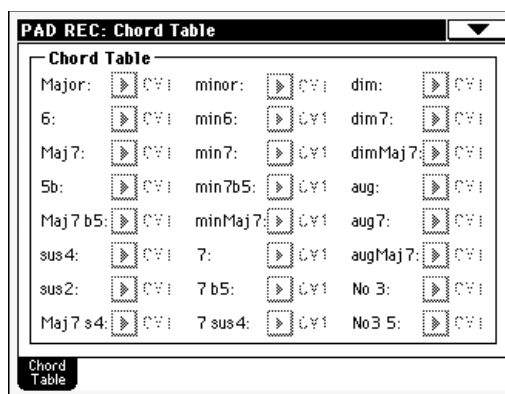
Bod wrap-around je nejvyšší hranicí registrů pro stopu padu. Pattern padu bude transponován podle detekovaného akordu. Jsou-li akordy příliš vysoko, stopy padů by hrály v příliš vysokých registrech a výsledek by zněl nepřirozeně. Pokud ovšem, stopa dorazí k bodu wrap-around, automaticky se transponuje 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. 133).

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 stopa Padu.

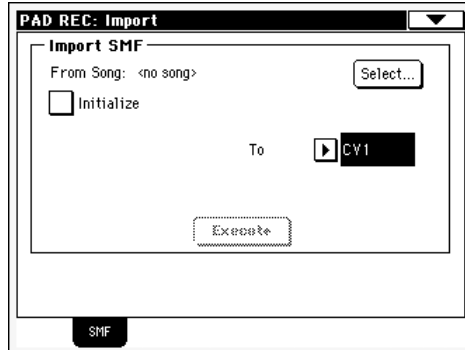
**Chord / Chord Variation**

▶PAD

Těmito parametry přiřadíte akordovou variaci každému z nejdůležitějších akordů.

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, přiřadte 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 padu, vyplátí 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 stiskněte 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

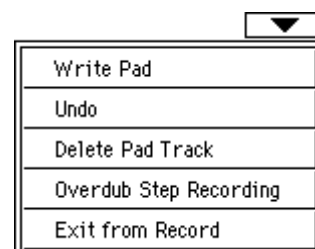
V této vyjeté nabídce zvolíte jednu z dostupných akordových variací aktuálního padu.

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 Page

Stiskem ikony nabídky stránek otevřete tuto nabídku. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv 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. 144, 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 stopu padu.

Overdub Step Recording

Dostupné pouze na hlavní stránce režimu Pad Record.

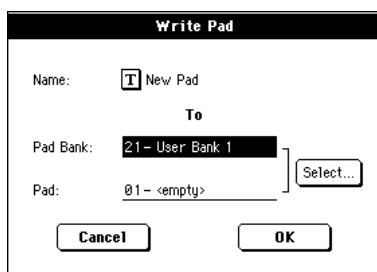
Tímto příkazem otevřete okno Overdub Step Recording (viz kapitolu Style Record Uživatelského manuálu, kde je více informací).

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 stylu, který ukládáte. Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) za jménem otevřete okno textového editoru.

PAD

Pad Bank

Cílová banka Padů. Můžete zvolit pouze User banky.

Pad

Cílové místo pro pad ve zvolené bance. Kolečkem zvolte jiné místo.

Pozn.: User pad je vždy uveden, když chcete zapsat pad. Můžete však přepsat tovární pad, když ponecháte parametr "Factory Style and Pad Protect" neoznačený (viz Media > 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 Pa500 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 na stopách kláves volbou Performancí a STS.

V režimu Song Play také využijete SongBook k automatickému výběru Stylů pro požadovaný hudební žánr. S každým zadaným songem v SongBooku jsou spojeny až čtyři STS.

Režim Style 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. 13, kde je více informací).

MIDI Clock

V režimu Song Play je MIDI Clock vždy generován interním sekvencerem, dokonce i když je parametr Clock na MIDI nebo USB (viz „Zdroj hodin“ na str. 206). V tomto režimu Pa500 nemůže přijímat zprávy MIDI Clock z MIDI IN.

Pa500 vysílá na MIDI OUT a USB port pouze zprávy MIDI Clock, generované sekvencerem 1. Aby byly zprávy MIDI Clock vysílány, musí být parametr „Clock Send“ aktivní (viz „Clock Send“ na str. 206).

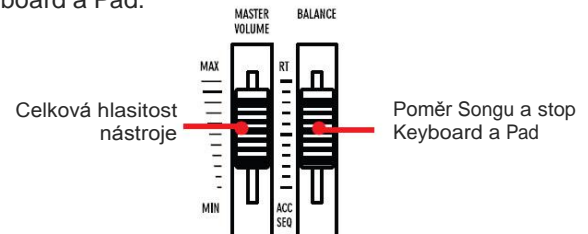
Režimy Tempo Lock a Link

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. 162). 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 sekvencerů.



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

Přirozený formát souboru Song u Pa500 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 Pa500 (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 Pa500 s jinými, nestandardními formáty, mohou se vyskytnout odlišnosti.

Je-li tomu tak, vstupte do pracovního režimu Sequencer a natáhněte SMF. Potom ručně přiřadte lišící se zvuky a nahradte je podobnými zvuky Pa500. Nakonec SMF znovu uložte a pak je možné song přehrát v režimu Song Play se správnými zvuky.

Parametry NRPN zvuku

GM vyhovující standardní MIDI soubory mohou obsahovat zprávy NRPN (#99, 98) Control Change. Tyto zprávy se využívají ke změně některých zvukových parametrů před spuštěním songu. Následující zprávy NRPN jsou akceptovány v Pa500:

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)

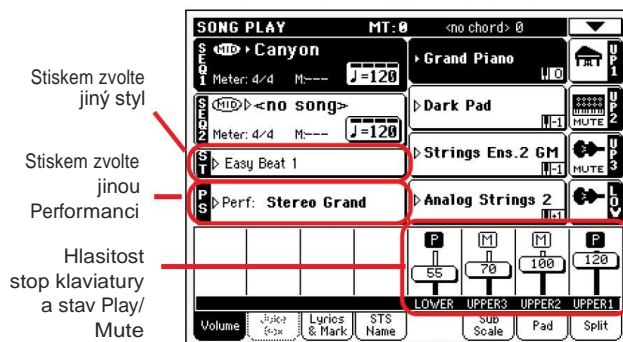
(a). 64 = Žádná změna vůči původním hodnotám parametrů
(b). dd = Rytmický nástroj č. 0...127 (C0...C8)

Pozn.: Tyto kontrolery se resetují při zastavení songu, nebo při zvolení nového songu.

Stopy klaviatury, padu a sekvenceru

Pa500 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.

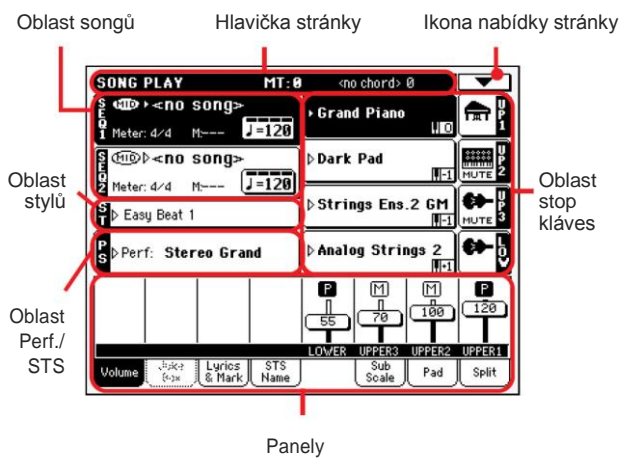
Hlavní stránka

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 songu a můžete měnit parametry a nastavení.

Z editačních stránek Song Play se sem dostanete stiskem tlačítka EXIT nebo SONG PLAY.

Chcete-li přepínat mezi stopami klaviatury (Normální náhled) a stopami songů (Song Tracks), 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. 149).



Recognized chord

Zobrazuje rozeznatý akord, který zahrajete na klávesy. Pokud se nezobrazí žádný akord, znamená to, že LEDka ACCOMP. je vypnutá (viz str. 11).

Ikona Page menu

Stiskem této ikony otevřete nabídku. Viz "Nabídka stránky" na str. 163, kde je více informací.

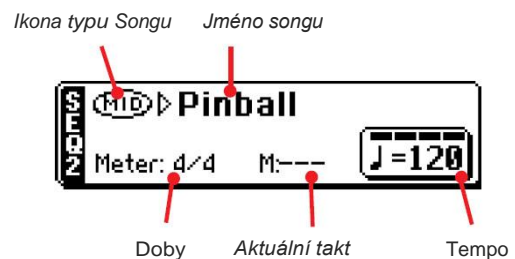


Oblast songů

Zde vidíte jména songů, společně s parametry, závislými na zvoleném typu songu.



Takto se jeví oblast songů, když zvolíte **Standardní MIDI soubor** nebo **Karaoke soubor**:



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 TRANPOSE na ovládacím panelu.

Pozn.: Transpozici lze automaticky měnit, když zvolíte jinou Performanci. 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. 202), pak proveďte zápis Global do paměti (viz "Zápis Global - dialogový box globálního nastavení" na str. 210).

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 jiných typů. Tato ikona zobrazuje typ souboru.



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

SMF (*.MID)

je standardní formát songů, používaný Pa500 jako základní formát songů při nahrávání nového songu. MIDI Karaoke soubor (*.KAR) je rozšířením SMF formátu.



Přiřaditelný 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. 159).

Song name

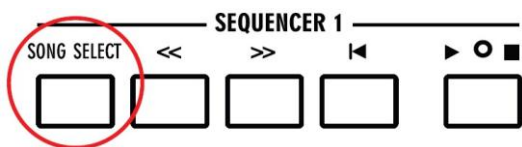
Zobrazí jméno songu, přiřazeného odpovídajícímu sekvenceru.

- Pokud je již sekvencer zvolen (černé pozadí), stiskem jména songu otevřete okno Song Select.
- Pokud sekvencer dosud není zvolen (bílé 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. 78).

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 SONG SELECT (na ovládacím panelu), odpovídající požadovanému sekvenceru. Dalším stiskem SONG SELECT zvolíte song zadáním čísla ID (viz „Výběr songu podle čísla ID“ na str. 79).



Meter

Tento parametr se objeví, jen když zvolíte standardní MIDI nebo Karaoke soubor.

Aktuální časování songu.

Measure number

Tento parametr se objeví, jen když zvolíte standardní MIDI nebo Karaoke soubor.

Číslo aktuálního taktu.

Tempo

Tento parametr se objeví, jen když zvolíte standardní MIDI nebo Karaoke soubor.

Tempo metronomu V tomto parametru změníte tempo kolečkem. Jako alternativu k tomuto parametru podržte tlačítko SHIFT a kolečkem změníte 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 měnit tempo sekvenceru 1.

Oblast stylů

Aktuálně zvolený Styl. Styly můžete volit i během přehrávání songů, takže jsou připraveny pro přepnutí do režimu Style Play. Rovněž to umožňuje změnit nastavení Padu a STS (jelikož Pady a STS se vyvolávají se stylem).

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



Zvolený styl

Oblast Performance/STS

Zde vidíte jméno Performance nebo STS.



Zvolená performance nebo STS.

Zvolená performance nebo STS.

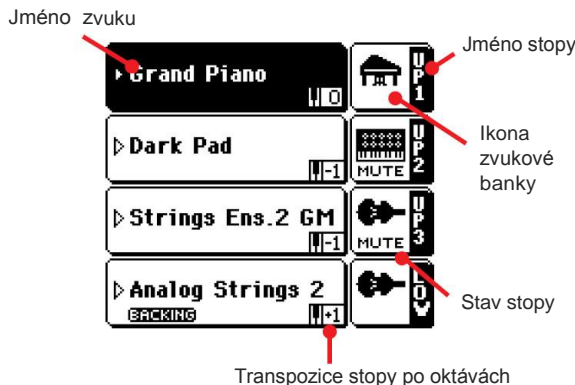
Naposledy zvolená Performance (PERF) nebo nastavení Single Touch (STS).

Stiskem jména otevřete okno Performance Select. 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.



Transpozice stopy po oktávách

Sound name

▶PERF ▶STS

Jméno zvuku, přiřazené odpovídající stopě kláves.

• Pokud je již stopa 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. 76.

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” režimu Song Play (viz „Mixer/Tuning: Ladění“ na str. 89, 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

Tento obrázek ilustruje banku, kam náleží aktuální zvuk.

Stav stopy kláves

►PERF ►STS

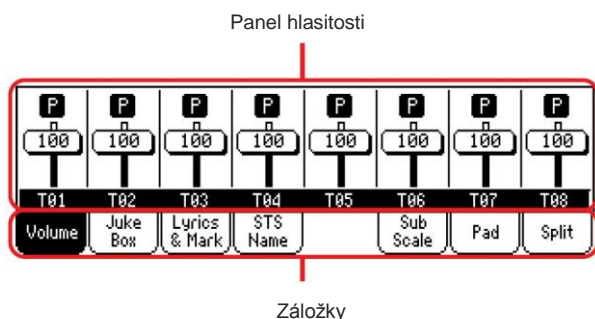
Stav Play/Mute aktuální stopy. Stiskem této ikony změňte stav.

Žádná ikona Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

MUTE Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

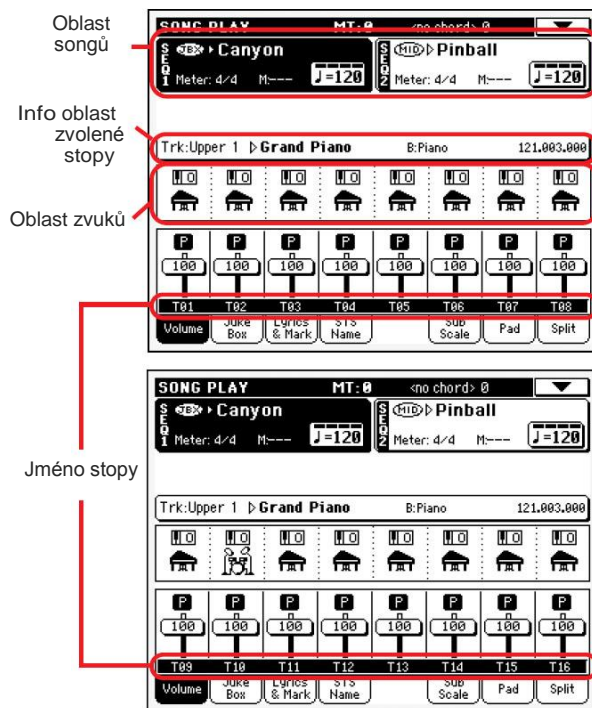
Panely

Dolní polovina hlavní stránky obsahuje různé panely, které můžete volit stiskem odpovídajících záložek. Více informací viz příslušné sekce, od str. 150.



Stránky stop songů 1-8 a 9-16

Opakovaně stiskněte tlačítko TRACK SELECT a procházíte 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.



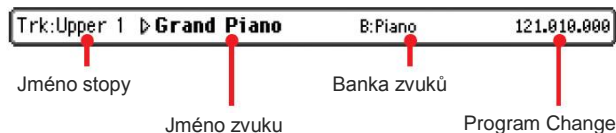
Dalším stiskem TRACK SELECT se vrátíte do normálního náhledu (stop klaviatury). (Viz „Hlavní stránka“ na str. 147).

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.



Jméno stopy

Jméno zvolené stopy:

Jméno zvuku

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

Banka zvuků

Banka, kam zvolený zvuk patří.

Program Change

Sekvence čísla 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.

Oktávová transpozice stopy songů



Ikona zvukové banky

Song track octave transpose

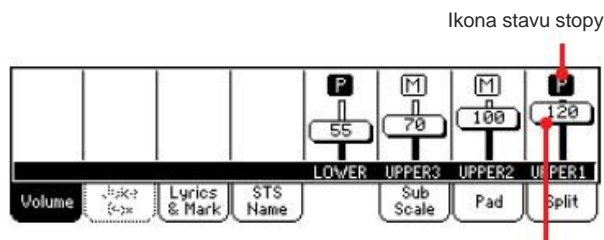
Nelze editovat. Oktávová transpozice odpovídající stopy. Chcete-li upravit oktávovou transpozici, přejděte na editační stránku „Mixer/Tuning: Tuning“ režimu Song Play (viz „Mixer/Tuning: Tuning“ na str. 89, kde je o tom více).

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.

Panel hlasitosti

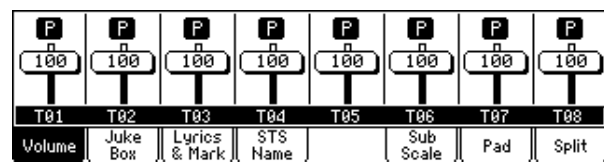
Stiskem záložky Volume vyberte tento panel. Zde můžete nastavit hlasitost každé stopy a umlčet/zrušit umlčení stopy. Tlačítkem TRACK SELECT přepnete z náhledu Normal (stop klaviatury) do náhledu Song Tracks 1-8 a Song Tracks 9-16. Náhled **Normal** zobrazuje stopy klaviatury:



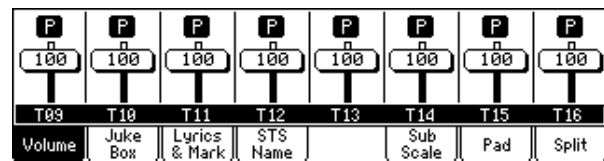
Ikona stavu stopy

Virtuální slider

Náhled **Song Tracks 1-8** zobrazí stopy songů 1-8:



Náhled **Song Tracks 9-16** zobrazí stopy songů 9-16:



Virtuální slidery (hlasitost stopy)

Virtuální slidery jsou grafickým zobrazením hlasitosti stop. Dotykem oblasti stop zvolíte stopu a kolečkem změňte hodnotu (nebo stiskem a posunem prstu po displeji). 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. 149, 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.

Jména stop

Pod slidery jsou štítky jednotlivých stop. Tlačítkem TRK.SEL přepínáte náhledy stop.

UPPER1...3 Homí stopy.

LOWER Dolní stopa.

T01...T16 Stopy songů. [*]

[*] Hlasitost těchto stop nelze uložit.

Panel Jukebox

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.

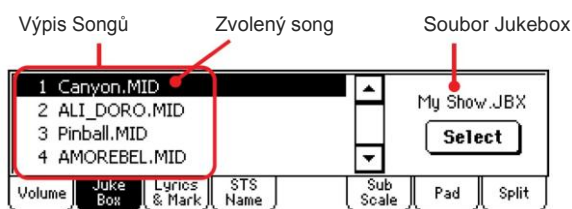
Pozn.: Soubor Jukebox lze přiřadit pouze Sekvenceru 1.

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. 159). Rychlý způsob vytvoření Jukebox playlistu je stiskem tlačítka "Play All" v okně Song Select (viz str. 79).

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 vybrat další song stiskem SHIFT + >> (FAST FORWARD) v sekci SEQUENCER 1 ovládacího panelu, pak pokračujte stiskem ►/■ (PLAY/STOP) v sekci SEQUENCER 1.



Výpis Songů

V tomto výpisu jsou songy, obsažené v Jukebox playlistu. Posuvným jezdcem v něm můžete listovat.

Zvolený song

Jméno aktuálně 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.

Soubor Jukebox

Jméno zvoleného souboru Jukebox. Chcete-li editovat tento soubor, viz „Jukebox Editor“ na str. 159.

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.

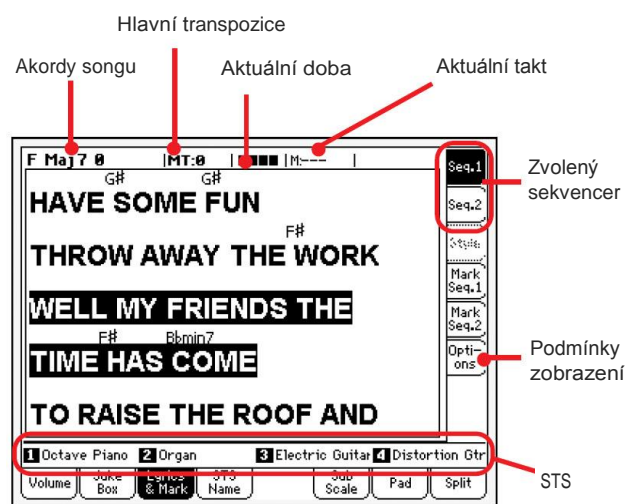
Panel Lyrics & Markers

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 Pa500 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.

Akordy songu

Akordy, obsažené v midi souboru (jsou-li zde). Tento indikátor může být jednodušší na čtení, než zobrazené akordy v textech.

Hlavní transpozice

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

Aktuální doba

Doby v aktuálním taktu, který právě hraje.

Aktuální takt

Číslo aktuálního taktu.

Zvolný sekvencer (SEQ 1/SEQ 2)

Těmito postranními záložkami zvolte sekvencer, jehož song vidíte.

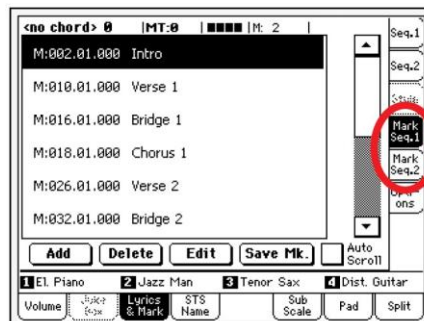
STS

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 Pa500 načíst a rychle na ně přeskočit, na danou pozici v songu. Navíc můžete nastavit vlastní značky za chodu.

Stiskem těchto postranních záložek získáte přístup na panel Marker, odpovídající oběma sekvencerům.



Pozn.: Značky nefungují, pokud není aktivní Groove Quantize.

Pozn.: Nedoporučujeme je programovat v souboru Jukebox, přiřazenému sekvenceru 1, jelikož stiskem PLAY/STOP se vymažou.

Jak postavit značku:

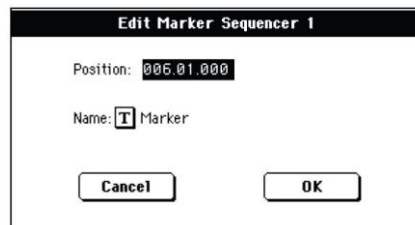
1. Jděte na stránku Song Play > Mark Seq.1 (Seq.2).
2. Spusťte song stiskem tlačítka SEQ.1 (SEQ.2) PLAY/STOP (samozřejmě, že značky můžete postavit i když sekvencer neběží).
3. Jakmile dorazíte na pozici, kam chcete postavit značku, stiskněte tlačítko Add na displeji.
 - Pokud stisknete Add v prvním taktu, na začátek aktuálního taktu se uloží značka.
 - Pokud stisknete Add na poslední době taktu, na začátku následujícího taktu se postaví značka.
4. Stejně to proveďte i s následujícími značkami.
5. Zastavte song stiskem tlačítka SEQ.1 (SEQ.2) PLAY/STOP.

Jak přeskočit na vloženou značku:

1. Spusťte znovu song.
2. Pokud chcete skočit na vloženou značku, dotkněte se jí na displeji. Song přeskočí na vloženou pozici, na začátku následujícího taktu.

Jak upravit značku:

1. Dotkněte se značky, kterou chcete upravit, na displeji.
2. Stiskem tlačítka Edit na displeji určíte značku pro editaci. Objeví se okno Edit Marker.



- Pokud jste v okně Edit Marker, můžete editovat jméno a pozici postavené značky.

Jak vymazat značku:

- Dotkněte se značky, kterou chcete upravit, na displeji.
- Stiskem tlačítka Delete na displeji vymažte zvolenou značku.

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 snaček.

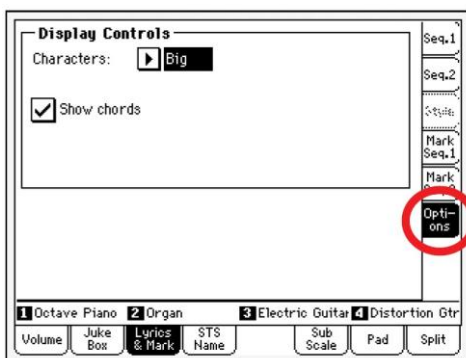
Parametr neoznačujte, pokud nechcete procházet seznam. Je to užitečné, jestliže chcete zachovat značku na displeji, připravenou pro okamžité použití na dané pozici, bez nutnosti ji nejprve vyhledat.

STS

Jméno čtyř zvolených Single Touch Settings (STS). Dotykem jednoho z nich jej 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.

Characters

►GBLSng

Velikost fontů. Můžete si vybrat, zda malé nebo velké písmo.

Show chords

►GBLSng

Pokud zvolíte tento parametr, zobrazí se akordy nad textem na displeji – pokud jsou obsaženy v midi souboru.

Textové soubory a standardní 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 probíhat 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 „TXT“ soubor se songem, přepíšete v něm obsažená data textu.

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. 201).

Panel STS Name

Zvolte tento panel, chcete-li vidět jméno čtyř dostupných STS. Blíže viz „Panel STS Name“ na str. 85.

Panel Sub-Scale

Na tomto panelu zvolíte druhou stupnici pro stopy klaviatury. Viz „Mixer/Tuning: Sub Scale“ na str. 90, 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. 85.

Panel Split

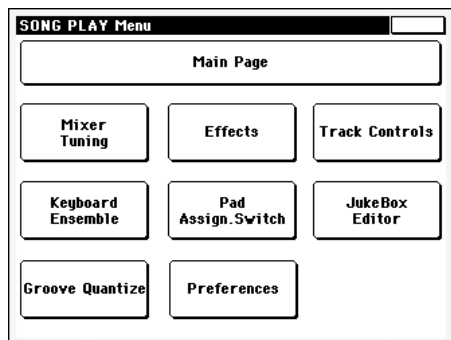
Na tomto panelu nastavíte dělicí bod pro stopy klaviatury. Blíže viz „Panel Split“ na str. 86.

Nabídka Edit

Na kterékoliv stránce můžete stiskem tlačítka MENU otevřít editační nabídku Song Play. Tato nabídka dává přístup k různým editačním sekcím Song Play u aktuálně zvoleného sekvenceru (viz „Oblast songů“ na str. 149).

Jestliže jste v nabídce, zvolte sekci editace nebo stiskem EXIT či SONG PLAY nabídku zavřete.

Pokud jste na editační stránce, stiskem tlačítka EXIT nebo SONG PLAY se vrátíte na hlavní stránku pracovního režimu Song Play.



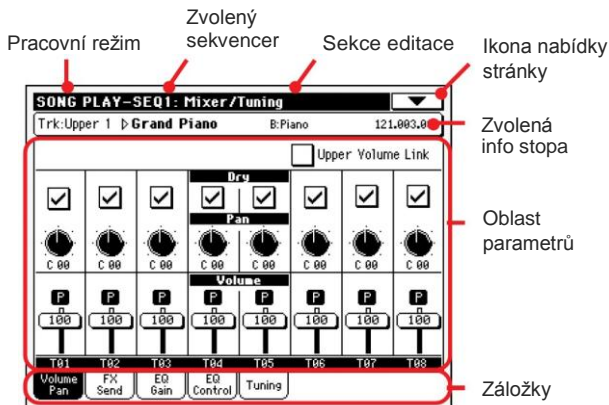
Každá položka této nabídky odpovídá sekci editace. Každá sekce editace je skupinou různých editačních stránek, které lze zvolit stiskem odpovídající záložky v dolní části displeje.

Pozn.: Některé editační parametry 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.



Pracovní režim

Indikuje, že nástroj je v režimu Song Play.

Zvolený sekvencer

Před editací vyberte jeden z obou sekvencerů, v oblasti Song na hlavní stránce (viz „Přepínání sekvencerů při editaci“ níže).

Sekce editace

Identifikuje aktuální sekci editace, odpovídající jedné z položek nabídky editace (viz „Nabídka Edit“, str. 154).

Ikona nabídky stránky

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz „Nabídka Page“ na str. 163).

Oblast parametrů

Každá stránka obsahuje různé parametry. Volbou záložky volíte jednu ze stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekce od str. 154.

Záložky

Na záložkách zvolte jednu z editačních stránek aktuální editační sekce.

Přepínání sekvencerů při editaci

Pokud jste v režimu Edit, můžete editovat parametry vybraného sekvenceru. Vybraný sekvencer je vždy vidět v hlavičce stránky.



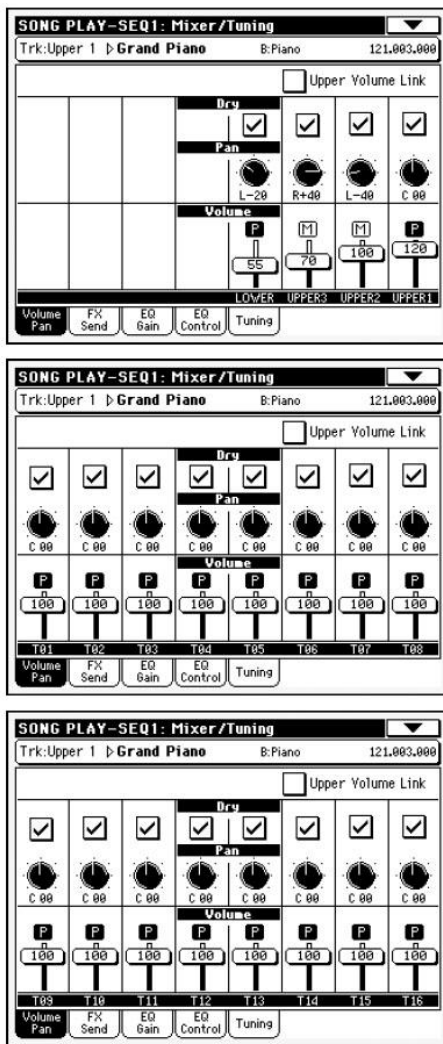
Mixer/Tuning: Volume/Pan

Tato stránka umožňuje 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, jdete do režimu Style Play, pak zvolte nastavení Write Global-Style Play z nabídky stránky (viz „Dialogový box nastavení Write Global-Style Play“ na str. 102).

Pozn.: Tento parametr je stejný, jaký najdete na stránce „Preference: Style Play Setup“ režimu Style Play (viz str. 100).

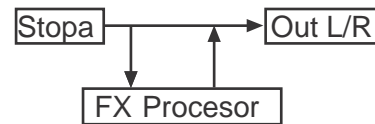
- On Při změně hlasitosti jedné z Horních stop se proporcionalně změní i hlasitost ostatních Horních stop.
- Off Při změně hlasitosti jedné z Horních stop se změní hlasitost pouze této stopy. Ostatní Horní stopy zůstanou beze změny.

Dry

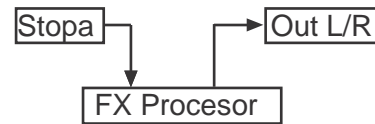
►PERF ►STS

Touto značkou za/vypínáte dry (přímý) signál.

On Je-li označena, jde přímý signál na výstup, a smíchá se s FX.



Off Není-li označen, přímý (dry) signál se neobjeví na výstupu, je pouze poslán do FX. Zpracovaný signál bude rozdělen do panorama (u stereo FX) podle hodnoty Pan.



Pan

►PERF ►STS

Police stopy ve stereo poli.

- 64...-1 Levý stereo kanál.
- 0 Střed.
- +1...+63 Pravý stereo kanál.

Volume

►PERF ►STS

Hlasitost stopy.

- 0...127 Hodnota MIDI hlasitosti stopy.

Ikona Play/Mute

►PERF ►STS ►GBL^{Sng}

Stav play/mute stopy. Viz „Stav stop klaviatury“ na str. 149, 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 stop, vstupujícího do interních FX procesorů.

Pozn.: Parametry songu nelze uložit do Performance nebo STS.

Efektové procesory ve výbavě Pa500 jsou zapojeny paralelně, takže můžete rozhodnout, kolik procent přímého signálu bude zpracováno:

Pokud chcete poslat signály všech stop do efektu (jako v případě „inzertních“ efektů Rotary, Distortion, EQ...), nastavte parametr Dry na Off (viz „Dry“ výše).

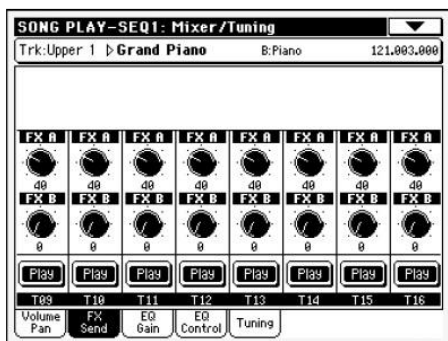
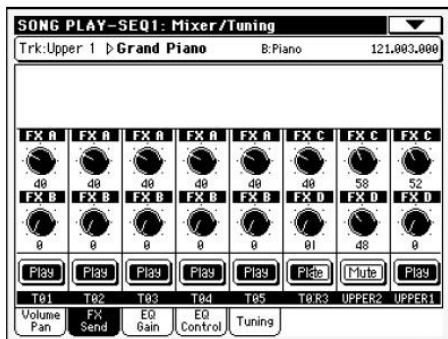
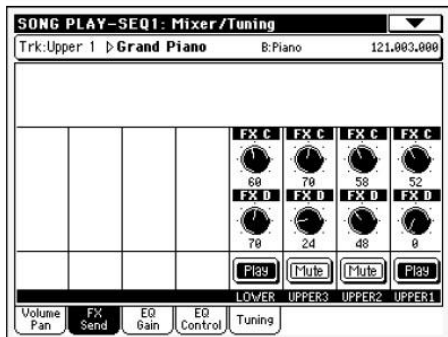
V režimu Song Play jsou čtyři interní FX procesory. Obvykle bývají aranžovány takto:

- 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 efekťový pár (viz str. 162).

Proto v režimu Sequencer můžete tvořit songy s využitím všech čtyř efektů (viz „Effects: FX Select“ na str. 188).

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete stopy klaviatury na stopy songů a naopak.



Pozn.: Jakmile jej zastavíte, spustíte song znovu nebo zvolíte jiný, standardní nastavení stopy songu se zvolí opět. 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 efekťového procesoru.

Ikona Play/Mute ▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

Stav play/mute stopy. Viz „Stav stop klaviatury“ na str. 149, kde je více informací.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

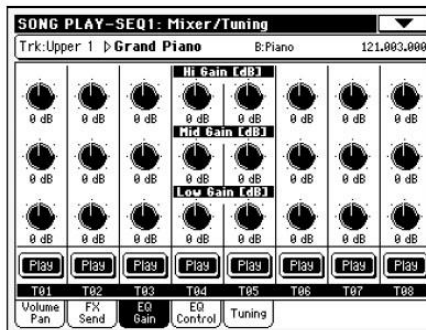
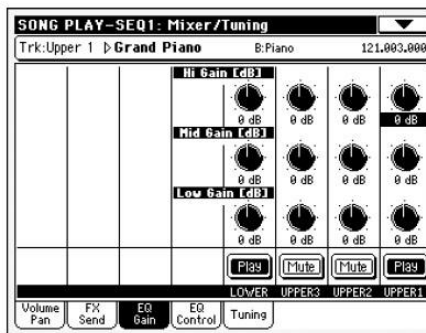


Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Mixer/Tuning: EQ Gain

Na této stránce můžete nastavit 3-band ekvalizér (EQ) pro každou jednotlivou stopu.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete stopy klaviatury na stopy songů a naopak.



Pozn.: EQ je různý pro Sequencer 1 a Sequencer 2.

Tip: EQ stopy se uloží v obecných preferencích režimu Song Play (Song Play-Global Setup). To pomůže přizpůsobit zvuk PA500 vlastní představě z libovolného zahraničního MIDI souboru. Potřebujete na stopě lehčí basu? Uložte pravou ekvalizaci a basa bude lehčí pro všechny následující songy.

Hi (High) Gain ▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

Tento parametr umožňuje nastavit ekvalizaci pro vysoké frekvence jednotlivé stopy. Jedná se o křivku regálového filtru. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

Mid (Middle) Gain ▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

Tento parametr umožňuje nastavit ekvalizaci pro střední frekvence jednotlivé stopy. Jedná se o bell křivku filtru. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

Low Gain

►PERF ►STS ►GBL^{Sng}

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. 149, kde je více informací.



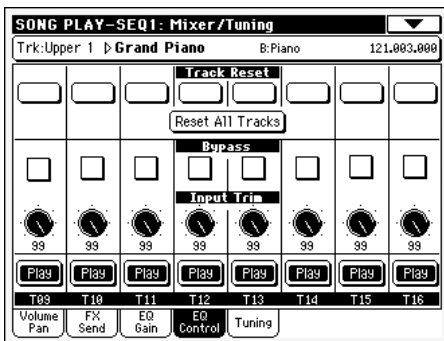
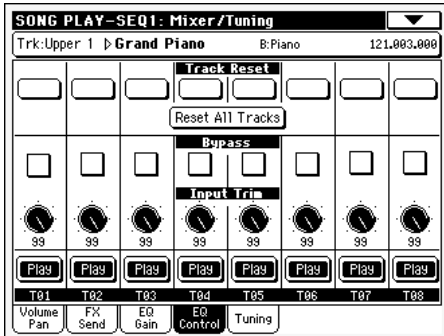
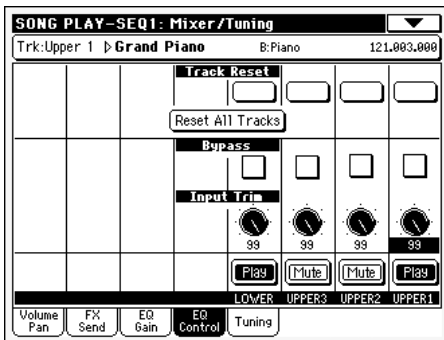
Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



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 tlačítka 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.

Ikona Play/Mute

►PERF ►STS ►GBL^{Sng}

Stav play/mute stopy. Viz „Stav stop klaviatury“ na str. 149, 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. 89, kde je více podrobností.

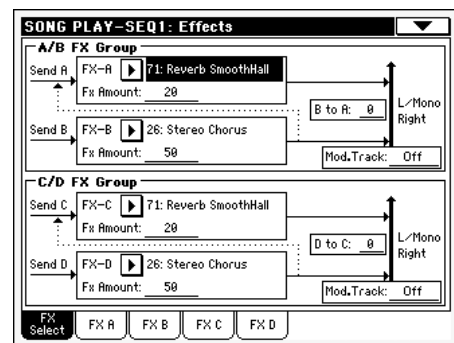
Parametry

►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. 163).

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}

Hodnota 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, generovanou interním fyzickým kontrolerem nebo stopou songu.

Efekty v režimu Song Play

Pa500 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 načteli.

Efekty A a B jsou obvykle rezervovány pro oba sekvencery a Pady, zatímco efekty C a D jsou obvykle rezervovány stopám klaviatury.

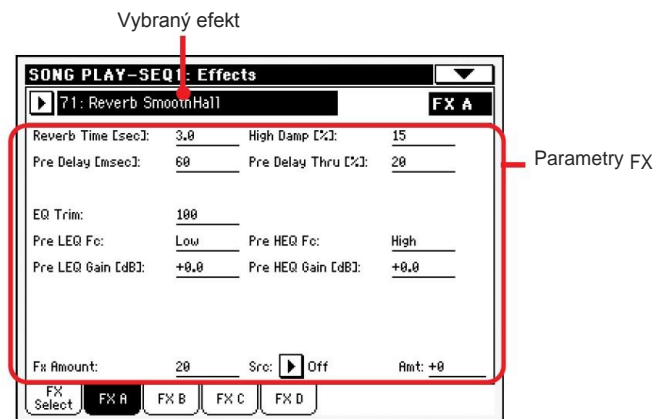
Podle stavu parametru „Seq.2 FX Mode“, by měl být každý efektový pár rezervovaný pro jiný sekvencer (viz str. 162).

Můžete také vytvořit songy, které využívají v režimu Sequencer všechny 4 efekty.

- Song, vytvořený v Pa500 (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. 162), 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. 162), 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 Smooth Hall.



Vybraný efekt

►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).

Parametry FX

►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. 92.

►PERF ►STS ►GBL^{Sng}

Parametry

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 perkusní nástrojové rodiny. Viz „Track Controls: Drum Volume“ na str. 159.

Parametry ▶PERF ▶STS

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: Easy Edit“ na str. 93.

Parametry ▶PERF ▶STS

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. 94.

Parametry ▶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. 95.

Parametry ▶PERF ▶STS

Keyboard/Ensemble: Ensemble

Viz „Keyboard/Ensemble: Ensemble“ na str. 95.

Parametry ▶PERF ▶STS

Pad/Switch: Pad

Viz „Pad/Switch: Pad“ na str. 97.

Parametry ▶PERF ▶STS

Pad/Switch: Assignable Switch

Viz „Pad/Switch: Assignable Switch“ na str. 98.

Parametry ▶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. 151).



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 kartu.

Move Up/Down

Těmito tlačítky 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

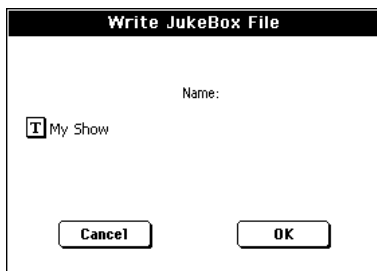
Tento příkaz umožňuje vymazat zvolený song z playlistu.

Del All

Tímto příkazem vymažete celý soubor Jukebox.

Save

Stiskem tlačítka uložíte soubor Jukeboxu na kartu. Objeví se dialogový box Save Jukebox File, kde můžete upravit jméno a soubor uložit na kartu.



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 kartu.

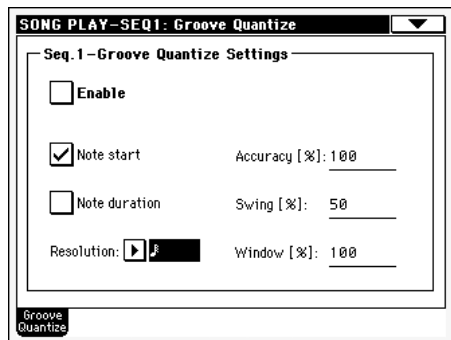
Jestliže uložíte nový playlist, automaticky se vytvoří jméno „NEWNAME.JBX“ a můžete je změnit.

Pozn.: Soubor „JBX“ můžete vytvořit jen ve stejné složce, kde jsou soubory songů, uvedené v playlistu.

Groove Quantize

Můžete aplikovat „groove-kvantizaci“ u sekvenceru 1. Groove-kvantizace 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 kvantizaci 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

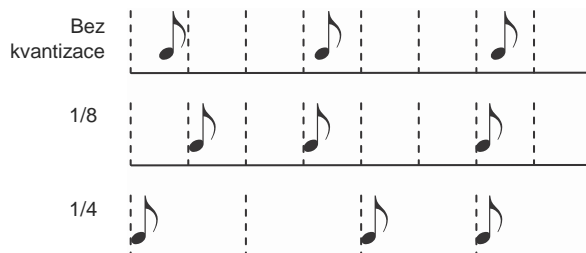
Aktivuje/deaktivuje kvantizaci události Note Off (tedy délky noty).

Resolution

Hrubé rozlišení mřížky kvantizace. Tento parametr je hodnotou hlavní kvantizace, který se mění hodnotami Acc, Swing a Window.



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.



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.

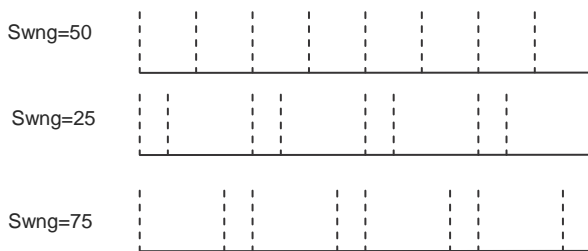
Swing

Asymetrie kvantizace (synkopy). Osy mřížky lehkých dob jsou posunuty vůči dobám těžkým.

0 Liché osy se zcela přesunou na přechozí sudé osy.

50 Lehké doby jsou přesně mezi těžkými.

100 Liché osy se zcela přesunou na následující sudé osy.

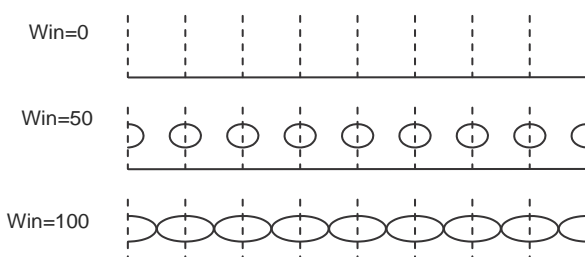


Window

Oblast intervence kvantizace, ohraničení os mřížky.

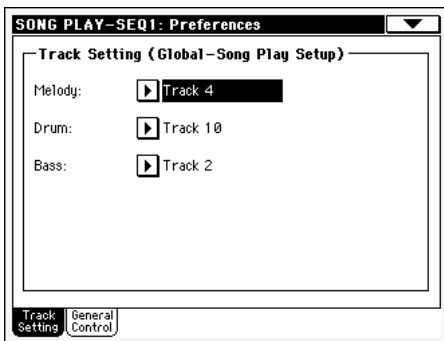
0 Okno kvantizace odpovídá osám. Bez kvantizace.

100 Okno kvantizace se rozšíří až k nejbližšímu oknu; veškeré události jsou kvantizovány.



Preferences: Track Setting

Na této stránce můžete nastavit různé obecné parametry související se stopami songů.



Pozn.: Tato nastavení se ukládají v oblasti Style 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

Tento parametr volí stopu melodie songu. Stopu umlčíte funkcí „Melody Mute“, přiřaditelnou přepínači či nožnímu spínači.

Drum

Tento parametr volí stopu melodie songu. Tato zůstává nastavená na přehrání (současně se stopou Bass), když zvolíte funkci „Drum&Bass“, přiřaditelnou přepínači či nožnímu spínači.

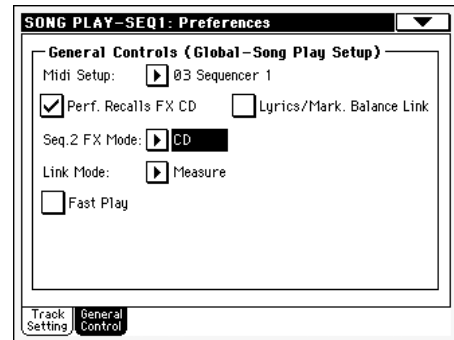
Bass

GBL^{Sng}

Tento parametr volí basovou stopu songu. Tato zůstává nastavená na přehrání (současně se stopou Drum), když zvolíte funkci „Drum&Bass“, přiřaditelnou přepínači či nožnímu spínači.

Preferences: General Controls

Na této stránce můžete nastavit různé obecné parametry.



Pozn.: Tato nastavení se ukládají v oblasti Style 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.

Midi Setup

GBL^{Sng}

MIDI kanály režimu Song Play lze automaticky konfigurovat výběrem MIDI nastavení tímto parametrem. Viz „MIDI“ na str. 228, 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-Song Setup v nabídce stránky.

Bližší informace o MIDI nastavení, viz „MIDI Setup“, str. 267.

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 efektový pár C/D.

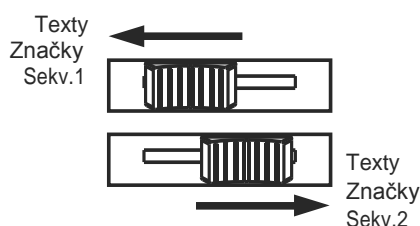
Pozn.: Pokud je tento parametr i „Seq.2 FX Mode“ parametrem nastaveny na výběr C/D efektového páru, sekvencí 2 sdílí jeho efekty se stopami klaviatury. Proto lze tyto efekty měnit jak výběrem songu pro sekvenci 2, tak volbou Performance.

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.

- 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 budou zvoleny a zobrazeny 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 sekvencerů je nezávislé. Každý sekvencer má své vlastní tempo.
- Measure Tempo obou sequencerů 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 dalším taktu.

- Beat Tempo obou sequencerů 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 v oktávě, podle časování songu).

Seq.2 FX Mode

►GBL^{Sng}

Tento parametr volí režim efektů pro sekvencer 2. Pokud natáhnete song se 4 efekty, budou využity všechny, nezávisle na nastavení.

- AB Bude využit efektový pár A a B. Sekvencer 2 sdílí efekty se sekvencerem 1.

- CD Bude využit efektový 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 Pa500 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 Pa500 napojíte do jiného nástroje.

Nabídka Page

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. 101, 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. 164, kde je více informací.

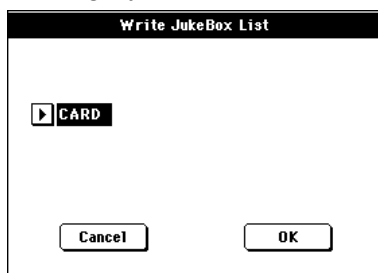
Save Song Marker Seq.1/2

Tímto příkazem uložíte značky, vytvořené v odpovídajícím sekvenceru (viz „Postranní záložky značek“ na str. 152).

Export Jukebox List

Tímto příkazem uložíte aktuální playlist Jukebox jako textový soubor na kartu. Zde je postup.

1. Jelikož je soubor Jukebox přiřazen sekvenceru, zvolte příkaz Export Jukebox List z nabídky stránky.
2. Objeví se dialogový box.



3. Stiskem OK volbu potvrdíte.

Pozn.: Po uložení bude textový soubor pojmenován podle zvoleného souboru Jukebox. Např. soubor Jukebox se jménem "Dummy.jbx" 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 progresivní číslo, přiřazené každému Songu, jména souborů a celkový počet souborů v seznamu.

Pro správné zobrazení a vytištění seznamu z počítače, použijte pevnou velikost (tedy neproporcionální) znaky v textovém editoru.

Seq.1-Groove Quantize Enable

Aktivuje/ deaktivuje groove kvantizaci (viz „Groove Quantize“ na str. 160). Automaticky se odstraní značka, kdykoliv nástroj zapnete, nebo když zvolíte jiný song.

Pozn.: Groove Quantize funguje jen u sekvenceru 1.

Solo Track

Zvolte stopu pro aktuální sekvencer jako 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 přehrávání.
- **Song track:** Zvolená stopa je jediná stopa songů, kterou slyšíte. Všechny ostatní stopy songů jsou umlčeny. Stopy klaviatury jsou ponechány ve stavu přehrávání.

(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 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 z nabídky stránky. Zde můžete uložit různá nastavení Song Preference (viz "Preferences: Track Setting" na str. 161), uložená 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 a efektů, pro přehrání standardního MIDI souboru v reálném čase.

Více informací o použití SongBook viz Quick Start (od str. 60).

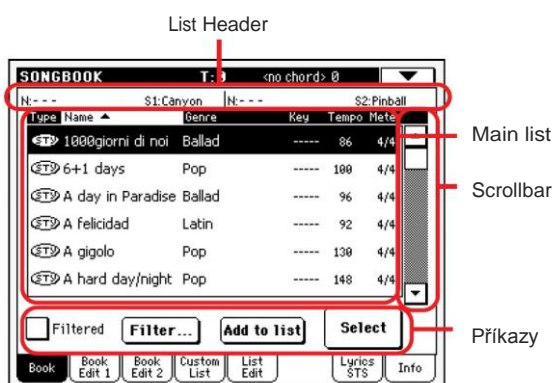
Pozn.: Položky SongBook nazahrnují aktuální data, ale pouze vodičko ke stylu v paměti nebo ke standardnímu MIDI souboru. Pokud zkopírujete soubor SongBooku, odkazované soubory se nekopírují.

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 časování songu. Pokud zvolíte položku, 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:“):

N: --- | Style: Funky Ballad

- 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:

N: --- | S1: CANYON | N: --- | S2: PINBALL

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 (nebo kolečkem) můžete výpis procházet.

Dotykiem jednoho ze štítků nad výpisem změníte pořadí, ve kterém jsou položky zobrazeny. Např. dotykiem štítku „Name“ se výpis srovná abecedně, podle jmen souborů. Zvolený štítek je zvýrazněn bílou, tím vyznačuje aktuálně zvolené pořadí.

Type	Name	Genre	Key
ST	1000giorni di noi	Ballad	----
ST	6+1 days	Pop	----

Odpovídající položky v nabídce stránky se automaticky obnoví podle těchto změn (viz „Třídění podle typu/jména/žánru/umělce/tóniny/tempa/časování“ na str. 172). Stisknete-li štítek znovu, pořadí souborů se přepne z rostoucího na klesající.

Scrollbar (jezdec)

Jezdcem (nebo kolečkem) procházíte položky.

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. 170).

Select

Stiskem tohoto tlačítka potvrdíte výběr zvýrazněné položky v hlavním výpisu. Po stisku tlačítka se jméno určené položky objeví v levém horním rohu displeje („N.“).

Pokud zvolíte song z některého SongBook playlistu, jeho jméno se objeví v reverzní barvě textu, na černém pozadí. V tom případě je zvolen song, ale ještě není natažený.

Pokud stisknete tlačítko Select na displeji, song se natáhne.

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. 169).

Chcete-li vidět tato čísla na stránce Book, zvolte příkaz „Show Song Numbers (now Key)“ z nabídky stránky:

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	

Po odeslání příkazu se objeví sloupec „Num“:

Type	Genre	Num	Tempo	Meter
100giorni di noi	Ballad	285	86	4/4
6+1 days	Pop	119	100	4/4
A day in Paradise	Ballad	283	96	4/4
A felicidad	Latin	2	92	4/4
A gigolo	Pop	3	130	4/4
A hard day/night	Pop	5	148	4/4

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 NRPN 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 GlobalStyle 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.

Pa500 musí 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:

	Inicializační řetězec (CC#99, 98)
	Tisíce a setiny (01xx)
	Desítky a jednotky (xx00)

- Následujícím řetězcem zvolíte položku #2563 SongBooku:

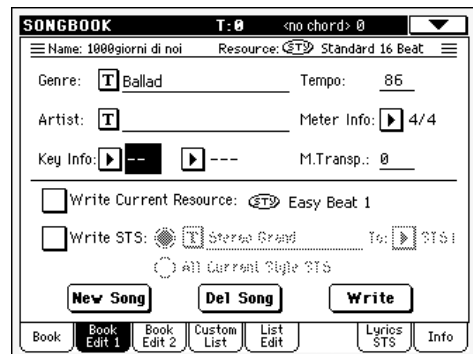
Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Inicializační řetězec (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	25	Tisíce a setiny (25xx)
DataEnt LSB	63	Desítky a jednotky (xx63)

Book Edit 1

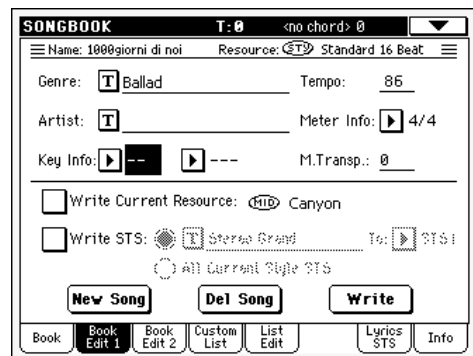
Stránka Book Edit 1 je ta, kde můžete přidat nebo změnit položku SongBooku.

Tip: Na stránce Book zvolte Filter, kterým rychle najdete položku pro editaci.

Stránka Book Edit 1 s položkou stylu:



Stránka Book Edit 1 s položkou 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 s uloženou položkou.

Upozornění: Jestliže nahradíte tento zdroj jiným, platí stejná cesta kuložení 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 uzamčena).

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. Reference k souvisejícímu zdroji 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 Styly.

<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

Všechny 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 lze uložit aktuální nastavení stop klaviatury.

Tlačítka**New Song**

Stiskem tlačítka vytvořte 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 výpisu SongBooku.

Pozn.: Maximální počet položek v SongBooku je 3,000.

Chcete-li změnit jméno položky, stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno Text Edit.

Zvolte možnost přidat novou položku SongBooku:

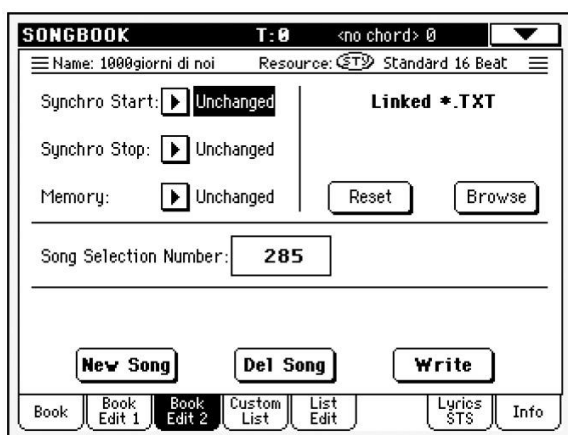
- Volbou Rename/Overwrite přepíšete existující položku, můžete změnit i jméno.

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. 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 svíslý jezdec na stránce Lyrics/STS v režimu SongBook. Dotykem procházíte text během představení. Viz „Lyrics/STS“ na str. 171.
- 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. Zadaním tohoto čísla po dalším stisku tlačítka SONGBOOK je možné rychle vyvolat položku ze stránky Book (viz „Numerický výběr položek“ na str. 166).

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:

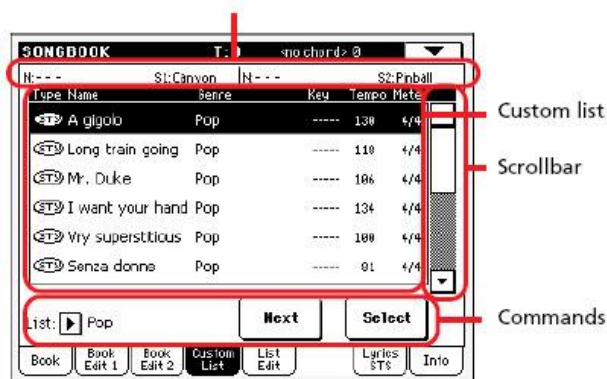
„This entry's Song Selection Number has already been assigned. Please assign a different number.“

Pokud se tak stane, budete automaticky ponecháni na stránce Book Edit 2. V tom případě změňte číslo (kolečkem můžete volit pouze zbývající volná čísla) a pokuste se o nové uložení.

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.

List Header



Tip: Můžete přejít na tuto stránku, když podržíte SHIFT a stisknete tlačítko SONGBOOK.

List header (Hlavička seznamu)

Viz „List Header“ na str. 165.

Custom list (Uživatelský seznam)

Seznam souborů, obsažený v určeném Custom Listu. Jezdcem procházíte tento seznam.

Scrollbar (jezdec)

Jezdcem (nebo kolečkem) procházíte položky.

Commands (Příkazy)

Vyjetá nabídka seznamu

V nabídce vyberte jeden z dostupných seznamů.

Next

Stiskem tlačítka vyberte 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.

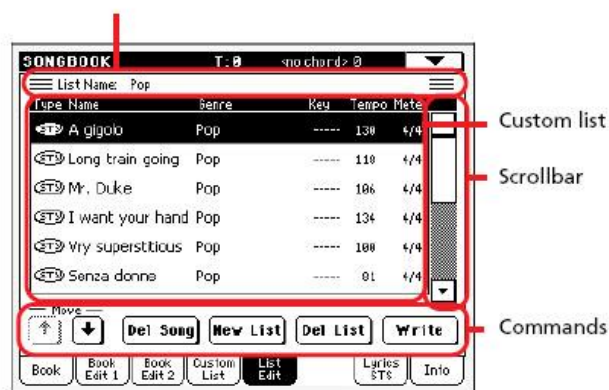
List Edit

Tato stránka je dostupná pouze po označení příkazu „Enable List Edit“ v nabídce stránky (viz str. 172).

Na této stránce můžete editovat dostupné Custom Listy. Custom List je sadou položek SongBooku, vytvořených 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 stisknete tlačítko „Add to list“. Jakmile ukončíte přidávání, vraťte se na tuto stránku a seznam upravte.

List Name



List name (Jméno seznamu)

Jméno zvoleného seznamu: Chcete-li zvolit Custom List, jděte na stránku „Custom List“ a do vyjeté nabídky seznamu.

Custom list (Uživatelský seznam)

Seznam songů, obsažený v určeném Custom Listu. Jezdcem procházíte tento seznam.

Scrollbar (jezdec)

Jezdcem (nebo kolečkem) procházíte položky.

Commands (Příkazy)

Move

Těmito tlačítky posuňte zvolený song v seznamu nahoru/dolů.

Del Song

Stiskem tlačítka vymažete zvolený song v seznamu.

New List

Stiskem tlačítka vytvoříte nový, prázdný Custom List.

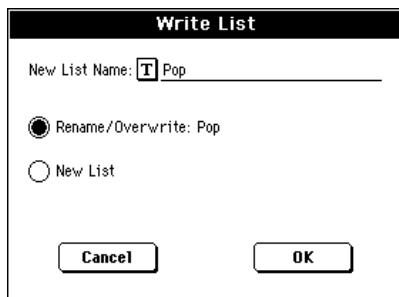
Pozn.: Maximální počet Custom Listů v souboru SongBooku je 256.

Del List

Stiskem tlačítka vymažete aktuální seznam.

Write

Stiskem tlačítka uložte změny do zvoleného Custom Listu.



Chcete-li změnit jméno zvoleného seznamu, stiskem tlačítka

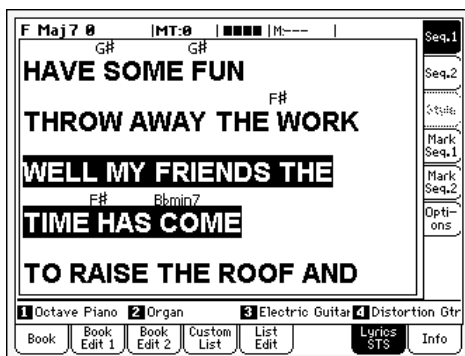
T (Text Edit) otevřete okno Text Edit.

Zvolte možnost uložení editovaného Custom Listu:

- Volbou Rename/ Overwrite přepíšete existující položku, můžete změnit i 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 této 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.: *Nezke rolovat text po jednotlivých řádcích; vždy vyjede celá stránka textu, buď stiskem jezce nebo malými šipkami u něj.*

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. 169, kde je více informací.

V souvislosti s tím je pět způsobů, jak prohlížet texty na Pa500:

- V režimu Song Play vidíte texty, obsažené ve standardním MIDI souboru, jako události Lyrics. Abyste viděli tento typ textů, musíte stisknout záložku Lyrics 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 SongBooku. Abyste viděli tento typ textů, musíte stisknout záložku Lyrics/STS v režimu SongBook.

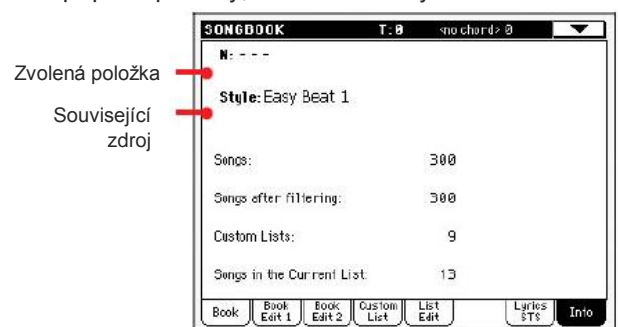
V případě songů jde o zobrazení dat textů s následující prioritou:

- TXT soubor, spojený s položkou, *vyšší priorita...*
- TXT soubor ve stejné složce jako standardní MIDI soubor, vyvolaný položkou, *vyšší priorita...*
- 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 SMF:



Zvolená položka

Tento parametr zobrazuje aktuálně zvolenou položku. Je-li prázdná (---), pak naposledy zvolená položka byla upravena nebo ještě nebyla zvolena.

Zvolený zdroj

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. Ne-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 Page

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

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	

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 bíle, nad seznamem položek.

Enable List Edit

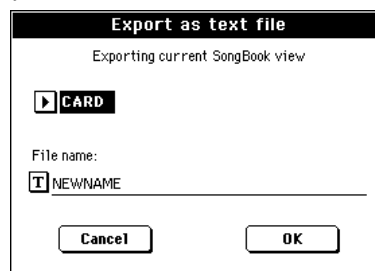
Tímto příkazem se objeví box pro značku, kterou povolíte stránku List Edit.

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.

- Ze stránky Book:



- Ze stránky Custom List:



Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno Text Edit a pojmenujete textový soubor pro uložení na kartu.

- Stiskem OK volbu potvrďte.

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 Pa500.

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 pouze sekvenceru 1. Ovládání sekvenceru 2 je deaktivováno. Viz „SEQUENCER 1 TRANSPORT CONTROLS“ na str. 13, kde je více informací.

Songy a formát standardního MIDI souboru

Nativní formát songu pro Pa500 je standardní MIDI soubor. Pokud uložíte song jako SMF, vloží se automaticky prázdný takt na začátek songu. Tento takt obsahuje různé iniciální parametry songu.

Jakmile natáhnete SMF, automaticky se odstraní prázdný takt.

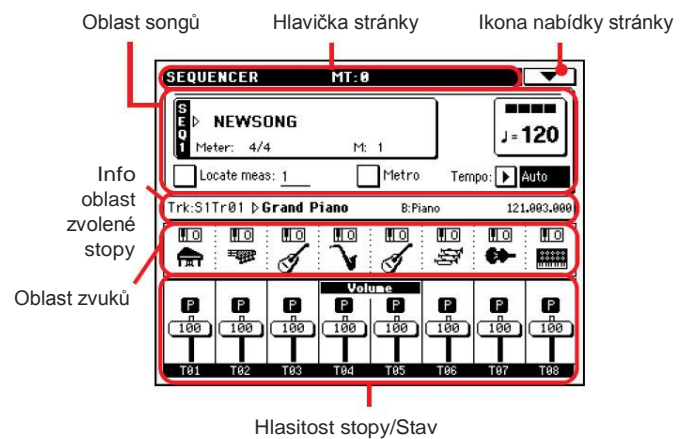
Hlavní stránka - Sequencer Play

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 Sequencer Setupu a můžete měnit parametry a nastavení.

Chcete-li se vrátit na tuto stránku z jedné z editačních stránek Sequencer, stiskněte tlačítko EXIT nebo SEQUENCER.

Chcete-li přepínat stopy songů 1-8 a 9-16, stiskněte tlačítko TRACK SELECT.



Hlavička stránky

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



Jméno pracovního režimu

Jméno aktuálního pracovního režimu.

Hlavní transpozice

Hodnota hlavní transpozice v púltónech. Tuto hodnotu lze změnit tlačítky TRANPOSE na ovládacím panelu.

Pozn.: Můžete ji také změnit automaticky natažením standardního MIDI souboru, vygenerovaného v nástroji řady Korg Pa. Parametr Master Transpose Lock v Global (viz "General Controls: Lock" na str. 202) nemá na sekvencer žádný vliv.

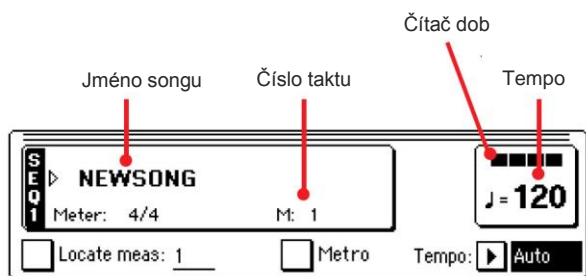
Ikona nabídky stránky

Stiskem této ikony otevřete nabídku. Viz "Nabídka Page" nastr. 195, kde je více informací.



Oblast songů

Zde jsou zobrazena jména songů, kromě tempa, parametrů rytmu a aktuální takt.

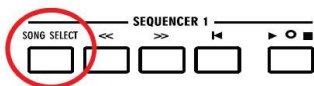


Jméno songu

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. 78).

Chcete-li zvolit song, můžete také stiskem tlačítka SONG SELECT v sekci SEQUENCER 1 ovládacího panelu. Dalším stiskem SONG SELECT zvolíte song zadáním jeho ID čísla (viz „Výběr songu podle ID čísla“ na str. 79).



Meter

Aktuální časování songu.

Číslo taktu

Číslo aktuálního taktu.

Tempo

Tempo metronomu V tomto parametru změníte tempo kolečkem. Jako alternativu, je-li zvolen jiný parametr, nebo jste na jiné stránce, podržte SHIFT a kolečkem změňte 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

Na tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě. Na hlavní stránce však není zobrazeno jen to, ale také několik editačních stránek.



Jméno stopy

Jméno zvolené stopy:

Jméno zvuku

Zvuk přiřazený zvolené stopě. Dotykem kdekoliv v této oblasti otevřete okno Sound Select a zvolíte jiný zvuk.

Banka zvuků

Banka, kam zvolený zvuk patří.

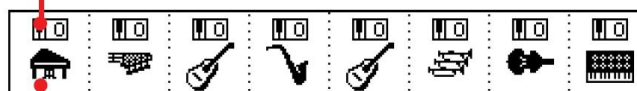
Program Change

Číslo sekvence Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

Oblast zvuků

Zde vidíte zvuky a oktávovou transpozici osmi aktuálně zobrazených stop.

Oktávová transpozice stop songů



Ikona zvukové banky

Oktávová transpozice stop songů

Nelze editovat. Oktávová transpozice odpovídající stopy. Chcete-li upravit oktávovou transpozici, přejděte na editační stránku „Mixer/Tuning: Ladění“ (viz str. 89, kde je více informací).

Ikona zvukové banky

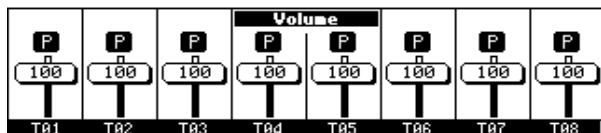
Tato ikona ilustruje banku, kam aktuální zvuk patří. Dotykem ikony poprvé zvolíte odpovídající stopu (podrobné informace vidíte v Info oblasti zvolené stopy, viz stránku výše). Dotykem podruhé otevřete okno Sound Select.

Hlasitost stopy/Stav

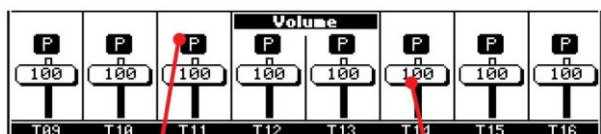
Zde můžete nastavit hlasitost každého songu a umlčet/zrušit umlčení stop.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete mezi náhledy Song Tracks 1-8 a Song Tracks 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 slidery jsou grafickým zobrazením hlasitosti každé stopy. Dotykem oblasti stop zvolíte stopu a kolečkem změňte hodnotu (nebo stiskem a posunem prstu po displeji).

Ikona Track status

►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.

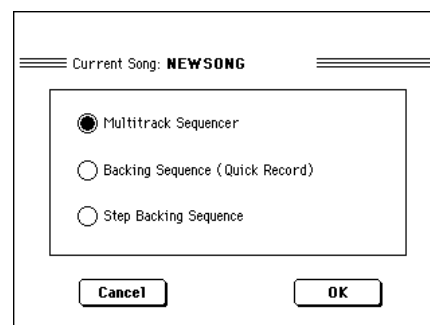
Jména stop

Pod slidery je vidět štítky jednotlivých stop. Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami 1-8 a 9-16.

T01...T16 Stopy songů.

Vstup do režimu Record

Chcete-li vstoupit do režimu Record, stiskněte tlačítko RECORD pokud jste v režimu Sequencer. Objeví se následující dialogový box.



Zvolte jednu ze tří dostupných podmínek nahrávání a stiskněte OK (nebo Cancel, pokud nechcete do režimu Record).

Multitrack Sequencer

Plně vybavený sekvencer. Tato možnost je pro klasické vícestopé nahrávání. (Viz „Record mode: Stránka Multitrack Sequencer“ na str. 176).

Backing Sequence (Quick Record)

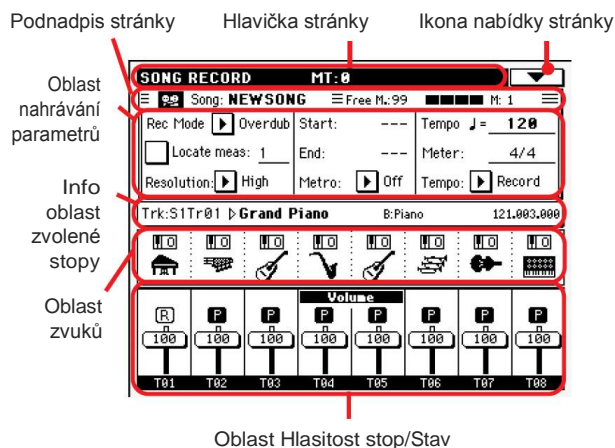
Jednoduchý způsob nahrávání. Hrajete styly a nahráváte v reálném čase svou hru.

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 více-stopového nahrávání“ na str. 177, kde je více informací o tomto nahrávání.

Hlavička stránky

Viz „Hlavička stránky“ na str. 173.

Ikona nabídky Page

Viz „Ikona nabídky stránky“ na str. 174.

Podnadpis stránky

Tato oblast zobrazuje některé informace o songu.



Jméno songu

Jméno nahrávaného songu

Volná paměť %

Kolik procent volného místa zbývá v paměti pro nahrávání.

Čítač dob

Tento indikátor zobrazuje aktuální dobu v rámci aktuálního taktu.

Číslo taktu

Aktuální takt, který nahráváte.

Oblast nahrávání parametrů

Rec Mode (režim nahrávání)

Nastavte tento parametr před spuštěním nahrávání, tím zvolíte režim nahrávání.

Overdub Nově nahanané události se smíchají s existujícími.

Overwrite Nově nahanané 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 nahanána.

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 nahanána.

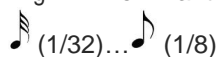
Locate measure

Je-li označeno, takt, zobrazený tímto parametrem je dočasně počátečním bodem songu, namísto taktu 1. Pokud stisknete tlačítko ►/■ (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.



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.



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 taktom 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

Doby (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. 193).

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. 174, kde je více informací.

Oblast zvuků

Zde vidíte zvuky a oktávovou transpozici aktuálně zobrazených osmi stop stylů. Viz „Oblast zvuků“ na str. 174, kde je více informací.

Oblast Hlasitosti stopy/Stavu

Zde můžete nastavit hlasitost každého songu a umlčet/zrušit umlčení stop. See „Oblast Hlasitosti stopy/stavu“ na str. 175.

Ikony stavu stopy

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



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.



Stav nahrávání. 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

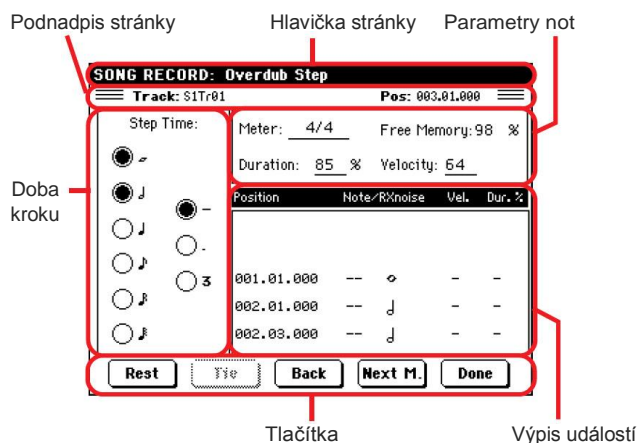
Obecná procedura vícestopého nahrávání.

1. Stiskněte SEQUENCER, tím zvolíte režim Sequencer.
2. Stiskem tlačítka RECORD zvolte „Multitrack Sequencer“ v stoupíte do režimu Multitrack Record. Nyní můžete připravit parametry nahrávání. (Blíže viz „Record mode: Stránka Multitrack Sequencer“ na str. 176).
3. Volba Overdub nebo Overwrite recording musí být zvolena (viz „Rec mode (Režim nahrávání)“ na str. 176).
4. Nastavte tempo. Máte dvě možnosti, jak to provést:
 - Podržte SHIFT a změňte tempo kolečkem.
 - Posuňte kurzor na parametr „Tempo“ a kolečkem změňte hodnotu.
5. Tlačítkem TRACK SELECT přepněte mezi stopami songů 1-8 a stopami songů 9-16, a přiřadte správný zvuk každé stopě (viz „Ikona zvukové banky“ na str. 174).
6. Zvolte stopu pro nahrávání Ikona jejího stavu se automaticky změní na Record (viz „Ikona stavu stopy“ na str. 177).
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 ukončíte nahrávání.

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. 196).
Upozornění: Uložte song na kartu, 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 Recording 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 více-stopového nahrávání“ 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.

- o ... Notová hodnota.
- Standard (–) Standardní hodnota vybrané noty.
- Dot (.) Zvýší 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. 193).

Free Memory

Zbývající paměť pro nahrávání.

Duration

Relativní doba trvání vložené noty. Procenta mají vždy přednost před hodnotou kroku.

- 50% Staccato.
- 85% Běžná artikulace.
- 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 zadat otočením kolečka zcela doleva. Pokud zvolíte tuto možnost, intenzita zahrané noty je detekována a nahrána.
- 1...127 Hodnota dynamiky Událost bude vložena s touto hodnotou dynamiky a aktuální dynamika noty, s jakou je hrána na klávesu, je ignorována.

Oblast Výpisu událostí

List of inserted events

Dříve vložené události. Můžete vymazat poslední z těchto událostí a připravit pro novou událost, stiskem tlačítka Back na displeji.

- Position Pozice, kam bude událost vložena. Hodnota, zobrazená v formátu „takt.doba.tick“.
- Note/RX Noise Jméno vložené noty nebo RX šumu. Po vložení akordu se zobrazí řada teček za jménem tóniky.
- 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.

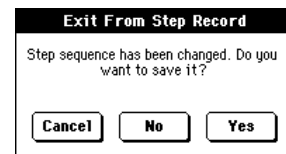
Procedura krokového nahrávání

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“. Na displeji se objeví okno Step Record.
 - Jestliže nechcete vkládat notu nebo akord na aktuální pozici, vložte pauzu, jak vidíte v kroku 5.
 - Chcete-li skočit na další takt, doplňte zbývající doby pauzami a stiskněte tlačítko Next M. na displeji.
3. Vložte 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.
 - Chcete-li skočit na další takt, doplňte zbývající doby pauzami a stiskněte tlačítko Next M. na displeji.
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. 178.
 - Chcete-li vložit pauzu, stiskněte tlačítko Rest na displeji. Její délka odpovídá délce kroku.
 - Chcete-li ligaturou propojit 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“.

6. Po vložení nové události můžete jít zpět stiskem tlačítka Back na displeji. Tím vymažete dříve vloženou událost a znovu nastavíte krok editace.
7. Po ukončení nahrávání stiskněte tlačítko Done na displeji. Objeví se dialogový box, s dotazem na zrušení, odstranění nebo uložení změn.



Pokud stisknete Cancel, vrátíte se zpět a můžete pokračovat v editaci. Pokud zvolíte No, změny se neuloží a okno Step Record se zavře. Pokud zvolíte Yes, změny se uloží a okno Step Record se zavře.

8. Na hlavní stránce režimu Multitrack Recording zvolte buď příkaz „Exit from Record“ z nabídky nebo stiskněte tlačítko RECORD a ukončíte režim Record.
9. 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 na kartu (viz „Okno Save Song“ na str. 197).

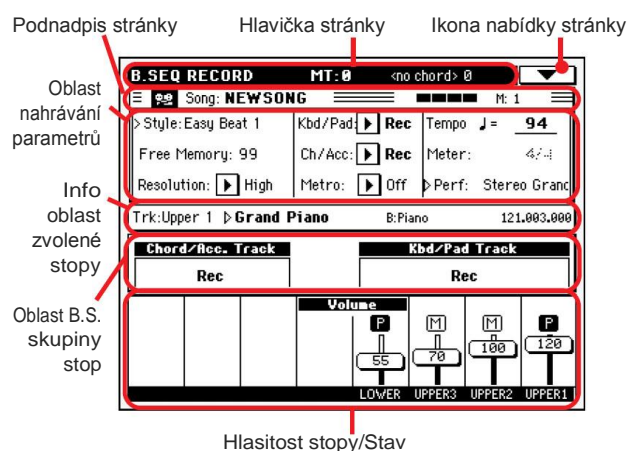
Akordy a druhé hlasy

U Pa500 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: Stránka Backing Sequence (Quick Record)

Režim Backing Sequence (Quick Record) umožňuje rychle nahrát živé představení se styly. Pro zjednodušení jsou zde dvě skupiny stop: **Kbd/Pad** (Klaviatura a Pady) kdy nahráváte klaviaturu 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).



Viz „Procedura nahrávání Backing Sequence (Quick Record)“ na str. 181, kde je více informací o tomto nahrávání.

Hlavička stránky

Viz „Hlavička stránky“ na str. 173.

Ikona nabídky Page

Viz „Ikona nabídky stránky“ na str. 174.

Podnadpis stránky

Viz „Podnadpis stránky“ na str. 176.

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. 77).

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.



Rozlišení mřížky, v hodnotách not. 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.



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 umlčená. 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 (PLAY/ STOP) ►/■ se spustí nahrávání a stopa přijímá noty z klaviatury a z MIDI IN konektoru.

Ch/Acc: Tato stopa Backing Sequence sdružuje všechny stopy stylů, s detekovanými akordy a ovládním stylu i vybranými prvky stylu. Po ukončení nahrávání budou uloženy jako stopy songů 9-16, viz následující tabulka:

Chord/Acc track	Song track/Channel
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 klaviatury a čtyři pady. Po ukončení nahrávání budou uloženy jako stopy songů 1-8, viz následující tabulka:

Kbd/Pad track	Song track/Channel
Upper 1	1
Upper 2	2
Upper 3	3
Lower	4
Pad 1	5
Pad 2	6
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 V tomto parametru změníte tempo kolečkem. Jako alternativu, je-li zvolen jiný parametr nebo jste na jiné stránce, podržte tlačítko SHIFT a kolečkem změňte tempo sekvenceru.

Meter

(*Nelze editovat*). Tento parametr zobrazuje pro srovnání rytmus zvoleného stylu.

PERF nebo 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. 77). 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. 174, 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. 175, 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 slidery je vidět štítky jednotlivých stop.

UPPER1...3 Horní stopy
LOWER Dolní stopa.

Procedura nahrávání Backing Sequence (Quick Record)

Obecná procedura pro nahrávání Backing Sequence (Quick).

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. 180).

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. 77).
4. Je zvolena naposledy zvolená Performance nebo STS. Můžete zvolit jinou performanci nebo STS. (Viz „Okno Performance Select“ na str. 76 a „STS Select“ na str. 78).
5. Zvolte stav seskupených stop Backing Sequence, parametry Kbd/Pad a Ch/Acc. (Kbd/Pad zůstává 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. 177).

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.

- Spustíte dnahrávání 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. 181), můžete spustit nahrávání.

Zahrajte Solo úvod, pak spustíte 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. 45, 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 jej zastavit stiskem START/STOP, popř. jedním z ukončení. Během nahrávání můžete dokonce znovu spustit 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. 173).

V tomto bodě 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. 185).

- Uložte song na kartu (viz „Okno Save Song“ na str. 197).

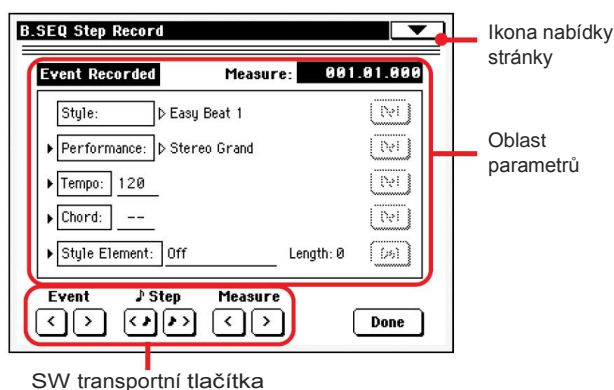
Upozornění: Song je nahraný v RAM (Random Access Memory) a vymaže se, jakmile vypnete nástroj, přepnete režimy Style Play a Song Play nebo se vrátíte do režimu Record. Pokud jej chcete zachovat, uložte jej na kartu.

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 zahraniých akordech či vybrat ovládání stylu, během nahrávání Backing Sequence (Quick Record).

V tomto režimu můžete jen editovat 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.



Viz „Procedura Step Backing Sequence“ na str. 184, kde je více informací o tomto nahrávání.

Ikona nabídky Page

Stiskem této ikony otevřete nabídku. Viz nabídku na stránce „Step Backing Sequence“ na str. 184, 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). Tlačítka Event na displeji přejděte na další událost.

Hodnota lokátoru, zobrazená v formátu „takt.doba.tick“.

Measure	Takt.
Beat	Dělitel v poměru rytmu (např. čtvrtěová v 3/4 rytmu).
Tick	Nejmenší hodnota pozice. Oba interní sekvenčery Pa500 jsou vybaveny rozlišením 384 ticků na čtvrtěovou notu.

Style

Naposledy zvolený prvek stylu. Chcete-li vložit změnu stylu na aktuální pozici, dotykem jména stylu otevřete okno Style Select nebo proveďte standardní proceduru výběru tlačítka v sekci STYLE SELECT.

Pozn.: Jakékoliv změny stylu, vložené po začátku taktu (tedy na pozici jiné než Mxxx.01.000), se týkají následujícího taktu. Např. pokud vložíte událost změny stylu na pozici M004.03.000, zvolený styl bude aktuální od M005.01.000. (tak to přesně funguje v režimu Style Play).

Pozn.: Když vložíte změny stylu, můžete také na stejnou pozici vložit změnu tempa. Změna stylu automaticky nezmění tempo stylu.

Performance

Naposledy zvolená Performance. Volbou Performance vyvoláte související styl. Chcete-li vložit změnu Performance na aktuální pozici, dotykem jména Performance otevřete okno 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.

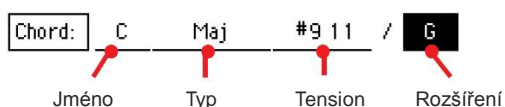
Tlačítka SINGLE TOUCH a STS jsou automaticky vyřazena, což znamená, že nelze změnit stopy klaviatury, dokud jste v režimu Chord/Acc Step.

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 jednu z částí, potom ji kolečkem upravte. Jako alternativu můžete zahrát akord, který pak bude automaticky detekován.

Vynechání akordu (--) značí, že doprovod nehraje na aktuální pozici (zvlášť pro stopy Drum a Percussion). Chcete-li zvolit „--“, najděte část Name parametru Chord, potom kolečkem vyberte poslední hodnotu (C...B, Off).

Pozn.: Jestliže nahradíte jeden akord jiným, nezapomeňte, že Dolní stopa (je-li nahraná) 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 – hrají 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) tlačítko

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 posunete předchozí nebo následující nahranou 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, tlačítko > se posune na pozici M001.01.192. Pokud událost na pozici M001.01.010 existuje, tlačítko > se zastaví na pozici M001.01.010. Tyto příkazy se hodí, i když nezvolíte parametr Measure.

Measure

◀ ▶ Předchozí nebo následující takt

Těmito tlačítka se posunete na předchozí či následující takt. Příkazy se hodí, i když nezvolíte parametr Measure.

Tlačítko Done

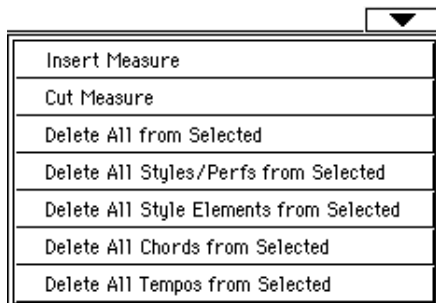
Done

Stiskem tlačítka ukončíte režim Step Backing Sequence. Veškeré změny budou uloženy do paměti.

Tip: Uložte song na kartu 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 kdekoliv 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 následujících taktech 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 Sequencer.

Tip: Před vstupem do režimu Step Backing Sequence, kde můžete editovat existující song, příkazem "Save Song" z nabídky stránky uložte song na kartu. Tímto způsobem uchováte kopii songu, pokud se vám výsledek editace nezamlouvá.

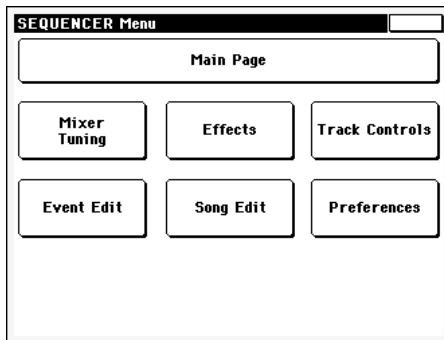
1. Pokud jste v režimu Sequencer, stiskněte tlačítko RECORD a zvolte „Step Backing Sequence“.
2. Zvolte parametr Measure a jděte na požadovanou pozici v songu, otočením kolečka. Popř. můžete posunout lokátor pomocí „SW“ transportních tlačítek na displeji. Viz „SW transportní tlačítka“ na str. 183.
3. 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 na kartu.

Nabídka Edit

Na kterékoliv stránce můžete stiskem tlačítka MENU otevřít editační nabídku Edit. Tato nabídka zpřístupňuje různé sekce editace sekvenceru.

Jestliže jste v nabídce, zvolte sekci editace nebo ji stiskem EXIT zavřete.

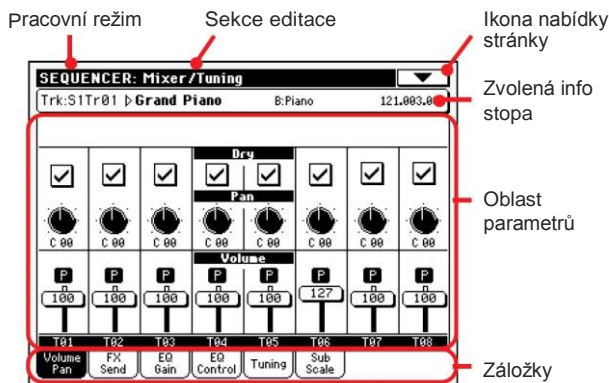
Pokud jste na editační stránce, stiskem tlačítka EXIT nebo SEQUENCER se vrátíte na hlavní stránku pracovního režimu Sequencer.



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.



Pracovní režim

Indikuje, že nástroj je v režimu Sequencer.

Sekce editace

Identifikuje aktuální sekci editace, odpovídající jedné z položek nabídky editace (viz "Nabídka Edit", str. 185).

Ikona nabídky Page

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 195).

Oblast parametrů

Každá stránka obsahuje různé parametry. Záložkami zvolíte jednu ze stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekce od str. 185.

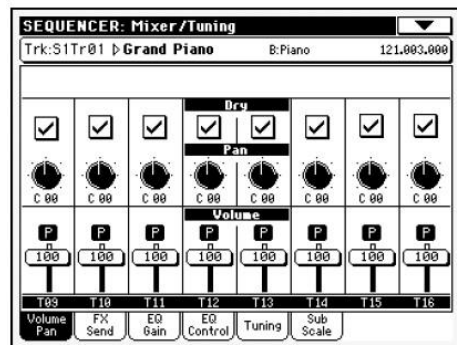
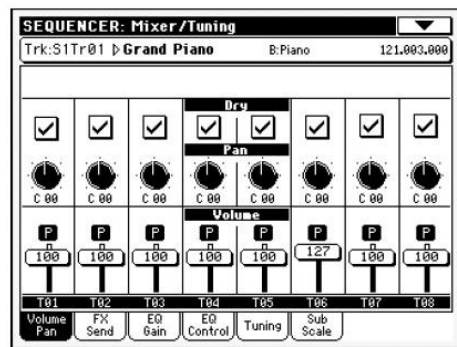
Záložky

Na záložkách zvolte jednu z editačních stránek aktuální editační sekce.

Mixer/Tuning: Volume/Pan

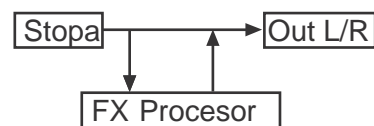
Tato stránka umožňuje nastavit hlasitost a panorama každé stopy songu.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete mezi stopami songů 1-8 a 9-16.



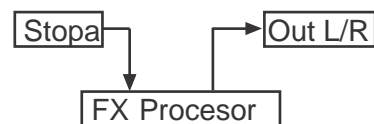
Dry

Touto značkou za/vypínáte dry (přímý) signál. On Je-li označena, jde přímý signál na výstup, a smíchá se s FX.



Off

Není-li označen, přímý (dry) signál se neobjeví na výstupu, je pouze poslán do FX. Zpracovaný signál bude rozdělen do panorama (u stereo FX) podle hodnoty Pan.



Pan

Police stopy ve stereo poli.
L-64...L-1 Levý stereo kanál.
C 00 Střed.
R+1...R+63 Právý stereo kanál.

Volume

Hlasitost stopy.

0...127 Hodnota MIDI hlasitosti stopy.

Ikona Play/Mute

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 Pa500 jsou zapojeny paralelně, takže můžete rozhodnout, kolik procent přímého signálu kam půjde.

Pokud chcete poslat signály všech stop do efektu (jako v případě "inzertních" efektů Rotary, Distortion, EQ...), nastavte parametr Dry na Off (viz "Dry" výše).

Jsou zde čtyři interní FX procesory v režimu Sequencer, seskupené do dvou párů (AB a CD). Obvykle tvoříte songy jen s jedním párem (více AB), ale můžete tvořit i songy s oběma páry FX. Řekněme např. A a C jako reverb procesory a B a D jako modulační efektové procesory.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami songů 1-8 a 9-16 a naopak.

FX Groups

V nabídce vyberte jednu ze dvou skupin FX (AB nebo CD).

Send Level

0...127 Úroveň přímého signálu, vyslaného do efektového procesoru.

Ikona Play/Mute

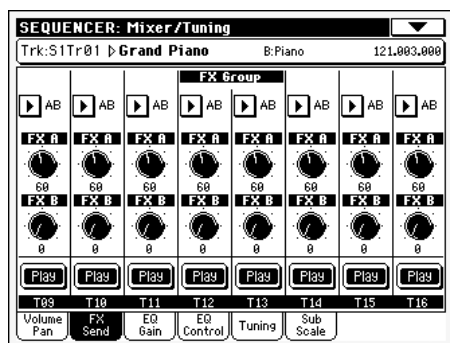
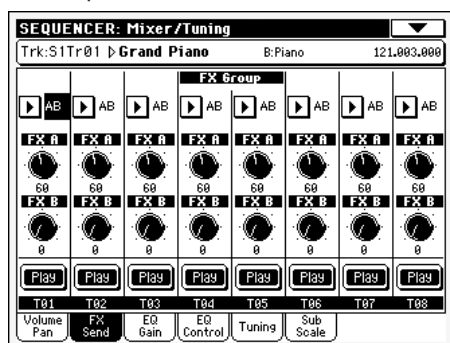
Stav play/mute stopy.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



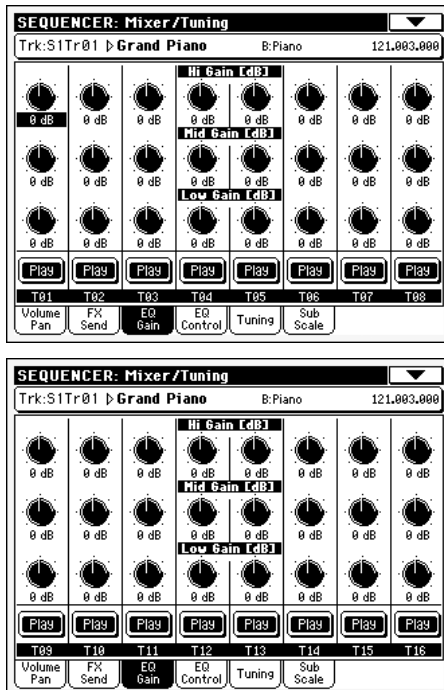
Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.



Mixer/Tuning: EQ Gain

Na této stránce můžete nastavit 3-band ekvalizér (EQ) pro každou jednotlivou stopu.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete 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 jednotlivé stopy. 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 bell křivku filtru. 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

Stav play/mute stopy.



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

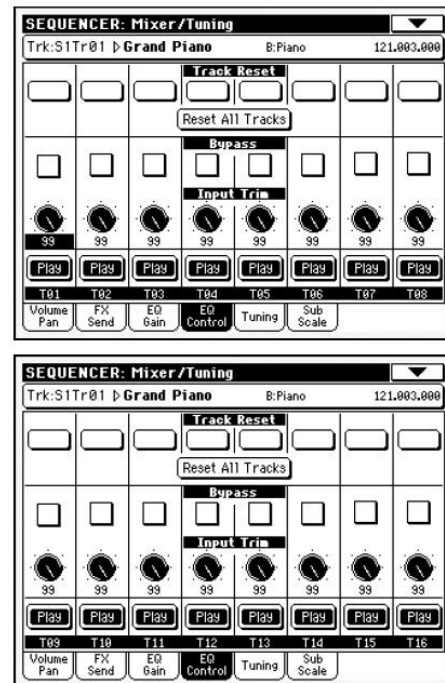


Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Mixer/Tuning: EQ Control

Tato stránka umožňuje resetovat nebo obejít ekvalizaci stopy, naprogramovanou na předchozí stránce.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete 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 přetížít audio obvody a vést ke zkreslení. Toto ovládní umožňuje nastavit ekvalizace podle potřeby a současně předejít přetížení.

Ikona Play/Mute

Stav play/mute stopy.

►SONG



Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



Stav Mute. Zvuk stopy je umlčený.

Mixer/Tuning: Tuning

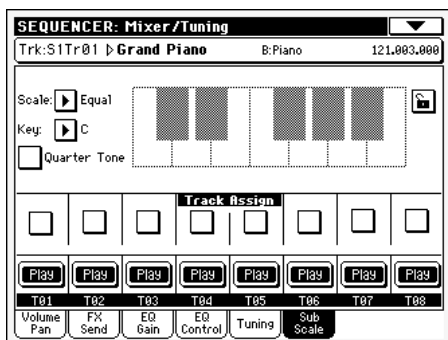
Parametry

► SONG

Viz „Mixer/Tuning: Tuning“ na str. 89.

Mixer/Tuning: Sub Scale

Tato stránka umožňuje programovat alternativní stupnici pro zvolené stopy (přes parametr „Track Assign“). Zbývající stopy (jsou-li) využívají základní stupnici, nastavenou v režimu Global (viz „Hlavní stupnice“ na str. 201).



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 Pa500 do externího MIDI rekordéru System Exclusive data.

Parametry

► SONG

Viz „Mixer/Tuning: Sub Scale“ na str. 90.

Track Assign

► SONG

Tento parametr označte pro odpovídající stopu, pokud potřebujete použít Sub-Scale.

Ikona Play/Mute

► SONG

Stav play/mute stopy.



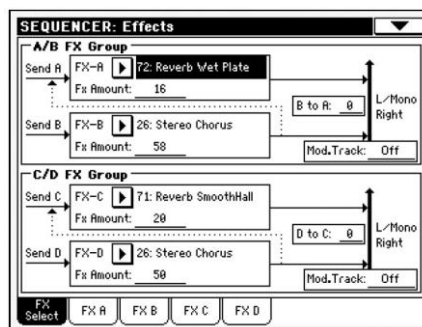
Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.



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.

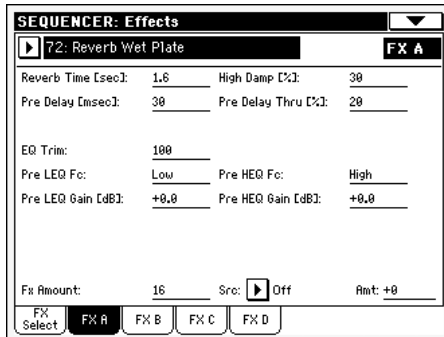
Mod.Track (Modulační stopa)

► 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).

Parametry

► 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

Parametr

► SONG

Viz „Track Controls: Mode“ na str. 92.

Track Controls: Drum Volume

Parametr

► SONG

Viz „Track Controls: Drum Volume“ na str. 189.

Track Controls: Easy Edit

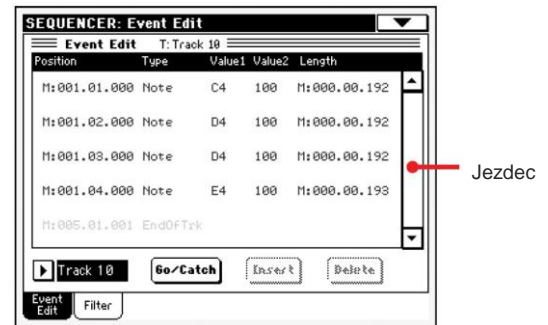
Parametr

► SONG

Viz „Track Controls: Easy Edit“ na str. 93.

Event Edit: Event Edit

Editace událostí je stránka, na které můžete editovat každou MIDI událost zvolené stopy. Můžete např. nahradit notu za jinou nebo změnit intenzitu úhozu. Viz "Procedura editace událostí" na str. 190, kde je více informací o této editační proceduře.



Position

Pozice události, vyjádřená ve formě 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' je takt
- 'bb' je doba
- 'ccc' je tick (každá čtvrtá doba = 384 ticků)

Úpravou tohoto parametru posunete událost na jinou pozici. Pozici pak můžete editovat jedním z následujících způsobů.

- Zvolte parametr a kolečkem změňte tempo, nebo
- zvolte parametr, pak se jej dotkněte znovu; objeví se numerická klávesnice. Zadejte novou pozici číslem se třemi částmi, oddělenými tečkou. Nuly na začátku nejsou povinné, 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. 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) Aftertouch value	–
PAft	Note to which the Aftertouch is applied	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 preset 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 dvojím stiskem otevřít numerickou klávesnici.

Length

Délka zvolené události Note. Formát hodnoty je stejný, jako hodnota Position. Editují se stejně.

Pozn.: Pokud změňte délku "000.00.000" na jinou hodnotu, nelze se již vrátit na původní hodnotu. Tuto spíše neobvyklou nulovou hodnotu naleznete u bicí a perkusní stopy songů, vyrobené v režimu Backing Sequence.

Track

V této vyjeté nabídce zvolíte 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, stupnic a transpozice i efektových parametrů.

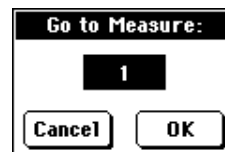
Scrollbar

Jezdcem procházíte vyjetý seznam. Můžete také procházet kombinací SHIFT + kolečko.

Go/Catch

Příkaz se dvěma funkcemi.

• Pokud neběží sekvencer, 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 sekvencer, 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, nenahráného songu. Chcete-li vložit událost, musíte nejprve vložit pár prázdných taktů funkcí Insert Measure (viz "Song Edit: Cut/Insert Measures" na str. 193).

Delete

Stiskem tlačítka Delete na displeji vymažete událost, zvolenou na displeji.

Pozn.: Událost "End of Track" nelze vymazat.

Procedura editace událostí

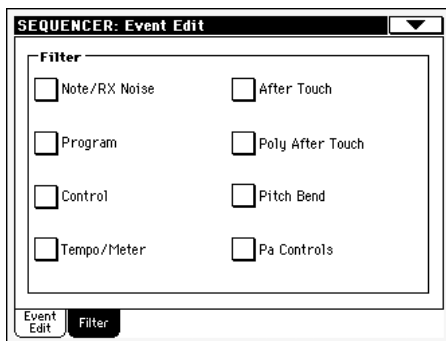
Obecná procedura editace událostí.

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. 191, 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) změňte pozici události.
6. V parametru „Type“ změňte typ události kolečkem. Zvolte parametry „Value 1 a 2“ a kolečkem (nebo dalším stiskem parametru otevřete numerickou klávesnici) změňte požadovanou hodnotu.

7. V případě události Note zvolte parametr Length a kolečkem (nebo dalším stiskem parametru otevřete numerickou klávesnici) změňte délku události.
 - Pokud sekvencer neběží, můžete stiskem tlačítka Go/Catch na displeji přejít do jiného taktu (viz „Go/Catch“ výše)
 - Pokud sekvencer běží, můžete si stiskem tlačítka Go/Catch na displeji prohlédnout aktuální událost (viz „Go/Catch“ výše)
 - Pomocí transportního ovládání 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 událost, zvolenou na displeji.
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 na kartu. Viz „Okno Save Song“ na str. 197, kde je více informací o ukládání songu.

Event Edit: Filter

Na této stránce můžete zvolit typy událostí, zobrazených na stránce Editace událostí.

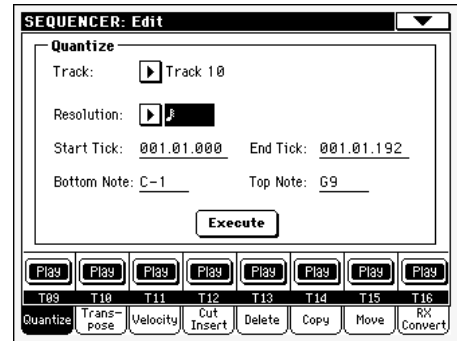


Zapněte filtr pro všechny typy událostí, které nechcete na stránce Editace událostí vidět.

- 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 Pa500, jako nastavení FX a Scale. Tato ovládání se nahrávají na Master stopu a ukládají jako System Exclusive data.

Song Edit: Quantize

Funkce kvantizace opravuje rytmické chyby po nahrávání.



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

Track

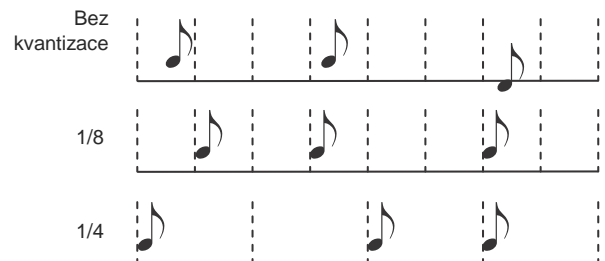
Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Kvantizace se aplikuje na všechny stopy.

Track 1...16 Kvantizace se aplikuje 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.



♪ (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.

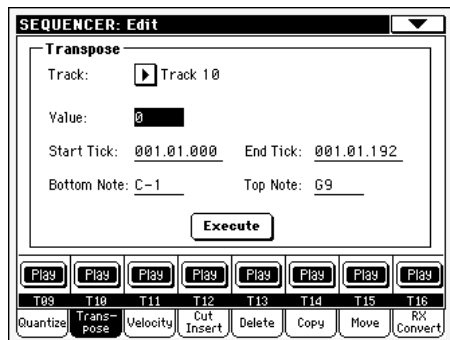
Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu kvantizace. 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.

Song Edit: Transpose

Zde můžete transponovat song, stopu nebo část stopy.



Po nastavení různých parametrů stiskněte Execute.

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.

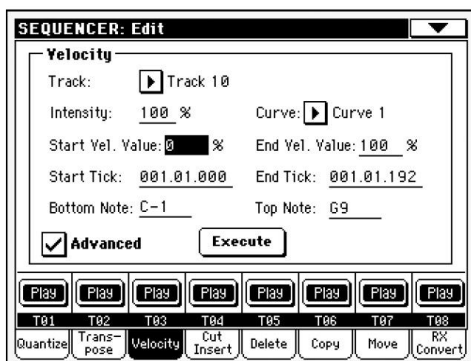
Pokud chcete zvolit 4-taktovou sekvenci, od začátku songu, Start bude umístěn na 1.01.000 a End na 5.01.000.

Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu pro transpozici. 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 pro vytvoření stmívačky 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. Pokud zvolíte stejnou notu, pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jen rytmický nástroj na stopě Drum.

Advanced

Pokud tento box označíte, parametry "Intensity", "Curve", "Start Velocity Value" a "End Velocity Value" je možné editovat.

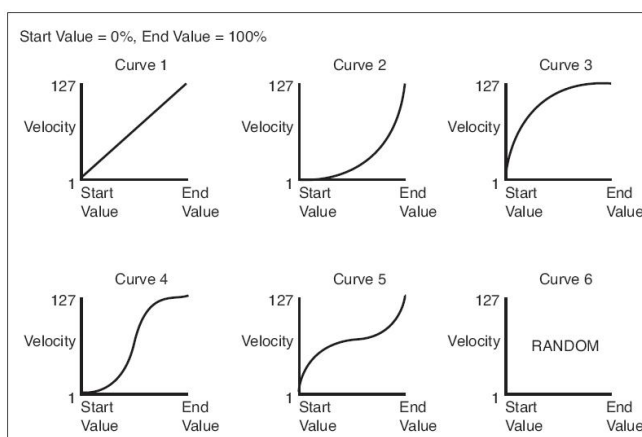
Intensity

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Tímto parametrem určíte stupeň, jakým budou data dynamiky nastavena vůči zadání křivky v "Curve".

0...100% Intenzita. S hodnotou 0 [%] se dynamika nemění. S hodnotou 100 [%] se dynamika mění nejvíce.

Curve

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Tímto parametrem zvolíte jednu ze šesti křivek a určíte, jak se bude dynamika měnit v čase.



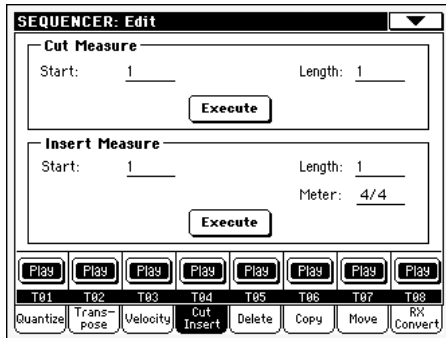
Start / End Vel. Value

(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 zvolení parametrů Start a Length 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

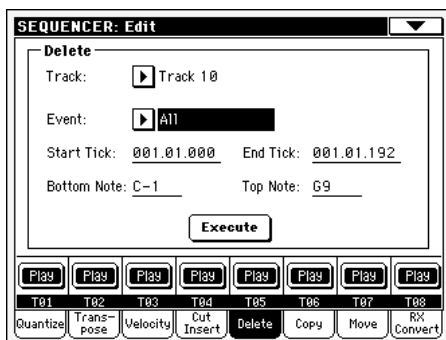
Počet taktů, které ořezete/vložíte.

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. Pokud jsou dvě noty na stejné výšce, uvedené na stejném ticku, ta s nižší dynamikou bude vymazána.

After touch Události AfterTouch.

Pitch Bend Události Pitch Bend.

Prog.Change Události Program Change, kromě obsažených 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.

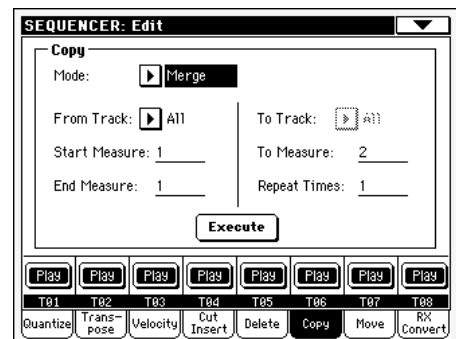
Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu k 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 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

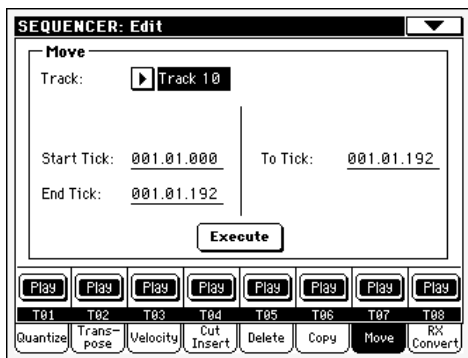
Tento parametr určuje první z cílových taktů.

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 stiskněte Execute a spustí se operace.

Track

Těmito parametry zvolíte stopu, kterou chcete přesunout.

Track 1...16 Zvolená stopa.

Start / End Tick

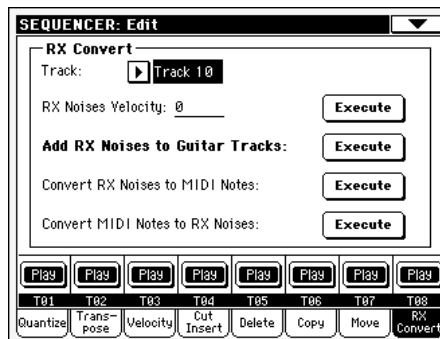
Tyto parametry určují počátek a konec rozsahu pro přesun.

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.

RX Note Velocity

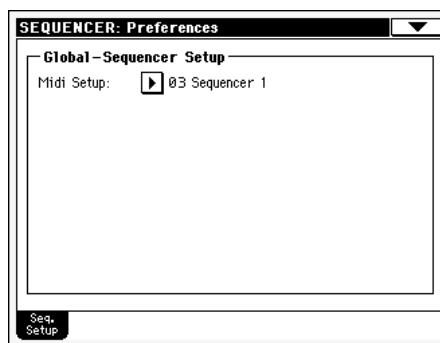
Tímto parametrem nastavíte úroveň hlasitosti RX šumů na zvolené stopě (či více).

Add RX Noises to Guitar track

Tímto parametrem automaticky analyzujete standardní MIDI soubor a přidáte RX šумы kytarovým stopám. Příkaz scanuje jednu stopu nebo celý standardní MIDI soubor a hledá kytarové vybrnkávání, hrané na nylonových, kovových strunách nebo na elektrické kytáře. Po skenování bude automaticky přiřazen vhodný kytarový zvuk odpovídajícím stopám a RX šумы budou automaticky přidány, kam je potřeba. To znamená, že můžete transformovat ploché SMF do ultra realistického songu se skutečným kytarovým hráčem uvnitř – stiskem tlačítka!

Preferences: Sequencer Setup

Na této stránce můžete zvolit MIDI Setup pro režim Sequencer.



Pozn.: Tato nastavení se ukládají do oblasti Sequencer Setupu globálního souboru. (Takový parametr se v tomto manuálu označuje zkratkou ▶GBL^{Seq}).

Po změně těchto hodnot příkazem *Write Global-Sequencer Setup* z nabídky stránky nastavení uložíte do *Global*.

Midi Setup



MIDI kanály režimu Sequencer lze automaticky konfigurovat výběrem MIDI nastavení tímto parametrem. Viz "MIDI" na str. 228, kde je více informací o použití MIDI nastavení.

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. 267.

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).

Nabídka Page

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

Write Global-Seq. Setup	Delete Song
Load Song	Delete Current Track
Save Song	Solo Track
Undo	Copy FX
Overdub Step Recording	Paste FX
Overwrite Step Recording	Exit from Record

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. 196).

Load Song

Tímto příkazem otevřete okno *Song Select* a natáhnete song do sekvenceru. (Viz „Okno *Song Select*“ na str. 196).

Save Song

Tímto příkazem uložíte nový nebo editovaný song na kartu jako standardní MIDI soubor. Souboru se automaticky přidá přípona „MID“. Po zvolení příkazu se objeví stránka *Save Song* (viz „Okno *Save Song*“ na str. 197).

Upozornění: Vypnutím nástroje vymažete song z paměti. Uložením songu na kartu o něj nepřijdete.

Upozornění: Song se také ztratí při přepnutí sekvenceru do režimu *Style Play* nebo *Song Play*, bez předchozího uložení songu na kartu.

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, přidáváním k již existujícím. (Viz „Record mode: Stránka *Step Record*“ na str. 178).

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. 178).

Delete Song

Tímto příkazem vymažete song a vytvoříte nový, prázdný song.

Delete Current Track

Tímto příkazem vymažete aktuálně zvolenou stopu v oblasti Track (viz „Oblast Hlasitosti stopy/stavu“ na str. 177).

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 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:

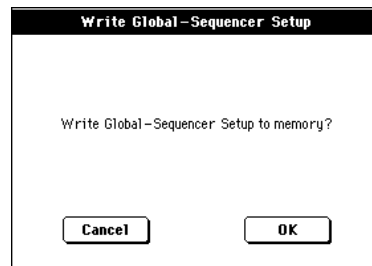
1. Zvolte zdrojovou performanci, styl nebo STS, pak jděte na stránku Effects > FX Select, odkud kopírujete efekty.
2. Zvolte příkaz "Copy FX" z nabídky stránky.
3. Vyberte cílovou performanci, styl nebo STS, pak jděte na stránku Effects > FX Select.
4. Zvolte příkaz "Paste FX" z nabídky stránky.

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.173).

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. 195), uložené do souboru Global.



Parametry, uložené v oblasti Sequencer Setup, jsou v uživatelském manuálu označeny symbolem **►GBL^{Seq}**.

Okno Song Select

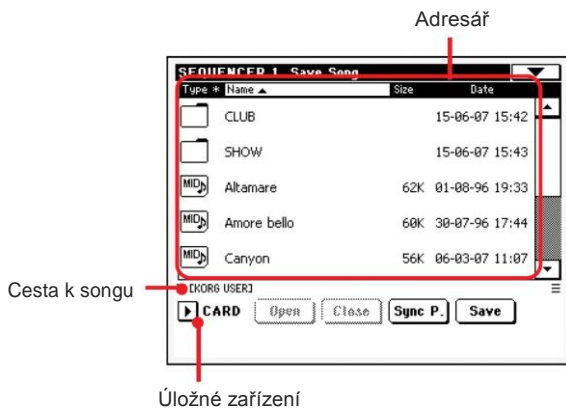
Toto okno se objeví, když zvolíte příkaz „Load Song“ z nabídky stránky nebo stisknete tlačítko SONG SELECT v sekci SEQUENCER 1 na ovládacím panelu. Viz „Okno Song Select“ na str. 78, kde je více podrobností.

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 na kartu.

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.

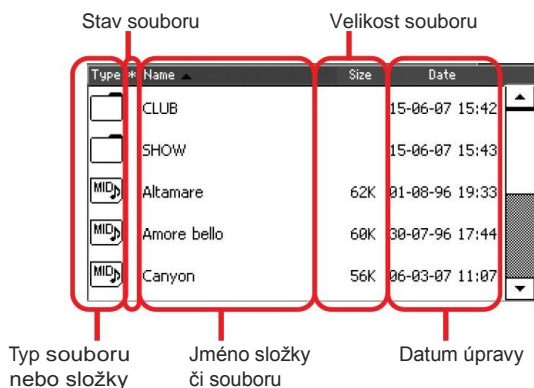


Cesta k songu

Tento řádek zobrazuje cestu k umístění, kde je uložený song.

Adresář

Výpis obsahu zvoleného datového zařízení.



Posuvným jezdcem můžete listovat výpisem.

Jako alternativu můžete zvolit jednu z položek a kolečkem procházet výpis.

Datové zařízení

V této vyjeté nabídce znovu vyberete kartu a zrušte všechna zvýraznění.

Zařízení	Typ
CARD	Secure Digital (SD) nebo or MultiMedia (MMC) paměťová karta.

Aktuální jméno (štítek) zařízení se může objevit v hranatých závorkách ([]).

Open

Vstoupí do zvolené složky (ikona položky je: ).

Close

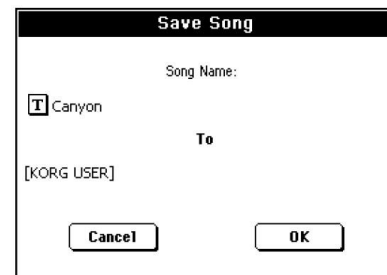
Zavře aktuální složku, vrátí se do vyšší úrovně složek.

Sync P. (Synchronized Path)

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

Save


Stiskem tlačítka otevřete dialogový box Save Song a uložte song do aktuálního adresáře.



• Jestliže nebyl zvolen žádný soubor na displeji před stiskem Save, automaticky se zvolí songu určitý standardní jméno "NewSong".

Pozn.: Pokud je song zvolený, výběr zrušíte dotykem jména na kartě.

• Jestliže byl zvolen soubor na displeji před stiskem Save, automaticky se zvolí jeho jméno.

V případě některé z uvedených situací stiskem tlačítka (Text Edit)  editujete 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 Transpose, 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. 192).

Můžete také uzamknout Master Transpose a zabránit tak nechtěným transpozicím. Viz "General Controls: Lock" na str. 202 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. 192) pak jen, když potřebujete transponovat song.

Pozn.: Hodnotu Master Transpose vždy vidíte v hlavičce stránky:

SEQUENCER

MT: 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. 173).
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 soubor ve složkách.
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" na kartě).
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 na kartu), obsahující globální parametry pro celý nástroj nebo určitý pracovní režim.

Globální parametry lze zapsat do paměti zvolením různých příkazů "Write Global..." z nabídky stránky – každý je vyhrazen některé oblasti souboru Global. Můžete jej uložit na kartu 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. 202).

Jsou nezávislé oblasti v souboru Global, které můžete odděleně zapsat do paměti, takže nemusíte zapisovat všechny globální parametry najednou, když to nepotřebujete:

- Global Setup, obsahující globální parametry, nezávislý na určitém pracovním režimu.
- Style Play Setup, obsahující globální parametry režimu Style Play, nezávislé na performanci, STS či stylu.
- Song Play Setup, obsahující globální parametry režimu Song Play, nezávislé na určitém songu.
- Sequencer Setup, obsahující globální parametry režimu Sequencer Play, nezávislé na určitém songu.
- Media Preferences, obsahující preference režimu Media.
- MIDI Setup, obsahující dostupné MIDI Setupy, tedy nastavení pro MIDI komunikaci.

Hlavní stránka

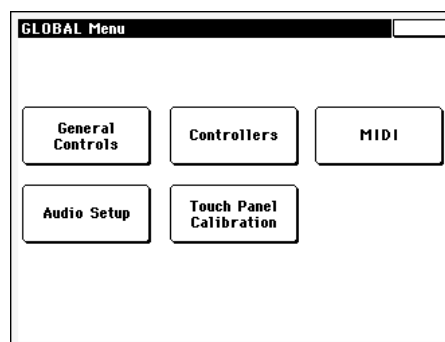
V editačním režimu Global není žádná hlavní stránka. Stiskem EXIT ukončíte režim Global a vyvolá se pracovní režim, odložený v pozadí.

Nabídka Edit

Na kterékoliv stránce režimu Global můžete stiskem tlačítka MENU otevřít editační nabídku Global. Tato nabídka zpřístupňuje různé sekce editace Global.

Jestliže jste v nabídce, zvolte sekci editace nebo stiskem EXIT ukončíte režim Global.

Pokud jste na této stránce, stiskem EXIT jděte zpět do aktuálního pracovního režimu v pozadí (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound).

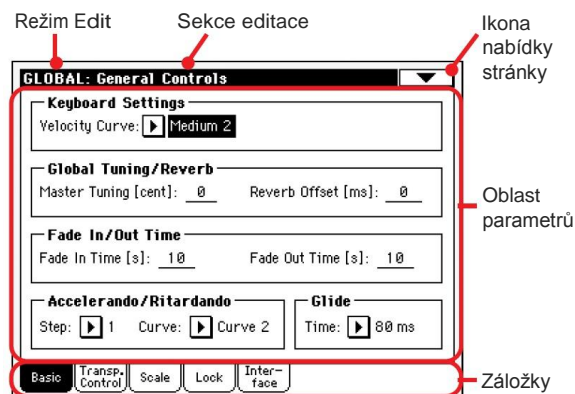


Každá položka této nabídky odpovídá sekci editace. Každá sekce editace je skupinou různých editačních stránek, které lze zvolit stiskem odpovídající záložky v dolní části displeje.

Pozn.: Režim Global není dostupný v režimu Record (Style Record, Pad Record, Song Record).

Struktura stránky Edit

Všechny editační stránky sdílí některé základní prvky.



Režim Edit

Indikuje, že nástroj je v režimu Global.

Sekce editace

Identifikuje aktuální sekci editace, odpovídající jedné z položek nabídky editace (viz "Nabídka Edit", str. 199).

Ikona nabídky Page

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 209).

Oblast parametrů

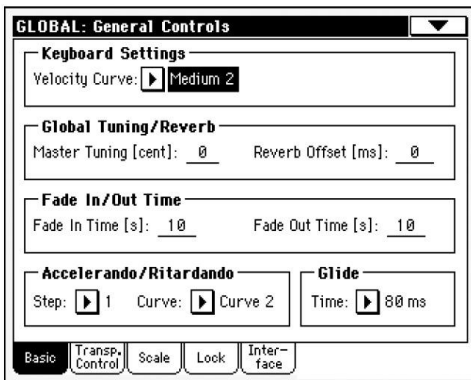
Každá stránka obsahuje různé parametry. Volbou záložky zvolte jednu ze stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekci od str. 200.

Záložky

Na záložkách 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

►GBL^{Gbl}

Tento parametr určuje citlivost klaviatury na dotek. Standardně je nastaven na Medium 2.

Fix Žádná dynamika. Dynamické hodnoty jsou pevně dány, jako u klasických varhan.

Soft1 ... Hard3

Křivky, od nejlehčích do nejtvrdších.

Globální ladění/Reverb

Master Tuning

►GBL^{Gbl}

Hlavní ladění nástroje (v centech 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 reverbu 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 plný nástup (z nuly do maximální hlasitosti), po stisku tlačítka FADE IN/OUT.

5...20 Doba nástupu (v sekundách).

Fade Out Time

►GBL^{Gbl}

Doba pro plné odeznění (z maximální hlasitosti do nuly), po stisku tlačítka FADE IN/OUT.

5...20 Doba vymizení (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 výraznější a změna nastane rychleji. S nižšími hodnotami je změna kroku menší a změna nastane pomaleji.

Curve

Křivky Acceleranda/ritardanda (od 1 do 3). Vyzkoušejte si různé možnosti a vyberte si tu, která vám nejlépe vyhovuje.

Glide

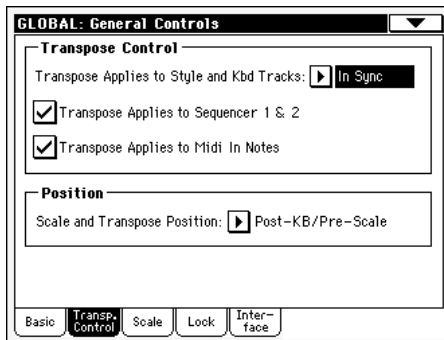
Glide je funkce, kterou můžete přiřadit nožnímu spínači. Jakmile stisknete pedál, příslušné noty v Horních stopách se ohýbají, podle nastavení Pitch Bendu pro tyto stopy. Jakmile pedál uvolníte, noty se vrátí na normální výšku, na rychlosti, definované parametrem "Time". Chcete-li změnit hodnoty Pitch Bendu pro každou Horní stopu, viz parametr "PB Sensitivity" v režimu Style Play (viz str. 89)

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“ (viz níže).

Transpozice

Transpose applies to Style and Kbd tracks... ▶GBL^{Gbl}

Tímto parametrem za/vypnete Master Transpose a určíte způsob, jakým se aplikuje na stopy stylu a klaviatury.

- Off Žádná Hlavní transpozice se na stopy stylu a klaviatury neaplikuje.
- In Sync Pokud stisknete tlačítko TRANSPOSE [b] nebo [#], nové nastavení transpozice bude aktivní až do první doby dalšího taktu.
- In Realtime Jestliže stisknete TRANSPOSE [b] nebo [#], 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.

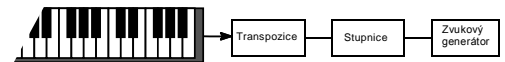
Pozice

Scale and Transpose position

Scale and Transpose Position umožňuje definovat vztah mezi laděním a hlavní transpozicí.

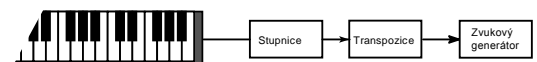
Post-KB/Pre-Scale

Pokud označíte tuto možnost, noty budou transponovány ihned po vyslání z klaviatury. Scale se aplikuje na transponované noty. Např. pokud hrajete v E a pak nastavíte Master Transpose na +1, tónina E bude hrát v F a zahrani klávesa bude znít jako Es (původní zvýšená E).



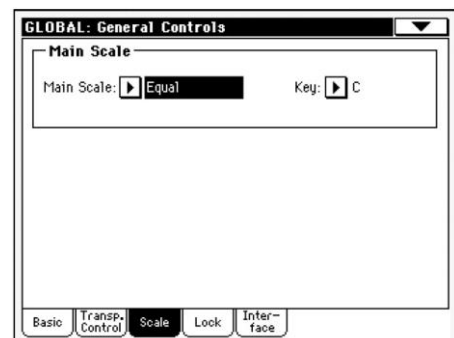
Post-KB & Scale

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).

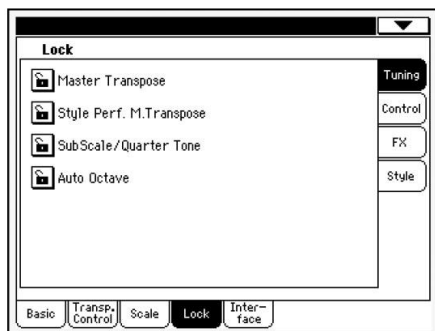
Viz „Ladění“ na str. 270, kde je seznam dostupných ladění.
Pozn.: Nelze zvolit User stupnice v režimu Global.

Key ▶GBL^{Gbl}

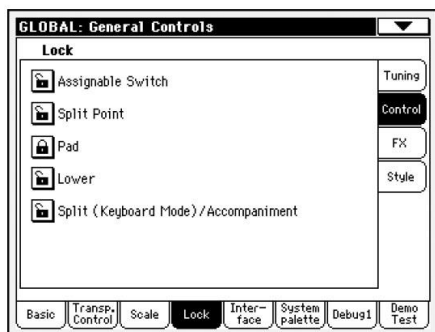
Tento parametr je nutná pro některé stupnice k nastavení tóniky (viz „Stupnice“ na str. 270).

General Controls: Lock

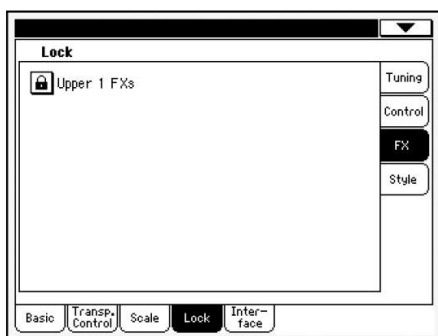
Tato stránka je rozdělena na čtyři části, které lze zvolit odpovídajícími postranními záložkami, kde najdete dostupné zámky, někdy seskupené pod jedním zámekem. Zámky zabraňují změnám hodnot parametrů při natahování dat z karty, nebo při volbě jiné performance, stylu či STS.



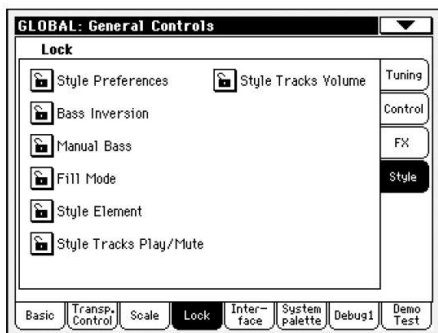
Uzamčení ladění



Ovládání zámků



Uzamčení efektů



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 Pa500, 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 performanci nebo styl. (Viz "Master transpose" na str. 81).

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. 81).

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. 85).

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 (LEDka SPLIT je zhasnutá), se oktávová transpozice Horních stop automaticky nastaví na "0". Přepnutím režimu Split keyboard (LEDka SPLIT svítí), se oktávová transpozice Horních stop automaticky nastaví na "-1".

Assignable Switch

Je-li uzamčeno, volbou performance nebo STS se nezmění přiřazení přepínače. Viz "Pad/Switch: Assignable Switch" na str. 98).

Split Point

Je-li uzamčeno, volbou performance nebo STS se tento bod nezmění.

(Viz "Split Point" na str. 86).

Pad

Je-li uzamčeno, volbou stylu či položky SongBooku se nezmění přiřazení Padu. (Viz "Pad/Switch: Pad" na str. 97).

Lower Je-li tento zámek uzamčený, Dolní stopa 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 Lower využít při všech představeních, uložte oblíbené nastavení Lower do performance 1-1 (automaticky zvolené při startu), pak zamkněte zámek a vyvolejte "Write Global-Global Setup" z nabídky stránky.

Split (Keyboard Mode)/Accompaniment

Je-li tento zámek uzamčený, režim Keyboard (Full nebo Split) a scanování akordů (Full nebo Lower) zůstane beze změny, když zvolíte jinou 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 Keyboard a detekce 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.

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 zvolnému zvuku kompatibilní s již přiřazenými efekty CD FX blocku, 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. Standardně je tato funkce zapnutá.

(Viz "Preferences: Style Preferences" na str. 98 a "Preferences: Style Play Setup" na s. 99).

Bass Inversion

V zapnutém stavu se volbou performance nebo STS nezmění stav Bass Inversion. Bass Inversion můžete přiřadit přepínači nebo pedálu.

(Viz "Bass Inversion" na str. 86, "ASSIGNABLE SWITCH" na str. 11 a "PEDAL konektory" na str. 17).

Manual Bass V zapnutém stavu se volbou performance nebo STS stav Manual Bass nemění.

(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. 96).

Style Element V zapnutém stavu volbou 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 stavstop" na str. 85).

Style Tracks Volume

Je-li tento zámek uzamčený, hlasitost stop stylů zůstává beze změny, 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 smíchan 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 online help systému.

Tlačítko Change

Stiskem tlačítka aplikujete zvolený jazyk.

Jak zvolit jazyk Helpu

1. Jelikož se Pa500 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. 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 Pa500. Stiskem OK zavřete okno.
6. Vypněte a zapněte nástroj.

Program Change

Show Program Change number

►GBL^{Gbl}

Označením tohoto parametru zobrazíte čísla Program Change u jmen zvuků v okně Sound Select. Standardně je tento parametr zapnutý.

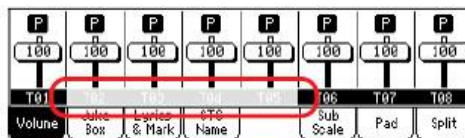
Pozn.: Čísla Program Change se vždy zobrazí v režimu Sound Edit a v různých oblastech Info stopy.

Track Activity

Show Track Activity

►GBL^{Gbl}

Tento parametr využijete k za/vypínání zobrazení aktivity na stopách. Je-li zapnutá, můžete monitorovat události, přicházející ze stop nebo z MIDI vstupů. Přichodící události jsou zobrazeny blikáním štítku u každé stopy. Standardně je tento parametr zapnutý.



Display Hold

Display Hold On

Tato možnost za/vypíná funkci Display Hold. Standardně je zapnutá.

On

Pokud otevřete dočasné okno (např. Sound Select), zůstane na displeji do stisku EXIT nebo tlačítka pracovního režimu.

Off

Po určité době se vypne každé dočasné okno.

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.

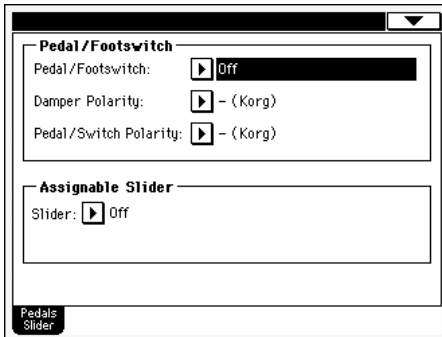
Tip: Můžete uložit oblíbené performance do prvního místa každé z bank.

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.

Kontrolery: Pedál/Přepínač/Slider

Tato stránka umožňuje určit funkci přiřaditelnému pedálu/ nožnímu spínači, zvolit polaritu pro Damper a přiřaditelný pedál/ spínač a určit funkci přiřaditelnému slideru.



Viz str. 268, kde je seznam přiřaditelných funkcí. První funkce jsou typu přepínačů, kdežto zbývající (počínaje Master Volume) jsou plynulé funkce.

Pedál/Nožní spínač

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.

Přiřaditelný slider

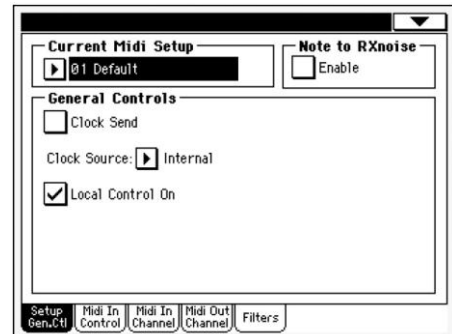
►GBL^{Gbl}

Assignable Slider

Funkce, přiřazené slideru na ovládacím panelu. Viz "Výpis funkcí pro přiřaditelný pedál a slider" na str. 269, kde je seznam všech těchto funkcí. První funkce jsou typu přepínačů, kdežto zbývající (počínaje Master Volume) jsou plynulé funkce. Sliderům lze přiřadit pouze plynulé funkce.

MIDI: MIDI Setup / Obecné ovládání

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

►GBL¹¹ ►GBL¹¹ ►GBL¹¹

MIDI kanály lze automaticky konfigurovat volbou MIDI Setup. Každý z nich umožňuje přiřadit nejvhodnější hodnotu různým MIDI parametrům, a tím usnadnit napojení na konkrétní MIDI kontroler.

Viz "MIDI" na str. 228, kde je více informací o použití MIDI Setupů. Můžete automaticky zvolit jiný MIDI Setup, když vstoupíte do režimu Style Play, Song Play nebo Sequencer. Chcete-li zvolit MIDI Setup pro tyto režimy, viz "Midi Setup" na str. 99 pro režim Style Play, "Midi Setup" na str. 161 pro režim Song Play a "Midi Setup" na str. 195 pro režim Sequencer.

Bližší informace o MIDI nastavení, viz "MIDI Setup", str. 267.

Pozn.: Po zvolení MIDI Setupu 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 zvýrazní realističnost zvuků. 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 MIDI Clock a Local Off.

Clock Send

►GBLⁱⁱ

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 Pa500 nevysílá řídicí MIDI Clock signál. Proto nelze podřídit Pa500 jiný přístroj, dokonce ani když jej zapojíte do MIDI OUT nebo USB portu.
- On Pa500 vysílá řídicí MIDI Clock signál. Pa500 můžete podřídit jiný nástroj a ovládat u něj příkazy Tempo, Start/Stop a Play/Stop. Tento nástroj připojte do MIDI OUT nebo k USB portu Pa500.

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 např. signál, generovaný metronomem sekvenceru 1 Pa500.
- Ext. MIDI Externí, z MIDI IN portu. V režimu Style Play nebo Sequencer je Pa500 podřízen externímu zařízení, připojenému k portu MIDI IN. Příkazy Start/Stop a Play/Stop, stejně jako tempo metronomu nelze zvolit na ovládacím panelu Pa500. 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. 276, kde je informace o tom, jak konfigovat počítač pro MIDI Over USB komunikaci.

Local Control On

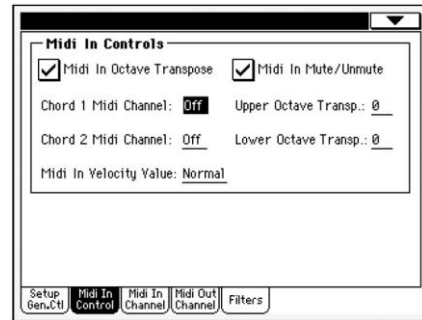
Tento parametr za/vypíná klaviaturu.

Pozn.: Parametr Local se automaticky aktivuje, kdykoliv zapnete nástroj.

- On Pokud hrajete na klaviaturu, 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 kapitulu MIDI.

MIDI: Ovládání MIDI In

Tato stránka umožňuje programovat obecné parametry pro MIDI IN, jako je kanál Chord Recognition.



MIDI In ovládání

►GBLⁱⁱ

Midi In Octave Transpose

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 oktávové transpozice u každé stopy.
- Off Data, přijatá na MIDI IN nebo USB portu nebudou transponována.

Midi In Mute/Unmute

►GBL

Tímto parametrem určíte, zda bude umlčená stopa hrát data, přijatá přes MIDI.

- On Žádná data, přijatá přes MIDI na umlčené stopě nebudou přehrána v Pa500.
- Off Data, přijatá přes MIDI na umlčené stopě budou přehrána v Pa500.

Chord 1 Midi Channel

►GBLⁱⁱ

Chord 2 Midi Channel

►GBLⁱⁱ

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 Pa500 na dvou různých kanálech (jako u některých MIDI akordeonů).

Upper Octave Transp (Transpose)

►GBLⁱⁱ

Oktávová transpozice dat, přijatých na MIDI IN pro Horní stopy. Např. pokud zadáte hodnotu +1, přijaté C4 bude znít v Pa500 jako C5. Tento parametr se může hodit u řady MIDI akordeonů, kde MIDI převodník může vysílat na nečekané oktávy.

Lower Octave Transp (Transpose)

►GBLⁱⁱ

Oktávová transpozice dat, přijatých na USB portu pro Dolní stopu. Např. pokud zadáte hodnotu +1, přijaté C4 bude znít v Pa500 jako C5.

Tento parametr se může hodit u řady MIDI akordeonů, kde MIDI převodník může vysílat na nečekané oktávy.

Midi In Velocity Value

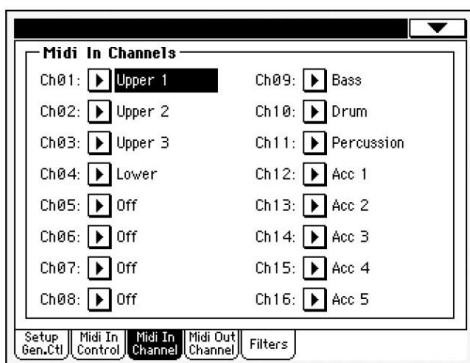


Tímto parametrem nastavíte pevnou hodnotu dynamiky všem přijatým MIDI notám. To se hodí, když hrajete na Pa500 jako na varhany nebo MIDI akordeon.

- Normal Jsou přijímány normální hodnoty dynamiky.
- 40...127 Všechny přijaté hodnoty dynamiky lze konvertovat na příslušnou hodnotu.

MIDI: MIDI In kanály

Na této stránce můžete Pa500 přiřadit stopy libovolných MIDI IN kanálů.



Channels

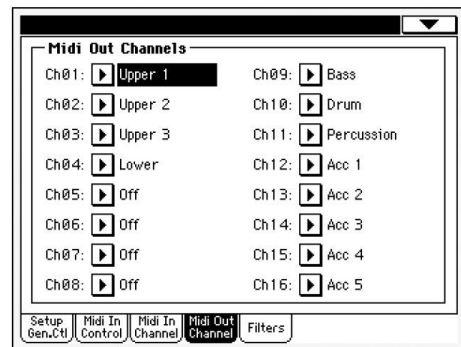


Každému kanálu přiřadíte některou z následujících funkcí:

- Off Stopy nejsou přiřazeny.
- Lower Dolní stopa.
- Upper 1...3 Jedna z Horních stop.
- Pad 1...4 Jedna ze stop padů.
- 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 Pa500 (klaviaturu, pedály, joystick) u externí klaviatury nebo kontroleru. MIDI zprávy, vstupující na tomto kanálu vidíte, jelikož jsou generované integrovanými kontrolery Pa500.
- Control Na tomto speciálním kanálu Pa500 přijímá MIDI zprávy pro vzdálenou volbu stylů, performancí, STS, prvků stylu a položek SongBooku. Viz tabulky na str. 234 a následující, kde je více informací o přijatých datech

MIDI: MIDI Out kanály

Na této stránce můžete Pa500 přiřadit stopy libovolných MIDI OUT kanálů.



Channels

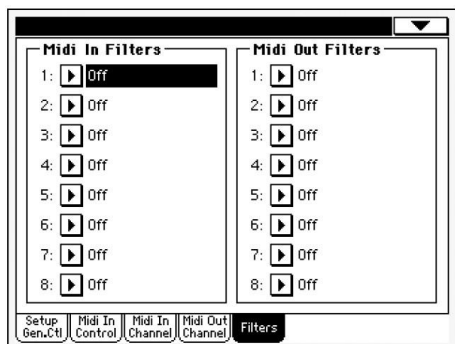


Každému kanálu přiřadíte některou z následujících funkcí:

- Off Stopy nejsou přiřazeny.
- Lower Dolní stopa.
- Upper 1...3 Jedna z Horních stop.
- Pad 1...4 Jedna ze stop padů.
- 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
Na těchto kanálech vyšlete data, generovaná na stopě se stejným jménem, v jednom či obou sekvencerech současně.
- Chord Na tomto kanále vyšlete data, detekovaná generátorem Chord Recognition, na MIDI OUT. To se hodí např. k ovládání externího harmonizéru z Pa500, s využitím Dolní stopy k přehrávání akordů, i když je stopa samotná umlčená.

MIDI: Filtry

Na této stránce nastavíte až 8 filtrů pro MIDI data, přijatá nebo vyslaná do/z Pa500.



Midi In Filters

Zvolené filtry pro MIDI IN.

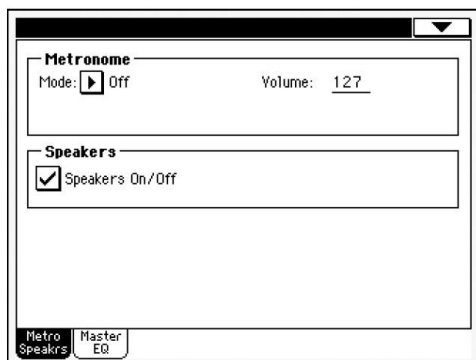
Off	Bez filtru.
Pitch Bend	Pitch Bend.
MonoTouch	Mono (or Channel) AfterTouch.
PolyTouch	Poly After Touch
PrgChange	Program Change
SysExcl	System Exclusive
All CC	Všechny zprávy Control Change
0...127	Zpráva Control Change #0...127. Viz "MIDI Data" na str. 271, kde je seznam dostupných zpráv Control Change.
Notes	Události Note.

Midi Out Filters

Zvolené filtry pro MIDI OUT. Viz výše uvedené informace pro každý typ filtru.

Audio Setup: Metro / Speakers

Na této stránce můžete definovat různé parametry metronomu a za/vypínat reproduktory.



Metronome

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.

Reproduktory

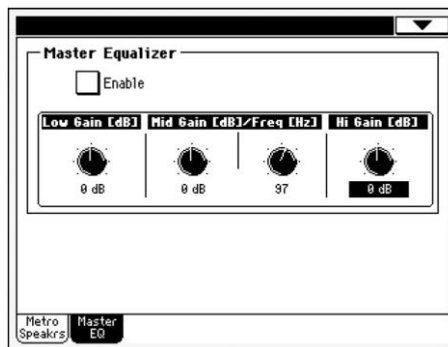
Speakers On/Off

►GBL^{Gbl}

Tento box za/vypíná reproduktory. Tato možnost se hodí, je-li nástroj zapojený do externího zesilovače a nepotřebujete reproduktory.

Audio Setup: Master EQ

Na této stránce můžete nastavit semiparametrický Master EQ. EQ je umístěn na konci cesty audio signálu, před audio výstupem.



Enable

►GBL^{Gbl}

Touto značkou aktivujete nebo deaktivujete Master EQ.

Low Gain

►GBL^{Gbl}

Tento parametr umožňuje nastavit nízké frekvence pro master ekvalizaci. Jedná se o křivku regálového filtru. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

-18...+18dB Hodnoty Low gainu v decibelech.

Mid (Middle) Gain

►GBL^{Gbl}

Tento parametr umožňuje nastavit semiparametrické střední frekvence pro master ekvalizaci. Jedná se o bell křivku filtru, vystředěnou kolem frekvence, určené knobem Freq. Hodnoty jsou v decibelech (dB).

-18...+18dB Hodnota Middle gainu v decibelech.

Mid (Middle) Freq

►GBL^{Gbl}

Tento parametr umožňuje nastavit střední frekvenci pro semi-parametrické střední pásmo. Hodnoty jsou uvedeny v Hertzích (Hz).

100Hz...10kHz

Hi (High) Gain

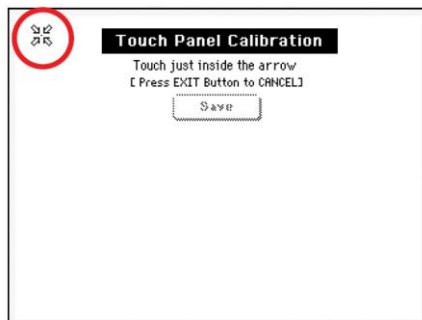
►GBL^{Gbl}

Tento parametr umožňuje nastavit vysoké frekvence pro master ekvalizaci. Jedná se o křivku regálového filtru. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

-18...+18dB Hodnoty High gainu v decibelech.

Kalibrace dotykového panelu

Čas od času (např. po natažení nového operačního systému), může být nutné kalibrovat barevný TouchView™ displej, aby jeho zobrazení bylo přesnější. K tomu slouží tato stránka.



1. Pokud jste na této stránce, nejprve se dotkněte místa přesně uprostřed mezi šipkami, v horním levém rohu displeje.
2. Šipka se následně posune do ostatních rohů displeje. Opakujte postup.
3. Nakonec potvrďte stiskem Save novou kalibraci.



- Chcete-li operace ukončit a zrušit kalibraci, stiskněte EXIT před ukončením procedury.

Tip: Na tuto stránku se dostanete z jiných stránek stiskem GLOBAL a vstupem do režimu Global, kde dalším stiskem a podržením naskočí tato obrazovka.

Nabídka Page

Stiskem této ikony otevřete nabídku. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv 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 není spojeno s aktuálním pracovním režimem. 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 uložte aktuální MIDI nastavení do MIDI Setupu.

Viz "Dialogový box Write Global Midi Setup" na str. 210, 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. 204).

Tím způsobem, až příště zapnete Pa500, budou již přiřazeny styly, zvuky a performance odpovídajícím tlačítkům.

Příkaz Delete Help Language

Tímto příkazem odstraníte soubor Help languages, který nepoužíváte a ušetříte místo v interní SSD paměti pro jiné typy dat (zejména Upgrade OS).

Viz "Dialogový box Delete Help Language" na str. 210, kde je více informací.

Dialog box Write Global-Global Setup

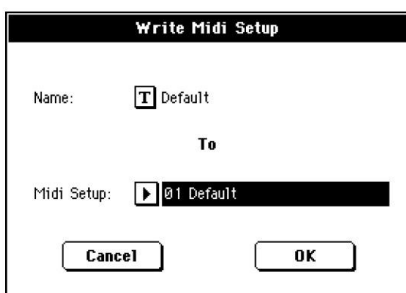
Toto okno otevřete výběrem položky Write Global-Global Setup z nabídky stránky. Zde můžete ukládat většinu nastavení, programovaných v režimu Global Edit, do souboru Global v paměti.



Parametry, uložené v oblasti Global Setup, jsou v uživatelském manuálu označeny symbolem **GBL**^{GBL}.

Dialog box Write Global-Midi Setup

Toto okno otevřete výběrem položky Write Global-Midi Setup z nabídky stránky. Zde můžete uložit všechna MIDI nastavení jako MIDI Setup, obsažený 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 Setup, který ukládáte. Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno textového editoru a můžete je změnit.

Midi Setup

Jedno z osmi dostupných umístění MIDI Setup, kam můžete uložit aktuální MIDI nastavení.

Dialog box Delete Help Language

Toto okno otevřete výběrem položky Delete Help Language z nabídky stránky. Tímto příkazem odstraníte soubor Help languages, který nepoužíváte a ušetříte místo v interní SSD paměti pro jiné typy dat (zejména Upgrade OS nebo pro natažení stylů a zvuků).



Vyberte jazyk, který chcete vymazat. Angličtinu (English) ani aktuálně aktivní jazyk nelze vymazat.



Po zvolení jazyka stiskem OK potvrďte vymazání nebo Cancel zrušte operaci.

Opakujte uvedenou proceduru pro všechny ostatní jazyky, které chcete vymazat.

Pozn.: Nemusíte restartovat nástroj po vymazání Help souborů.

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 medii jsou soubory obvykle předávány mezi paměťovým zařízením (SD/MMC karta) a interní pamětí (SSD). Podle nastavení zde máte přístup k následujícím typům paměťových zařízení:

Zkratka	Typ media
CARD	Secure Digital (SD) nebo MultiMedia (MMC) paměťová karta.
SSD	Interní SSD Flash-ROM paměť. Přístupná pouze při update operačního systému a hudebních zdrojů, nebo výměně továrních zvuků, stylů a padů či vymazání souborů.

Na některých stránkách lze vyvolat zařízení, určené ve vyjeté nabídce Device, zobrazené v dolním levém rohu většiny stránek Media:



Výběr a zrušení výběru souborů

Pokud je seznam souborů na displeji, můžete zvolit libovolnou položku dotykem. Vyznačí se zvolený soubor.

Výběr u všech souborů zrušíte následujícím postupem:

- Dotkněte se prázdné oblasti v seznamu souborů (je-li zde).
- Stiskněte ikonu Device a vyberte znovu aktuální zařízení.

Typy souborů

Následující tabulky popisují všechny typy souborů a složek v Pa500. Jde o soubory, které můžete načíst nebo zapsat v Pa500.

Typ souboru	Typ souboru/složky
SET	Všechna User data. (Složka s jinými podsložkami).
BKP	Záložní soubor, vytvořený funkcí "Full Resource Backup" na stránce Media > Utility.
PKG	Soubory operačního systému a hudebních zdrojů.
GBL	Global
PRF	Performance
PCG	Sound
STY	Style
PAD	Pad
SBD	SongBook
SBL	SongBook's Custom List
JBX	Jukebox
MID	Standardní MIDI soubor (SMF)

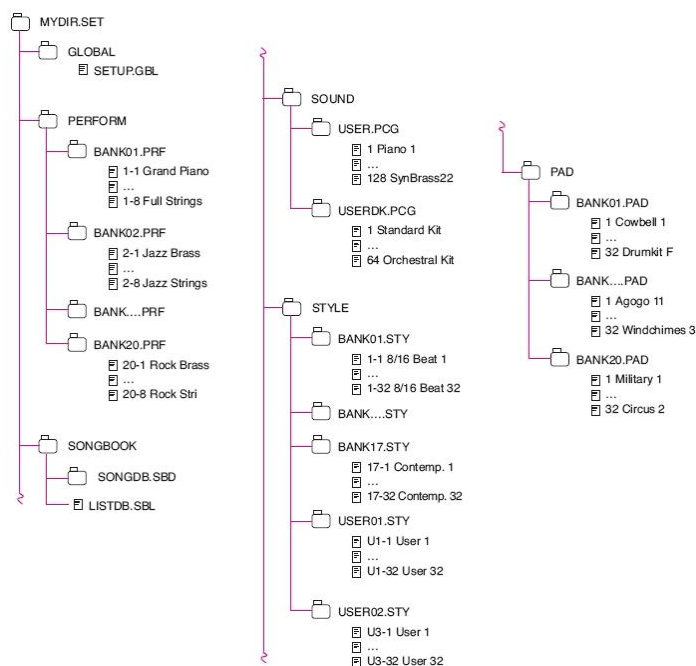
Pa500 umí také načíst (ale ne zapsat) následující typy dat.

Typ souboru	Typ souboru
KAR	Karaoke soubor

Struktura Media

Každá karta (a interní paměť) může obsahovat soubory a složky. Data v Pa500 jsou přísněji strukturovaná, než v počítači, díky předkonfigurovaným typům dat v paměti nástroje. Obrázek níže zobrazuje globální strukturu paměti Pa500.

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. 223) a jen když natahujete či ukládáte jednu banku stylů.

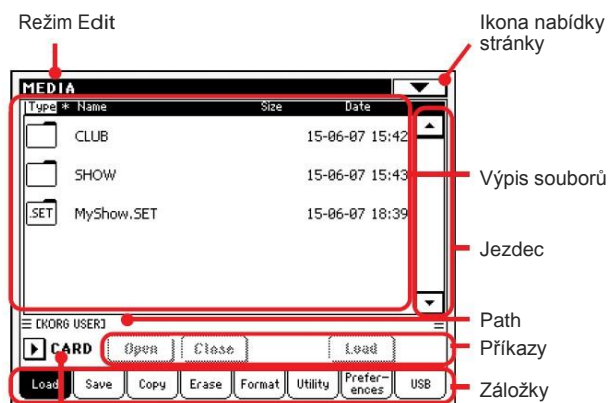


Hlavní stránka

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 některé základní prvky.



Vyjetá nabídka zařízení

Režim Edit

Indikuje, že nástroj je v režimu Media.

Ikona nabídky stránky

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka Page" na str. 225).

Path

Celá cesta k adresáři, aktuálně zobrazeném 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 se vyznačí bíle, takže vidíte zvolené pořadí výpisu.



Dotknete-li se bílého štítku znovu, abecední pořadí výpisu se změní na opačné. Malá šipka u jména štítku zobrazuje zvolené pořadí.

Odpovídající položky v nabídce stránky se automaticky obnoví podle provedené změny (viz „Třídění podle jména“ a „Třídění podle typu“ na str. 225).

Scrollbar (jezdec)

Posuvným jezdcem můžete listovat v seznamu. Dotykem šipky postupíte vždy o krok, zatímco dotykem pruhu se posunete o stránku.

Stiskem šipky se stisknutým SHIFT poskočíte na předchozí nebo následující sekci abecedy nebo typu souboru/složek (podle určeného pořadí na displeji).

Vyjetá nabídka Device

V této nabídce vyberte z dostupných paměťových zařízení. Obvykle je to pouze karta (kromě stránky Erase).

Příkazy

Příkazy se mohou lišit podle zobrazené stránky. Podrobně o nich viz příslušné sekce.

Záložky

Na záložkách zvolte jednu z editačních stránek aktuální editační sekce.

Nástroje pro navigaci

Pokud jste na stránce Media, některým z následujících příkazů můžete procházet soubory a složky.

Scrollbar (jezdec)

Viz "Scrollbar" výše.

Datové kolečko

Můžete jím procházet seznamem nahoru a dolů.

Vyjetá nabídka Device

Viz "Vyjetá nabídka Device" výše.

Load/Save/Copy/Erase tlačítko

Spustí operaci s medii.

Open tlačítko

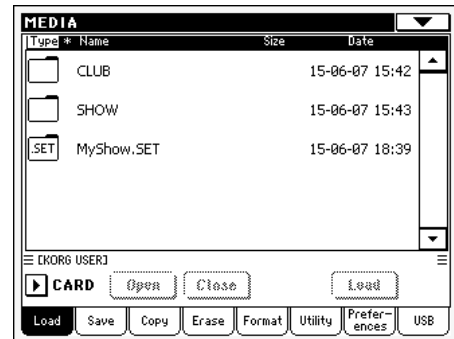
Otevře zvolenou složku neboli adresář (jehož jméno začíná ikonou "□").

Close tlačítko

Otevře zvolenou složku neboli adresář a vrátí se na vyšší úroveň.

Load

Na této stránce můžete natáhnout soubory User dat (Performance, User zvuky, User styly, SongBook, Global) z karty do interní paměti (SSD).



Pozn.: Pokud jste na této stránce, jsou zobrazena jen data, vhodná pro natažení. Všechny ostatní soubory jsou skryté.

Natažení všech User dat.

Můžete natáhnout všechna User data jednou operací.

1. Vložte kartu do slotu. Její obsah se zobrazí na displeji.
2. Pokud je složka, kterou hledáte podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte na vyšší úroveň.
3. Zvolte složku ".SET", obsahující data, která chcete natáhnout a stiskem Load potvrďte výběr.

Pozn.: Většina natažených dat z karty je přidána k datům, již existujícím v paměti. Např. pokud jsou v paměti data ve dvou USER Style bankách (USER01, USER02) a jedné USER01 bance stylů na kartě, bude banka USER01 přepsána, zatímco USER02 banka zůstane beze změny.

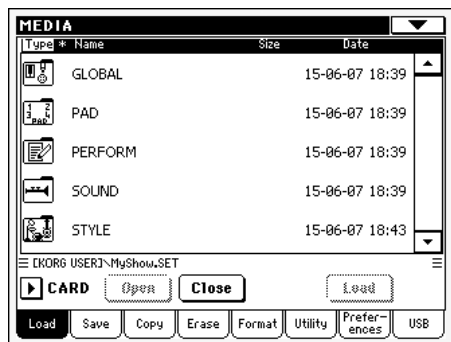
Výsledkem je, že stále máte v paměti složku STYLE, obsahující banku USER01, právě nataženou a starší USER02 banku.

Natažení všech dat určitého typu

Můžete natáhnout všechna User data zadaného typu jednou operací.

1. Vložte kartu do slotu. Její obsah se zobrazí na displeji.
2. Pokud je složka, kterou hledáte podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte na vyšší úroveň.
3. Zvolte složku ".SET", obsahující data, která chcete natáhnout a stiskem Open otevřete složku ".SET".

Objeví se výpis User dat (Global, Performance, SongBook, Sounds, Style...).



4. Vyberte složku, obsahující typ dat, který hledáte a stiskem Load potvrďte výběr.

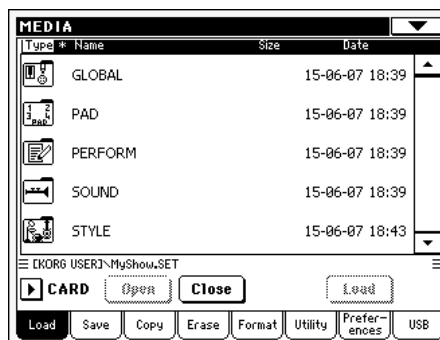
Pozn.: Data, natažená z karty a data v paměti se sloučí. Např. pokud jsou v paměti data ve dvou USER Style bankách (USER01, USER02) a jedné USER01 bance stylů na kartě, bude banka USER01 přepsána, zatímco USER02 banka zůstane beze změny.

Výsledkem je, že stále máte v paměti složku STYLE, obsahující banku USER01, právě nataženou a starší USER02 banku.

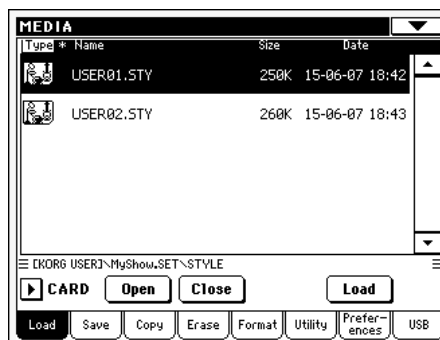
Natažení jedné banky

Jednu banku User dat (User zvuky, User styly, performance) jednou operací. Jde o banku, odpovídající tlačítku STYLE SELECT nebo PERFORMANCE/ SOUND SELECT.

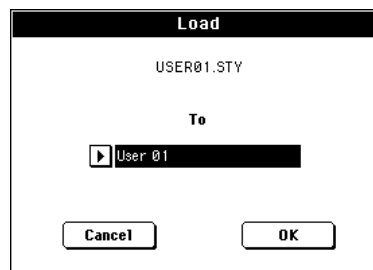
1. Vložte kartu do slotu. Její obsah se zobrazí na displeji.
2. Pokud je složka, kterou hledáte podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte na vyšší úroveň.
3. Zvolte složku ".SET", obsahující data, která chcete natáhnout a stiskem Open otevřete složku ".SET". Objeví se výpis User dat (Global, Performance, SongBook, Sounds, Style...).



4. Vyberte složku, obsahující typ dat, který hledáte a stiskem Open otevřete zvolenou složku. Objeví se výpis User bank.



5. Vyberte banku, kterou hledáte a stiskem Load potvrďte výběr. Objeví se dialogový box, s dotazem na výběr z dostupných User bank v paměti.



O stránku výše bude dříve zvolená banka stylů natažena do banky 1 (USER1 tlačítko) v paměti. Existující styly v paměti budou vymazány a přepsány.

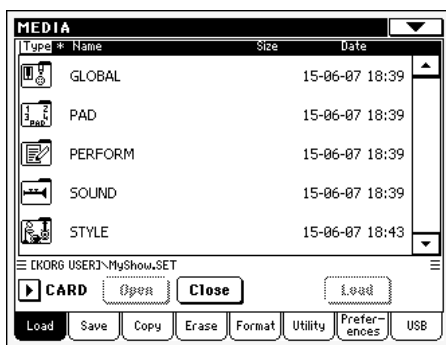
6. Zvolte cílovou banku a stiskem OK natáhněte zdrojovou banku.

Upozornění: Po potvrzení budou všechna User data v bance z paměti vymazána.

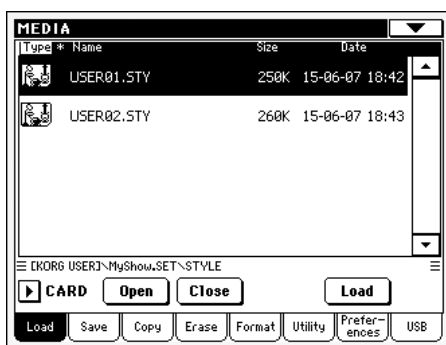
Natažení jedné položky

Můžete natáhnout jednu User položku jednou operací.

1. Vložte kartu do slotu. Její obsah se zobrazí na displeji.
2. Pokud je složka, kterou hledáte podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte na vyšší úroveň.
3. Zvolte složku “.SET”, obsahující data, která chcete natáhnout a stiskem Open otevřete složku “.SET”. Objeví se výpis User dat (Global, Performance, SongBook, Sounds, Style...).



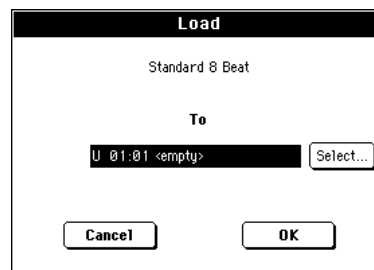
4. Vyberte složku, obsahující typ dat, který hledáte a stiskem Open otevřete zvolenou složku. Objeví se výpis User bank.



5. Zvolte banku, kterou hledáte a stiskem Open ji otevřete. Objeví se výpis User položek.



6. Vyberte položku, kterou hledáte a stiskem Load potvrďte natažení. Objeví se dialogový box, s dotazem na výběr z dostupných User umístění v paměti.



V dialogovém boxu výše bude dříve zvolený styl natažen do pozice 1 banky 1 (USER1 tlačítko) v paměti. Existující styl ve stejném paměťovém místě bude vymazán a nahrazen.

Prázdna místa mají jméno <empty>.

7. Zvolte cílové místo a stiskem OK natáhněte zdrojový soubor.

Upozornění: Po potvrzení bude položka v paměti přepsána.

Natažení dat Pa800

Můžete natáhnout data z Pa800 přesně tak, jako data Pa500. Pamatujte pouze, že Pa500 nemůže natáhnout User PCM Sample data, neobsahuje sekci Voice Processor a má některé odlišné tovární zvuky, bicí sady a PCM data.

Stejně tak můžete většinu dat Pa500 načíst do Pa800. Pamatujte, že díky odlišnému obsahu a organizaci, také SongBook odkazuje na jiné styly.

Natažení dat Pa1X

Můžete natáhnout data z Pa1X přesně tak, jako data Pa500. Drobné rozdíly jsou však v parametrech efektů. Také pamatujte, že Pa500 nemůže natáhnout PCM Sample data a neobsahuje sekci Voice Processor. Podobně můžete většinu dat Pa500 načíst do Pa1X (v případě operačního systému 3.0 nebo vyššího). Pamatujte však na následující:

- Pa500 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 Pa500. Jediným rozdílem je, že složka “SOUND” u Pa500 se nazývá “PROGRAM” u Pa80/60. Proto k natažení zvuků Pa80/60 z disku musíte provést jednu z následujících operací:

- Přejmenovat složku “PROGRAM” na “SOUND” (v počítači), než natáhnete složku “.SET”; *nebo*
- Nejprve natáhnout složku “.SET” a pak zvlášť natáhnout soubor “.PCG” ze složky “PROGRAM”.

Natažení dat i-Series

Pa500 je kompatibilní se styly starší řady nástrojů i-Series. Můžete natáhnout jejich data přesně tak, jako data Pa500.

1. Zkopírujte data i-Series na kartu a vložte kartu do slotu v Pa500.
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. Jestliže načítáte soubor i30, zvolte složku ".SET" a stiskněte tlačítko Open na displeji.
5. Zvolte složku ".STY".
6. V tomto bodě můžete natáhnout celou složku ".STY" nebo otevřít a vybrat 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 dvou USER Style bank v paměti. Jakmile zvolíte cílovou banku, stiskem Load banku natáhnete. 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.

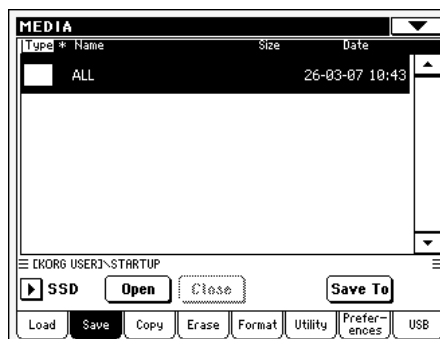
Vyberte styl pro natažení, pak stiskněte Load. Budete vyzváni k výběru cílového místa v paměti. Jakmile zvolíte cílové místo, stiskem Load styl natáhnete. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem OK potvrdíte, Cancel zrušíte.

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" запиšte změny do Style Performance. Dvojitým stiskem OK volbu potvrdíte.
8. Kvůli rozdílům ve zvucích budete možná potřebovat upravit starší styly, jakmile je natáhnete do Pa500 (změnou parametrů jako Sound, Volume, Pan, Tempo, Drum Mapping, Wrap Around...).
9. Aby úpravy přiřazení zvuků stopám stylů nabyly účinnosti, nesmí být parametr "Original Style Sounds" označený (viz str. 83).
10. Znovu uložte Style Performance. 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 (SSD) na kartu. Můžete uložit soubory, banky nebo všechny User soubory z interní paměti.



Pozn.: Pokud jste na této stránce, jsou zobrazena jen data, vhodná pro uložení. Všechny ostatní soubory jsou skryté.

Zde jsou typy souborů, obsažených v interní paměti:

Typ souboru/ složky...	...obsahuje...	...a vytvoří v cílovém zařízení...
All	Všechna User data v paměti	Složka A .SET
Style	USER 01-02 styly	Složka .SET uvnitř složky STYLE
Sound	USER zvuky a bicí sady	Složka .SET uvnitř složky SOUNDS
Pad	USER Pady	Složka .SET uvnitř složky PAD
Perform (Performance)	Performance	Složka .SET uvnitř složky PERFORM
SongBook	Databázi SongBook	Složka .SET uvnitř složky SONGBOOK
Global	Global. Všechny parametry, označené symbolem ▶GBL v různých kapitolách se uloží do souboru Global.	Složka .SET uvnitř složky GLOBAL

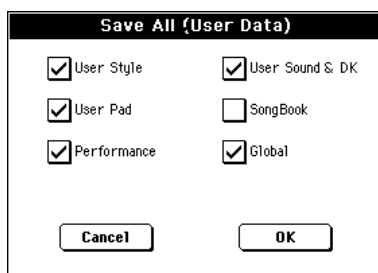
Uložení celého obsahu paměti

Můžete uložit celou paměť jednou operací.

1. Vložte kartu do mechaniky.
2. Celý obsah ("All") interní paměti je zobrazen. Zvolte jej a stiskem Save potvrďte výběr. Zobrazí se výpis souborů na kartě.



3. V tomto bodě můžete:
 - Stiskem tlačítka New SET vytvořit novou složku ".SET" (viz "Vytvoření nové složky ".SET"" na str. 219), nebo
 - Vybrat existující složku ".SET".
4. 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 na kartu.

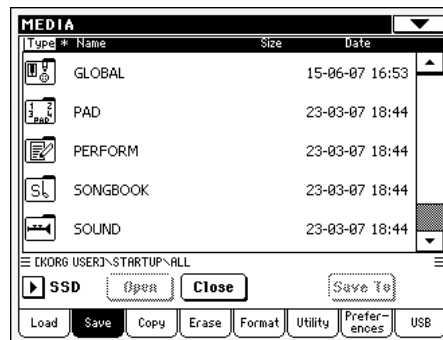
5. Stiskem OK potvrďte, Cancel zrušíte.

Upozornění: Po potvrzení budou všechna data zvoleného typu v cílové složce vymazána.

Natažení všech dat určitého typu

Kromě výše uvedeného můžete uložit veškerá data zadaného typu, výběrem odpovídající složky.

1. Vložte kartu do mechaniky.
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 výběr. Zobrazí se výpis souborů na kartě.



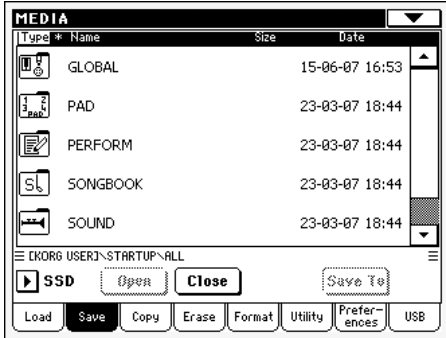
4. V tomto bodě můžete:
 - Stiskem tlačítka New SET vytvořit novou složku ".SET" (viz "Vytvoření nové složky ".SET"" na str. 219), nebo
 - Zvolit existující složku ".SET" a stiskem Save výběr potvrdit.

Upozornění: Po potvrzení budou všechna data zvoleného typu v cílové složce vymazána.

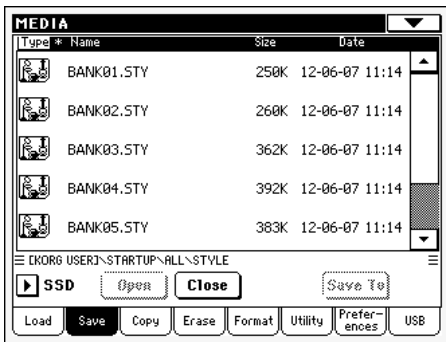
Uložení jedné banky

Můžete uložit jednu User banku jednou operací. Banka odpovídá tlačítku na ovládacím panelu nástroje (tedy tlačítku sekce STYLE).

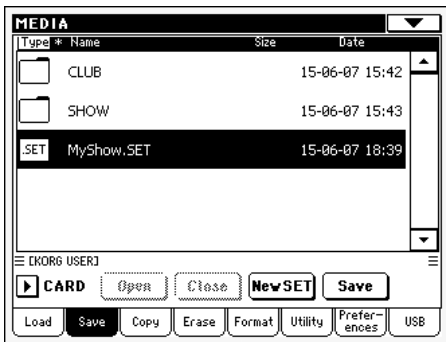
1. Vložte kartu do mechaniky.
2. Celý obsah ("All") interní paměti je zobrazen. Zvolte jej a stiskem Open otevřete. Objeví se výpis typů User dat (každý typ je oddělenou složkou).



3. Vyberte složku, obsahující typ dat, který hledáte a stiskem Open ji otevřete. Zobrazí se výpis obsažených bank.

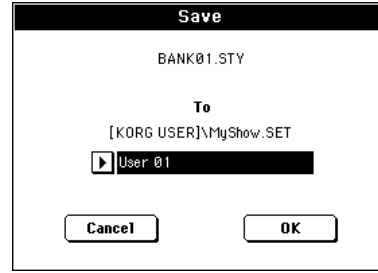


4. Vyberte banku pro uložení a stiskem Save To potvrďte výběr. Zobrazí se výpis souborů na kartě.



5. V tomto bodě můžete:
 - Stiskem tlačítka New SET vytvořit novou složku ".SET" (viz "Vytvoření nové složky ".SET"" na str. 219), nebo
 - Zvolit existující složku ".SET" a stiskem Save výběr potvrdit.

6. Objeví se dialogový box, s dotazem na výběr z dostupných User 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 dvě User banky.

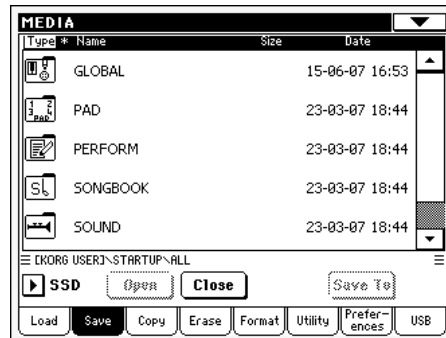
7. Stiskem OK potvrďte, Cancel zrušíte.

Upozornění: Po potvrzení bude stejná banka v cílové složce vymazána.

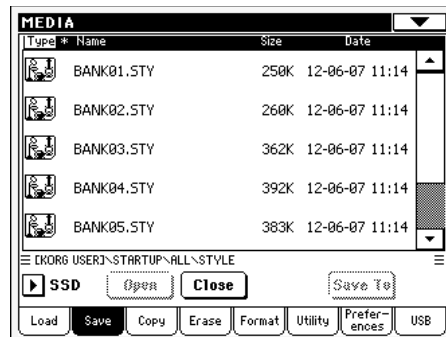
Uložení jedné položky

Můžete uložit jednu User položku jednou operací.

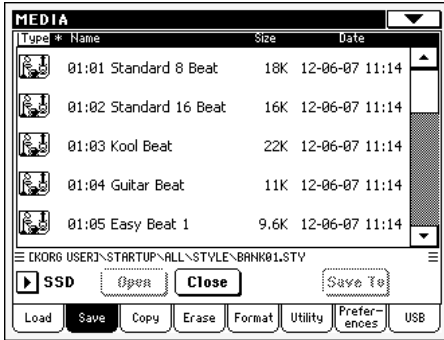
1. Vložte kartu do mechaniky.
2. Celý obsah ("All") interní paměti je zobrazen. Zvolte jej a stiskem Open otevřete. Objeví se výpis typů User dat (každý typ je oddělenou složkou).



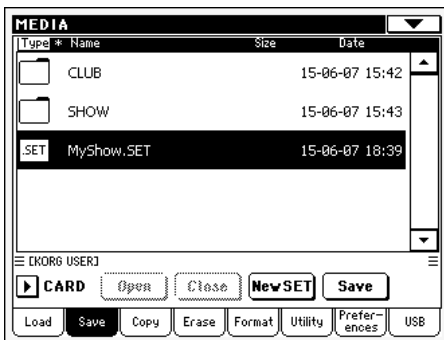
3. Vyberte složku, obsahující typ dat, který hledáte a stiskem Open ji otevřete. Zobrazí se výpis obsažených bank.



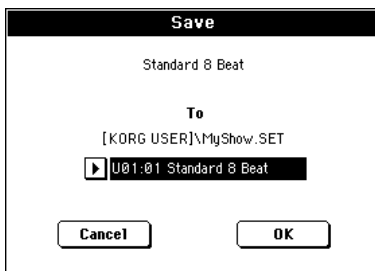
4. Zvolte požadovanou banku a stiskem Open získáte přístup k jednotlivým souborům.



5. Jakmile jste zvolili soubor, který chcete uložit, stiskem Save To potvrďte volbu. Zobrazí se výpis souborů na kartě.



6. V tomto bodě můžete:
- Stiskem tlačítka New SET vytvořit novou složku ".SET" (viz "Vytvoření nové složky ".SET"" na str. 219), nebo
 - Zvolit existující složku ".SET" a stiskem Save výběr potvrdit.
7. Objeví se dialogový box, s dotazem na výběr z dostupných User umístění v dané složce.



V tomto dialogovém boxu se dříve zvolená styl uloží do banky U01 (odpovídá tlačítku USER1) ve zvolené složce.

8. Stiskem OK potvrdíte, Cancel zrušíte.

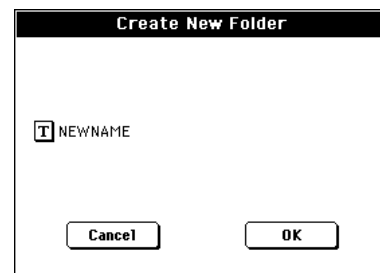
Upozornění: Po potvrzení bude stejná položka v cílové složce vymazána.

Vytvoření nové složky ".SET"

Vlastní data Pa500 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 na kartě 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".

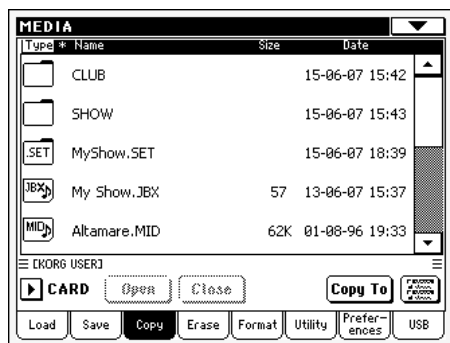


3. Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno textového editoru. Zadejte nové jméno, stiskem OK je potvrďte a zavřete textový editor.
4. Stiskem OK vytvoříte novou složku a ukončíte dialogový box.

Copy

Na této stránce můžete kopírovat soubory a složky. Složky mohou být běžné anebo typu “.SET”. Navíc můžete kopírovat obsah běžné složky, ve které jste. Kopírovat lze pouze data na stejné kartě.

Chcete-li data zachovat strukturu integrity, během kopírování neotevítejte složky “.SET” a kopírujte pouze jeden ze souborů, 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. Vložte kartu do mechaniky.
2. Pokud je složka, kterou hledáte podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte na vyšší úroveň.
3. Chcete-li zkopírovat obsah aktuální složky, bez kopírování složky samotné, nevybírejte nic na displeji.
4. Stiskem Copy To potvrďte operaci.
5. 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.
6. 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. 221).

Během kopírování zobrazuje dialogový box průběh operace.



Kopírování jedné složky nebo souboru

Můžete kopírovat jeden soubor nebo složku, z obvyčejné složky do jiné. Soubor nebo složka musí být umístěna v hlavním adresáři (Root/nejvyšší na kartě) nebo v běžné složce. Nelze kopírovat jeden soubor nebo složku zevnitř složky “.SET”.

1. Vložte kartu do mechaniky.
2. Zvolte složku, obsahující soubor nebo složku, kterou chcete kopírovat. Pokud je obsažena v jiné složce, stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem Close se vraťte na předchozí úroveň.
3. Stiskem Open otevřete složku, obsahující soubor nebo složku, kterou chcete kopírovat.
4. Vyberte soubor nebo složku pro kopírování, pak stiskem Copy To potvrďte volbu.
5. Zvolte cílovou složku. Stiskem Open otevřete složku nebo Close ji zavřete.
6. 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).

Chcete-li zvolit soubory souvisle nebo jinak, tlačítkem Mode napravo od tlačítek příkazů zvolte možnost pro kombinaci se 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 Pa500 zeptá, jestli jej chcete přepsat.

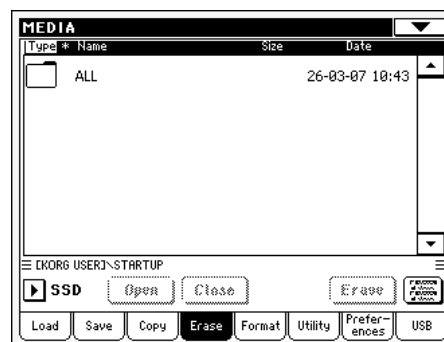
Při pokusu o duplikát souboru či složky se objeví následující dialogový box:



Cancel	Procedura se přeruší.
No	Soubor či složka nebudou přepsány. Zdrojový soubor či složka nebudou zkopírovány. Procedura bude pokračovat u jiných souborů či složek.
Yes	Soubor či složka budou přepsány. Procedura bude pokračovat u jiných souborů či složek.
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 u jiných souborů či složek.

Erase

Funkce Erase umožňuje vymazat soubory či složky z karty (CARD) nebo z interní paměti (SSD).

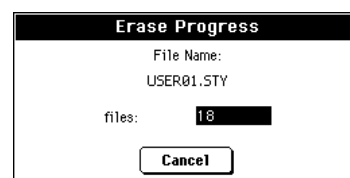


Funkcí Erase jste schopni zvolit interní paměť (zařízení SSD) a vymazat soubory odsud. Nelze ovšem vymazat složky z interní paměti, jelikož je využívá operační systém.

Procedura Erase

1. Pokud chcete mazat z karty, vložte kartu do slotu.
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 záložky Close se vrátíte do složky výše.
4. Vyberte soubor nebo složku k vymazání.
5. Stiskem Erase vymažete zvolenou položku.

Během mazání zobrazuje dialogový box průběh operace.

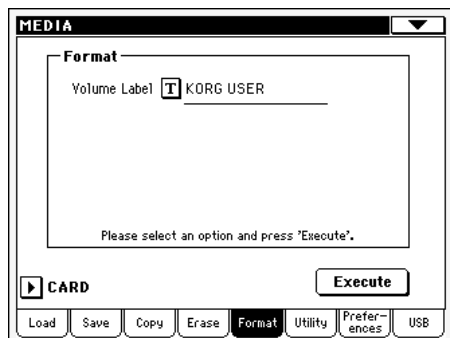


Výběr více souborů

Viz "Výběr více souborů" na str. 220, kde jsou informace o tom, jak zvolit více souborů či složek k vymazání současně.

Format

Funkce Format umožňuje inicializovat SD (Secure Digital) nebo MMC (MultiMedia) paměťovou kartu.



Varování: Při formátování karty budou všechna data ztracena!

Volume Label

Tímto parametrem pojmenujete kartu, kterou formátujete.

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

Pozn.: Při přejmenování karty, která obsahuje midi soubory, využitě SongBookem, narušíte tyto vazby. Proto vložte již zformátovanou kartu stejného jména.

Execute tlačítko

Stiskem tlačítka po nastavení všech podmínek na této stránce spustíte příkaz Format.

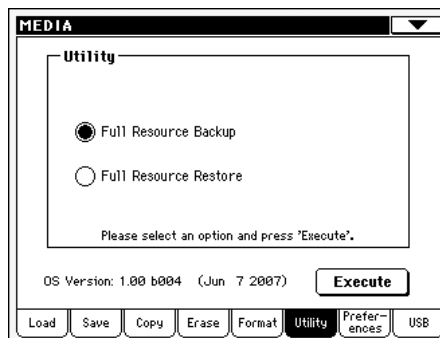
Procedura formátování

Jak zformátovat kartu.

1. Vložte kartu do mechaniky.
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.

Utility

Tato stránka obsahuje sadu nástrojů pro zálohování.



Full Resources Backup

Tímto příkazem umožníte zálohování továrních i User hudebních zdrojů (kromě operačního systému) na kartu. Vytvoří se soubor ".BKP".

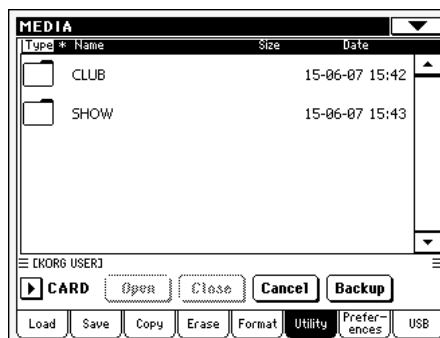
Pozn.: Jestliže byste neprovedli zálohování a data v interní paměti budou poškozena, můžete natáhnout původní data ze stránek www.korgpa.com.

Pozn.: Není možné natáhnout data z tohoto souboru běžnými operacemi Media > Load. Tento typ souboru je vyhrazen jen pro archivaci. Chcete-li uložit data, která musí zůstat dostupná, např. natažená User data po update hudebních zdrojů, využijte operace Media > Save.

1. Vložte kartu do mechaniky.

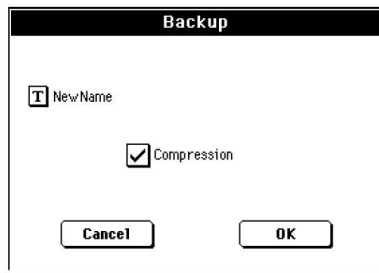
Musíte mít dostatek místa na kartě, jinak procedura Backup nebude dokončena. Prostor, vyžadovaný na kartě, závisí na velikosti dat, která zálohujete.

2. Zvolte příkaz Full Resources Backup, potom stiskněte tlačítko Execute na displeji. Objeví se karta.



3. Jestliže je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem záložky Close se vrátíte do složky výše.
4. Vyberte složku, kam chcete uložit data a stiskem Backup je uložte. Pokud jste nic nezvolili, data se uloží do aktuálního adresáře.

Po stisku Backup se objeví dialogový box s dotazem na výběr jména pro zálohovaný soubor a zda chcete během zálohování za/vypnout kompresi.



Stiskem **T** tlačítka (Text Edit) otevřete okno textového editoru. Zadejte jméno a potvrďte stiskem OK.

Předpokládejme kompresi, která šetří místo na záložním mediu. Ovšem, se zapnutou kompresí trvá operace déle.

5. Stiskem OK spustíte zálohování.
6. Jakmile skončíte, uložte kartu na bezpečném místě.

Full Resources Restore

Tento příkaz obnoví zálohu interních továrních a User dat, vytvořenou příkazem "Full Resources Backup".

Varování: Nehrajte na klávesy během obnovy dat a buďte v režimu Media. Počkejte, až zmizí zpráva "Wait".

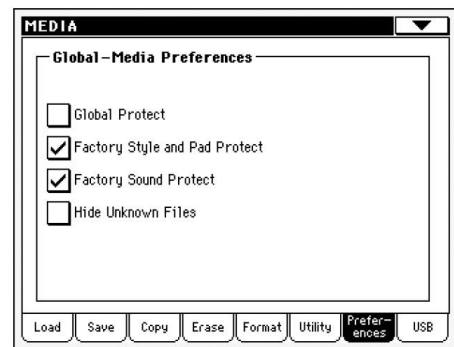
1. Vložte kartu se zálohou do slotu.
2. Zvolte příkaz Full Resources Restore, potom stiskněte Execute. Objeví se dialog Device:
3. Porjďte soubory a najděte záložní soubor.
4. Jakmile je záložní soubor (".BKP" file) na displeji, zvolte jej a spusťte příkaz Restore.
5. Jakmile skončí, nástroj se automaticky restartuje.

OS Version Number

Tento řádek zobrazuje verzi nainstalovaného operačního systému. Novější verzi najdete na www.korgpa.com.

Preferences

Tato stránka obsahuje různé možnosti ochrany.



► GBLMed

Global Protect

Pokud natahujete soubor ".SET" (viz "Natažení všech User dat" na str. 213), 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.

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 "WORLD 2") 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 Style.

Pozn.: Tento parametr se automaticky zapne, když vypnete nástroj.

Pozn.: Pokud byste náhodou vymazali některá tovární data, natáhněte zálohu nebo stáhněte data z adresy www.korgpa.com.

Factory Sound Protect

Je-li zapnutý, tento parametr chrání před zápisem editované zvuky v režimu Edit Sound. Je-li vypnutý, můžete editované zvuky volně ukládat do oblasti Factory nebo User Sound.

Pozn.: Tento parametr se automaticky zapne, když vypnete nástroj.

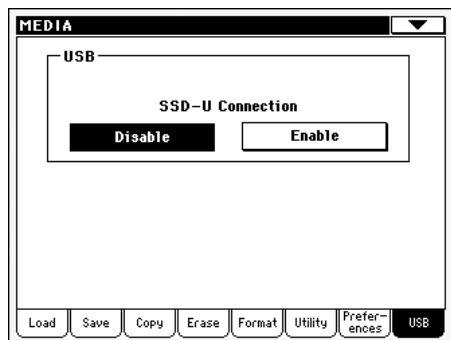
Pozn.: Pokud byste náhodou vymazali některá tovární data, natáhněte zálohu nebo stáhněte data z adresy www.korgpa.com.

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 na kartu, vloženou do slotu Pa500 z počítače (pod Windows nebo Mac), pouhým zapojením Pa500 do USB konektoru v počítači. Tímto způsobem můžete vyměňovat soubory mezi Pa500 a počítačem (např. při rychlém zálohování dat Pa500 do počítače nebo při přesunu midi souborů do Pa500).

Pozn.: K OS Windows 2000, XP a Vista, stejně jako k Mac OS X, lze Pa500 připojit přímo.

Pozn.: Je-li povolen USB přenos souborů, nemáte přístup k ostatním funkcím Pa500.

CARD Connection

Normálně USB port u Pa500 neslouží pro přenos souborů (je stále zapnutý režim MIDI). Stiskem tlačítka Enable jej zapnete nebo tlačítkem Disable (se všemi důsledky) jej vypnete.

Enable Po zapojení Pa500 do počítače standardním USB kabelem, stiskem tlačítka povolíte přenos souborů. V tom případě je Pa500 typu zařízení USB B (tzv. Device neboli Slave), zatímco počítač je zařízení typu USB A (zvané Host neboli Master).

LEDka MEDIA začne blikat, zatímco počítač načítá kartu, vloženou do Pa500.

Po skončení (může trvat déle, podle velikosti karty), se objeví ikona karty mezi disky v počítači:



Upozornění: Neměňte složku “.SET” protože nebude možné použít kartu v Pa500. USB zapojení používejte jen pro zálohování, nikoliv pro úpravy běžných složek.

Pozn.: Po spuštění USB spojení může přístup k datům Pa500 z počítače trvat déle, podle velikosti karty a dat, obsažených na kartě.

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.

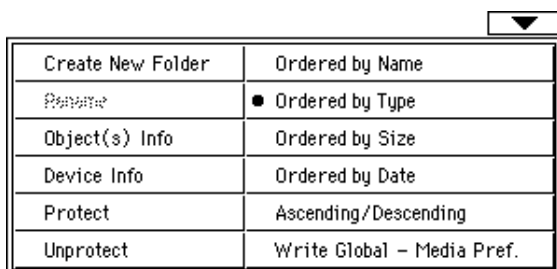
Tip: Předpokládáme odpojení USB spojení ze strany počítače, namísto tlačítkem u Pa500.

Upozornění: 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.

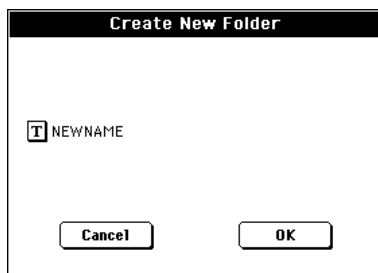
Nabídka Page


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



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).

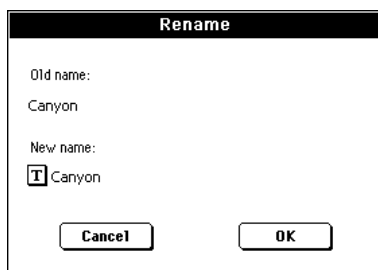



Stiskem tlačítka  (Text Edit) otevřete okno textového editoru. Zadejte jméno, stiskem OK je potvrďte a zavřete textový editor.

Rename

Dostupný jen, když je v seznamu zvolena položka.

Touto funkcí změníte 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 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. Chcete-li zvolit jiné zařízení, vyjedte nabídku Device v levém dolním rohu stránky Media.



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

Varování: Pokud změníte jméno karty a na ní jsou midi soubory, použité v položkách SongBooku, tyto položky budou poškozeny (díky narušení spojení na toto zařízení).

Protect

Tímto příkazem chráníte zvolený soubor nebo složku 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

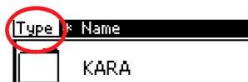
Touto volbou seřazení vidíte seznam souborů nebo složek v abecedním pořadí podle jmen, s různými typy souborů, namíchanými v seznamu. Štítek Name, nad výpisem, je zobrazen bíle.



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. V každé skupině typů jsou pak soubory opět řazeny podle abecedy. Štítek Type, nad výpisem, je zobrazen bíle.



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 bíle.



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 bíle.



Tento příkaz je stejný, jako přímý dotyk štítku Date nad výpisem souborů.

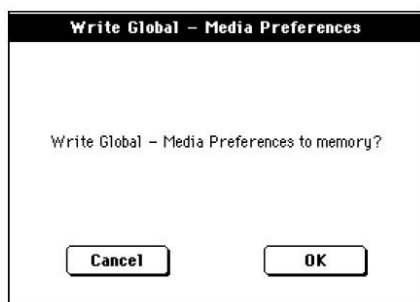
Ascending/Descending

Tímto příkazem přepínáte rostoucí (čísla, A...Z) a klesající (Z...A, čísla) pořadí.

Tento příkaz je stejný, jako další přímý dotyk zvýrazněného 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. 223).



Parametry, uložené v oblasti Media Preferences v režimu Global, jsou v manuálu označeny symbolem .

SD a MMC karty

Můžete využít SD nebo MMC kartu k uložení nebo natažení dat do a z interní paměti Pa500.

Pozn.: Než použijete SD/MMC kartu, musíte ji zformátovat v Pa500. V Pa500 nepoužívejte kartu, zformátovanou v počítači nebo v digitální kameře. Pokud jste zformátovali kartu v jiném zařízení, nemusí pracovat správně v Pa500..

Pozn.: SD/MMC karta není přiložena. Musíte ji nejprve zakoupit.

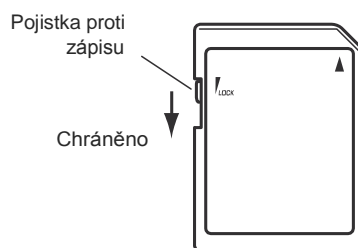
Pozn.: Pa500 podporuje SD karty s napájecím napětím 2.7–3.6V a kapacitami 16 MB–2 GB a SD karty s ID.

Práce s SD a MMC kartami

- Nevytahujte kartu z mechaniky, dokud s ní Pa500 pracuje.
- SD/MMC karta může být ihned po použití horká. Vypněte Pa500 a počkejte, až karta zchladne, než ji vyjmete.
- SD/MMC karty jsou vyrobeny z přesných komponent. Neohýbejte je, neházejte s nimi, nevystavujte je fyzickým nárazům.
- Předejděte ukládání SD/MMC karet v místech s extrémními teplotami, např. na přímém slunci, v uzavřeném autě či poblíž topení, nebo v místech s vysokou vlhkostí nebo přílišnou prašností.
- Nepoužívejte ani neukládejte SD/MMC karty v místech, kde budou vystaveny silnému vlivu statické elektřiny či indukci.
- Zabraňte znečištění nebo cizím předmětům aby přišly do kontaktu s SD/MMC kartou. Jestliže jsou kontakty znečištěné, opatrně je vyčistěte suchým hadříkem.
- Pokud nepoužíváte SD/MMC kartu, uschovejte ji v ochranném pouzdře, které je přiloženo ke kartě, tak zabráníte jejímu poškození statickou elektřinou.
- Neoponechávejte SD/MMC kartu tam, kde může přijít do kontaktu s malými dětmi, aby ji náhodou nespokly.
- Pečlivě si přečtěte a dodržujte pokyny v uživatelském manuálu, přiloženém k SD/MMC kartě.

Ochrana zápisu na SD kartě

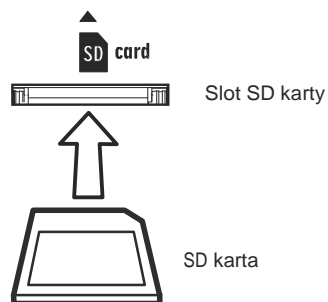
SD karty mají přepínač ochrany zápisu, která zabrání náhodnému přepsání dat a tím jejich ztrátě. Pokud nastavíte přepínač karty do polohy ochrany, není možné zapisovat či mazat data na/z karty, ani formátovat. Pokud potřebujete uložit editovaná data na kartu, přesuňte přepínač do původní, nechráněné polohy.



Vkládání/ výměna karet

Vložení karty

Před vložení karty ověřte, že je správně natočená. Zlaté kontakty musí směřovat dolů a seříznutý roh doprava.



Vyjmutí karty

Zatlačením karty a uvolněním karta sama vyjede ze slotu.

Pozn.: Než použijete SD kartu, musíte ji zformátovat v Pa500. Karta nemusí fungovat, pokud jste ji zformátovali v jiném zařízení.

Organizace dat v nezávislých složkách

Doporučujeme organizovat data do nezávislých složek, než ukládat mnoho souborů do kořenového adresáře (hlavního) na kartě. Tím zajistíte rychlý přístup na kartu, jakož i rychlejší odezvu Pa500 na příkazy v režimu Media.

MIDI

Co je to MIDI?

Nyní si krátce povíme o MIDI a jeho vztahu k Pa500. 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 Pa500:

- MIDI převodník, který obsahuje dva různé konektory. MIDI IN přijímá data z jiného zařízení; MIDI OUT vysílá data do jiného zařízení.
- USB port, který nahrazuje oba konektory MIDI IN i OUT jedním portem a kabelem.

Obě tato zařízení jsou aktivní současně.

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 Pa500 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 Pan. 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 Tempo.

Texty

Texty jsou nestandardní MIDI události, které zobrazují text společně s hudbou. Pa500 umí číst řadu dostupných formátů textů na trhu.

Co je to MIDI přes USB?

Pa500 může komunikovat MIDI daty s počítačem, pomocí USB portu, namísto MIDI portů. Tímto způsobem můžete zapojit Pa500 do počítače i bez vyhrazeného MIDI převodníku.

Většina MIDI vlastností Pa500 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 Pa500. Odpovídající instrukce jsou k software přibaleny. Viz "Instalace Korg USB MIDI ovladače" na str. 276.

Standardní MIDI soubory

Midi soubory, neboli Standard MIDI Files (SMF), jsou praktickým způsobem výměny songů mezi různými nástroji a počítači. Pa500 využívá SMF formát jako svůj standardní formát songů, takže načtení songu z počítače nebo uložení songu do software v počítači není vůbec problém.

Sekvencery Pa500 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, Pa500 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.: Výše uvedené obchodní známky jsou majetkem 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. Pa500 je široce kompatibilní se standardem GM2.

Globální kanál

Veškeré kanály s nastavenou možností Global (viz “MIDI: MIDI In kanály” na str. 207) mohou simulovat Pa500 integrovanou klaviaturu. Je-li Pa500 napojen do master keyboardu, vysílání by mělo fungovat přes globální kanál Pa500.

MIDI zprávy, přijaté přes globální kanál a nikoliv přes standardní kanál, jsou ovlivněny tlačítkem SPLIT, určujícím dělicí bod. Proto, pokud LEDka tlačítka SPLIT svítí, noty, které dorazí do Pa500 tímto kanálem budou rozděleny dělicím bodem na Upper (nad dělicím bodem) a Lower (pod dělicím bodem)..

Noty, které dorazí na globální kanál, jsou využity k detekci akordu pro automatický doprovod. Jestliže LEDka SPLIT svítí, budou použity pouze noty pod tímto dělicím bodem.

Tyto noty budou zkombinovány s těmi ze speciálních kanálů Chord 1 a Chord 2.

Kanály Chord 1 a Chord 2

Speciální kanály Chord (viz str. 207) souží k vysílání not do Pa500 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 tlačítkem SPLIT na ovládacím panelu. Veškeré noty, přijaté na tomto kanále, budou vyslány k detekci akordů.

Tlačítko SPLIT má konkrétní vliv na kanály Chord:

- Pokud LEDka SPLIT svítí, režim detekce akordů se nastaví parametrem “Chord Recognition Mode” v režimu Style Play (viz str. 98);
- Pokud LEDka SPLIT nesvítí, režim detekce akordů bude vždy Fingered 3 (musíte zahrát alespoň tři noty, aby byl detekován akord). Jestliže jste zvolili stav Expert před vypnutím SPLIT, zůstává zapnutý.

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 Control channel (viz str. 207), a volit tak styly a performance z externího zařízení. Viz Appendix, kde je výpis zpráv, odpovídajících interním datům Pa500.

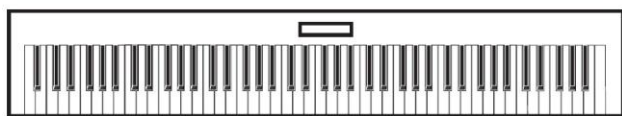
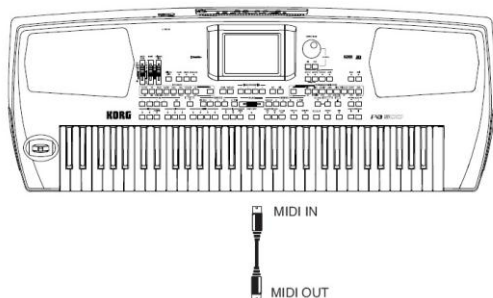
MIDI Setup

Můžete hrát na Pa500 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. 99 pro režim Style Play, “Midi Setup” na str. 161 pro režim Song Play a “Midi Setup” na str. 209 pro režim Global).

Doporučujeme brát každý MIDI Setup jako počáteční bod, ze kterého můžete vycházet. 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 Pa500 do Master keyboardu

Můžete ovládat Pa500 z master keyboardu nebo jiného MIDI keyboardu. Potřebujete jen propojit MIDI OUT konektor master keyboardu do MIDI IN konektoru Pa500. Master keyboard nahradí integrovanou klaviaturu Pa500, když vysílá na stejném kanále, naprogramovaném jako Global v Pa500.



Pokud master keyboard vysílá přes Global kanál Pa500, dělicí bod a stav tlačítka SPLIT na ovládacím panelu ovlivňuje noty, přijaté z master keyboardu.

Zapojení a nastavení

Zapojte master keyboard do Pa500 takto:

1. Potřebujete propojit MIDI OUT konektor master keyboardu do MIDI IN konektoru Pa500.
2. Naprogramujte master keyboard na vysílání přes Global kanál Pa500 (viz "MIDI: MIDI In kanály" na str. 207). Pro informace o programování master keyboardu, viz uživatelský manuál master keyboardu.
3. Zvolte parametr MIDI Setup. Můžete to provést i když přejdete na "MIDI: MIDI Setup / General Controls" stránku režimu Global nebo na vyhrazené stránce režimu Style Play, Song Play nebo Sequencer (viz "Midi Setup" na str. 99, "Midi Setup" na str. 161 a "Midi Setup" na str. 195).
Pozn.: Můžete 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 karty. Chcete-li uchránit nastavení, použijte funkci Global Protect (viz "Global Protect" na str. 223).
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 příkaz Write Global-Song Setup z nabídky stránky.

6. Je-li potřeba, stiskem jednoho z tlačítek v sekci MODE přejděte do požadovaného pracovního režimu.

Zapojení Pa500 do MIDI akordeonu

Jsou různé typy MIDI akordeonů a každý vyžaduje jiné MIDI nastavení. Pa500 je vybaven řadou "Accordion" MIDI Setupů, každý z nich je vhodný pro jiný MIDI akordeon (viz str. 205).

Zapojení a nastavení

Zapojte akordeon do Pa500 takto:

1. Potřebujete propojit MIDI OUT konektor akordeonu do MIDI IN konektoru Pa500.
2. Zvolte parametr MIDI Setup. Můžete to provést i když přejdete na "MIDI: MIDI Setup / General Controls" stránku režimu Global nebo na vyhrazené stránce režimu Style Play, Song Play nebo Sequencer (viz "Midi Setup" na str. 99, "Midi Setup" na str. 161).

Pozn.: Můžete 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 karty. Chcete-li uchránit nastavení, použijte funkci Global Protect (viz "Global Protect" na str. 223).
4. Chcete-li uložit přiřazený MIDI Setup pro zvolený pracovní režim do Global, zvolte příkaz "Write Global-Style Setup", "Write Global-Song Play Setup", "Write Global-Seq. Setup" nebo "Write Global-Global Setup" z nabídky stránky.
5. Je-li potřeba, stiskem jednoho z tlačítek v sekci MODE přejděte do požadovaného pracovního režimu.

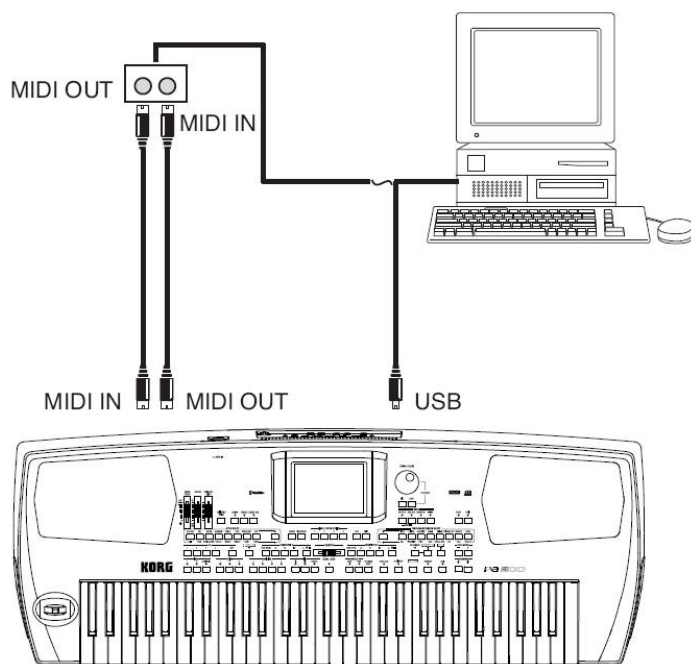
Zapojení Pa500 do externího sekvenceru

Můžete naprogramovat nový song v externím sekvenceru, s využitím Pa500 jako multitimbrálního expanderu.

Zapojení a nastavení

Propojte Pa500 do počítače, ve kterém je MIDI převodník.

1. V případě, že propojíte počítač a Pa500 přes USB port, nainstalujte Korg USB MIDI ovladač, podle "Instalace Korg USB MIDI ovladače" na str. 276.
2. Propojte Pa500 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. 206). Tomu říkáme stav "Local Off".
5. Stiskem SEQUENCER přejděte do režimu Sequencer. Přejděte na stránku "Preferences: Sequencer Setup" (viz str. 194). Zvolte MIDI Setup "Extern. Seq."

Pozn.: Nastavení se může změnit, když natáhnete nová Global data z karty. Chcete-li uchránit nastavení, použijte funkci Global Protect (viz "Global Protect" na str. 223).

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 Pa500 do MIDI IN v počítači/ MIDI převodníku (nebo z USB portu Pa500 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 Pa500 (nebo z USB portu v počítači do USB portu Pa500).

Local Off

Je-li Pa500 zapojen do externího sekvenceru, doporučujeme nastavit Pa500 do režimu Local Off (viz "Local Control On" na str. 206), abyste předešli tomu, že budou noty hrány současně z klaviatury a jako MIDI události, vyslané z externího sekvenceru.

Pokud je Pa500 v Local Off, pak klaviatura Pa500 vysílá jen data do externího sekvenceru, ale ne do interního zvukového generátoru. Sekvencer bude přijímat noty, hrané na klaviaturu Pa500 a vysílat je na zvolenou stopu songu. Stopa vysílá tato data do interního zvukového generátoru Pa500.

Pozn.: Chcete-li vysílat data do zvukového generátoru Pa500, musíte aktivovat funkci "MIDI Thru" v externím sekvenceru (normálně je aktivní; jméno se ale může lišit podle typu sekvenceru). Více informací najdete v manuálu sekvenceru.

Zvuky

Song, který hraje v SW sekvenceru počítače může volit zvuky Pa500 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. 246.

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 jiných nástrojů s Pa500

Pa500 můžete využít jako master kontroler pro MIDI setup.

1. Zapojte Pa500 MIDI OUT konektor do MIDI IN jiného nástroje.
2. Tento nástroj nastavte na stejné kanály, jakými chcete hrát na Pa500. Např. pokud chcete hrát na stopách Upper 1 a Upper 2 zvuky jiného nástroje, umožněte jinému nástroji přijímat na stejném kanálu, jako Pa500 vysílá ze stop Upper 1 a Upper 2 (standardně kanály 1 a 2).
3. Nastavte hlavní hlasitost jiného nástroje jeho vlastním ovládním.
4. Nastavte umlčení/zrušení umlčení stop přímo z Pa500. Nastavte hlasitost každé stopy pomocí sliderů Pa500.
5. Zahrajte na klávesy Pa500.

Klaviatura

Klaviatura Pa500 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 Pa500 vysílá na následujících kanálech:

Stopa	Kanál Out
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 Pa500.

Pokud chcete slyšet jen zvuky expanderu, stáhněte MASTER VOLUME u Pa500 nebo nastavte stopy klaviatury do stavu External (viz "Track Controls: Mode" na str. 189).

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. 207.

Pokud chcete slyšet jen zvuky expanderu, stáhněte MASTER VOLUME u Pa500 nebo nastavte stopy songu do stavu External (viz "Track Controls: Mode" na str. 189).

Zvolte MIDI Setup "Sequencer 1" nebo "Sequencer 2" (podle sekvenceru, který využívá Pa500) a nastavte kanály takto.

Stopa	Kanál Out
Song 1...16	1...16

Aranžér

Jednou z nejzajímavějších vlastností MIDI je to, že můžete využít Pa500 ke hraní na externí nástroj s vlastním aranžérem. Ovšemže je obtížné přebít audio kvalitu Pa500, ale můžete tak využít třeba starý dobrý synťák, na který jste citově vázaní...

Chcete-li přiřadit některé stopy stylů Pa500 externímu nástroji, nastavte je do stavu External (viz "Track Controls: Mode" na str. 189).

Zvolte MIDI Setup "Default" a nastavte kanály takto (standardní nastavení stavu Pa500).

Stopa	Kanál Out
Bass	9
Drums	10
Percussion	11
Acc1...5	12...16

Appendix

Data z výroby

Styly

Pozn.: Můžete vzdáleně volit styly na Pa500, 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. 207).

#	CC0	CC32	PC	Bank: 8/16 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	Waltz Ballad
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
6			5	50's Fox			5	Barry Dance			5	Heavy Rock
7			6	Organ Foxtrot			6	Sister & Girl			6	Funky Rock
8			7	Organ Waltz			7	Philly Disco			7	Rock Oldie
9			8	Slow Waltz			8	Oriental Dance			8	Rock & Roll
10			9	Foxtrot			9	Groove It Up			9	South Shuffle
11			10	Fox Shuffle			10	60's Dance			10	60's Rock
12			11	Quick Step			11	70's Disco 1			11	Surf Rock
13			12	Slow Fox			12	70's Disco 2			12	Latin Rock
14			13	Italian Fox			13	80's Dance			13	Slow Latin Rock
15			14	Operetta			14	Miami Disco			14	Slow Rock
16			15	Orchestral Tango			15	Love Disco			15	60's Slow Rock
17			16	English Tango			16	Dance Motown			16	Rock 6/8
18			17	Italian Tango			17	Soca Dance			17	Steely Rock
19			18	Argentina Tango			18	Disco Gully			18	Abbey Rock
20			19	Irish Fox			19	Dance Mix			19	SouthStrait Rock
21			20	Twist			20	Disco Latin			20	Rock Beat
22			21	Jive			21	House Garage			21	Rock Shuffle
23			22	Pasodoble			22	Rap			22	Blues Shuffle
24			23	Hully Gully			23	HipHop			23	Light Rock
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: Funk & Soul	CC0	CC32	PC	Bank: Jazz	CC0	CC32	PC	Bank: Latin
1	0	6	0	Funk R&B	0	7	0	Bigger Band	0	8	0	Guitar Bossa
2			1	Kool Funk			1	Medium BigBand			1	Basic Bossa
3			2	AI Funk			2	Fast Big Band			2	Cool Bossa
4			3	Elektrik Funk			3	Serenade Band			3	Meditation Bossa
5			4	Classic Funk			4	Jazz Club			4	Fast Bossa
6			5	Black Funk			5	BeBop			5	Orchestral Bossa
7			6	Talkin' Jazz			6	Slow Swing Brush			6	Natural Bossa
8			7	Funky Sisters			7	Swing Ballad			7	Groove Bossa
9			8	Rhythm & Blues			8	Orchestral Swing			8	Cool Latin Jazz
10			9	Blues			9	Django			9	Cha Cha
11			10	Soul			10	Jazz Brush			10	Cuban Cha Cha
12			11	Gospel			11	Soft Jazz			11	Disco Cha Cha
13			12	Gospel Swing			12	Jazzy Blues			12	Latin Big Band
14			13	Gospel Shuffle			13	Organ Swing			13	Beguine
15			14	Modern Gospel 1			14	50's Swing			14	Bachata
16			15	Modern Gospel 2			15	Medium Swing			15	Latin Bolero
17			16	AI Swing			16	Vocal Swing			16	Brazilian Samba
18			17	Groove			17	Moon Swing			17	Sambalegre
19			18	Groove Funk			18	Jazz Waltz			18	Samba
20			19	Jazz Funk			19	5/4 Swing			19	DiscoSamba
21			20	Motown Shuffle 1			20	Stride			20	Mambo
22			21	Motown Shuffle 2			21	Dixieland			21	Mambo Party
23			22				22	Charleston			22	Salsa
24			23				23	Smooth Jazz			23	Merengue
25			24				24				24	Gipsy Dance
26			25				25				25	Rhumba
27			26				26				26	Cumbia
28			27				27				27	Calypso
29			28				28				28	Lambada
30			29				29				29	Meneaito
31			30				30				30	Macarena
32			31				31				31	Reggae

#	CC0	CC32	PC	Bank: Traditional	CC0	CC32	PC	Bank: Movie & Show	CC0	CC32	PC	Bank: Unplugged
1	0	9	0	German Waltz 1	0	10	0	Hollywood 1	0	11	0	Unplugged Ballad 1
2			1	German Waltz 2			1	Hollywood 2			1	Unplugged Ballad 2
3			2	German Waltz 3			2	Broadway			2	Unplugged Ballad 3
4			3	Vienna Waltz			3	Show Time			3	Unplugged Slow
5			4	Italian Waltz			4	The Avalon			4	Desert Shuffle
6			5	Musette Waltz			5	Tap Dance			5	Serenade
7			6	French Waltz			6	Movie Ballad			6	Unplugged
8			7	Irish Waltz			7	Movie Swing			7	Meditando
9			8	Laendler Waltz			8	Safari Swing			8	Unplugged Gtr 1
10			9	German Polka 1			9	Western Movie			9	Unplugged Gtr 2
11			10	German Polka 2			10	Mystery Man			10	Unplugged Gtr 3
12			11	Italian Polka 1			11	Cartoon Time			11	Unplugged Gtr 4
13			12	Italian Polka 2			12	Horror Movie			12	Unplugged 8 Bt
14			13	Italian Polka 3			13	Love Movie			13	Unplugged 16 Bt
15			14	Italian Mazurka 1			14	Cinema Ballad			14	Slide Blues
16			15	Italian Mazurka 2			15	Love Ballad			15	Unplugged Rock
17			16	Italian Mazurka 3			16	Christmas Waltz			16	Unplugged Latin
18			17	March			17	Christmas Swing			17	Unplugged Swing
19			18	French March			18	Theatre Swing			18	Unplugged 3/4
20			19				19	Theatre March			19	Acoustic Bld.3/4
21			20				20	Army Band			20	Country Strum
22			21				21				21	Country QuikStep
23			22				22				22	Country Ballad
24			23				23				23	Country 3/4
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: World 1	CC0	CC32	PC	Bank: World 2	CC0	CC32	PC	Bank: User 1/2
1	0	12	0	Oberkr. Waltz 1	0	13	0	Hawaiian	0	14	0	
2			1	Oberkr. Waltz 2			1	Flamenco 4/4		15	1	
3			2	Oberkr. Polka 1			2	Flamenco 3/4			2	
4			3	Oberkr. Polka 2			3	Banda 2/4			3	
5			4	Party Polka			4	Mexican Waltz			4	
6			5	Polka Pop			5	Celtic Dream			5	
7			6	Bavarian Pop			6	Celtic Waltz			6	
8			7	ClassicSchlager1			7	Celtic Ballad			7	
9			8	ClassicSchlager2			8	Scottish Reel			8	
10			9	ClassicSchlager3			9	Orchestral Waltz			9	
11			10	Dance Schlager			10	OrchestralBolero			10	
12			11	Fox Schlager			11	Minuetto			11	
13			12	Medium Schlager			12	Baroque			12	
14			13	Volkst. Schlager			13	New Age			13	
15			14	Disco Schlager			14	Tarantella			14	
16			15	Schlager 1			15	Raspa			15	
17			16	Schlager 2			16	Orleans			16	
18			17	Schlager 3			17	Norteno			17	
19			18	Schlager 4			18	Quebradita			18	
20			19	Samba Medley			19	Tejano			19	
21			20	Party Mix			20	Cajun			20	
22			21	Trucker			21	Zydeco			21	
23			22	Petry Rock			22	Mariachi			22	
24			23				23	Hora			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 stylů

Pozn.: Můžete vzdáleně volit různé prvky stylů na Pa500, vysláním zpráv Program Change na Control kanál (viz "MIDI: MIDI In kanály" na str. 207).

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.: Výše uvedená čísla Program Change jsou dána podle číselného systému 0-127.

Single Touch Settings (STS)

Pozn.: Můžete vzdáleně volit Single Touch Settings (STS) na Pa500, 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. 207). 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 (Bank order)

Následující tabulka uvádí všechny Pa500 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	121	3	0
Classic Piano	121	4	0
Bright Piano GM	121	0	1
Piano & Strings	121	7	0
E. Grand Piano GM	121	0	2
Honky-Tonk GM	121	0	3
Harpsi KeyOff RX	121	3	6
Clav GM	121	0	7
AcousticPiano GM	121	0	0
Jazz Piano	121	5	0
Rock Piano	121	8	0
Piano & Pad	121	4	1
M1 Piano	121	2	2
Honky Wide	121	1	3
Harpsi 16' RX	121	5	6
Clav Wah RX	121	2	7
Ac. Piano Wide	121	1	0
Ac. Piano Dark	121	2	0
E. Grand Wide	121	1	2
Piano Pad 1	121	2	1
2000's Piano	121	4	2
90's Piano	121	3	2
Harpsi Octave	121	1	6
Pulse Clav	121	1	7
Bright PianoWide	121	1	1
Piano Pad 2	121	3	1
Chorus Piano	121	5	2
Piano & Vibes	121	6	0
Piano Layers	121	6	2
Harpsichord GM	121	0	6
Harpsi Wide	121	2	6
Harpsi Korg	121	4	6
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
Bank: E. Piano			
Club E. Piano	121	11	4
Vintage EP	121	4	4
Studio EP	121	7	4
Dyno Tine EP	121	10	4
Classic Tines	121	9	5
Classic Wurlly	121	12	4
Vibraphone GM	121	0	11
Marimba GM	121	0	12
Thin E. Piano	121	9	4
Pro Dyno EP	121	5	4
Pro Stage EP	121	6	4
E. Piano 1 GM	121	0	4
Stereo Dig. EP	121	6	5

Name	CC00	CC32	PC
Soft Wurlly	121	13	4
Vibraphone 2	121	2	11
Marimba Key Off	121	2	12
R&B E. Piano	121	8	4
Detuned EP 1	121	1	4
60's E. Piano	121	3	4
EP1 Veloc.sw	121	2	4
Classic Dig. EP	121	7	5
Tremolo Wurlly	121	16	4
Glockenspiel GM	121	0	9
Xylophone GM	121	0	13
White Pad EP	121	13	5
EP Phase	121	4	5
EP Legend	121	3	5
Hybrid EP	121	8	5
Phantom Tine	121	10	5
Hard Wurlly	121	14	4
Celesta GM	121	0	8
Music Box GM	121	0	10
E. Piano 2 GM	121	0	5
DW8000 EP	121	11	5
Sweeping EP	121	12	5
Syn Piano X	121	5	5
Detuned EP 2	121	1	5
EP2 Veloc.sw	121	2	5
Vel. Wurlly	121	15	4
Vibrap. Wide	121	1	11
Marimba Wide	121	1	12
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Monkey Skuls	121	3	12
Balaphon	121	6	12
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
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 Expr. 1	121	3	22
Harmonica Expr. 2	121	4	22
Harmonica GM	121	0	22
Cassotto 16'	121	12	21
Cassotto	121	9	21
Master Accordion	121	23	21
Accordion16,8,4'	121	3	23
Sweet Musette	121	11	21
Sweet Harmonica	121	1	22
Harmonica 2	121	2	22
Cassotto Or.Tune	121	13	21

Name	CC00	CC32	PC
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
Accordion 16,8'	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
Accordion 16,4'	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 Accord. 2	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
Acc.Voice Change	121	6	23
Bank: Organ			
Jimmy Organ	121	10	18
BX3 Vel. Sw	121	1	18
Classic Click	121	4	18
Gospel Organ Vel	121	13	16
Jazz Organ	121	8	16
Distortion Organ	121	5	18
Perc.StereoOrgan	121	9	17
Dark Jazz Organ	121	4	16
BX3 Short Decay	121	7	17
Super BX Perc.	121	6	18
Percuss. BX3	121	4	17
Killer B	121	2	18
Pipe Tutti 1	121	6	19
Pipe Tutti 2	121	8	19
Pipe Tutti 3	121	9	19
Pipe Flute	121	4	20
Drawbars Org. GM	121	0	16
Det.DrawbarsOrg.	121	1	16
It. 60's Organ	121	2	16
Drawbars Organ2	121	3	16
Old Wheels	121	3	17
Pipe Mixture	121	3	19
Flauto Pipes	121	3	20
Positive Organ	121	7	19
Perc. Organ GM	121	0	17
Det.Perc.Organ	121	1	17
Perc. Organ 2	121	2	17
Rock Organ GM	121	0	18
Good Old B	121	10	16
Dirty B	121	3	18
Iper Dark Organ	121	5	16

Name	CC00	CC32	PC
Full Drawbars	121	6	16
Church Oct. Mix	121	1	19
Detuned Church	121	2	19
Church Pipes	121	4	19
Full Pipes	121	5	19
Reed Organ GM	121	0	20
Puff Organ	121	1	20
Church Organ GM	121	0	19
Small Pipe	121	2	20
DWGS Organ	121	7	16
Gospel Organ	121	9	16
Perc.Short Decay	121	8	18
Perc. Wheels	121	9	18
Dirty Jazz Organ	121	7	18
VOX Legend	121	11	16
Rotary Organ	121	8	17
M1 Organ	121	5	17
Arabian Organ	121	12	16
Drawbars Organ3	121	14	16
Perc. Organ 3	121	10	17
Rock Organ 2	121	11	18
Tibia	121	15	16
Tibia 16/8/4'	121	16	16
Tibia & Vox	121	17	16
Post Horn Trem.	121	18	16
Big Theatre Org.	121	19	16
Tibia & Kinura	121	20	16
Tibia Vox Glock	121	21	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
Clean Funk RX1	121	10	28
Dist. Guitar RX1	121	9	30
Nylon Gtr Pro2	121	11	24
Nylon Vel. Harm.	121	10	24
Steel Slide Pro1	121	13	25
Brazilian Guitar	121	9	24
JazzGtr SlidePro	121	6	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
Spanish Guitar	121	6	24
Steel Guitar GM	121	0	25
12 Strings Gtr	121	1	25
Club Jazz Gtr 1	121	2	26
Solid Guitar	121	21	27
Muted Guitar GM	121	0	28
Distortion GtrGM	121	0	30
Nylon Bossa	121	4	24
Nylon Key Off	121	2	24
Steel Guitar 2	121	4	25
Ac.Guitar KeyOff	121	5	24
Club Jazz Gtr 2	121	3	26
Vintage S.1	121	19	27
Clean Mute Gtr	121	6	28
Stereo Dist.Gtr	121	8	30
Nylon Guitar 2	121	15	24

Name	CC00	CC32	PC
Steel Guitar 3	121	20	25
Steel Slide Pro2	121	14	25
Clean Gtr Pro1	121	13	27
Clean Gtr Pro2	121	15	27
Chorus Gtr Pro	121	18	27
Stra. Vel. Pro	121	16	27
Stra. Gtr Slide	121	17	27
Nylon Guitar 3	121	3	24
Guitar Strings	121	7	24
Finger Key Off	121	7	25
Steel 12 Strings	121	5	25
Jazz Guitar GM	121	0	26
Single Coil	121	6	27
Clean Funk	121	8	28
Joystick Gtr Y-	121	3	30
Reso. Guitar	121	12	25
Steel Folk Gtr	121	9	25
Steel & Body	121	3	25
Hackbrett	121	6	25
Jazz Man	121	3	28
Stein Guitar 1	121	22	27
R&R Guitar	121	4	28
Overdrive Gtr GM	121	0	29
Ukulele	121	1	24
Mandolin	121	2	25
Mandolin Key Off	121	10	25
Mandolin Trem.	121	11	25
Banjo GM	121	0	105
Banjo Key Off	121	1	105
Bouzouki	121	5	104
Tambra	121	6	104
Finger Tips	121	8	25
Mid Tone Gtr	121	2	27
Chorus Guitar	121	3	27
Proces.E.Guitar	121	5	27
New Stra.Guitar	121	7	27
Dist.Rhythmic Gtr	121	2	30
Wet Dist. Guitar	121	6	30
Solo Dist.Guitar	121	7	30
L&R E.Guitar 1	121	9	27
L&R E.Guitar 2	121	10	27
Rhythm E.Guitar	121	7	28
Guitarish	121	8	27
Country Nu	121	11	27
Stra. Chime	121	5	28
Mute Monster	121	5	30
Disto Mute	121	9	28
Funky Cut Gtr	121	1	28
Mute Vel. Gtr	121	2	28
Feedback Guitar	121	1	30
Guitar Pinch	121	1	29
Pedal Steel Gtr1	121	1	26
Pedal Steel Gtr2	121	4	26
Guitar Feedback	121	1	31
Power Chords	121	4	30
Funky Wah RX	121	12	27
Vox Wah Chick RX	121	3	120
E.Gtr Harmonics	121	2	31
Gtr Harmonic GM	121	0	31
Stein Guitar 2	121	23	27
Vintage S.2	121	4	27
Clean Guitar GM	121	0	27

Name	CC00	CC32	PC
Det. Clean Gtr	121	1	27
Sitar GM	121	0	104
Sitar 2	121	1	104
Sitar Tambou	121	2	104
Indian Stars	121	3	104
Oud	121	2	105
Kanoun	121	2	107
Kanoun Tremolo	121	3	107
Kanoun Mix	121	4	107
Sitar Sitar	121	7	104
Shamisen GM	121	0	106
Koto GM	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
Indian Frets	121	4	104
Stein Guitar 3	121	24	27
Clean Guitar 3	121	25	27
Soft Overdrive	121	2	29
Muted Guitar 2	121	19	28
Dist. Steel Gtr	121	12	30
Dist. Clean Gtr	121	11	30
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
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
Banjo RX	121	4	105
RealNylon Gtr ST	121	16	24
Real Nylon Gtr	121	17	24
RealSteel Gtr ST	121	21	25
RealFolk Gtr ST	121	22	25
Real Folk Gtr	121	23	25
Real 12 Strings	121	24	25
Real El.Gtr ST1	121	26	27
Real El.Gtr ST2	121	27	27
Real El. Guitar	121	28	27
Bank: Strings & Vocal			
Violin Expr.	121	2	40
Strings Quartet	121	9	48
Ensemble & Solo	121	11	48
Full Strings	121	2	49
Analog Strings 1	121	5	50
i3 Strings	121	5	48
Oh-Ah Voices	121	9	52
Take Voices 1	121	4	52
Orchestra Tutti1	121	14	48
Strings & Horns	121	15	48
Orch. & Oboe 1	121	16	48
Stereo Strings	121	3	48
Analog Strings 2	121	2	50
Orchestra&Flute	121	20	48
Strings & Glock.	121	18	48
Orch. & Oboe 2	121	17	48
Slow Violin	121	3	40
Chamber Strings	121	12	48
Arco Strings	121	7	48

Name	CC00	CC32	PC
Legato Strings	121	4	48
Master Pad	121	2	89
N Strings	121	6	48
Ooh Slow Voice	121	3	52
Take Voices 2	121	5	52
Slow Att.Violin	121	1	40
Pizz. Ensemble	121	1	45
Fiddle GM	121	0	110
Pizz. Section	121	2	45
Sweeper Strings	121	1	49
Analog Velve	121	3	50
Aah Choir	121	7	52
Ooh Voices	121	2	52
Violin GM	121	0	40
Viola GM	121	0	41
Cello GM	121	0	42
Contrabass GM	121	0	43
Trem. Strings GM	121	0	44
Pizzicato Str.GM	121	0	45
Choir Aahs GM	121	0	52
Voice Oohs GM	121	0	53
Strings Ens.1 GM	121	0	48
Strings Ens.2 GM	121	0	49
Harp GM	121	0	46
60's Strings	121	2	48
Octave Strings	121	8	48
Synth Strings 3	121	1	50
Ooh Choir	121	6	52
Choir Aahs 2	121	1	52
Strings & Brass	121	1	48
Double Strings	121	3	45
Arabic Strings	121	13	48
Synth Strings1GM	121	0	50
Synth Strings2GM	121	0	51
Odissey	121	4	50
Grand Choir	121	11	52
Slow Choir	121	10	52
Symphonic Bows	121	10	48
Cyber Choir	121	2	85
Choir Light	121	12	52
Vocalesque	121	2	54
Synth Voice GM	121	0	54
Voice Lead GM	121	0	85
Choir Pad GM	121	0	91
Halo Pad GM	121	0	94
Full Vox Pad	121	9	91
Fresh Breath	121	7	91
Ether Voices	121	1	85
Dream Voice	121	5	54
Humming	121	1	53
Analog Voice	121	1	54
Mmmh Choir	121	8	52
Strings Choir	121	13	52
Orchestra Tutti2	121	19	48
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
Strings Ens. 3	121	21	48
Strings Ens. 4	121	3	49

Name	CC00	CC32	PC
Synth Strings 4	121	6	50
Synth Strings 5	121	1	51
Bank: Trumpet			
Trumpet Expr.	121	4	56
Sweet FlugelHorn	121	12	56
Trumpet Pro 1	121	10	56
Trumpet Pitch	121	5	56
Trombone Expr. 1	121	6	57
Trombone Vel. 1	121	8	57
Wah Trumpet	121	2	59
Mute Trumpet GM	121	0	59
Mono Trumpet	121	3	56
Flugel Horn Pro	121	13	56
Trumpet Pro 2	121	11	56
Dual Trumpets	121	6	56
Trombone Expr. 2	121	7	57
Trombone Vel. 2	121	9	57
Hard Trombone	121	3	57
Trombone Pro Vel	121	11	57
Trumpet GM	121	0	56
Flugel Horn	121	7	56
Trumpet 2	121	2	56
Warm Flugel	121	8	56
Soft Trombone	121	4	57
Trombone Vel. 3	121	10	57
Trombone GM	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
Pitch Trombone	121	5	57
BeBop Cornet	121	9	56
Dark Trumpet	121	1	56
Trumpet 3	121	14	56
Mute Trumpet 2	121	1	59
Bright Trombone	121	2	57
Trombone 3	121	12	57
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	121	4	61
Tight Brass 1	121	27	61
Tight Brass 2	121	29	61
Glen & Friends	121	3	61
Mute Ensemble 1	121	3	59
Horns & Ensemble	121	4	60
Synth Brass 1GM	121	0	62
Tight Brass Pro	121	28	61
Tight Brass 3	121	2	61
Fat Brass	121	13	61
Trumpet Ens.	121	9	61
Glen & Boys	121	6	61
Mute Ensemble 2	121	4	59
French Horn GM	121	0	60
Synth Brass 2GM	121	0	63
Brass Hit	121	25	61
Brass of Power	121	30	61
Brass Section 2	121	1	61
Trombone Ens.	121	10	61
Sax & Brass	121	5	61

Name	CC00	CC32	PC
Flute Muted	121	6	73
French Horn 2	121	1	60
Synth Brass 3	121	1	62
Euro Hit	121	3	55
Tight Brass 4	121	12	61
Dyna Brass 1	121	14	61
Trombones	121	11	61
Brass & Sax	121	16	61
Brass Pad	121	3	63
French Section	121	2	60
Synth Brass 4	121	1	63
Orchestra Hit GM	121	0	55
Power Brass	121	21	61
Brass Expr.	121	15	61
Dyna Brass 2	121	22	61
Film Brass	121	17	61
Brass Slow	121	18	61
Classic Horns	121	3	60
Elektrik Brass	121	4	62
Brass Impact	121	4	55
Fanfare	121	19	61
Movie Brass	121	20	61
Sforzato Brass	121	23	61
Jump Brass	121	3	62
Analog Brass 1	121	2	62
Analog Brass 2	121	2	63
Synth Brass 5	121	5	62
Brass Fall	121	26	61
Brass Section GM	121	0	61
Attack Brass	121	8	61
Double Brass	121	24	61
Trumpet & Brass	121	7	61
Bass Hit Plus	121	1	55
Netherland Hit	121	8	55
6th Hit	121	2	55
Brass Section 3	121	31	61
Synth Brass 6	121	5	63
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
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

Name	CC00	CC32	PC
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
Flute Frullato	121	4	73
Flute GM	121	0	73
Clarinet GM	121	0	71
Oboe GM	121	0	68
Whistle GM	121	0	78
Pan Flute GM	121	0	75
Nay	121	2	72
Jazz Flute Expr.	121	1	73
Flute Dyn. 5th	121	3	73
Wooden Flute	121	7	73
Jazz Clarinet	121	1	71
Bassoon GM	121	0	70
Whistle 2	121	1	78
Old Shakhachi	121	1	77
HighlandBagPipes	121	3	109
Flute 2	121	9	73
Piccolo GM	121	0	72
Ocarina GM	121	0	79
Folk Clarinet	121	7	71
Double Reed	121	1	68
Shakhachi GM	121	0	77
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
Shanai GM	121	0	111
Recorder GM	121	0	74
English Horn GM	121	0	69
English Horn 2	121	1	69
Recorder 2	121	1	74
Shakhachi 2	121	2	77
Bag Pipes GM	121	0	109
War Pipes	121	1	109
Uilleann BagPipes	121	2	109
Kawala	121	1	75
Hichiriki	121	2	111
Clarinet G	121	2	71
Zurna	121	1	111
Flute Click	121	1	121
Bank: Synth			
Big Panner	121	4	63
Crimson 5ths	121	1	86
Virtual Traveler	121	1	88
Warm Pad GM	121	0	89
Sine Pad	121	1	89

Name	CC00	CC32	PC
The Pad	121	4	89
Money Pad	121	5	89
Dark Pad	121	6	89
Freedom Pad	121	7	89
Analog Pad 1	121	8	89
Analog Pad 2	121	9	89
Analog Pad 3	121	10	89
Vintage Pad	121	11	89
OB Pad	121	12	89
Dark Anna	121	13	89
Symphonic Ens.	121	14	89
Sky Watcher	121	2	90
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Cross Sweep	121	6	90
Farluce	121	11	90
Big Sweep Stab	121	12	90
Korgmatose	121	13	90
Itopia Pad	121	1	91
Fresh Air	121	2	91
Pop Synth Pad	121	4	91
Future Pad	121	5	91
Tsunami Wave	121	6	91
Ravelian Pad	121	8	91
Dance ReMix	121	10	91
Sweep Pad GM	121	0	95
Astral Dream	121	1	95
Meditate	121	2	95
Mellow Pad	121	4	95
Cinema Pad	121	5	95
Reoccurring Astra	121	6	95
Vintage Sweep	121	7	95
You Decide	121	8	95
Motion Ocean	121	1	96
Soundtrack GM	121	0	97
Air Clouds	121	1	97
Reso Down	121	2	97
Tinklin Pad	121	3	97
Pods In Pad	121	4	97
Noble Pad	121	5	97
Rave	121	6	97
Elastick Pad	121	7	97
Moving Bell	121	5	98
Bell Pad	121	6	98
Bell Choir	121	7	98
Lonely Spin	121	1	100
Synth Ghostly	121	2	100
Digi Ice Pad	121	2	101
Lead Square GM	121	0	80
Lead Square 2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Old Portamento	121	3	80
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
Sine Wave	121	6	80
Analog Lead	121	7	80
Old & Analog	121	8	80
Gliding Square	121	9	80
Sine Switch	121	10	80
Square Rez	121	11	80
Port Whine	121	12	80
2VCO Planet Lead	121	13	80

Name	CC00	CC32	PC
Lead Saw GM	121	0	81
Lead Saw 2	121	1	81
Lead Saw Pulse	121	2	81
Lead Double Saw	121	3	81
Seq. Analog	121	4	81
Power Saw	121	5	81
Octo Lead	121	6	81
Seq Lead	121	7	81
Phat Saw Lead	121	8	81
Glide Lead	121	9	81
Fire Wave	121	10	81
Rezbo	121	11	81
Synth Pianoid	121	12	81
Calliope GM	121	0	82
Chiff GM	121	0	83
Charang GM	121	0	84
Wire Lead	121	1	84
Synchro City	121	2	84
Sync Kron	121	3	84
Metallic Rez	121	4	84
Brian Sync	121	5	84
Arp Twins	121	6	84
LoFi Ethnic	121	7	84
Fifths Lead GM	121	0	86
Bass & Lead GM	121	0	87
Soft Wrl	121	1	87
Electro Lead	121	2	87
Rich Lead	121	3	87
Thin Analog Lead	121	4	87
Express. Lead	121	5	87
HipHop Lead	121	6	87
Square Bass	121	7	87
Big & Raw	121	8	87
Cat Lead	121	9	87
OB Lead	121	10	87
A Leadload	121	11	87
New Age Pad GM	121	0	88
Arp Angeles	121	2	88
Power Synth	121	3	89
Polysynth GM	121	0	90
Reso Sweep	121	1	90
Synth Sweeper	121	3	90
Digital PolySix	121	7	90
Noisy Stabb	121	8	90
Mega Synth	121	9	90
Tecno Phonic	121	10	90
Bowed Glass GM	121	0	92
Metallic Pad GM	121	0	93
Cosmic	121	1	93
Dark Element	121	3	95
Caribbean	121	2	96
Crystal GM	121	0	98
Atmosphere GM	121	0	99
Brightness GM	121	0	100
Motion Raver	121	1	101
VCF Modulation	121	3	101
Band Passed	121	3	102
Pan Reso	121	4	102
Auto Pilot 1	121	14	38
Wild Arp	121	6	55
Flip Blip	121	7	55
Moon Cycles	121	5	102

Name	CC00	CC32	PC
Bank: Bass			
Acous. Bass Pro1	121	3	32
Acoustic Bass GM	121	0	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 2	121	8	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
Ac. Bass Buzz	121	1	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
DarkWoody A.Bass	121	5	32
Finger E.Bass 1	121	2	33
Finger E.Bass 2	121	3	33
Slap Bass 3	121	6	36
Slap Bass 4	121	6	37
Picked E.Bass 4	121	11	34
Fretless Bass 3	121	2	35
Dark R&B Bass1	121	4	35
More mid! Bass	121	11	33
Chorus Fing.Bass	121	8	33
Finger E.Bass 3	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
Stein Bass	121	3	34
Auto Pilot 2	121	13	39
Bass4 Da Phunk	121	14	39
Syn Bass Warm	121	1	38

Name	CC00	CC32	PC
Syn Bass Reso	121	2	38
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
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
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.			
Standard Kit RX1	120	0	5
Standard Kit RX2	120	0	1
Standard Kit RX3	120	0	2
Pop Std. Kit RX	120	0	4
Jazz Kit RX1	120	0	33
Jazz Kit RX2	120	0	34
Jazz Kit RX3	120	0	35
Brush Kit RX1	120	0	42
Brush Kit RX2	120	0	43
Brush Kit RX3	120	0	44
Brush Kit 1	120	0	125
Brush Kit 2	120	0	41
Hip Hop Kit RX	120	0	72
House Kit RX1	120	0	30
House Kit RX2	120	0	31
Techno Kit RX	120	0	73
Power Kit RX1	120	0	18
Power Kit RX2	120	0	19
Dance Kit RX	120	0	74
Standard Kit 1	120	0	7
Acoustic Kit	120	0	3
Room Kit 1	120	0	120
Room Kit 2	120	0	12
HipHop Kit 1	120	0	9
HipHop Kit 2	120	0	13
Jungle Kit	120	0	10
Analog Kit	120	0	123

Name	CC00	CC32	PC
Techno Kit 1	120	0	11
Techno Kit 2	120	0	14
Techno Kit 3	120	0	15
Power Kit 1	120	0	121
Power Kit 2	120	0	17
House Kit 1	120	0	26
House Kit 2	120	0	27
House Kit 3	120	0	28
Electro Kit	120	0	122
Elektro Kit 1	120	0	96
Elektro Kit 2	120	0	97
Pop Std. Kit 1	120	0	89
Pop Std. Kit 2	120	0	90
Standard Kit GM	120	0	0
Room Kit GM	120	0	8
Power Kit GM	120	0	16
Electro Kit GM	120	0	24
Analog Kit GM	120	0	25
Jazz Kit GM	120	0	32
Brush Kit GM	120	0	40
Orchestra Kit GM	120	0	48
SFX Kit GM	120	0	56
Bdrum&Sdrum Kit	120	0	50
Percussion Kit	120	0	64
Latin Perc.Kit	120	0	65
Trinity Perc.Kit	120	0	66
i30 Perc. Kit	120	0	67
Arabian Kit 1	120	0	51
Arabian Kit 2	120	0	117
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

Name	CC00	CC32	PC
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
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
Bank: User			
User	121	64	0...127

Zvuky (Program Change order)

Následující tabulka uvádí všechny Pa500 tovární zvuky v pořadí dle čísel Bank Select-Program Change.

Legend: 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	√
121	1	0	Ac. Piano Wide	Piano	√
121	2	0	Ac. Piano Dark	Piano	√
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	0	1	Bright Piano GM	Piano	√
121	1	1	Bright PianoWide	Piano	√
121	2	1	Piano Pad 1	Piano	
121	3	1	Piano Pad 2	Piano	
121	4	1	Piano & Pad	Piano	
121	0	2	E.Grand Piano GM	Piano	√
121	1	2	E. Grand Wide	Piano	√
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	0	3	Honky-Tonk GM	Piano	√
121	1	3	Honky Wide	Piano	√
121	0	4	E. Piano 1 GM	E. Piano	√
121	1	4	Detuned EP 1	E. Piano	√
121	2	4	EP1 Veloc.sw	E. Piano	√
121	3	4	60's E. Piano	E. Piano	√
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	E. Piano	
121	11	4	Club E. Piano	E. Piano	
121	12	4	Classic Wurly	E. Piano	
121	13	4	Soft Wurly	E. Piano	
121	14	4	Hard Wurly	E. Piano	
121	15	4	Vel. Wurly	E. Piano	
121	16	4	Tremolo Wurly	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	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	11	5	DW8000 EP	E. Piano	
121	12	5	Sweeping EP	E. Piano	
121	13	5	White Pad EP	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	0	8	Celesta GM	E. Piano	√
121	0	9	Glockenspiel GM	E. Piano	√
121	1	9	Sistro	E. Piano	
121	0	10	Music Box GM	E. Piano	√
121	1	10	Orgel	E. Piano	
121	0	11	Vibraphone GM	E. Piano	√
121	1	11	Vibrap. Wide	E. Piano	√
121	2	11	Vibraphone 2	E. Piano	
121	0	12	Marimba GM	E. Piano	√
121	1	12	Marimba Wide	E. Piano	√
121	2	12	Marimba Key Off	E. Piano	
121	3	12	Monkey Skuls	E. Piano	
121	4	12	Log Drum	Drum & Perc.	
121	5	12	Mallet Clock	E. Piano	
121	6	12	Balaphon	E. Piano	
121	0	13	Xylophone GM	E. Piano	√
121	0	14	Tubular Bell GM	E. Piano	√
121	1	14	Church Bell 1	E. Piano	√
121	2	14	Carillon	E. Piano	√
121	3	14	Church Bell 2	E. Piano	
121	0	15	Dulcimer GM	E. Piano	√
121	1	15	Santur	E. Piano	
121	0	16	Drawbars Org. GM	Organ	√
121	1	16	Det.DrawbarsOrg.	Organ	√
121	2	16	It. 60's Organ	Organ	√
121	3	16	Drawbars Organ2	Organ	√
121	4	16	Dark Jazz Organ	Organ	
121	5	16	Iper Dark Organ	Organ	
121	6	16	Full Drawbars	Organ	
121	7	16	DWGS Organ	Organ	
121	8	16	Jazz Organ	Organ	
121	9	16	Gospel Organ	Organ	
121	10	16	Good Old B	Organ	
121	11	16	VOX Legend	Organ	
121	12	16	Arabian Organ	Organ	
121	13	16	Gospel Organ Vel	Organ	
121	14	16	Drawbars Organ3	Organ	
121	15	16	Tibia	Organ	
121	16	16	Tibia 16/8/4	Organ	
121	17	16	Tibia & Vox	Organ	
121	18	16	Post Horn Trem.	Organ	
121	19	16	Big Theatre Org.	Organ	
121	20	16	Tibia & Kinura	Organ	
121	21	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	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	4	17	Percuss. BX3	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.StereoOrgan	Organ	
121	10	17	Perc. Organ 3	Organ	
121	0	18	Rock Organ GM	Organ	√
121	1	18	BX3 Vel. Sw	Organ	
121	2	18	Killer B	Organ	
121	3	18	Dirty B	Organ	
121	4	18	Classic Click	Organ	
121	5	18	Distortion Organ	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	Perc. Wheels	Organ	
121	10	18	Jimmy Organ	Organ	
121	11	18	Rock Organ 2	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	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	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	0	22	Harmonica GM	Accordion	√
121	1	22	Sweet Harmonica	Accordion	
121	2	22	Harmonica 2	Accordion	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	3	22	Harmonica Expr. 1	Accordion	
121	4	22	Harmonica Expr. 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 Accord. 2	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	
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	16	24	RealNylon Gtr ST	Guitar	
121	17	24	Real Nylon Gtr	Guitar	
121	0	25	Steel Guitar GM	Guitar	√
121	1	25	12 Strings Gtr	Guitar	√
121	2	25	Mandolin	Guitar	√
121	3	25	Steel & Body	Guitar	√
121	4	25	Steel Guitar 2	Guitar	
121	5	25	Steel 12 Strings	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	RealSteel Gtr ST	Guitar	
121	22	25	RealFolk Gtr ST	Guitar	
121	23	25	Real Folk Gtr	Guitar	
121	24	25	Real 12 Strings	Guitar	
121	0	26	Jazz Guitar GM	Guitar	√
121	1	26	Pedal Steel Gtr1	Guitar	√
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	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	6	26	JazzGtr SlidePro	Guitar	
121	0	27	Clean Guitar GM	Guitar	√
121	1	27	Det. Clean Gtr	Guitar	√
121	2	27	Mid Tone Gtr	Guitar	√
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	
121	22	27	Stein Guitar 1	Guitar	
121	23	27	Stein Guitar 2	Guitar	
121	24	27	Stein Guitar 3	Guitar	
121	25	27	Clean Guitar 3	Guitar	
121	26	27	Real El.Gtr ST1	Guitar	
121	27	27	Real El.Gtr ST2	Guitar	
121	28	27	Real El. Guitar	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	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	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
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	0	33	Finger Bass GM	Bass	√
121	1	33	Finger Slap 2	Bass	√
121	2	33	Finger E.Bass 1	Bass	
121	3	33	Finger E.Bass 2	Bass	
121	4	33	Finger E.Bass 3	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 mid! 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	Woofier 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	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
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	
121	14	38	Auto Pilot 1	Synth	
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.	Strings & Vocal	
121	3	40	Slow Violin	Strings & Vocal	
121	0	41	Viola GM	Strings & Vocal	√
121	0	42	Cello GM	Strings & Vocal	√
121	0	43	Contrabass GM	Strings & Vocal	√
121	0	44	Trem. Strings 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	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
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	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	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	Odyssey	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	Mmmh 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	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	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	
121	7	55	Flip Blip	Synth	
121	8	55	Netherland Hit	Brass	
121	0	56	Trumpet GM	Trumpet	√

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	1	56	Dark Trumpet	Trumpet	√
121	2	56	Trumpet 2	Trumpet	
121	3	56	Mono Trumpet	Trumpet	
121	4	56	Trumpet Expr.	Trumpet	
121	5	56	Trumpet Pitch	Trumpet	
121	6	56	Dual Trumpets	Trumpet	
121	7	56	Flugel Horn	Trumpet	
121	8	56	Warm Flugel	Trumpet	
121	9	56	BeBop Cornet	Trumpet	
121	10	56	Trumpet Pro 1	Trumpet	
121	11	56	Trumpet Pro 2	Trumpet	
121	12	56	Sweet FlugelHorn	Trumpet	
121	13	56	Flugel Horn Pro	Trumpet	
121	14	56	Trumpet 3	Trumpet	
121	0	57	Trombone GM	Trumpet	√
121	1	57	Trombone 2	Trumpet	√
121	2	57	Bright Trombone	Trumpet	√
121	3	57	Hard Trombone	Trumpet	
121	4	57	Soft Trombone	Trumpet	
121	5	57	Pitch Trombone	Trumpet	
121	6	57	Trombone Expr. 1	Trumpet	
121	7	57	Trombone Expr. 2	Trumpet	
121	8	57	Trombone Vel. 1	Trumpet	
121	9	57	Trombone Vel. 2	Trumpet	
121	10	57	Trombone Vel. 3	Trumpet	
121	11	57	Trombone Pro Vel	Trumpet	
121	12	57	Trombone 3	Trumpet	
121	0	58	Tuba GM	Trumpet	√
121	1	58	Oberkr. Tuba	Trumpet	
121	2	58	Tuba Gold	Trumpet	
121	3	58	Dynabone	Trumpet	
121	4	58	Ob.Tuba&E.Bass 1	Trumpet	
121	5	58	Ob.Tuba&E.Bass 2	Trumpet	
121	0	59	Mute Trumpet GM	Trumpet	√
121	1	59	Mute Trumpet 2	Trumpet	√
121	2	59	Wah Trumpet	Trumpet	
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	Brass	
121	5	61	Sax & Brass	Brass	
121	6	61	Glen & Boys	Brass	
121	7	61	Trumpet & 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	
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	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
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	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	Electric 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	
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	
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	√

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
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	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	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	0	79	Ocarina GM	Woodwind	√
121	0	80	Lead Square GM	Synth	√
121	1	80	Lead Square 2	Synth	√
121	2	80	Lead Sine	Synth	√
121	3	80	Old Portamento	Synth	
121	4	80	Dance Lead	Synth	
121	5	80	Wave Lead	Synth	
121	6	80	Sine Wave	Synth	
121	7	80	Analog Lead	Synth	
121	8	80	Old & Analog	Synth	
121	9	80	Gliding Square	Synth	
121	10	80	Sine Switch	Synth	
121	11	80	Square Rez	Synth	
121	12	80	Port Whine	Synth	
121	13	80	2VCO Planet Lead	Synth	
121	0	81	Lead Saw GM	Synth	√
121	1	81	Lead Saw 2	Synth	√
121	2	81	Lead Saw Pulse	Synth	√
121	3	81	Lead Double Saw	Synth	√
121	4	81	Seq. Analog	Synth	√
121	5	81	Power Saw	Synth	
121	6	81	Octo Lead	Synth	
121	7	81	Seq Lead	Synth	
121	8	81	Phat Saw Lead	Synth	
121	9	81	Glide Lead	Synth	
121	10	81	Fire Wave	Synth	
121	11	81	Rezbo	Synth	
121	12	81	Synth Pianoid	Synth	
121	0	82	Calliope GM	Synth	√

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	0	83	Chiff GM	Synth	√
121	0	84	Charang GM	Synth	√
121	1	84	Wire Lead	Synth	√
121	2	84	Synchro City	Synth	
121	3	84	Sync Kron	Synth	
121	4	84	Metallic Rez	Synth	
121	5	84	Brian Sync	Synth	
121	6	84	Arp Twins	Synth	
121	7	84	LoFi Ethnic	Synth	
121	0	85	Voice Lead GM	Strings & Vocal	√
121	1	85	Ether Voices	Strings & Vocal	
121	2	85	Cyber Choir	Strings & Vocal	
121	0	86	Fifths Lead GM	Synth	√
121	1	86	Crimson 5ths	Synth	
121	0	87	Bass & Lead GM	Synth	√
121	1	87	Soft Wrl	Synth	√
121	2	87	Electro Lead	Synth	
121	3	87	Rich Lead	Synth	
121	4	87	Thin Analog Lead	Synth	
121	5	87	Express. Lead	Synth	
121	6	87	HipHop Lead	Synth	
121	7	87	Square Bass	Synth	
121	8	87	Big & Raw	Synth	
121	9	87	Cat Lead	Synth	
121	10	87	OB Lead	Synth	
121	11	87	A Leadload	Synth	
121	0	88	New Age Pad GM	Synth	√
121	1	88	Virtual Traveler	Synth	
121	2	88	Arp Angeles	Synth	
121	0	89	Warm Pad GM	Synth	√
121	1	89	Sine Pad	Synth	√
121	2	89	Master Pad	Strings & Vocal	
121	3	89	Power Synth	Synth	
121	4	89	The Pad	Synth	
121	5	89	Money Pad	Synth	
121	6	89	Dark Pad	Synth	
121	7	89	Freedom Pad	Synth	
121	8	89	Analog Pad 1	Synth	
121	9	89	Analog Pad 2	Synth	
121	10	89	Analog Pad 3	Synth	
121	11	89	Vintage Pad	Synth	
121	12	89	OB Pad	Synth	
121	13	89	Dark Anna	Synth	
121	14	89	Symphonic Ens.	Synth	
121	0	90	Polysynth GM	Synth	√
121	1	90	Reso Sweep	Synth	
121	2	90	Sky Watcher	Synth	
121	3	90	Synth Sweeper	Synth	
121	4	90	Super Sweep	Synth	
121	5	90	Wave Sweep	Synth	
121	6	90	Cross Sweep	Synth	
121	7	90	Digital PolySix	Synth	
121	8	90	Noisy Stabb	Synth	
121	9	90	Mega Synth	Synth	
121	10	90	Tecno Phonic	Synth	
121	11	90	Farluce	Synth	
121	12	90	Big Sweep Stab	Synth	
121	13	90	Korgmatose	Synth	
121	0	91	Choir Pad GM	Strings & Vocal	√
121	1	91	Itopia Pad	Synth	√
121	2	91	Fresh Air	Synth	
121	3	91	Heaven	Strings & Vocal	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	4	91	Pop Synth Pad	Synth	
121	5	91	Future Pad	Synth	
121	6	91	Tsunami Wave	Synth	
121	7	91	Fresh Breath	Strings & Vocal	
121	8	91	Ravelian Pad	Synth	
121	9	91	Full Vox Pad	Strings & Vocal	
121	10	91	Dance ReMix	Synth	
121	0	92	Bowed Glass GM	Synth	√
121	0	93	Metallic Pad GM	Synth	√
121	1	93	Cosmic	Synth	
121	0	94	Halo Pad GM	Strings & Vocal	√
121	0	95	Sweep Pad GM	Synth	√
121	1	95	Astral Dream	Synth	
121	2	95	Meditate	Synth	
121	3	95	Dark Element	Synth	
121	4	95	Mellow Pad	Synth	
121	5	95	Cinema Pad	Synth	
121	6	95	Reoccurring Astra	Synth	
121	7	95	Vintage Sweep	Synth	
121	8	95	You Decide	Synth	
121	0	96	Ice Rain GM	SFX	√
121	1	96	Motion Ocean	Synth	
121	2	96	Caribbean	Synth	
121	0	97	Soundtrack GM	Synth	√
121	1	97	Air Clouds	Synth	
121	2	97	Reso Down	Synth	
121	3	97	Tinklin Pad	Synth	
121	4	97	Pods In Pad	Synth	
121	5	97	Noble Pad	Synth	
121	6	97	Rave	Synth	
121	7	97	Elastic Pad	Synth	
121	0	98	Crystal GM	Synth	√
121	1	98	Synth Mallet	SFX	√
121	2	98	Vs Bell Boy	E. Piano	
121	3	98	Krystal Bell	E. Piano	
121	4	98	Digi Bell	E. Piano	
121	5	98	Moving Bell	Synth	
121	6	98	Bell Pad	Synth	
121	7	98	Bell Choir	Synth	
121	0	99	Atmosphere GM	Synth	√
121	0	100	Brightness GM	Synth	√
121	1	100	Lonely Spin	Synth	
121	2	100	Synth Ghostly	Synth	
121	0	101	Goblins GM	SFX	√
121	1	101	Motion Raver	Synth	
121	2	101	Digi Ice Pad	Synth	
121	3	101	VCF Modulation	Synth	
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	
121	4	102	Pan Reso	Synth	
121	5	102	Moon Cycles	Synth	
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	

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
121	0	105	Banjo GM	Guitar	√
121	1	105	Banjo Key Off	Guitar	
121	2	105	Oud	Guitar	
121	3	105	Jaw Harp	SFX	
121	4	105	Banjo RX	Guitar	
121	0	106	Shamisen GM	Guitar	√
121	0	107	Koto GM	Guitar	√
121	1	107	Taisho Koto	Guitar	√
121	2	107	Kanoun	Guitar	
121	3	107	Kanoun Tremolo	Guitar	
121	4	107	Kanoun Mix	Guitar	
121	0	108	Kalimba GM	E. Piano	√
121	1	108	Kalimba 2	E. Piano	
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	Woodwind	
121	2	111	Hichiriki	Woodwind	
121	0	112	Tinkle Bell GM	E. Piano	√
121	1	112	Gamelan	E. Piano	
121	2	112	Bali Gamelan	E. Piano	
121	3	112	Garbage Mall	E. Piano	
121	0	113	Agogo GM	Drum & Perc.	√
121	0	114	Steel Drums GM	E. Piano	√
121	1	114	Warm Steel	E. Piano	
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.	√
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	√

CC00	CC32	PC	Name	Bank	GM2
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	√
121	64	0-127	...	User (01)	

Bicí sady

Následující tabulka uvádí všechny Pa500 tovární bicí sady v pořadí dle čísel Bank Select-Program Change.

Legend: 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	√
120	0	1	Standard Kit RX2	
120	0	2	Standard Kit RX3	
120	0	3	Acoustic Kit	
120	0	4	Pop Std. Kit RX	
120	0	5	Standard Kit RX1	
120	0	6 (remap to 0)		
120	0	7	Standard Kit 1	
120	0	8	Room Kit GM	√
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	√
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	√
120	0	25	Analog Kit GM	√
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	√
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	√

CC00	CC32	PC	Name	GM2
120	0	41	Brush Kit 2	
120	0	42	Brush Kit RX1	
120	0	43	Brush Kit RX2	
120	0	44	Brush Kit RX3	
120	0	45-47 (remap to 40)		
120	0	48	Orchestra Kit GM	√
120	0	49 (remap to 48)		
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	√
120	0	57-63 (remap to 56)		
120	0	64	Percussion Kit	
120	0	65	Latin Perc. Kit	
120	0	66	Trinity Perc.Kit	
120	0	67	i30 Perc. Kit	
120	0	68-71 (remap to 64)		
120	0	72	Hip Hop Kit RX	
120	0	73	Techno Kit RX	
120	0	74	Dance Kit RX	
120	0	75-88 (remap to 0)		
120	0	89	Pop Std. Kit 1	
120	0	90	Pop Std. Kit 2	
120	0	91-95 (remap to 0)		
120	0	96	Elektro Kit 1	
120	0	97	Elektro Kit 2	
120	0	98-115 (remap to 0)		
120	0	116 (remap to 51)		
120	0	117	Arabian Kit 2	
120	0	118-119 (remap to 0)		
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 0)		
120	0	125	Brush Kit 1	
120	0	126-127 (remap to 0)		
120	64	0-63	User DrumKits (1-64)	

Multisamplý

Následující tabulka uvádí všechny Pa500 tovární Multisamplý.

* **OrigTune:** Original Tune, tedy samplý, využívají přirozené ladění originálního nástroje, namísto temperovaného. V extrémních výškách se může vyskytnout tikání, v případě, že zvuk spolupracuje s jinými zvuky.

0	GrandPiano_L	42	Pipe Flute_R	84	Bariton Sax T1	126	Trombone Vibrato
1	GrandPiano_R	43	Pipe Positive	85	Tenor Sax Vibrato	127	Trombone1 mf
2	M1 Piano	44	Pipe Mixture	86	Tenor Sax Straight	128	Trombone1 ff
3	E.GrandPiano	45	Pipe Full 1_L	87	Tenor Sax M1	129	Trombone2 Soft
4	E.Piano FM 1	46	Pipe Full 1_R	88	Tenor Sax Expressive	130	Trombone2 Bright
5	E.Piano FM 1LP	47	Pipe Full 2	89	Alto Sax Vibrato	131	Trombone SlurUp
6	E.Piano FM 2	48	Kalimba	90	Alto Sax p	132	Trombone Fall
7	E.Piano Dyno Soft	49	Music Box	91	Alto Sax mf	133	Trumpet Medium
8	E.Piano Dyno SoftLP	50	Music BoxLP	92	Alto Sax Growl	134	Trumpet Overblown
9	E.Piano Stage Hard	51	Marimba	93	Alto Sax 01W	135	Trumpet Expr.
10	E.Piano Stage HardLP	52	MarimbaLP	94	Soprano Sax Vibrato	136	Trumpet Muted
11	E.Piano Wurly Soft	53	Xylophone	95	Soprano Sax Straight	137	Trumpet Wah wah
12	E.Piano Wurly Hard	54	Vibraphone	96	French Musette	138	Trumpet Doit
13	E.Piano Pad 1	55	VibraphoneLP	97	Musette1	139	Trumpet Fall
14	E.Piano Pad 2	56	Celesta	98	Musette1LP	140	Brass Ensemble1
15	Clavi	57	CelestaLP	99	Musette 2	141	Brass Ensemble2
16	Harpsichord	58	Glockenspiel	100	Accordion 16'	142	Brass Ensemble2LP
17	Gospel Organ Slow_L	59	GlockenspielLP	101	Accordion 16' OrigTune	143	Voice Choir
18	Gospel Organ Slow_R	60	Tubular Bell	102	Accordion 8'	144	Voice Pop Ooh
19	Gospel Organ Fast_L	61	Log Drum	103	Accordion 8' OrigTune	145	Voice Pop Ah
20	Gospel Organ Fast_R	62	Steel Drum Hard	104	Accordion 4'	146	Doo Voice
21	E.Organ Perc. 1	63	Steel Drum HardLP	105	Accordion 4' OrigTune	147	Doo VoiceLP
22	E.Organ Perc. 2	64	Gamelan	106	Accordion1	148	Strings Ensemble
23	E.Organ Perc. 3	65	FM Bell	107	Accordion2	149	Pizzicato Ensemble
24	E.Organ Perc. 4	66	Flute	108	Fisa Bassoon	150	Violin
25	M1 Organ1	67	Flute Frull	109	Fisa Clarinet	151	Viola
26	M1 Organ2	68	Voice Flute	110	Bandoneon	152	Cello&Contrabass
27	Organ1	69	Jazz Flute	111	Accordion Bass	153	Violin & Cello
28	Organ2	70	Piccolo	112	Accordion Noise KeyOn	154	Pizzicato
29	Organ2LP	71	Pan Flute	113	Accordion Noise KeyOff	155	Steel Guitar1 Pick p
30	Organ3 Jazz	72	Shakuhachi	114	Accordion Change Voice	156	Steel Guitar1 Pick mf
31	BX3 & Perc. 3rd	73	Shakuhachi Atk	115	Harmonica	157	Steel Guitar1 Pick f
32	E.Organ Vox	74	Bottle	116	Harmonica Wah	158	Steel Guitar1 Mute
33	E.Organ Soft	75	Recorder	117	Highland Bag Pipes	159	Steel Guitar1 Slide
34	E.Organ Full	76	Ocarina	118	Highland Drones	160	A.Guitar Finger
35	E.Organ Dist	77	Clarinet	119	Uilleann Pipes	161	A.Guitar Pick
36	Rotary Organ 1	78	M1 DoubleReed	120	Bag Pipes	162	A.Guitar Harmo.
37	Rotary Organ 1LP	79	Oboe	121	French Horn T1	163	Folk Guitar
38	Rotary Organ 2	80	English Horn	122	French Horn Ensemble	164	Folk 12 Strings
39	Super BX3	81	Bassoon	123	Flugel Horn Vibrato	165	Nylon Guitar mp
40	Super BX3LP	82	Baritone Sax mf	124	Flugel Horn M1	166	Nylon Guitar mf
41	Pipe Flute_L	83	Baritone Sax f	125	Tuba	167	Nylon Guitar ff

168	Nylon GuitarAtk	217	Dist. Guitar1 Mute	265	M.E. Oud	314	Swish Terra
169	A.Gtr HiStrings	218	Dist. Guitar2 Harmo.	266	M.E. Klarnet	315	Gamelan XEQ
170	Ac. Guitar 12 Strings	219	Dist. Guitar2 Mute1	267	M.E. Kanoun	316	Saw1
171	Ac. Guitar Harmonics2	220	Dist. Guitar2 Mute2	268	M.E. Kanoun Tremolo	317	Saw2
172	Ac. Guitar Noise	221	Power Chord	269	M.E. Nay	318	Saw3
173	Clean Gtr1 Stra	222	Acoustic Bass1	270	Mandolin	319	Pulse 02%
174	Clean Gtr1 Mute	223	Acoustic Bass2 mf	271	MandolinLP	320	Pulse 05%
175	Clean Gtr2 Stra	224	Acoustic Bass2 f	272	Banjo	321	Pulse 08%
176	Clean Gtr2 Mute	225	E.Bass1 Finger	273	BanjoLP	322	Pulse 16%
177	Clean Gtr3 Tele	226	E.Bass2 P.B.1	274	Shamisen	323	Pulse 33%
178	Clean Guitar Str p	227	E.Bass2 P.B.2	275	Koto	324	Pulse 40%
179	Clean Guitar Str f	228	E.Bass2 LH Stop	276	Harp	325	Square
180	Clean Guitar Mute	229	E.Bass2 RH Stop	277	Mouth Harp1	326	Square MG
181	Clean Guitar Dead	230	E.Bass2 Harmo.	278	Mouth Harp2	327	Square JP
182	Clean Guitar Slap	231	E.Bass3 p	279	Mouth Harp3	328	Triangle MG
183	Clean Guitar Slide	232	E.Bass3 mf	280	Mouth Harp4	329	Ramp
184	E.Gtr Sberg p1	233	E.Bass3 f Slap	281	Mouth Harp5	330	Ramp MG
185	E.Gtr Sberg f1	234	E.Bass4 Pick	282	Syn Bass Reso1	331	Sine
186	E.Gtr Sberg p2	235	E.Bass4 Harmo.	283	Syn Bass FM1	332	DWGS Syn Sine1
187	E.Gtr Sberg f2	236	E.Bass4 Slap	284	Syn Bass FM1LP	333	DWGS Syn Sine2
188	El. Guitar Le Neck	237	E.Bass4 SlapHar	285	Syn Bass FM2	334	DWGS Organ1
189	El. Guitar Le Bridge	238	E.Bass4 LH Mute	286	Syn Bass FM2LP	335	DWGS Organ2
190	El. Guitar Le Mute p	239	E.Bass4 RH Mute	287	Syn Bass TB	336	DWGS Bell1
191	El. Guitar Le Mute mf	240	E.Bass Gliss	288	RB Saw Bass	337	DWGS Bell2
192	El. Guitar Le Ghost1	241	E.Bass Noise1	289	RB Square Bass	338	DWGS Bell3
193	El. Guitar Le Ghost2	242	E.Bass Noise2	290	Chrom Res	339	DWGS Bell4
194	E.Gtr Vintage p	243	Finger Bass 1	291	Detuned Super	340	DWGS Clav.
195	E.Gtr Vintage mf	244	Finger Bass 1LP	292	Detuned PWM	341	DWGS Digi1
196	E.Gtr Solid p	245	Finger Bass 2	293	An.Strings1	342	DWGS Digi2
197	E.Gtr Solid mf	246	Finger Bass 2LP	294	An.Strings2	343	DWGS Wire1
198	E.Gtr Solid f	247	Finger Bass 3	295	Analog Vintage	344	DWGS Wire2
199	El. Guitar Harmonics	248	E.Bass Pick	296	White Pad	345	DWGS Sync1
200	El. Guitar Gliss Down	249	E.Bass PickLP	297	N1 Air Vox	346	DWGS Sync2
201	El. Guitar Gliss Up	250	E.Bass Thumb Bass	298	Ether Bell	347	DWGS Sync3
202	El. Guitar Noise	251	E.Bass SlapBass Thumb	299	Ether BellLP	348	Orchestra Hit
203	El. Guitar Short Noise	252	E.Bass SlapBass ThumbLP	300	Lore	349	Band Hit
204	El. Guitar Fret Noise	253	SlapBass Pull	301	Lore NT	350	Impact Hit
205	Funky Gtr 1 Stra	254	Fretless Bass	302	Space Lore	351	Brass Fall
206	Funky Gtr 2 Stra	255	Bass Harmonics	303	Wave Sweep1	352	Vox Wah Gtr
207	Jazz Guitar1	256	Bass HarmonicsLP	304	Wave Sweep2	353	Vibe Chord
208	Jazz Guitar2	257	Sitar1	305	Wave Sweep3	354	Zap1
209	Jazz Guitar3 p	258	Santur	306	Syn Ghostly	355	Zap2
210	Jazz Guitar3 mf	259	SanturLP	307	Syn Air Pad	356	Stadium
211	Jazz Guitar3 f	260	Tambura	308	Dream Str	357	Applause
212	Pedal Steel Guitar	261	TamburaLP	309	Syn AirVortex	358	Birds1
213	Resonator Guitar	262	Bouzouki	310	Syn Clicker	359	Birds2
214	Overdrive Gtr	263	BouzoukiLP	311	Cricket Spectrum	360	Crickets
215	Dist. Guitar	264	Ukulele	312	Noise1	361	Church Bell
216	Dist. Guitar1 Harmo.			313	Noise2	362	Thunder

363	Stream	378	Car Stop	393	Ride Edge1	408	Marc Tree
364	Bubble	379	Car Pass	394	Ride Edge2	409	Marc TreeLP
365	Dog	380	Car Crash	395	HiHat Closed	410	Cowbell
366	Gallop	381	Train	396	88 HiHat Open	411	Click
367	Laughing	382	Helicopter	397	88 Cowbell	412	Temple Blocks
368	Telephone Ring	383	Gun Shot	398	88 Tom	413	Orchestra BD
369	Scream	384	Machine Gun	399	88 Conga	414	Castanet
370	Punch	385	Laser Gun	400	88 Crash	415	Taiko
371	Heart Beat	386	Explosion	401	Tom	416	Djembe Open
372	Footstep1	387	Wind	402	Tom Brush	417	Djembe Mute
373	Footstep2	388	Timpani	403	Tom Process	418	Chinese Gong
374	Door Creak	389	Crash	404	Electric Tom	419	Snare Ghost
375	Door Slam	390	Crash Reverse	405	Flexatone	420	RainStick
376	Car Engine	391	Orchestra Crash	406	Tambourine	421	Empty
377	Car EngineLP	392	Ride Jazz	407	Agogo Bell		

Bicí samplý

Následující tabulka uvádí všechny Pa500 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 Dry 1	1
6	BD Dry 2	1
7	BD Dry 3	1
8	BD Normal	1
9	BD SoftRoom	1
10	BD Jazz	1
11	BD Pillow	1
12	BD Woofer	1
13	BD MondoKill	1
14	BD Terminator	1
15	BD Tubby	1
16	BD Gated	1
17	BD Tight	1
18	BD Squash	1
19	BD Dance 1	1
20	BD Dance 2	1
21	BD Dance 3	1
22	BD House 1	1
23	BD House 2	1
24	BD House 3	1
25	BD House 4	1
26	BD House 5	1
27	BD Liquid	1
28	BD Techno 1	1
29	BD Techno 2	1
30	BD Hip 1	1
31	BD Hip 2	1
32	BD Hip 3	1
33	BD Hip 4	1
34	BD Kick1	1
35	BD Kick2	1
36	BD Ambient	1
37	BD Ambient Crackle	1
38	BD Ambient Rocker	1
39	BD Pop	1
40	BD Deep	1
41	BD Klanger	1
42	SD Wood1 p	2
43	SD Wood1 mf	2
44	SD Wood1 f	2
45	SD Wood2 pp	2
46	SD Wood2 p	2
47	SD Wood2 mf	2
48	SD Wood2 f	2
49	SD Piccolo1 pp	2
50	SD Piccolo1 p	2
51	SD Piccolo1 mf	2
52	SD Piccolo1 f	2
53	SD Piccolo2 pp	2
54	SD Piccolo2 p	2

#	Sample	Family
55	SD Piccolo2 mf	2
56	SD Piccolo2 f	2
57	SD Solid1 p	2
58	SD Solid1 mf	2
59	SD Solid1 f	2
60	SD Solid2 p	2
61	SD Solid2 mf	2
62	SD Solid2 f	2
63	SD Maple1 pp	2
64	SD Maple1 p	2
65	SD Maple1 mp	2
66	SD Maple1 mf	2
67	SD Maple1 f	2
68	SD Maple1 ff	2
69	SD Maple2 pp	2
70	SD Maple2 p	2
71	SD Maple2 mp	2
72	SD Maple2 mf	2
73	SD Maple2 f	2
74	SD Maple2 ff	2
75	SD Brass1 p	2
76	SD Brass1 mf	2
77	SD Brass1 f	2
78	SD Brass2 p	2
79	SD Brass2 mf	2
80	SD Brass2 f	2
81	SD Roll	2
82	SD Dry 1	2
83	SD Dry 2	2
84	SD Dry 3	2
85	SD Ghost Roll	2
86	SD Ghost p	2
87	SD Ghost f	2
88	SD Full Room	2
89	SD Off Center	2
90	SD Jazz Ring	2
91	SD Amb.Piccolo	2
92	SD Paper	2
93	Brush SD Hit	2
94	Brush SD Tap1	2
95	Brush SD Tap2	2
96	Brush SD Swirl1	2
97	Brush SD Swirl2	2
98	Brush SD Swirl3	2
99	SD Big Rock	2
100	SD Yowie	2
101	SD Rock	2
102	SD Normal	2
103	SD Processed	2
104	SD Cracker Room	2
105	SD Dance	2
106	SD House1	2
107	SD House2	2
108	SD House3	2
109	SD House4	2
110	SD Small	2
111	SD Rap	2
112	SD Noise	2

#	Sample	Family
113	SD Reverse	2
114	SD Hip1	2
115	SD Hip2	2
116	SD Hip3	2
117	SD Hip4	2
118	SD Hip5	2
119	SD Hip6	2
120	SD Ringy	2
121	SD Tiny	2
122	SD Vintage1	2
123	SD Vintage2	2
124	SD Vintage3	2
125	SD Vintage4	2
126	SD Vintage5	2
127	SD Vintage6	2
128	SD AmbiHop	2
129	SD Brasser	2
130	SD Chili	2
131	SD Whopper	2
132	Rim Shot p	2
133	Rim Shot f	2
134	SideStick Dry	2
135	SideStick Amb	2
136	DrumStick Hit	2
137	Tom2 Hi p	4
138	Tom2 Hi f	4
139	Tom2 Mid p	4
140	Tom2 Mid f	4
141	Tom2 Low p	4
142	Tom2 Low f	4
143	Tom2 Floor p	4
144	Tom2 Floor f	4
145	Tom3 Hi	4
146	Tom3 Floor	4
147	Tom4 Hi	4
148	Tom4 Low	4
149	Tom4 Floor	4
150	Tom5 Hi	4
151	Tom5 Low	4
152	Tom Processed	4
153	Tom Jazz Hi	4
154	Tom Jazz Floor	4
155	Tom Brush4	4
156	HH1 Closed pp	3
157	HH1 Closed p	3
158	HH1 Closed mf	3
159	HH1 Closed f	3
160	HH1 Foot mp	3
161	HH1 Foot mf	3
162	HH1 Open mp	3
163	HH1 Open mf	3
164	HH2 Closed pp	3
165	HH2 Closed p	3
166	HH2 Closed mp	3
167	HH2 Closed mf	3
168	HH2 Closed f	3
169	HH2 Closed ff	3
170	HH2 Foot p	3

#	Sample	Family
171	HH2 Foot f	3
172	HH2 Open p	3
173	HH2 Open f	3
174	HH3 Closed1	3
175	HH3 Closed2	3
176	HH3 Foot	3
177	HH3 Open1	3
178	HH3 Open2	3
179	HH3 Sizzle	3
180	HH4 Closed1	3
181	HH4 Closed2	3
182	HH4 Foot	3
183	HH4 FootOpen	3
184	HH4 Open	3
185	HH Old Close1	3
186	HH Old Open1	3
187	HH Old TiteClose	3
188	HH Old Close2	3
189	HH Old Open2	3
190	HH House Open1	3
191	HH House Open2	3
192	HH Hip	3
193	HH Alpo Close	3
194	Crash 15'Edge1	5
195	Crash 15'Edge2	5
196	Crash 17'Edge1	5
197	Crash 17'Edge2	5
198	Crash 19'Open1	5
199	Crash 19'Open2	5
200	Crash 1	5
201	Crash 2	5
202	China	5
203	Splash 8'Edge1	5
204	Splash 8'Edge2	5
205	Splash	5
206	Crash Reverse	5
207	Crash Dance 99	5
208	Crash DDD-1	5
209	Ride Dance 99	5
210	Ride 20' mp1	5
211	Ride 20' mp2	5
212	Ride 20' mf1	5
213	Ride 20' mf2	5
214	Ride Brush1	5
215	Ride Rivet	5
216	Ride Edge1	5
217	Ride Edge2	5
218	Ride Jazz	5
219	Ride Cup	5
220	BD Orchestra	1
221	Orchestra Cymbal	5
222	Timpani	1
223	SD Orch. Roll	2
224	SD Orchestra	2
225	Finger Snaps	6
226	Claps1	6
227	Claps2	6
228	Claps3	6
229	Claps4	6
230	88 BD	1
231	88 SD	2
232	99 SD	2

#	Sample	Family
233	88 Rim Shot	2
234	88 Claps	6
235	88 HH Close	3
236	88 HH Open	3
237	99 HH Close	3
238	99 HH Open	3
239	88 Crash	5
240	88 Tom	4
241	88 Conga	6
242	88 Claves	6
243	88 Cowbell	7
244	88 Maracas	7
245	Syn. BD1	1
246	Syn. BD2	1
247	Syn. BD3	1
248	Syn. BD4	1
249	Syn. BD Buzz	1
250	Syn. SD1	2
251	Syn. SD2	2
252	Syn. SD3	2
253	Syn. SD4	2
254	Syn. Rim Click	2
255	Syn. HH Closed	3
256	Syn. HH Open	3
257	Syn. Bongo1	6
258	Syn. Bongo2	6
259	Syn. Castanet	6
260	Syn. Shaker	7
261	Syn. Noise	8
262	Syn. FX1	8
263	Syn. FX2	8
264	Syn. FX3	8
265	Syn. FX4	8
266	Syn. FX5	8
267	Syn. Perc. Ahh	8
268	Boom	8
269	E.Tom FM	4
270	E.Tom Real	4
271	Rim House1	2
272	Rim House2	2
273	Zap1	8
274	Zap2	8
275	DJ Scratch 1	8
276	DJ Scratch 2	8
277	DJ Scratch 3	8
278	DJ Scratch 4	8
279	DJ Scratch 5	8
280	DJ Scratch 6	8
281	DJ Hit Rub	8
282	DJ Vocal Rub1	8
283	DJ Vocal Rub2	8
284	DJ BD Rub	8
285	DJ SD Rub	8
286	Orchestra Hit	8
287	Band Hit	8
288	Impact Hit	8
289	Conga Lo Open	6
290	Conga Lo Mt Slap	6
291	Conga Lo Slap	6
292	Conga Hi Open	6
293	Conga Hi Mute	6
294	Conga Hi Mt Slap	6

#	Sample	Family
295	Conga Hi Slap1	6
296	Conga Hi Slap2	6
297	Conga Heel	6
298	Conga Toe	6
299	Bongo Lo Open	6
300	Bongo Lo Slap	6
301	Bongo Lo Stick	6
302	Bongo Hi Open	6
303	Bongo Hi Slap	6
304	Bongo Hi Stick1	6
305	Bongo Hi Stick2	6
306	Djembe Open	6
307	Djembe Mute	6
308	Djembe Slap	6
309	Castanet Single	6
310	Castanet Double	6
311	Guiro Long	6
312	Guiro Short	6
313	Maracas Push	7
314	Maracas Pull	7
315	Baya Open	6
316	Baya Ghe	6
317	Baya Mute1	6
318	Baya Mute2	6
319	Baya Mute3	6
320	Tabla Na	6
321	Tabla Open	6
322	Tabla Tin	6
323	Tabla Mute1	6
324	Tabla Mute2	6
325	Tabla Mute3	6
326	Taiko Open	6
327	Taiko Rim	6
328	Tsuzumi	6
329	Vibraslap	7
330	Claves	6
331	Wood Block 1	6
332	Wood Block 2	6
333	Timbales Lo Open	6
334	Timbales Lo Mute	6
335	Timbales Lo Rim	6
336	Timbales Hi Edge	6
337	Timbales Hi Rim1	6
338	Timbales Hi Rim2	6
339	Timbales Paila	7
340	Tambourine Push	7
341	Tambourine Pull	7
342	Tambourine Acc1	7
343	Tambourine Acc2	7
344	Triangle Open	7
345	Triangle Mute	7
346	Cuica Hi	6
347	Cuica Lo	6
348	Shaker1	7
349	Shaker2	7
350	Cabasa Up	7
351	Cabasa Down	7
352	Cabasa Tap	7
353	Caxixi Hard	7
354	Caxixi Soft	7
355	Agogo Bell	7
356	Cowbell	7

#	Sample	Family
357	Chacha Bell	7
358	Mambo Bell	7
359	Sleigh Bell	7
360	Rap Sleigh Bell	7
361	Finger Cymbal	7
362	Marc Tree	7
363	Marc TreeLP	7
364	Flexatone	7
365	Samba Whistle	7
366	Chinese Gong	5
367	Metal Hit	8
368	Yeah!	8
369	Yeah! Solo	8
370	Uhh	8
371	Hit It	8
372	Uhhhh Solo	8
373	Comp Voice Noise	8
374	Stadium	8
375	Applause	8
376	Scream	8
377	Laughing	8
378	Footsteps1	8
379	Footsteps2	8
380	Click	8
381	Bird1	8
382	Bird2	8
383	Dog	8
384	Gallop	8
385	Crickets	8
386	Cat	8
387	Growl	8
388	Heart Beat	8
389	Punch	8
390	Tribe	8
391	Rainstick	8
392	Door Creak	8
393	Door Slam	8
394	Car Engine	8
395	Car Stop	8
396	Car Pass	8
397	Car Crash	8
398	Train	8
399	Helicopter	8
400	Gun Shot1	8
401	Gun Shot2	8
402	Machine Gun	8
403	Laser Gun	8
404	Explosion	8
405	Thunder	8
406	Wind	8
407	Stream	8
408	Bubble	8
409	Church Bell	8
410	Telephone Ring	8
411	Xylophone Spectr	8
412	Cricket Spectrum	8
413	Air Vortex	8
414	Noise White	8
415	Noise FM Mod	8
416	Tubular	7
417	Gamelan	7
418	Tambura	7

#	Sample	Family
419	Gtr Cut Noise1	8
420	Gtr Cut Noise2	8
421	Power Chord	8
422	Fret Noise	8
423	Dist. Slide1	8
424	Dist. Slide2	8
425	E.Gtr Pick1	8
426	E.Gtr Pick2	8
427	Gtr Scratch1	8
428	Gtr Scratch2	8
429	Amp Noise	8
430	Space Lore	8
431	Swish Terra	8
432	Hand Drill	8
433	Mouth Harp	8
434	Jingle Bell	7
435	Bells Open	7
436	Tky Darbuka Mute	6
437	Tky Darbuka Open	6
438	Tky Darbuka Rim	6
439	M.E. Djembe Bass	6
440	M.E. Douf Dom	6
441	M.E. Douf Rim	6
442	M.E. Douf Tek1	6
443	M.E. Douf Tek2	6
444	M.E. Pand Open	6
445	M.E. Pand Pattern1	6
446	M.E. Pand Pattern2	6
447	M.E. Pand Pattern3	6
448	M.E. Pand Pattern4	6
449	M.E. Rek Dom	7
450	M.E. Rek Jingle	7
451	M.E. Rik1	6
452	M.E. Rik2	6
453	M.E. Rik3	6
454	M.E. Sagat Half Open	7
455	M.E. Sagat Close	7
456	M.E. Surdo L Mute	6
457	M.E. Surdo L Open	6
458	M.E. Tabla Medium	6
459	M.E. Tabla Dom	6
460	M.E. Tabla Flam	6
461	M.E. Tabla Rim	6
462	M.E. Tabla Tak	6
463	M.E. Tamb Mute1	6
464	M.E. Tamb Mute2	6
465	M.E. Tamb Open	6
466	M.E. Timbales	7
467	M.E. Udu f Open	6
468	M.E. Alkis	6
469	M.E. Bandir Open	6
470	M.E. Bandir Closed	6
471	M.E. Bongo Roll	6
472	M.E. Darbuka1 Tek1	6
473	M.E. Darbuka1 Tek2	6
474	M.E. Darbuka1 Open	6
475	M.E. Darbuka1 Closed	6
476	M.E. Darbuka2	6
477	M.E. Darbuka3	6
478	M.E. Darbuka4	6
479	M.E. Darbuka5	6
480	M.E. Darbuka6	6

#	Sample	Family
481	M.E. Darbuka7	6
482	M.E. Davul	7
483	M.E. Hollo1	6
484	M.E. Hollo2	6
485	M.E. Kup1	6
486	M.E. Kup2	6
487	M.E. Ramazan Davul1	6
488	M.E. Ramazan Davul2	6
489	M.E. Ramazan Davul3	6
490	M.E. Tef1	7
491	M.E. Tef2	7
492	M.E. Tef3	7
493	Empty	

Performance

Všechny Performance je možné editovat. Následující tabulku použijte jako vzor pro své vlastní Performance.

Pozn.: Můžete vzdáleně volit Performance na Pa500, 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. 207).

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 1 (Piano)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 2 (E.Piano)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 3 (Accordion)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 4 (Organ)
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 (Guitar)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 6 (Strings&Voc)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 7 (Trumpet)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8 (Brass)
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 (Sax)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 10 (Woodwind)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 11 (Synth)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 12 (Bass)
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 (Drum & Perc)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 14 (SFX)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 15 (User)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 16 (User DK)
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	

Pady

Čtyřem padům můžete přiřadit následující Hity nebo sekvence. Starší zvuky lze přiřadit padům, pokud natáhnete hudební zdroje, generované pod starším operačním systémem (viz následující sekci).

#	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	Crickets	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 Rhythm1/8T	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 Pa500 tovární efekty. Podrobné informace o každém z parametrů efektů jsou obsaženy v dodatku "Advanced Edit", který najdete na Accessory CD.

FX assignable to FX processors A to D

1: Stereo Compressor	31: Polysix Ensemble	64: L/C/R BPM Delay	97: Exciter Mt.Delay
2: Stereo Limiter	32: Stereo Flanger	65: Stereo BPM Delay	98: OD/HG Amp Sim
3: Multiband Limiter	33: St. Random Flanger	66: St.BPM Mtap Delay	99: OD/HG Cho/FIng
4: St.MasteringLimtr	34: St. Env. Flanger	67: St.BPM Mod. Delay	100: OD/HG Phaser
5: Stereo Gate	35: Stereo Phaser	68: St.BPM AutoPanDly	101: OD/HG Mt.Delay
6: St.Parametric4EQ	36: St. Random Phaser	69: Tape Echo BPM	102: Wah Amp Sim
7: St. Graphic 7EQ	37: St. Env. Phaser	70: Reverb Hall	103: Decimator Amp
8: St.Exciter/Enhncr	38: Stereo Vibrato	71: Reverb SmoothHall	104: Decimator Comp
9: Stereo Isolator	39: St. Auto Fade Mod.	72: Reverb Wet Plate	105: AmpSim Tremolo
10: St. Wah/Auto Wah	40: 2Voice Resonator	73: Reverb Dry Plate	106: Cho/FIng Mt.Dly
11: St. Vintage Wah	41: Doppler	74: Reverb Room	107: Phaser Cho/FIng
12: St. Random Filter	42: Scratch	75: ReverbBrightRoom	108: Reverb Gate
13: Multi Mode Filter	43: Grain Shifter	76: Early Reflections	
14: St. Sub Oscillator	44: Stereo Tremolo	77: P4EQ Exciter	FX assignable to FX processors B and D only
15: Talking Modulator	45: St. Env. Tremolo	78: P4EQ Wah	109: St.Mltband Limiter
16: Stereo Decimator	46: Stereo Auto Pan	79: P4EQ Cho/FIng	110: PianoBody/Damper
17: St. Analog Record	47: St. Phaser + Trml	80: P4EQ Phaser	111: OD/HyperGain Wah
18: OD/Hi.Gain Wah	48: St. Ring Modulator	81: P4EQ Mt. Delay	112: GuitarAmp + P4EQ
19: St. Guitar Cabinet	49: Detune	82: Comp Wah	113: BassTubeAmp+Cab.
20: St. Bass Cabinet	50: Pitch Shifter	83: Comp Amp Sim	114: St. Mic + PreAmp
21: Bass Amp Model	51: Pitch Shifter BPM	84: Comp OD/HiGain	115: Multitap Cho/Delay
22: Bass Amp+Cabinet	52: Pitch Shift Mod.	85: Comp P4EQ	116: St. Pitch Shifter
23: Tube PreAmp Model	53: Organ Vib/Chorus	86: Comp Cho/FIng	117: St. PitchShift BPM
24: St. Tube PreAmp	54: Rotary Speaker	87: Comp Phaser	118: Rotary SpeakerOD
25: MicModel+PreAmp	55: L/C/R Delay	88: Comp Mt. Delay	119: L/C/R Long Delay
26: Stereo Chorus	56: Stereo/CrossDelay	89: Limiter P4EQ	120: St/Cross Long Dly
27: St.HarmonicChorus	57: St. Multitap Delay	90: Limiter-Cho/FIng	121: Hold Delay
28: St. Biphase Mod.	58: St. Mod Delay	91: Limiter Phaser	122: LCR BPM Long Dly
29: Multitap Cho/Delay	59: St. Dynamic Delay	92: Limiter Mt.Delay	123: St. BPM Long Dly
30: Ensemble	60: St. AutoPanningDly	93: Exciter Comp	124: Early Reflections
	61: Tape Echo	94: Exciter Limiter	
	62: Auto Reverse	95: Exciter-Cho/FIng	
	63: Sequence BPM Dly	96: Exciter Phaser	

Přiraditelné parametry

Výpis funkcí nožního spínače

Následující funkce lze přiřadit nožnímu spínači.

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	Same functions of the Bass Inversion function (see "Bass Inversion" on page 86)	
Manual Bass	Same function of the control panel buttons with the same name	
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	

Function	Meaning
Perform. Down	Selects the previous Performance
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 200).

Function	Meaning
FX CC12 Switch	Standard FX controllers
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	
Rotary Spkr Fast/Slow	
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 153) or Song Book entry (see “Lyrics as text files associated to a SongBook entry” on page 171).
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 přiřaditelnému slideru.

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)
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.

Výpis funkcí 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
FX CC12 Switch	Standard FX controllers
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	
Rotary Spkr Fast/Slow	
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 153) or Song Book entry (see "Lyrics as text files associated to a SongBook entry" on page 171).
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 pro "rast C/bayati D" ladění D pro "rast D/bayati E" ladění F pro "rast F/bayati G" ladění G pro "rast G/bayati A" ladění A# pro "rast Bb/bayati C" ladění
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, nejnížší 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 Pa500.

CC#	CC Name	Pa500 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	Pa500 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 akceptovány v Pa500:

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 originálním hodnotám parametrů

(b). dd = Bicí nástroj č. 0...127 (C0...C8)

Pozn.: Tyto kontrolery se resetují při zastavení songu, nebo při zvolení nového songu.

Zprávy Program Change dálkového ovládání

Následující tabulka obsahuje všechny zprávy Program Change, využitě při dálkovém ovládání stylu a sekvenceru. Tyto zprávy jsou vysílány na Control kanále (viz "MIDI: MIDI In kanály" na str. 207).

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.: Výše uvedená čísla Program Change jsou dána podle číselného systému 0-127.

Tabulka MIDI implementace

KORG Pa500
 OS Version 1.0 Aug. 30, 2007

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1-16	1-16	Memorized
	Changed	1-16	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	Sequencer data only *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: Sound parameters, Selection of SongBook entries. *3: LSB, MSB = 00,00: Pitch Bend range, =01,00: Fine Tune, =02,00: Coarse 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 Pa500, pokud je zvolený režim Chord Recognition Fingered 2 (viz "Režim Chord Recognition" na str. 98). Detekované akordy se mohou lišit v jiném režimu Chord Recognition.

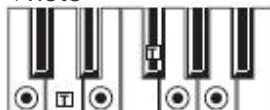
Major

3 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

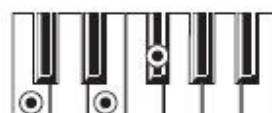


3 note



Flat 5th

3 note



Dominant 7th ^b5

4 note



Major 7th ^b5

4 note



Major 7th Sus 4

4 note

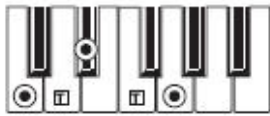


● = noty, které do akordu patří

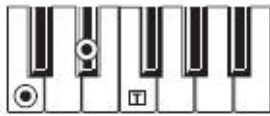
▣ = lze použít jako rozšíření

Minor

3 note

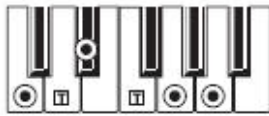


2 note



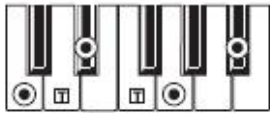
Minor 6th

4 note



Minor 7th

4 note



3 note



Minor-Major 7th

4 note



3 note



Diminished

3 note



Diminished 7th

4 note



Diminished Major 7th

4 note



Minor 7th ^b5

4 note



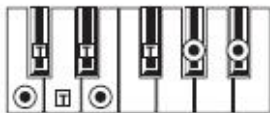
Augmented

3 note



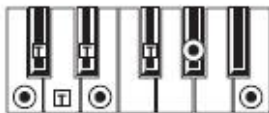
Augmented 7th

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 Pa500 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 Pa500 do SW sekvenceru v počítači a současně ovládat jiný MIDI nástroj, připojený do MIDI portů Pa500.

Zapojení Pa500 z něj tímto způsobem činí současně MIDI vstupní zařízení, kontroler a zvukový generátor.

Zapojení Pa500 do počítače

Nainstalujte KORG USB-MIDI ovladač, před zapojením Pa500 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 s USB portem, který splňuje požadavky Mac OS X. PPC nebo Intel Mac podporován (Universal Binary)

Operační Systém: Mac OS X verze 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 Pa500 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 Pa500 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 Pa500. Zapojte Pa500 do počítače USB kabelem.
5. Zadejte následující příkaz a otevřete soubor s instalačními pokyny:
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:

Pa500 KEYBOARD: Umožňuje přijímání MIDI zpráv z Pa500 (data klaviatury a kontrolerů) do MIDI aplikace, běžící v počítači.

Pa500 SOUND: Umožňuje vysílání MIDI zpráv z MIDI aplikace, běžící v počítači do interního zvukového generátoru Pa500.

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:

Pa500 KEYBOARD: Umožňuje přijímání MIDI zpráv z Pa500 (data klaviatury a kontrolerů) do MIDI aplikace, běžící v počítači.

Pa500 SOUND: Umožňuje vysílání MIDI zpráv z MIDI aplikace, běžící v počítači do interního zvukového generátoru Pa500.

Kombinace

Podržte SHIFT a stiskem dalšího tlačítka na ovládacím panelu přímo vstoupíte na editační stránku. Zde je výpis “kombinací”.

Shift +	Funkce
Libovolný pracovní režim	
Dial	Změna tempa
Scroll Arrows	<i>Pokud vidíte výpis songů nebo položek SongBooku:: Další/Předchozí sekce abecedy. Funguje také v režimu Media.</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
Syncho (either)	Volí MIDI Setup parametr Setup/General Controls stránky, MIDI sekci režimu Global.
Tempo Lock	Volí stránku Lock, sekci General Controls režimu Global
SongBook	Volí stránku Custom List režimu SongBook
Transpose (either)	Volí stránku Transpose Control, sekci General Controls režimu Global
Režim Style Play	
Style Play	Volí stránku Style Setup (sekce Preferences)
Memory	Volí stránku Style Preferences (sekce Preferences)
Var or Fill	Volí odpovídající prvek stylu na stránce Drum/Fill (sekce Style Controls)
Fade In/Out	Volí parametr Fade In/Out na stránce Basic, sekce Preferences režimu Global
Accomp.	Volí parametr Chord Recognition na panelu Split, na Hlavní stránce
Split	Volí stránku Key Velocity (sekce Keyboard/Ensemble)
Ensemble	Volí parametr Ensemble Type na stránce Ensemble, (sekce Keyboard/Ensemble)
Pad (any)	Volí stránku Pad (sekce Pad/Assignable Switches)
Assignable Switch	Volí stránku Switch (sekce Pad/Assignable Switch)

Shift +	Funkce
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)
Fade In/Out	Volí parametr Fade In/Out na stránce Basic, sekce Preferences režimu Global
Split	Volí stránku Key Velocity (sekce Keyboard/Ensemble)
Pad (any)	Volí stránku Pad (sekce Pad/Assignable Switches)
Assignable Switch	Volí stránku Switch (sekce Pad/Assignable Switch)
Sound/Performance	Otevře okno “Write Performance”.
Režim JukeBox	
>>	Přehraje další song v JukeBox playlistu
<<	Přehraje předchozí song v JukeBox playlistu
Režim Sequencer	
Sequencer	Volí stránku Sequencer Setup (sekce Preferences)
Upper Octave (either)	Volí stránku Tuning (sekce Mixer/Tuning)

Další dostupné kombinace následují, nevyžadují stisknuté tlačítko SHIFT.

Režim Style Play	
Exit + Menu (together)	Originální tempo
Global mode	
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 PHONES? To by mohlo umlčet interní reproduktory.	22
	Zkontrolujte zapojení do komba nebo do mixu.	22
	Ověřte, že všechny komponenty audio systému jsou zapnuté.	
	Je MASTER VOLUME slider Pa500 nastaven jinak než na "0"?	22
	Není Local parametr na Off? Zapněte jej.	206
	Není Speaker parametr na Off? Zapněte jej.	208
	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.	87, 93
Nehraje nejnižší tón	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.	33
Špatný zvuk	Obsahuje USER banka upravená data? Natáhněte příslušná data pro Song nebo Styl, který chcete přehrát.	213
	Byla některá USER bicí sada upravená? Natáhněte správnou bicí sadu.	213
	Nebyl upravený styl nebo performance?? Natáhněte příslušná data (styley nebo performance).	213
Zvuk zní stále	Ověřte, že přepínač polarity damper pedálu je nastaven správně.	205
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 Pa500 zapojen do jiného zařízení) a zajistěte, že externí zařízení vysílá MIDI Clock data.	206
Nereaguje na MIDI zprávy	Ověřte, zda jsou všechny MIDI nebo USB kabely zapojeny správně.	228
	Ověřte, zda externí zařízení vysílá po MIDI kanálech, nastavených pro příjem v Pa500.	207
	Ověřte, zda MIDI IN Filtry Pa500 nebrání přijímání zpráv.	208
Perkusní nástroje nehrají správně	Ověřte, zda je bicí stopa nastavena do režimu Drum a externí zařízení nemá aplikovanou transpozici.	92, 189
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.	
Problémy s Medii		
Nelze formátovat zařízení	Je paměťová karta zasunuta správně?	
	Je pojistka před zápisem na kartě v poloze Chráněno?	
Nelze uložit data na kartu	Je zařízení zformátováno?	222
	Je paměťová karta zasunuta správně?	
	Je pojistka před zápisem na kartě v poloze Chráněno?	
	Obsahuje karta data, kompatibilní s Pa500?	211

Technická specifikace

Vlastnosti	KORG Pa500
KLAVIATURA	
Klaviatura	61 kláves s dynamikou
DATA ZVUKU	
Zvukový generátor	80 hlasů, 80 oscilátorů EQ pro každou stopu filtrů s rezonancí
Multitimbrální party	Internal: 40 kanálů Midi: 16 kanálů
Tovární zvuky	880 (vč. Stereo Piano a GM2 zvuků) + 56 bicích sad
User zvuky	128 zvuků, 64 bicích sad
Zvukový Editor	Vlastní editor zvuků a bicích sad
Efekty	4 Stereo Master + Final Master EQ
Stopy v reálném čase	4 (Upper 1/2/3, Lower) 4 Pady
Performance	256 programovatelných
DATA STYLŮ	
Tovární styly	Až 448 připravených stylů: cca. 320
User styly	64 User (všechny styly lze přepsat)
Stopy aranžéru	8
Style Edit	Funkce nahrávání & editace, režim Guitar
Patterns/Variace akordů	Až 42 patternů pro každý styl, včetně 3x Intro, 3x Ending, 3x Fill
Single Touch Setting (STS)	Až 512 × 4 (Real time stop + Acc. stop) vše programovatelné
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	
SongBook a SongBook List	Plně programovatelný
Arabské ladění	Programovatelný
Pady	4 + Stop tlačítka
Kompatibilita	i-Series: Styly Pa-series: Style, Perf., Sound, Song, Song Book
Operační systém	OPOS Multitasking System, natahuje během hraní, Upgrade
Interní SSD Flash paměť	16 MB pro operační systém a hudební zdroje
Uložení dat	Mechanika pro Secure Digital (SD) a MultiMedia Card (MMC) paměťové karty
Zesilovač	2 × 15 W
Reproduktory	2 dvoumembranové reproduktory (10 cm)
UŽIVATELSKÉ ROZHRANÍ	
Displej	320 × 240 grafický dotykový displej
Ovládání	Joystick
Programovatelné ovládání	1 přepínač + 1 Slider
Kurzory	Real Time: Master Volume Acc/Seq-Real Time Volume Balance
Přepínače	Transpose, Memory, Manual Bass, Fade, Tap, Synchro, Ensemble
Help Systém	Multilanguage Hypertext Contextual
ZAPOJENÍ	
MIDI	IN OUT
USB	1 zařízení (1.1 Full Speed)
Výstupy	2 Analogové (Levý/Pravý)
Vstupy	2 Linkové vstupy
Sluchátka	1 Jack
Pedály	1 Damper, 1 Assignable Footswitch/Pedal
Napájení	DC 12 V externí napájení (v balení)
VOLITELNÉ	
Expression/Volume Pedál	Korg EXP-2 Korg XVP-10
Damper Pedál	Korg DS-1H
Switch Pedál	Korg PS-1

Vlastnosti	KORG Pa500
FYZICKÁ DATA	
Spotřeba	15 Watt
Rozměry (W × D × H)	42.2 × 15.9 × 7.5 inches (1074 × 404 × 183 mm) bez stojánku na noty
Hmotnost	21,8 lbs (9,9 kg)

KORG

Pa 5000

professional
arranger

Natažení OS
a hudebních zdrojů
(PC/Mac)



Natažení Operačního systému Pa500 a hudebních zdrojů

Úvod

Korg pravidelně přináší nové update operačního systému Pa500 a hudebních zdrojů. Nejnovější verzi si můžete stáhnout ze stránky www.korgpa.com.

Pozn.: Stažením nového OS a Musical Resources, získáte také veškeré vlastnosti, přidané předchozími update.

Dva různé typy systémových souborů: .PKG a .BKP

Update jsou dodávány společností Korg ve dvou formátech souborů:

- **".PKG"** soubory obsahují operační systém. 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

Dostupné soubory operačního systému jsou obsaženy v souboru "Pa500_os_vfnnnj.zip" (kde [nnn] je číslo verze). Po rozbalení získáte následující systémový soubor:

PaSOOAllpkg. To je Operační soubor. Natažením tohoto souboru se nezmění User data. Chcete-li jej natáhnout, proveďte následující proceduru, popsanou níže.

Soubor .BKP

Dostupné soubory Musical Resource jsou obsaženy v souboru "Pa500_res_vfnnnj.zip" (kde [nnn] je číslo verze). Po rozbalení získáte následující systémový soubor:

Pa500_res_v[nnn].bkp. Jde o všechny hudební zdroje, včetně všech zvuků, performancí, stylů, padů, STS, Song-Book 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 totiž kompletně vymažete oblasti Factory a User dat.

Zálohování dat není potřebné, pokud chcete natáhnout pouze operační systém, jelikož touto operací se nepřepíše oblast Musical Resources.

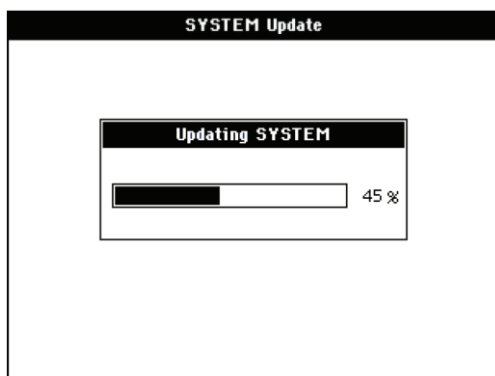
Při zálohování dat nutno dodržet tři podmínky. Možnosti (a) a (b) umožňují později obnovit jednotlivá data (jednotlivé položky nebo banky), zatímco možnost (c) umožňuje pouze obnovit zálohovaná data v celku.

- a) Pomocí procedury Media > Save > All uložíte veškerá User data (Style, Pad, Performance, Sound/DK, SongBook, Global).
- 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).

Natažení souboru .PKG

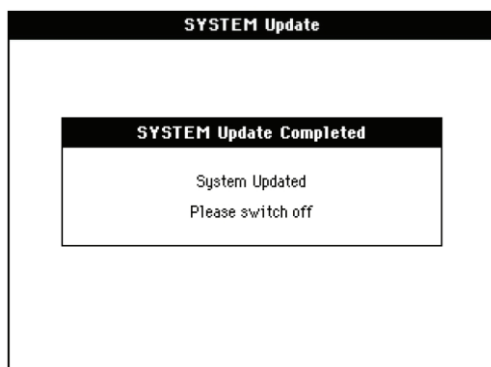
Následující procedura umožňuje natáhnout operační systém.

1. Rozbalte soubor "Pa500_os_v[nnn].zip", který obsahuje systémový soubor "PA500All.pkg".
 2. Zkopírujte soubor "PA500All.pkg" do hlavního adresáře SD karty.
- Popř. můžete soubor zkopírovat do hlavního adresáře SD karty v interním SD slotu PA500, přes USB port z připojeného počítače.
3. Vypněte PA500 a vložte SD kartu do SD slotu PA500.
 4. Podržte stisknuté tlačítko INTRO I a zapněte PA500.
 5. Soubor se natáhne a na displeji se objeví zpráva "Loading package...". Po několika sekundách se objeví pruh vývoje operace natažení:



Varování: Nevypínejte nástroj, ani nevyjímajte SD kartu, dokud běží tato procedura!

6. Na závěr procedury se objeví dotaz na restartování nástroje:



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. Rozbalením souboru "Pa500_res_vfnnnj.zip" získáte zdrojový soubor "Pa500_res_v[nnn].bkp".
2. Zkopírujte soubor "Pa500_res_v[nnn].bkp" na SD kartu. Popř. můžete soubor zkopírovat do hlavního adresáře SD karty v interním SD slotu PA500, přes USB port z připojeného počítače.
3. Vložte SD kartu do SD slotu PA500.
4. Na stránce Media > Utility zvolte příkaz Full Restore Resources a stiskněte Execute. Objeví se dialog zdrojového zařízení:
Projedte soubory a najděte záložní soubor.
6. Jakmile je záložní soubor (".BKP" file) na displeji, zvolte jej a spusťte příkaz Restore.
Jakmile skončíte, vypněte a znovu zapněte nástroj.

© 2008 Korg Italy SpA

KORG

!!

Pa500

professional
arranger

Operační
System 1.10

KORG Pa500 – Operační Systém verze 1.10

Nové funkce Pa500 verze 1.10

Pa500 verze 1.10

Následující byly přidány do Pa500 díky upgrade Operačního systému verze 1.10.

Různé režimy	Viz str.
Podpora čtvrttónové, podladěné klaviatury ^(a)	283
Čtvrttónové, podladěné (SC) Presety	283
Kombinace čtvrttónového rozladění ^(*)	284
Přiřaditelné funkce čtvrttónového rozladění	284
Režim Style Play	
Banky Local Pad	284
Režim Pad Record	
Banky Local Pad pro ukládání Padů	284
Režim Sekvencer	
Nahrávání čtvrttónového nastavení nebo SC Presetů do songu	284
Režim Sound	
Banky ROM Multisample a Drum Kit jsou nyní mezi Standardními (STD) bankami	285
Lokální Multisample banky	285
Lokální banky bicích sad	285
Pevné ladění	285
Režim Global	
Přidán zámek STS SubScale/Quarter Tone Lock	285
Kalibrace Pedálu/Nožního spínače	286
Přidán příkaz Write SC Preset	286

(a). Dostupné pouze u některých modelů.

Pokud je Pa500 nový, již obsahuje operační systém verze 1.10. Ověřte to tak, že vstoupíte na stránku Media > Utility, kde vidíte číslo verze dole na displeji.

Chcete-li si stáhnout nový operační systém, přečtěte si pokyny, dodané s instalačním souborem na našich webových stránkách (www.korgpa.com).

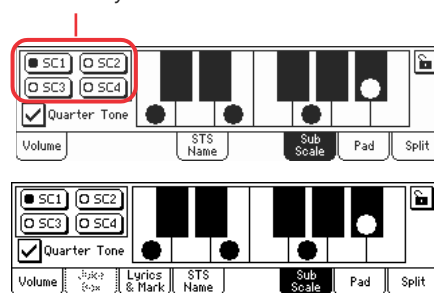
Tip: Po natažení nového OS bude potřeba překalibrovat TouchView displej (Global > Touch Panel Calibration).

Různé režimy

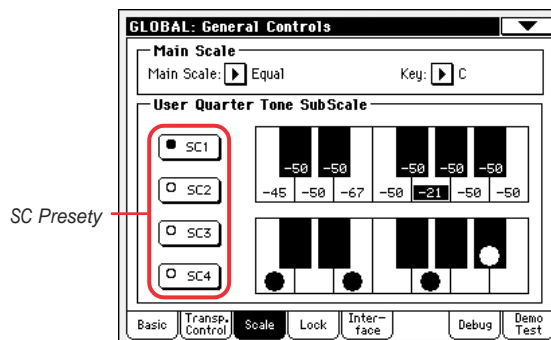
Podpora čtvrttónové, podladěné klaviatury

Verze Pa500 pro Střední Východ zahrnují i podladěnou čtvrttónovou klaviaturu, včetně čtyř SubScale (SC) Presetových tlačítek. Jejich podpora, stejně jako ekvivalenty jsou v grafickém uživatelském rozhraní na stránkách Sub Scale a Scale.

SC Presety



V režimu Style Play a Song Play



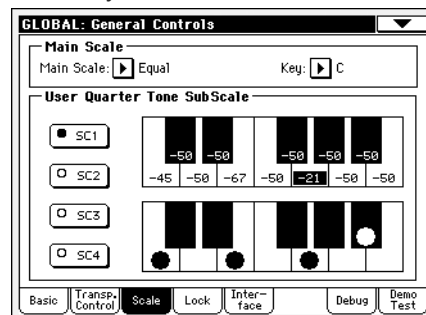
V režimu Global

Čtvrttónové, podladěné (SC) Presety

Čtyři čtvrttónové podladěné (SC) Presety jsou uloženy v oblasti Global permanentní paměti. Můžete je zvolit pomocí tlačítek SC Preset na ovládacím panelu nebo tlačítky SC 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 preset. Každý preset obsahuje uživatelské rozladění každé noty stupnice (již vidíte v horním obrázku). Rovněž si pamatuje zvolený stupeň rozladění (viz rovněž obrázek).

Není-li zvolen žádný preset, automaticky se vyvolá standardní ladění. Toto ladění přiřazuje hodnotu -50 centů všem notám a vypne všechny stupně rozladění.

Můžete také zvolit SC Preset přiřazením odpovídající funkce přiřaditelnému spínači nebo nožnímu spínači.

Pokud podržíte jedno z tlačítek SC Presetů na ovládacím panelu stisknuté déle než sekundu, aktuální naprogramování ladění se uloží do odpovídajícího presetu. Na pár sekund se na displeji objeví dotaz na potvrzení. (*pouze u některých modelů*).

Alternativou je, pokud jste na stránce Global > General Controls > Scale, zvolit příkaz "Write SC Preset" z nabídky stránky, vybrat jednu z pamětí presetů a uložit sem aktuální nastavení.

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 na odpovídající notě ve schématu. LEDka se zapne nad odpovídající klávesou, čtvrttónové rozladěné klaviatury na ovládacím panelu.

Kombinace čtvrttónového rozladění

Podržte stisknuté tlačítko SHIFT a stiskem čtvrttónových tlačítek na klaviatuře vstupte na stránku Global > General Controls > Scale. (*pouze u některých modelů*).

Přiřaditelné funkce čtvrttónového rozladění

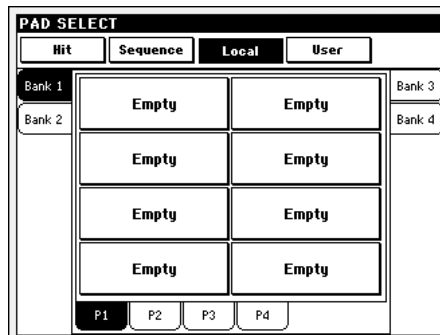
Pět nových funkcí můžete přiřadit přiřaditelnému spínači (Style Play > Pad/Switch > Assignable Switch page) a nožnímu spínači na stránce (Global > Controllers > Pedal/ Switch/ Slider).

Funkce	Význam
Global-Scale	Pokud stisknete přepínač nebo nožní spínač, vyvolá se na displeji Global > General Controls > Scale.
SubScale Preset 1 (SC1)...4 (SC4)	Stejně funkce tlačítek SC Presetů, jako na ovládacím panelu.

Režim Style Play

Banky Local Pad

Byl přidán další typ banky Padů: Local bank. Tyto banky mohou obsahovat Pady, upravené pro místní národní trh.



Když zvolíte Local type v okně Pad Select, objeví se čtyři postranní záložky, každá má čtyři stránky.

Režim Pad Record

Banky Local Pad pro ukládání Padů

Po editaci nebo nahrávání můžete uložit Pady do typu banky typu Local a přidat je k již existujícím.

Pozn.: Chcete-li uložit Pady do těchto bank, musíte vypnout ochranu Media > Preferences > Factory Style and Pad Protect.

Režim Sekvencer

Nahrávání čtvrttónového nastavení nebo SC Presetů do songu

Vstupte do režimu Sequencer a jděte na stránku Mixer/Tuning > Sub Scale. Označte každou stopu, na kterou chcete aplikovat rozladění, v políčku Track Assign.

Stiskem RECORD vstoupíte do režimu 16-stopého nahrávání. Žádná čtvrttónová volba naní provedena, ani SC Preset zvolen a žádná změna standardního rozladění není vymazána.

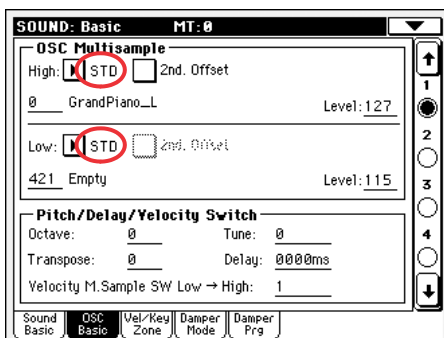
Spusťte nahrávání. Ihned po spuštění sekvenceru zvolte jeden z SC Presetů (nebo stiskem SC Preset tlačítka na ovládacím panelu – *dostupné jen u některých modelů*). Tato volba se nahraje do songu.

Pokud nahráváte Backing Sekvenci, je použití čtvrttónů nebo SC Presetů stejné jako v režimu Style Play. Nepotřebujete přiřazovat rozladění různým stopám před vstupem do režimu Record.

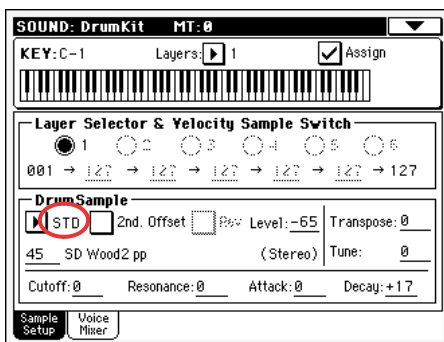
Režim Sound

Banky ROM Multisample a Drum Kit jsou nyní mezi Standardními (STD) bankami

Banky ROM Multisample a Drum Kit nyní patří mezi STD (Standard) Multisample a Drum Kit banky.



Stránka Sound > Basic > OSC Basic



Stránka Sound > DrumKit > Sample Setup

Lokální Multisample banky

Byly přidány lokální Multisample banky a můžete je zvolit jako uživatelské banky, přidané pro různé národní trhy. Zde je několik dostupných bank.

Zkratka	Model
CHN	Pa500 China
PRS	Pa500 Persian
TRK	Pa500 Turkish

Pozn.: Lokální banky jsou vidět jen u některých "lokalizovaných" modelů.

Upozornění: Natažení zvuků s Local Multisample bankami na různých Pa500 modelech může vést k tomu, že se sice na displeji objeví jméno zvuku, ale nezazní žádný zvuk.

Lokální banky bicích sad

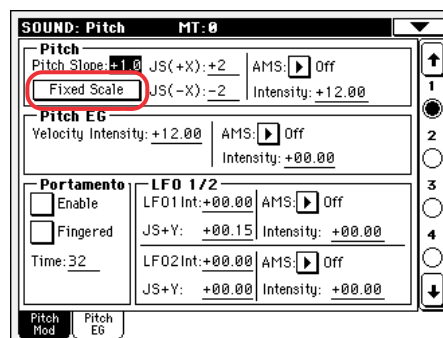
Byly přidány lokální Drum Kit banky a můžete je zvolit jako uživatelské banky, přidané pro různé národní trhy. Výše je výpis dostupných lokálních typů bank.

Pozn.: Lokální banky jsou vidět jen u některých modelů.

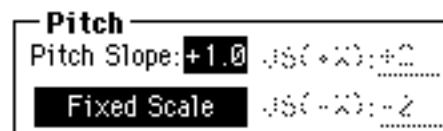
Upozornění: Natažení bicích sad s Local Drum Sample bankami na různých Pa500 modelech může vést k tomu, že se sice na displeji objeví jméno bicí sady, ale nezazní žádný zvuk.

Pevné ladění

Nová volba "Fixed Scale" byla přidána na stránku Sound > Pitch > Pitch Mod.



Pokud tento parametr zapnete na oscilátoru, Pitch Bend a Sub Scale na toto ladění nemají vliv. Příslušné parametry jsou šedé a nepřístupné:

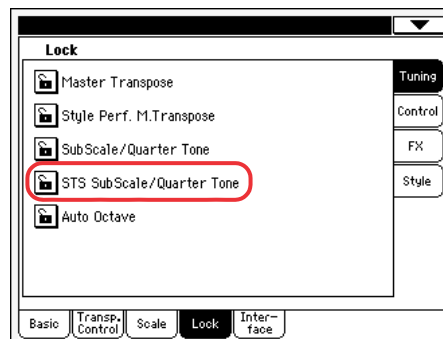


To se hodí, když přiřazujete oscilátoru šum (např. nápliv píšťaly) s pevnou frekvencí, který se u různých tónů a výšek nesmí změnit.

Režim Global

Přidán zámek STS Scale/Quarter Tone Lock

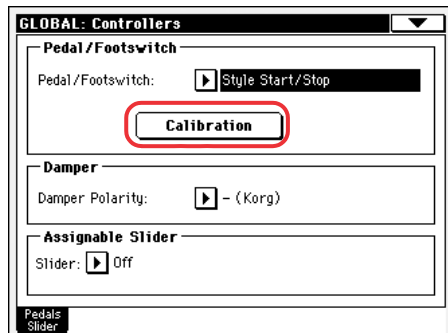
Nový zámek STS Scale/Quarter Tone Lock byl přidán na stránku Global > General Controls > Lock.



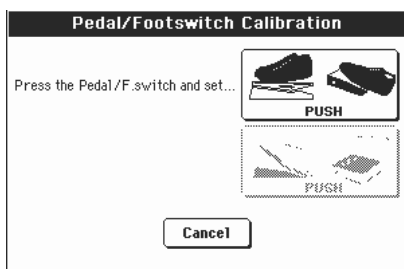
Pokud je uzamčený, nastavení ladění se nezmění volbou jiného STS nebo položky SongBooku. Nezmění se dokonce ani volbou stylu a když stisknete tlačítko SINGLE TOUCH BUTTON.

Kalibrace Pedálu/Nožního spínače

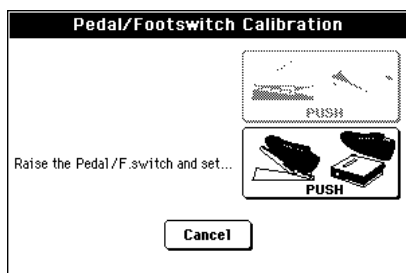
Stránka Global > Controllers > Pedal/ Switch doznala změny, je zde nový způsob volby polarity pedálu/ nožního spínače, je možné je kalibrovat.



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. Objeví se 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:



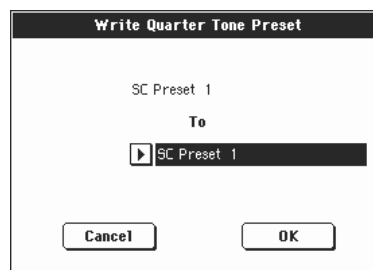
5. Nyní se objeví pokyn, abyste pedál stiskli na minimální hodnotu. Stiskněte nožní spínač nebo pedál na minimum (obvykle zadní hranou).
6. Stiskem tlačítka "Push" na displeji potvrdíte minimální hodnotu.
7. Ověřte, že pedál nebo nožní spínač pracuje správně, přiřaďte mu funkci, potom vše uložte příkazem "Write Global-Global Setup" z nabídky stránky.

Přidán příkaz Write 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.



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.laboitenoiredumusicien.com
www.korg.de
www.ekomusicgroup.com
www.korg.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.