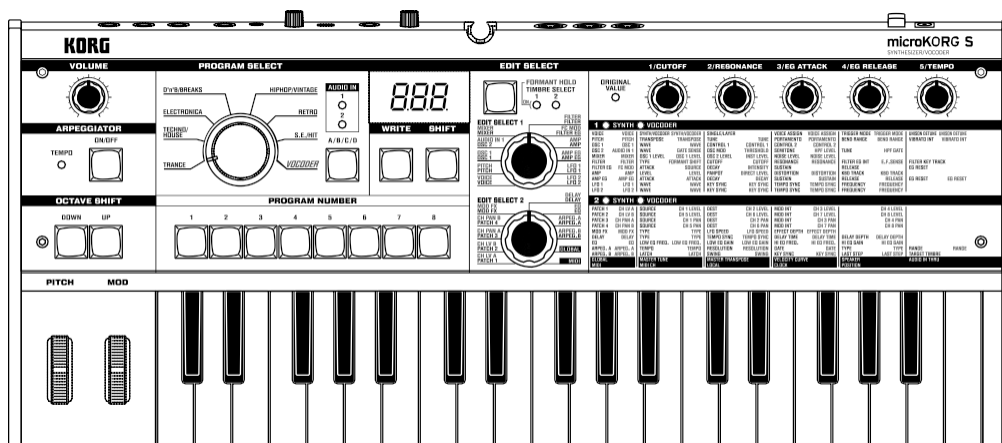


KORG

microKORG S

SYNTHESIZER/VOCODER

Uživatelský manuál



Děkujeme za zakoupení produktu Korg microKORG S SYNTHESIZER/ VOCODER. Abyste si jej bez problémů užívali, přečtěte si tento manuál pečlivě a používejte produkt správně.

Úvod 1

Objasňuje vlastnosti microKORG S, a jména i funkce každé části.

Hlavní vlastnosti..... 1

Čelní a zadní panel..... 2

Čelní panel..... 2

Zadní panel..... 4

Přípravy 5

Zde se dovíte, jak připojit externí audio zařízení a přibalený mikrofon, a jak přístroj zapnout.

Zapojení 5

Zapojení z audio výstupů 5

Zapojení do audio vstupů..... 5

Zapojení do MIDI zařízení/ počítače 5

Zapojení přibaleného mikrofonu..... 5

Zapnutí microKORG S 6

1. Napájení..... 6

2. Zapnutí microKORG S 6

3. Vypnutí microKORG S 6

Quick Start..... 7

Objasňuje, jak začít používat microKORG S (poslech demo, výběr programů, použití arpeggiatoru a funkcí výkonu), a jak provést základní editaci.

Obsah

Demo songy 7

Poslech Demo songů 7

Syntezátorové programy 8

1. Výběr a hraní programu 8

2. Úprava zvuku 8

Programy vokodéru..... 10

1. Hraní s programem vokodéru..... 10

2. Úprava zvuku 10

Arpeggiator 11

Použití arpeggiatoru 11

Editace..... 12

Objasňuje, co potřebujete vědět pro editaci zvuků u microKORG S.

Základní editace..... 12

Základní procedury editace 12

Editace každého timbrálu 14

Editace programu syntezátoru..... 15

Objasňuje funkce parametrů syntezátorového programu, nastaveného editačními kontrolery 1–5 pro příslušné nastavení ovladačů EDIT SELECT 1/2.

Struktura syntezátorových programů..... 15

Přehled..... 15

Obsah

1. VOICE — SYNTH/VOCODER	16
2. PITCH — SYNTH/VOCODER	17
3. OSC1 (Oscillator 1) — SYNTH/VOCODER	18
4. OSC2 (Oscillator 2) — SYNTH	22
5. MIXER — SYNTH	23
6. FILTER — SYNTH	24
7. FILTER EG — SYNTH	26
8. AMP — SYNTH	27
9. AMP EG — SYNTH/VOCODER	28
10. LFO 1, 11. LFO 2 — SYNTH/VOCODER	29
12. PATCH 1, 13. PATCH 2, 14. PATCH 3, 15. PATCH 4 — SYNTH	30

Editace programu vokodéru31

Objasňuje funkce parametrů vokodérového programu, nastaveného editačními kontrolery 1–5 pro příslušné nastavení ovladačů EDIT SELECT 1/2.

Struktura vokodérových programů	31
Přehled	31
1. VOICE — SYNTH/VOCODER	32
2. PITCH — SYNTH/VOCODER	32
3. OSC1 — SYNTH/VOCODER	32
4. AUDIO IN 1 — VOCODER	33
5. MIXER — VOCODER	34
6. FILTER — VOCODER	35
7. FC MOD — VOCODER	36
8. AMP — VOCODER	37
9. AMP EG — SYNTH/VOCODER	37
10. LFO 1, 11. LFO 2 — SYNTH/VOCODER	37
12. CH LEVEL A, 13. CH LEVEL B — VOCODER	38

14. CH PAN A, 15. CH PAN B — VOCODER	38
--	----

Editace efektů a EQ.....39

Objasňuje funkce parametrů efektů a EQ, nastaveného editačními kontrolery 1–5 pro příslušné nastavení ovladačů EDIT SELECT 1/2.

Struktura efektů microKORG S	39
Přehled	39
16. MOD FX — SYNTH/VOCODER	40
17. DELAY — SYNTH/VOCODER	41
18. EQ — SYNTH/VOCODER	42

Editace Arpeggiatoru43

Objasňuje funkce parametrů arpeggiatoru, nastaveného editačními kontrolery 1–5 pro příslušné nastavení ovladačů EDIT SELECT 1/2.

Struktura arpeggiatoru	43
Přehled	43
19. ARPEG. A — SYNTH/VOCODER	44
20. ARPEG. B — SYNTH/VOCODER	45

Celkové nastavení (GLOBAL)46

Objasňuje funkce globálních parametrů, nastavených editačními kontrolery 1–5 pro příslušné nastavení ovladačů EDIT SELECT 1/2.

GLOBAL struktura	46
Přehled	46
21. GLOBAL	47

Obsah

Použití microKORG S s jinými MIDI zařízeními (MIDI) 48	48
Objasňuje jak provést zapojení do dalších MIDI zařízení, a vysvětluje funkce MIDI parametrů, nastavených editačními kontrolery 1–5 pro příslušné nastavení ovladačů EDIT SELECT 1/2.	
MIDI u microKORG S 48	48
Přehled 48	48
Zapojení MIDI zařízení/počítače 48	48
Nastavení parametrů MIDI 49	49
22. MIDI 51	51
Vysílané a přijímané zprávy microKORG S 52	52
Ukládání dat 58	58
Objasňuje, jak uložit program nebo editované globální nastavení.	
Uložení upraveného nastavení 58	58
Uložení programu 58	58
Ukládání nastavení funkcí GLOBAL, MIDI a SHIFT 58	58
Funkce Favorites 59	59
Objasňuje, jak zvolit a přiřadit oblíbený program.	
Výběr a přiřazení oblíbeného programu 59	59
Výběr oblíbeného programu..... 59	59
Přiřazení oblíbeného programu..... 59	59
Funkce SHIFT 60	60
Objasňuje funkce, jež využívají klávesu SHIFT , např. inicializaci programu a obnovení nastavení z výroby.	
48 Inspirování a změna timbrálu — SYNTH 60	60
Inicializace programu 60	60
Inicializace CH LEVEL a CH PAN — VOCODER 61	61
MIDI Filter 61	61
Přiřazení Control Change..... 62	62
Dumping dat..... 63	63
Obnovení nastavení z výroby..... 64	64
Nastavení ochrany proti zápisu..... 64	64
Další funkce klávesy SHIFT 65	65
Appendix 66	66
Obsahuje rady při problémech a další informace, např. specifikace microKORG S.	
Synchronizace LFO 1/2 a Delay time 66	66
Problémy a potíže 67	67
Specifikace a volby 68	68

Dohodnutá symbolika v tomto manuálu

Indikace na displeji

Numerické hodnoty různých parametrů, které potkáte v tomto manuálu jsou zde jen kvůli vysvětlení. Nemusí nutně odpovídat tomu, co vidíte na displeji vašeho microKORG S.

Pozice ovladačů a parametry

Pozice ovladačů a hodnoty parametrů, které vidíte v manuálu (str. 16 a následující) jsou jen přibližné. Pravděpodobně se budou lišit od poloh ovladačů a reálných hodnot parametrů.

Symbols   

Tyto symboly indikují příčiny, upozornění a vysvětlení, související s MIDI.

Úvod

1. Analogový modelingový syntezátor

Analogový modelingový systém microKORG S využívá DSP technologii pro simulaci analogového syntezátoru. Počínaje různými algoritmy oscilátoru (jako je pilový a čtvercový vzorek, známý uživatelům analogových syntezátorů), můžete využívat kontrolery, umístěné na čelním panelu k editaci libovolného zvuku, nebo k vytváření svých vlastních zvuků. Veškeré zvukové parametry jsou organizovány do "sekcí". Výběrem správné sekce a otočením odpovídajícího ovladače můžete editovat zvuky rychle, snadno a intuitivně. Zvuk můžete také upravovat v reálném čase podle potřeby.

Počet timbrálů: max. 2 (v případě použití vrstev),

Maximální polyfonie: 4 hlasy

Struktura: 2 oscilátory + šumový generátor: pilový vzorek, čtvercový vzorek, trojúhelníkový vzorek, sinusový vzorek, Vox vzorek, DWGS x 64, Noise, Audio In (osm typů)
Funkce PWM, OSC Sync, Ring Mod., OSC Sync+Ring Mod.
Multifunkční filtry: -24 dB/oct LPF, -12 dB/oct LPF, -12 dB/oct BPF, -12 dB/oct HPF (čtyři typy)
Filter EQ, Amp EG, LFO1, LFO2 (LFO: šest vzorků můžete synchronizovat k arpeggiatoru nebo k externímu zdroji MIDI hodin)

2. Vokodér

Mikrofon můžete zapojit do jednoho z konektorů AUDIO IN 1 microKORG S, a využít jej pro vokodér – zařízení, které vnutí spektrální hlasový charakter (nebo jinému audio signálu) zvuku oscilátoru, a tak působí dojmem "mluvícího" oscilátoru. Vokodér sestává z osmi kanálů (se šestnácti filtry, využitými v párech). Kromě simulace zvuků klasického vokodéru, můžete měnit frekvenci filtru a nastavit úroveň a panorama každého pásma a tvořit tak originální zvuky vokodéru.

Maximální polyfonie: 4 hlasy

Struktura: 8kanálový vokodér, s nastavitelným Level/ Pan pro každý kanál,
Funkce Formant Shift, 1 oscilátor + šumový generátor (osm typů)
Filter EG, Amp EG, LFO1, LFO2 (LFO: šest vzorků můžete synchronizovat k arpeggiatoru nebo k externímu zdroji MIDI hodin)

Hlavní vlastnosti

3. 256 integrovaných programů

V paměti microKORG S je 256 programů. Při odchodu z výroby obsahují banky „TRANCE“ až „S.E./HIT“ programy syntezátoru a banka „VOCODER“ obsahuje vokodérové programy.

4. Zpracování vzorku externího vstupního zdroje

Vzorek externího audio zdroje může být na vstupu konektorů AUDIO IN 1 a 2, a zpracován stejným způsobem jako interní vzorky.

5. Funkce Virtual Patch

Modulátory a kontrolery, jako Filter EG, Amp EG, LFO 1/2, Keyboard tracking a kolečko lze libovolně slučovat (bez použití patch kablíků) na parametry jako výška, prahová Cutoff frekvence, a Amp. Tím získáte ještě větší flexibilitu pro svou kreativitu.

6. Efekty pro dodání finální podoby zvuku

Pro ještě lepší možnosti microKORG S nabízí tři typy modulačních efektů, tři typy Delay a ekvalizér. Delay efekt lze synchronizovat k arpeggiatoru nebo k externímu zdroji MIDI hodin, což umožňuje nejrůznější aplikace při živém hraní.

7. Step Arpeggiator

Arpeggiator microKORG S umožňuje vyrobit arpeggio jen tím, že držíte akord.

Můžete si vybrat ze šesti typů arpeggia a zadat trvání a interval arpeggiovanych tónů. Můžete také zadat, zda bude nota zapnutá či vypnutá v každém z osmi kroků, což umožňuje tvořit širokou paletu upravených rytmů a další efekty.

Čelní a zadní panel

Čelní panel

note Položky na čelním panelu, jež souvisí s vokodérem, jsou vytištěny zeleně.

Ovladač VOLUME

Nastavuje hlasitost výstupu z konektorů OUTPUT (L/MONO, R), integrovaných reproduktorů a konektoru pro sluchátka.

Klávesa ARPEGGIATOR

ON/OFF Zapíná/ vypíná arpeggiator. (Je-li zapnutý, LEDka klávesy svítí).

ARPEGGIATOR TEMPO LED

Bliká v tempu arpeggiatoru. Je-li MIDI CLOCK nastaven na External a MIDI Clock data jsou přijímána z MIDI IN konektoru, tato LEDka bude blikat podle tempa.

Klávesy OCTAVE SHIFT UP, DOWN Posouvají výšku tónu klaviatury v oktávových krocích, v rozmezí +/-3 oktáv.

PITCH kolečko
Ovládá výšku tónu.

MOD kolečko
Nastavuje hloubku modulace.

Ovladač BANK SELECT
Volí banku programů.

Klávesa BANK SIDE

Přepíná dvě části programové banky. Tento indikátor bude blikat, jestliže microKORG S přijme MIDI Program Change, nebo pokud poloha ovladače **BANK SELECT** neodpovídá aktuální bance.

AUDIO IN 1/2 LEDky

Rozsvítí se, pokud je signál na vstupu konektorů AUDIO IN. Svítí červeně, pokud na vstupu dojde k přetížení.

Displej

Indikuje číslo aktuálního programu, hodnotu zvoleného parametru, nebo různé jiné zprávy.

Klávesa WRITE

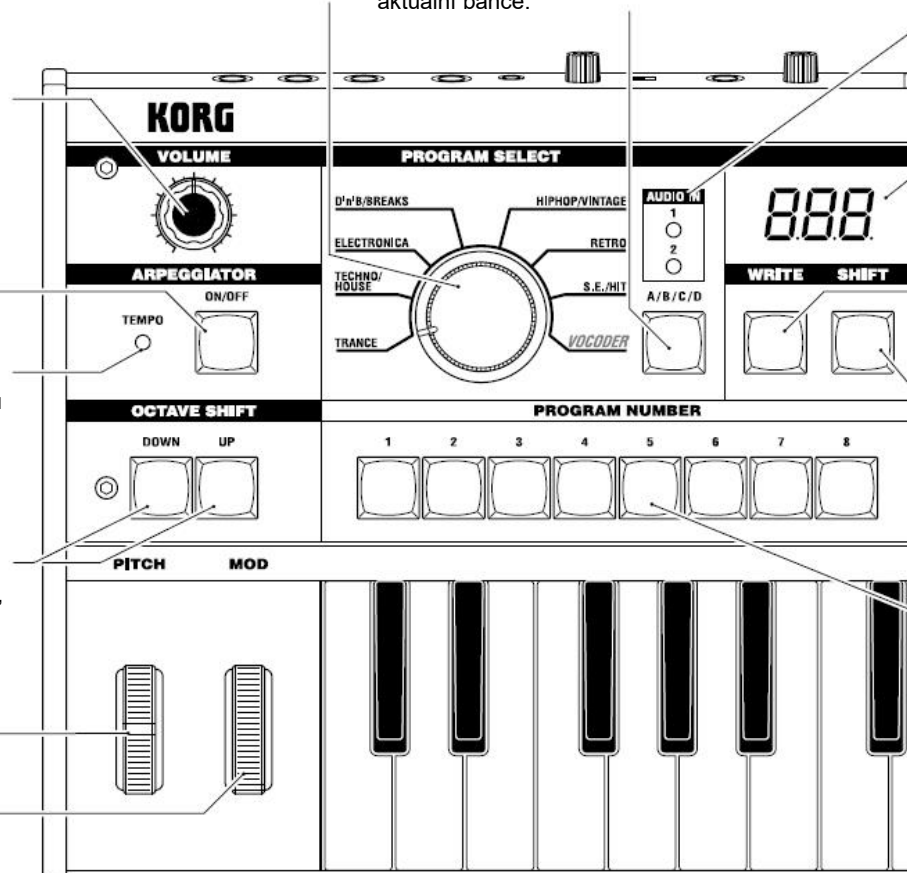
Uloží editovaný program nebo globální nastavení. (str. 58)

Klávesa SHIFT

Podržíte-li tuto klávesu a stisknete jinou, máte přístup k různým uživatelským funkcím. (str. 60) Dále, pokud tato klávesa svítí, funguje jako EXIT a ukončí aktuální stav nebo vrátí přístroj do normálního režimu.

PROGRAM NUMBER

klávesy 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Volí čísla programů (LEDka zvolené klávesy se rozsvítí). Těchto kláves rovněž využijete, chcete-li některý z osmi kroků arpeggia zapnout/ vypnout, či přidat různé variace arpeggia. (str. 11) Krom toho, když podržíte klávesu **SHIFT** a stisknete některou z těchto kláves, získáte přístup k různým uživatelským funkcím. (Funkce SHIFT)



Čelní a zadní panel

TIMBRE SELECT/FORMANT HOLD klávesa Jestliže je zvolen Synth program, využívající "vrstvy", tato klávesa umožňuje určit, který timbrál bude editován nebo znít, popř. editovat oba timbrály současně (Sync). Pokud jste zvolili Vocoder program, tato klávesa zapíná Formant Hold, což umožňuje podržet tón vokodéru, když mluvíte do mikrofonu.

TIMBRE SELECT 1 LED, TIMBRE SELECT 2 LED

Je-li zvolen Synth program, používající Layer, svítící LEDky indikují, který timbrál bude editován. Pokud je timbrál Performance Edit ve stavu Solo, jeho LEDka bliká. Je-li zvolený program Vocoder, LEDka 1 se rozsvítí, pokud jsou zůstávají formanty aktuální.

Ovladače EDIT SELECT 1 a EDIT SELECT 2

Volí sekce pro editaci. (str. 12)

SYNTH/VOCODER 1 LED, 2 LED

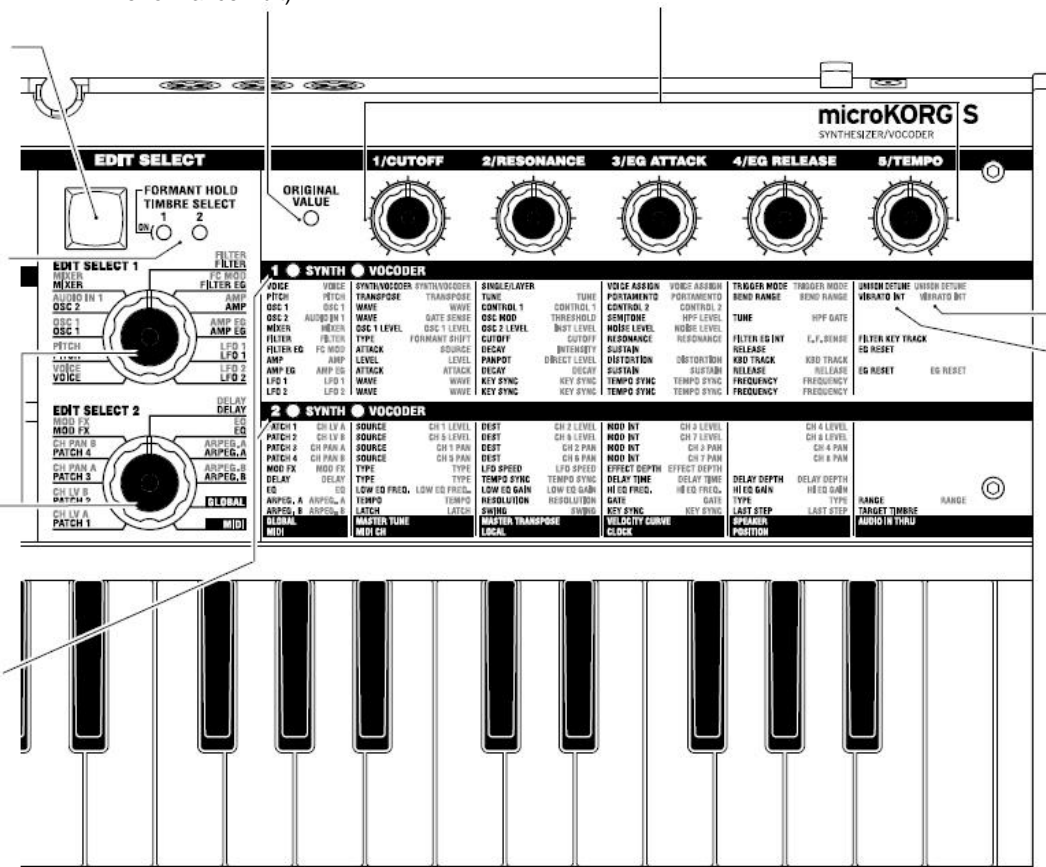
Indikují, zda je zvolený program typu Synth nebo Vocoder. Jestliže obě LEDky SYNTH/VOCODER 1 a 2 svítí, je funkce Performance Edit aktivní.

Pokud svítí pouze jedna LEDka, pak je pro editaci určen ovladač EDIT SELECT, odpovídající svítící LEDce. Dokud nebyl objekt editace dosud vybrán, LEDka bliká.

ORIGINAL VALUE LEDka

Rozsvítí se, jestliže aktuálně editovaná hodnota parametru odpovídá hodnotě, uložené v programu. (str.13) (Tato LEDka nefunguje pro Performance Edit).

Ovladače EDIT CONTROLS 1, 2, 3, 4, 5 Tyto ovladače editují parametry Performance Edit nebo parametry sekce, zvolené ovladači **EDIT SELECT** 1 a 2. (str. 8, 9, 10)



Parametry Vocoder
Jde o parametry programů Vocoder.

Parametry Synth
Jde o parametry programů syntezátoru.

Integrované ozvučení

Čelní a zadní panel

Zadní panel

AUDIO IN 2

Synth program může využít audio signál z externího zařízení, připojeného sem, jako vzorek oscilátoru 1. Vocoder program využívá tento vstupní signál jako externí nosnou pro vokodér.

Ovladač VOLUME 2

Nastavuje vstupní úroveň z konektoru LINE.

Konektor LINE

Sem zapojte syntezátor nebo jiné audio zařízení.

AUDIO IN 1

Synth program může využít audio signál ze syntezátoru nebo externího zařízení, připojeného sem, jako vzorek oscilátoru 1.

Vocoder program může využít audio signál z mikrofonu, připojeného sem, jako audio signál modulátoru.

Přepínač MIC/LINE

Pokud je mikrofon zapojený do konektoru DYNAMIC nebo CONDENSER, nastavte přepínač do polohy MIC. Jestliže jste zapojili externí sekvencer nebo audio zařízení, nastavte přepínač do polohy LINE.

Ovladač VOLUME 1

Určuje vstupní úroveň z konektoru DYNAMIC nebo CONDENSER.

Konektor CONDENSER

Pro připojení dynamického mikrofonu.

Konektor DYNAMIC

Pro připojení dynamického mikrofonu, syntezátoru nebo audio zařízení.

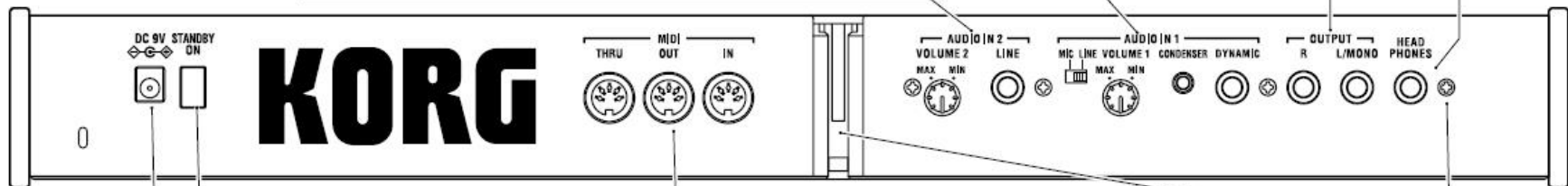
Pokud jsou připojeny konektory DYNAMIC a CONDENSER, má audio signál z konektoru CONDENSER přednost.

Konektory OUTPUT L/MONO, R

Propojíte s aktivními monitory, stereo zesilovačem, mixem, nebo vícestopým rekordérem. Pokud microKORG S pracovat v mono, použijte konektor L/MONO.

Konektory HEADPHONES

Do tohoto konektoru zapojte sluchátka (1/4" stereo).



Vypínač

Zapnutí/ vypnutí nástroje. (str. 6)

Konektor AC Adaptor

Sem zapojte kabel přiloženého AC adaptéru. Nejprve zapojte AC adaptér do microKORG S a až potom do zásuvky.

MIDI

Do těchto konektorů microKORG S zapojte externí MIDI zařízení, kvůli výměně MIDI dat.

Konektor MIDI THRU

Přijátá MIDI data jsou přeměrována beze změny na tento konektor. Využijete, chcete-li zapojit více MIDI zařízení do stejného "datového toku".

Konektor MIDI OUT Tento konektor vysílá MIDI data.

Konektor MIDI IN Tento konektor přijímá MIDI data.

Šroub uzemnění

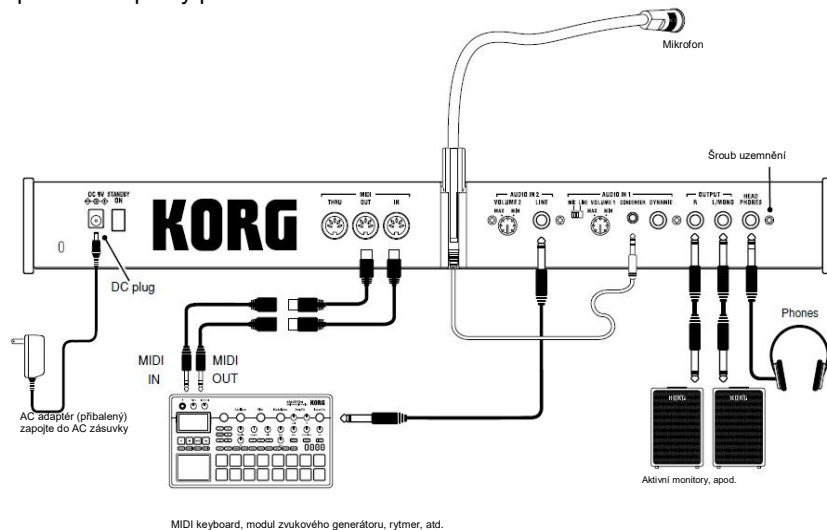
Pro větší bezpečnost nástroj tímto šroubem uzemníte. Povolte jej a připevňte zemnicí drát. Po uvolnění šroubu a uzemnění jednotky ověřte, že jste šroub utáhli. Nepracujte se zařízením, pokud je šroub vyjmutý.

Držák mikrofonu

Příbalený mikrofon můžete připevnit do tohoto držáku (str. 5).

Přípravy

Níže uvedené schéma uvádí základní zapojení microKORG S. Provedte příslušné úpravy pro vaše zařízení.



⚠ Nezapomeňte vypnout všechna zařízení před provedením zapojení. Ignorování tohoto upozornění může vést k poškození ozvučného systému, nebo jeho zničení.

Zapojení do audio výstupů

Konektory OUTPUT **L/MONO** a **R** microKORG S zapojte do vstupních konektorů mixu nebo aktivních monitorů.

Abyste využili všech schopností, nabízených microKORG S, doporučujeme zapojení ve stereo. Pokud potřebujete mono zapojení, použijte konektor **L/MONO**.

Zapojení do audio vstupů

Chcete-li použít microKORG S jako vokodér, zapojte mikrofon či jiný zdroj audio signálu do AUDIO IN 1, a tento audio zdroj jako modulátor (str.10).

Zapojení

Chcete-li použít externí sekvencer, rytmer, nebo zdroj audio jako nosnou pro vokodér, zapojte toto zařízení do AUDIO IN 2 (str.34). Pokud potřebujete zpracovat vzorek zvuku syntezátoru či sampleru, zapojte mikrofon či jiný výstupní konektor externího zařízení do konektorů AUDIO IN 1 a 2 (str.21).

Propojení do MIDI zařízení/do počítače

Klaviaturu, kontrolery apod. microKORG S může využít k ovládání externího MIDI zvukového generátoru. A naopak, jakýkoliv MIDI keyboard nebo sekvencer lze využít k ovládání zvukového generátoru microKORG S a vyrobit tak zvuk. (str. 48)

Zapojení přiloženého mikrofonu

Mikrofon pro použití s vokodérem je příbalený k microKORG S. Nyní si povíme, jak příbalený mikrofon zapojit do microKORG S.

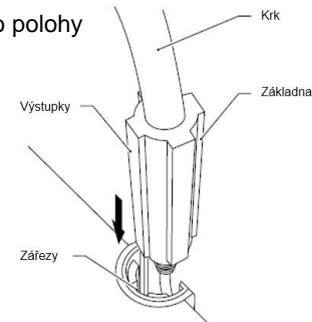
⚠ Neohýbejte silou husí krk mikrofonu, ani jej neohýbejte opakovaně více, než je nezbytně potřeba. Mohlo by to způsobit poškození, např. zlomení interního vedení.

1 Uchopte příbalený mikrofon za základnu, srovnejte výčnělek na mikrofonu do drážky v držáku mikrofonu a zasuňte do něj mikrofon. Nepoužívejte přílišnou sílu.

⚠ Při vyjímání příbaleného mikrofonu jej uchopte za základnu a vytáhněte.

2 Otočte ovladačem AUDIO IN 1 **VOLUME 1** do polohy MIN a přepínačem **MIC/LINE** do polohy MIC.

3 Konektor příbaleného mikrofonu zapojte do AUDIO IN 1 **CONDENSER**.



Zapnutí přístroje

1. Napájení

Před připojením napájení ověřte, že je vypínač v poloze Off (displej a LEDka vypínače nesvítí).

Zapojení AC adaptéru

Pevně zasuňte konektor adaptéru, až si pevně sedne. Poté zapojte adaptér do zásuvky.

⚠ Nikdy nepoužívejte jiný AC adaptér, než je přibalovaný model.

Vkládání/ výměna baterií

microKORG S může pracovat také na baterie.

⚠ Baterie nejsou přibaleny. Musíte si je dokoupit zvlášť.

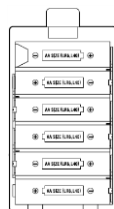
1 Zkontrolujte, zda je microKORG S vypnutý vypínačem. Sejměte kryt baterií, umístěný ve spodní části.

2 Vložte šest AA alkalických baterií

⚠ Pečlivě zkontrolujte, zda je polarita správně, než zasunete baterie.

3 Vraťte kryt baterie.

⚠ Pokud použijete microKORG S s bateriemi, úroveň na výstupu reproduktoru bude nižší, než když použijete AC adaptér. Navíc, výstupní úroveň se postupně snižuje, jak klesá kapacita baterie.



Zobrazení vybité baterie "bat."

Pokud baterie dochází, na displeji vidíte "" a zcela vpravo bliká symbol ".".

Budete-li dále používat microKORG S, automaticky se zapne funkce Protect a nebude možné editovat programy ani globální nastavení.

Doporučujeme instalovat nové baterie nebo co nejdříve zapojit AC adaptér. Pokud k tomuto stavu dojde během editace a své nastavení potřebujete uložit, zapojte AC adaptér a spusťte operaci Write.

Zobrazení na displeji "" zrušíte klávesou **SHIFT**.

⚠ Vybité baterie vyjměte z microKORG S co nejdříve. Ponecháte-li je založené, může dojít k poškození (např. vylití roztoku z baterií). Měli byste vyjmout baterie i tehdy, jestliže nebudete microKORG S delší dobu používat.

2. Zapnutí microKORG S

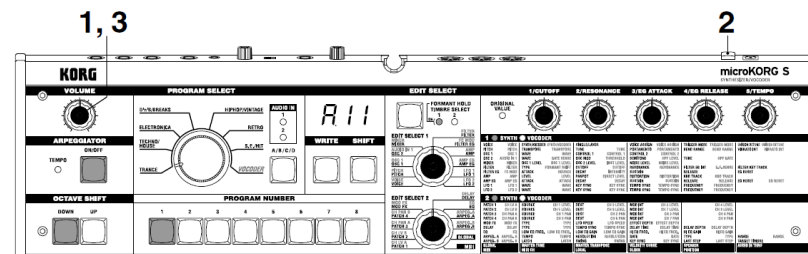
⚠ Před zapnutím microKORG S stáhněte hlasitost monitorů či jiného připojeného výstupního zařízení.

1 Natočte ovladač **VOLUME** u microKORG S zcela doleva.

2 Podržte vypínač, než se displej rozsvítí. Na displeji se zobrazí číslo programu.

3 Pomalu otáčejte ovladačem **VOLUME** u microKORG S doprava, až do příslušné polohy.

4 Nastavte hlasitost výstupu externího zařízení.



3. Vypnutí microKORG S

Po uložení nezbytných dat (např. editovaných programů) vypněte nástroj opačným postupem, než při zapínání.

Funkce Auto Power-Off

Funkce Auto Power-off automaticky vypne microKORG S, jestliže nedojde k hraní či operaci na panelu po zadanou dobu. Standardní nastavení z výroby je 4.

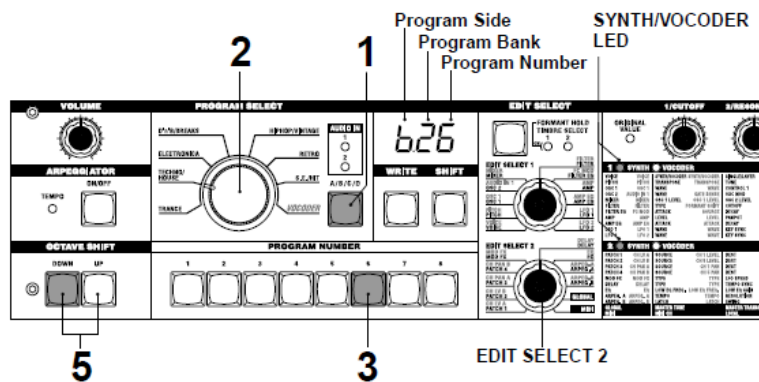
* Otočení ovladačem [VOLUME] není bráno jako operace. (Quick Start manuál)

Programy syntezátoru

1. Výběr a hraní programy

microKORG S je vybaven 256 programy, ze kterých lze vybírat a rovnou jimi hrát. Programy jsou organizovány do bank. Každá banka obsahuje dvě části ("Sides"), v každé je osm programů. Chcete-li zvolit jiný program, použijte ovladač PROGRAM SELECT a klávesy PROGRAM NUMBER na čelním panelu. Zde je příklad, jak zvolit program "b.26".

- 1 Stiskem klávesy BANK SIDE zvolíte "b" jako program side.
Klávesa BANK SIDE se rozsvítí, když zvolíte Side B, a zhasne, když zvolíte Side A.
 - 2 Natočte ovladač BANK SELECT do polohy **TECHNO/HOUSE**.
Na displeji se zobrazí "2" jako programová banka.
 - 3 Stiskem klávesy **6** zvolíte číslo programu.
Všimněte si, že LEDka SYNTH/VOCODER v poloze **SYNTH** svítí.
- note** Program se změní ve chvíli, kdy přepnete Side, Bank nebo Number.
- 4 Hrajte na klávesy a poslechněte si zvuk.
 - 5 Stiskem klávesy OCTAVE SHIFT **UP** or **DOWN** změníte rozmezí výšky klaviatury. (str. 9)



2. Úprava zvuku

U microKORG S můžete upravit zvuk přidáním výrazu vaší hře, pomocí editačních kontrolerů 1–5, otočením **PITCH** nebo **MOD**, popř. způsobem hry na klávesy.

Vyzkoušejte různé způsoby úprav zvoleného programu.

Použití funkce Performance Edit pro úpravy zvuku

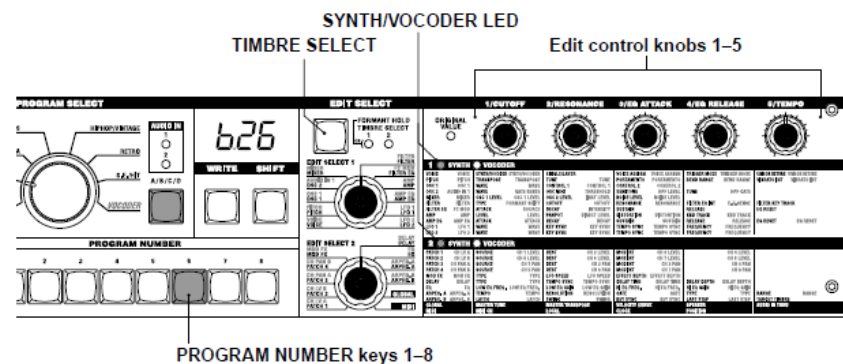
Jestliže obě LEDky SYNTH/VOCODER svítí, je funkce Performance Edit aktivní. V tomto stavu jsou editační kontrolery 1–5 automaticky přiřazeny ovládání parametrů, uvedených níže. Otočením ovladačů ovládáte zvuk v reálném čase.

note Pokud jste v režimu Performance Edit, na displeji se objeví: číslo programu.

note Performance Edit zrušíte otočením ovladačů EDIT SELECT 1 a EDIT SELECT 2, a volbou jiné sekce, nebo když podržíte klávesu **SHIFT** a stisknete klávesu **BANK SIDE**. Chcete-li aktivovat funkci Performance Edit, stisknete klávesu **PROGRAM NUMBER**, která svítí. Je-li Performance Edit aktivní, můžete editovat zvuk následujícími způsoby.

Ovladač 1: CUTOFF

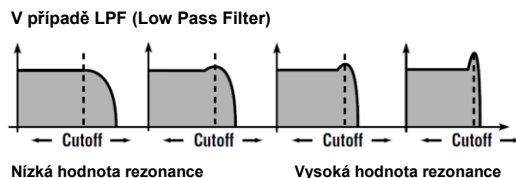
Nastavuje prahovou frekvenci filtru. Tím ovlivníte jas zvuku. Natočením ovladače doleva zvuk zatemníte a otočením doprava jej vyjasníte.



Programy syntezátoru

Ovladač 2:

RESONANCE Nastavuje rezonanci filtru. Dodá zvuku specifický charakter.



Ovladač 3: EG ATTACK

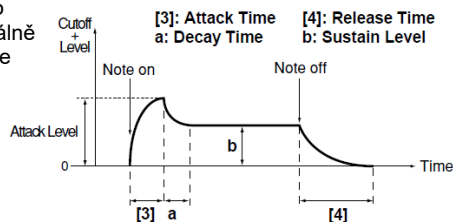
(FILTER EG + AMP EG ATTACK)

Nastavujete Attack Time pro Filter EG a Amp EG současně. Určuje dobu, od kdy stisknete klávesu (Note-on), do doby než dosáhne hlasitost náběhu maxima. Otočením zvýšíte rychlost, na jaké Filter EG a Amp EG porostou. Normálně otočením ovladače doleva fázi Attack zkrátíte a doprava ji prodloužíte.

Ovladač 4: EG RELEASE (FILTER EG + AMP EG RELEASE)

Nastavujete Release Time pro Filter EG a Amp EG současně. Určuje dobu, od uvolnění klávesy (Note-off), do doby než zvuk zmizí.

Otočením nastavíte Release Time pro Filter EG a Amp EG současně. Normálně se otočením ovladače doprava zkrátíte fázi Release a doleva ji prodloužíte.



Ovladač 5: TEMPO

Určuje tempo arpeggiatoru, LFO a DELAY (je-li „TEMPO SYNC“ nastaven na „ON“). Natočením ovladače doleva tempo zpomalíte a otočením doprava je zrychlíte. LEDka ARPEGGIATOR TEMPO bude blikat v zadaném tempu.

note Pokud jste zvolili Layer program, využívající dva timbrály (rozsvítí se jedna z obou LEDek TIMBRE SELECT), můžete vybrat, který timbrál bude vaší úpravou ovlivněn. Stiskem klávesy TIMBRE SELECT přepínáte timbrály. (str. 14)

note V režimu EDIT mode, parametry, přiřazené jednotlivým ovladačům, budou rovněž editován pomocí parametrů v sekci, zvolené ovladači EDIT SELECT 1 a EDIT SELECT 2. Blíže o jednotlivých funkcích, viz CUTOFF a RESONANCE na str. 24, EG ATTACK a EG RELEASE viz str. 26 a 28, nebo TEMPO na str. 44.

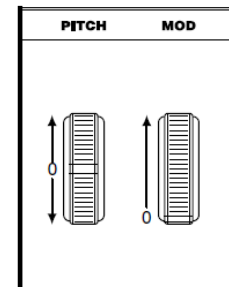
note Zvuk, upravený pomocí Performance Edit lze zapsat do paměti podle potřeby. (str. 58)

Použití ovladačů PITCH a MOD k ovládání

Ovladač PITCH:

Efekt se aplikuje tak, že oddálíte ovladač směrem od sebe nebo k sobě. Pokud je ovladač ve střední poloze, efekt se neaplikuje.

Normálně se využívá jako Pitch bender, takže výška roste, když kolečko od sebe vzdálíte, a klesá, když se přiblížíte k sobě.



Ovladač MOD:

Efekt se aplikuje, když pohnete ovladačem směrem od sebe, a nebude aplikován směrem k sobě.

Ovladačem také ovládáte hloubku vibráta (str. 17), nebo můžete nastavit zvuk pomocí Cutoff frekvence (str. 30).

note Jelikož ovladače PITCH a MOD lze využít jako virtuální patche, můžete jich také využít k výrobě různých efektů, jiných, než je popsáno výše. (str. 30)

Použití kláves OCTAVE SHIFT UP a DOWN k ovládání

Můžete změnit výšku kláves po oktávách v rámci +/-3 oktáv nastavením tohoto parametru. (str. 8, 52)

Key operation	Keyboard range	Key LED	Key operation
Press	C6-C9	UP lit red	↑
DOWN key	C5-C8	UP lit orange	↑
DOWN key	C4-C7	UP lit green	↑
DOWN key	C3-C6	dark	↑
DOWN key	C2-C5	DOWN lit green	↑
DOWN key	C1-C4	DOWN lit orange	↑
DOWN key	C0-C3	DOWN lit red	↑

Použití klaviatury k ovládání

Keyboard Tracking:

Keyboard tracking využívá pro úpravu zvuku polohy not na klaviatuře. Normálně toho využijete ke zjasnění zvuku, když hrajete v horní části, nebo k vytvoření rozdílů v hlasitosti mezi výškami a basy.

Dynamika:

Síla úhozu, s níž hrajete na klávesy rovněž ovlivňuje zvuk. Normálně síla úhozu ovlivňuje barvu a hlasitost zvuku.

note Jelikož lze dynamiku a Keyboard tracking využít jako virtuální patche, můžete jich také využít k výrobě různých efektů, jiných než je popsáno výše. (str. 30)

Programy vokodéru

1. Hraní s programem vokodéru

Nyní si povíme, jak připojit přibalený mikrofon a hrát vokodérovým programem.

Vokodér aplikuje spektrální charakter hlasu na externím vstupu ("modulátor") na oscilátor nebo jiný zvuk ("nosnou"), a výsledek jde na výstup. U nejpobulárnějších využití vokodéru, zpíváte nebo mluvíte do mikrofonu a hrajete akordy na klaviaturu, což vytváří dojem, že nástroj mluví nebo zpívá. Popř. můžete tvořit různé zajímavé efekty vstupem audio signálů, jiných než lidský hlas (např. rytmických zvuků).

1 Otočte ovladačem AUDIO IN 1 **VOLUME 1** do polohy MIN a přepínačem **MIC/LINE** do polohy MIC.

2 Konektor přibaleného mikrofonu zapojte do AUDIO IN 1 **CONDENSER**.

note Jestliže použijete jiný, než přibalený mikrofon, zapojte jej do správného konektoru.

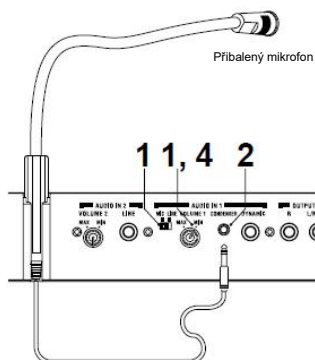
3 Zvolte program vokodéru. Postupem, popsaným na str. 8, zvolte program "A.84" pro tento příklad. S nastavením z výroby banka **VOCODER** obsahuje vokodérové programy. Všimněte si, že LEDka SYNTH/VOCODER v poloze **VOCODER** svítí.

4 Zpívejte do mikrofonu a otáčejte ovladačem **VOLUME 1** směrem k MAX, aniž by se LEDka AUDIO IN 1 rozsvítila červeně.

note Zvýšení hodnoty AMP "DIRECT LEVEL" způsobí, že zvuk na vstupu půjde na výstup přímo, takže musíte zvýšit úroveň, chcete-li slyšet vstupní zvuk a jeho úpravy. (str. 37)

5 Zpívejte do mikrofonu a hrajte na klávesy. Zkuste vyslovit různá slova a změnit hrané akordy, a poslouchejte vliv vokodérového efektu.

note Pokud efekt neslyšíte, zkuste nastavit AMP "LEVEL" (ovladač 1) (str. 37) nebo MIXER "OSC 1 LEVEL" (ovladač 1) (str. 34).



6 Při současném zpěvu do mikrofonu a hraní na klávesy zvuky vokodéru, můžete „zamrznout“ aktuální zvuk vokodéru stiskem klávesy **FORMANT HOLD**. Tak můžete pokračovat ve hře aktuálním vokodérovým zvukem, i když už právě nezpíváte. Tento zvuk se zapamatuje, jakmile funkcí **Write** vokodérový program uložíte.

note Několik programů banky **VOCODER** zní, i když jen hrajete na klávesy. Tyto programy byly zapsány se zapnutou funkcí **FORMANT HOLD**.

2. Úprava zvuku

Stejně jako u syntezátorových programů, můžete zvuk vokodérového programu upravit přidáním výrazu vaší hře, pomocí editačních kontrolerů 1–5, otočením **PITCH** nebo **MOD**, popř. způsobem hry na klávesy. Jak jsme popsali na předchozích stránkách, vyzkoušejte různé změny zvoleného programu.

Následující operace Performance Edit fungují jinak, než u syntezátorového programu.

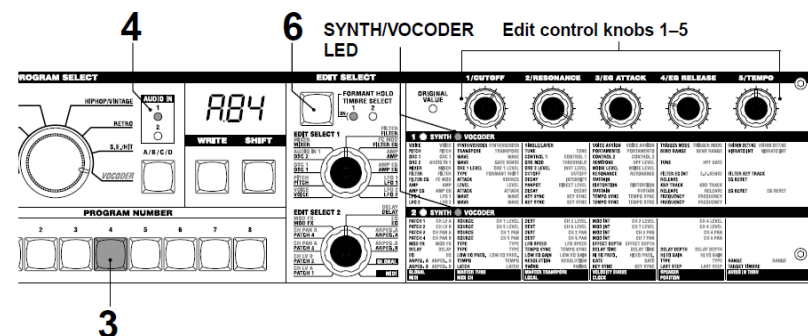
Ovladač 1: CUTOFF, Ovladač 2: RESONANCE:

Ovládají nosnou, nastavením Cutoff frekvence Band pass filtru u nosné. Viz str. 35.

Ovladač 3: EG ATTACK, Ovladač 4: EG RELEASE:

Ovládat je možné pouze Amp EG.

Dále, vokodérový program neumožňuje přepínat timbrály.



Základní procedury editace

Veškeré zvukové parametry jsou organizovány do "sekcí". Každá sekce obsahuje pět parametrů, ovládaných pomocí editačních kontrolerů 1 – 5. Dva ovladače, označené **EDIT SELECT 1** a **EDIT SELECT 2** využijete pro výběr sekce. Všimněte si šesti textových sloupců pod pěti ovladači. První sloupec identifikuje jméno každé sekce, a následujících pět sloupců udává parametry, přiřazené ovladačům nad nimi. Text na levé straně indikuje parametry, využitě pro syntezátorový program. Text na pravé straně (zelený) indikuje parametry, využitě pro vokodérový program.

U microKORG S jsou dva základní způsoby, jak můžete vytvořit zvuk.

- Vybrat program, který je hledanému zvuku nejbližší, a upravit tento program podle potřeby
- Začít s inicializovaným programem ("blank slate"), a vytvořit zvuk od začátku.

Obecně vzato, je postup následující.

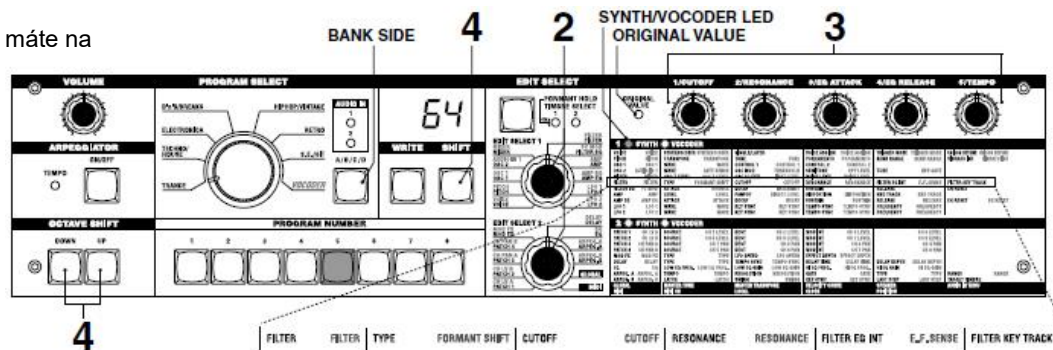
- 1 Vyberte program, se kterým chcete začít. (str. 8)
Chcete-li začít od začátku, spusťte operaci Initialize. (str. 60)
- 2 Otočením ovladače EDIT SELECT 1 nebo EDIT SELECT 2 zvolíte sekci, zahrnující parametr, který chcete editovat. (LEDka SYNTH/VOCODER pro stranu, kde editujete, se rozsvítí)

Všimněte si, jak se aktuální program liší od zvuku, který máte na mysli, a vyberte parametr, který chcete editovat. Jestliže tvoříte zvuk od začátku, všimněte si, že ovladače EDIT SELECT 1 a EDIT SELECT 2 zpřístupňují sekce parametrů v logickém pořadí a tak tvoří zvuk. Můžete ovladači otáčet v sekvenci, a procházet tak sekce parametrů v odpovídajícím pořadí.

- note** Podržíte-li klávesu **SHIFT** a stisknete klávesu **BANK SIDE**, můžete přepínat sekce EDIT SELECT 1 a EDIT SELECT 2 pro editaci.

Základní editace

- 3 Pomocí ovladačů 1, 2, 3, 4, nebo 5 můžete editovat přiřazené parametry. Např. když editujete syntezátorový program a nastavíte ovladač EDIT SELECT 1 na **FILTER**, parametry, uvedené ve schématu na dolním okraji této stránky budou sloužit jako funkce pěti editačních kontrolerů. (Levý parametr každého páru je parametr syntezátorového programu, a pravý parametr – zelený – je parametr vokodérového programu). Otočením ovladače 2 změňte hodnotu Cutoff frekvence, která ovlivňuje zvuk. Otočením ovladače 3 změňte hodnotu rezonance, přidáním specifického charakteru. (str. 24)
Nebojte se a zkuste editovat **AMP EG** parametry "ATTACK" a "DECAY" (str. 28), **PITCH** parametr "PORTAMENTO" (str. 17), popř. parametry **MOD FX** (str. 40) či **DELAY** (str. 41) a poslechněte si výsledek. (Blíže o těchto operacích viz příslušné strany).
 - 4 Pokud chcete mít přesně nastavenou hodnotu, podržte klávesu **SHIFT** a stisknete **OCTAVE SHIFT UP** nebo **DOWN (UP, DOWN a SHIFT se rozsvítí)**. Nyní můžete pomocí oktákových kláves UP a DOWN procházet hodnoty zvoleného parametru.
Chcete-li tuto funkci zrušit, stisknete svítící klávesu **SHIFT**.
- note** Jestliže stisknete klávesy **UP** a **DOWN** současně, parametr se vrátí na hodnotu, jakou měl, když jste jej zvolili.
- 5 Opakujte kroky 2–4 podle potřeby, až vytvoříte požadovaný zvuk.
 - 6 Zapište program do paměti. (str. 58)



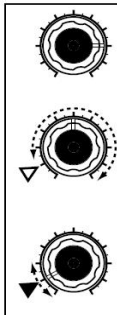
Základní editace

! Pokud zvolíte jiný program, nebo vypnete nástroj před zápisem, provedené změny budou ztraceny.

note **Jestliže se při otáčení ovladači 1–5 hodnota parametru nemění**
Pokud využijete EDIT SELECT 1 nebo EDIT SELECT 2 pro výběr sekce a otočíte ovladačem 1–5 během editace parametrů, zobrazená hodnota někdy bude blikat, a parametr se bude měnit.

Toho využijete, když je nesrovnalost mezi aktuální hodnotou editovaného parametru (blikající na displeji) a polohou ovladače. Pokud se aktuální hodnota výrazně liší od polohy ovladače a hodnota se změní hned po změně polohy ovladače, zvuk se změní rovněž náhle a nepřírozně.

Abyste tomu zabránili, uvědomte si, že poloha ovladače a hodnota parametru se budou měnit v tandemu pouze tehdy, když je poloha ovladače v souladu s aktuální hodnotou editovaného parametru (hodnota na displeji přestane blikat).



Předpokládejme například, že otočením ovladače 1 chcete editovat parametr, takže ovladač je nyní v poloze, jak vidíte nalevo. Pak použijte ovladač EDIT SELECT 1 a přepněte na jinou sekci parametrů, kde chcete editovat parametr, přiřazený ovladači 1.

Aktuální hodnota parametru je na pozici trojúhelníku nalevo. (Aktuální hodnota bude při lehkém otáčení ovladačem blikat). Hodnota parametru se nebude měnit, dokud nedosáhne ovladač zcela příslušné polohy.

Jakmile však aktuální polohy dosáhne, ovladač i hodnota parametru se začnou měnit současně, takže můžete hodnotu upravit. (Jakmile dosáhne ovladač aktuální hodnoty, hodnota na displeji přestane blikat).

note **Chcete-li se vrátit k originálním hodnotám parametrů programu**
LEDka editačního kontroleru **ORIGINAL VALUE** se rozsvítí, což značí hodnoty parametru presetového programu nebo vámi uloženého programu.
Chcete-li vrátit parametry do jejich původních hodnot, otáčejte ovladači 1–5, až se rozsvítí LEDka **ORIGINAL VALUE**.

Pokud jste zvolili jiný program nebo znovu zvolili stejný program, během editace, veškeré parametry budou vráceny na hodnoty presetového programu, nebo dříve uloženého programu.

note Stejným způsobem, jako když editujete program, můžete provést nastavení pro celý microKORG S, popř. MIDI nastavení, výběrem požadované sekce parametrů, a pomocí ovladačů 1–5 provést nastavení (str. 47, 51). Změny v tomto nastavení budou rovněž ztraceny, když nástroj vypnete, proto je musíte uložit, chcete-li změny zachovat.

note **Jak číst stránky pro každou sekci (od str. 16)**

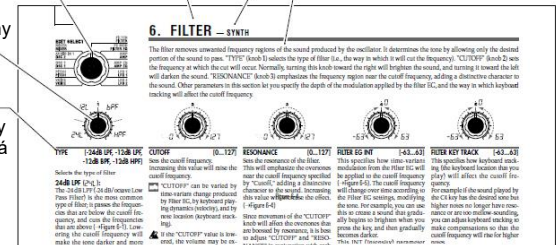
Zde je indikace polohy ovladače EDIT SELECT 1/2. Ovladač EDIT SELECT 1/2 určí sekci, kterou budete editovat. V našem příkladu je zvolena sekce **FILTER**.

Určuje jméno této sekce. Pokud jste nastavili ovladač EDIT SELECT 1 nebo 2 do polohy **FILTER** a chcete znát vysvětlení parametrů, pročtete si tuto stránku.

Tato sekce se aplikuje na programy syntezátoru.

Jedná se o editační kontrolery 1–5. Značky, vytištěné kolem každého ovladače jsou hodnoty, které lze zvolit při otáčení ovladačem. Tyto polohy jsou přibližné.

Tato oblast udává parametry, editované editačními kontrolery 1–5, je-li zvolena výše uvedená sekce. Rozsah hodnot pro každý parametr je zadán hranatými závorkami []. Vysvětlení jednotlivých parametrů a jejich hodnot vidíte níže.



6. FILTER - SYNTH

The filter removes unwanted frequency regions of the sound produced by the oscillator. It determines the tone by allowing only the desired portion of the sound to pass. "TYPE" knob (1) selects the type of filter (i.e., the way in which it will cut the frequency. "CUTOFF" knob (2) sets the frequency at which the cut will occur. Normally, turning this knob toward the right will brighten the sound, and turning it toward the left will darken the sound. "RESONANCE" knob (3) emphasizes the frequency region near the cutoff frequency, adding a distinctive character to the sound. Other parameters in this section let you specify the depth of the modulation applied by the filter. "SC" and the way in which keyboard tracking will affect the cutoff frequency.

TYPE	CUTOFF	RESONANCE	FILTER EG ON	FILTER EG TRK
[140B-140E-140H-140L-140M-140P-140R-140S-140T-140U-140V-140W-140X-140Y-140Z]	[0-127]	[0-127]	[0-127]	[0-127]

TYPE [140B-140E-140H-140L-140M-140P-140R-140S-140T-140U-140V-140W-140X-140Y-140Z]
Select the type of filter.
The "TYPE" knob (1) selects the type of filter (i.e., the way in which it will cut the frequency. "CUTOFF" knob (2) sets the frequency at which the cut will occur. Normally, turning this knob toward the right will brighten the sound, and turning it toward the left will darken the sound. "RESONANCE" knob (3) emphasizes the frequency region near the cutoff frequency, adding a distinctive character to the sound. Other parameters in this section let you specify the depth of the modulation applied by the filter. "SC" and the way in which keyboard tracking will affect the cutoff frequency.

CUTOFF [0-127]
Set the cutoff frequency. Increasing this value will raise the cutoff frequency.

RESONANCE [0-127]
Set the resonance of the filter. This will emphasize the resonance near the cutoff frequency specified by "CUTOFF". Adding a distinctive character to the sound. Increasing this value will emphasize the effect. (Figure 6-1)

FILTER EG ON [0-127]
This specifies how much resonance from the filter EG is applied to the cutoff frequency. (Figure 6-1) The cutoff frequency will change even when pressing the filter EG setting, modifying the way the resonance is applied. This will create a sound that gradually begins to brighten when you press the key, and then gradually make compensation so that the cutoff frequency will not be higher than the resonance.

FILTER EG TRK [0-127]
This specifies how keyboard tracking from the filter EG setting will affect the cutoff frequency. (Figure 6-1) The cutoff frequency will change even when pressing the filter EG setting, modifying the way the resonance is applied. This will create a sound that gradually begins to brighten when you press the key, and then gradually make compensation so that the cutoff frequency will not be higher than the resonance.

Editace jednotlivých timbrů

Syntezátorové programy mohou mít až dva timbrály.

Timbrál sestává z parametrů EDIT SELECT 1 **VOICE** (kromě "SYNTH/VOCODER" a "SINGLE/LAYER") v sekcích **LFO2**, a parametrů EDIT SELECT 2 v sekcích **PATCH 1-4**.

note Parametry sekce **VOICE** "SYNTH/VOCODER" a "SINGLE/LAYER" se aplikují na celý program.

Využití dvou timbrálů (Layer)

- Nastavte ovladač EDIT SELECT 1 na **VOICE**, a pomocí ovladače 2 zvolíte LAYER ().

Výběr timbrálu pro editaci

Pokud editujete program se dvěma timbrály, musíte určit který z nich chcete editovat.

- Stiskem klávesy EDIT SELECT **TIMBRE SELECT** zvolíte timbrál, který chcete editovat. (Odpovídající LEDka TIMBRE SELECT se rozsvítí)

Vaše editace ovlivní zvolený timbrál.

Můžete také editovat oba timbrály současně (Edit Sync).

- 1 Podržte klávesu **TIMBRE SELECT** na min. 2s. Obě LEDky TIMBRE SELECT se rozsvítí a editace bude synchronizována pro oba timbrály. Na displeji vidíte hodnotu pro timbrál 1. Hodnotu timbrálu 1 rovněž využijete jako počáteční hodnotu editace.
- 2 Chcete-li zrušit Edit Sync, stiskněte klávesu **TIMBRE SELECT**. Funkce Edit Sync je zrušena a timbrál 1 je nyní možné editovat.

note Funkci Solo můžete použít, i když je editace synchronizována.

- 🔊 Stav tlačítek funkce Edit Sync se neukládá.

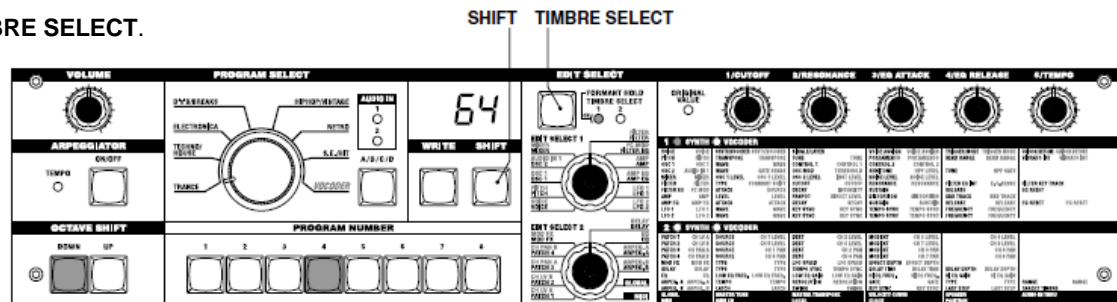
Poslech jednoho timbrálu (Solo)

U programu, který používá oba timbrály, využijete funkci Solo k poslechu jednoho z nich. Je vhodné, zkontrolovat zvuk jednoho timbrálu během editace.

- 1 Podržte klávesu **SHIFT** a stiskněte klávesu **TIMBRE SELECT**. LEDka TIMBRE SELECT u timbrálu, zvoleného pro editaci, začne blikat, a pouze tento timbrál bude znít.
- 2 Pokud si chcete poslechnout jen ten druhý timbrál, opět podržte klávesu **SHIFT** a stiskněte klávesu **TIMBRE SELECT**. LEDka TIMBRE SELECT u druhého timbrálu začne blikat, a pouze tento timbrál bude znít. Timbrál, zvolený pro editaci se také mění v čase.
- 3 Chcete-li zrušit funkci Solo, stiskněte klávesu **TIMBRE SELECT**.
🔊 Stav Solo není možné uložit.

Výměna a kopírování nastavení timbrálů (Funkce SHIFT)

Můžete vyměnit oba timbrály, nebo zkopírovat nastavení timbrálu z jiného programu. (str. 60)



Editace programu syntezátoru

Přehled

Tři prvky zvuku: pitch, tone a volume

Zvuk má tři základní prvky: výšku, zvukový charakter a hlasitost.

Pro ovládání těchto prvků, analogový modelingový syntezátor microKORG S nabízí sekce "oscillator", "filter" a "amp (amplifier)", jako u historických analogových syntezátorů.

Nastavení "oscillator" mění výšku, nastavení "filter" mění tón a nastavení "amp" mění hlasitost.

Oscilátor, filtr a zesilovač u microKORG S

Sekce OSC1, OSC2 a PITCH u microKORG S ovládá "oscillator". Sekce PITCH udává výšku tónu vzorku, který je základem zvuku, a sekce OSC1 a OSC2 určují vzorky dále. Vzorky, generované těmito oscilátory se míchají v sekci MIXER.

Sekce FILTER u microKORG S upravuje tón. Pak sekce AMP upraví hlasitost a na výstupu se objeví výsledný zvuk.

Tyto tři sekce určují základní zvuk programu.

EG, LFO, keyboard tracking, virtuální patche a kontroly

Kromě sekcí, popsaných výše, microKORG S nabízí způsoby, jak se může zvuk měnit podle času, klávesového rozsahu, nebo různých typů výrazu hry. Tyto změny zvuku jsou ovládány modulátory a kontroly, jako EG (envelope generator), LFO (low frequency oscillator), keyboard tracking, virtual patch a ovladače **PITCH** a **MOD**. Tyto modulátory a kontroly využijete pro aplikaci změny základního zvuku programu.

Obr. 0-1 (vpravo) udává strukturu zvuku syntezátoru microKORG S. U TIMBRE 1 si všimněte toku signálu v pořadí OSC → FILTER → AMP. Dále si všimněte, jak modulátory, např. EG a LFO mohou ovlivnit tyto bloky.

Struktura Synth programů

Jak vidíte na obr. 0-1, syntezátorový program sestává z timbrálů 1/2, efektů a arpeggiátoru.

TIMBRE 1/2

Každý timbrál pak sestává z bloků OSC, FILTER, AMP, EG, LFO a Virtual Patch. Komplexnější programy můžete tvořit využitím obou timbrálů v jednom programu současně, pomocí funkce Layer.

EFEKTY

Výstup timbrálů 1/2 je vyslán do modulačního efektu (MOD FX) → Delay efektu (DELAY) → Ekvalizéru (EQ).

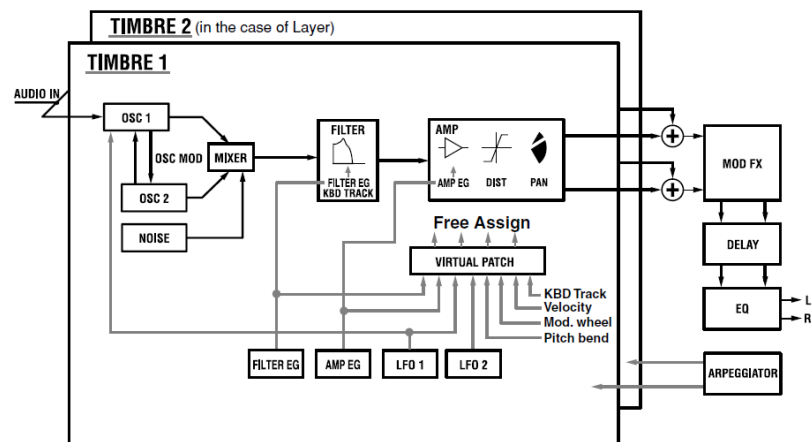
Jako modulační efekt můžete vybrat ze tří typů efektu, jako je Chorus. Jako Delay můžete vybrat ze tří typů efektu, jako je Stereo Delay. EQ je 2pásmový ekvalizér.

ARPEGGIATOR

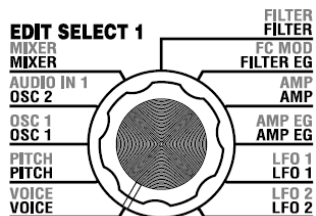
Arpeggiator můžete aplikovat na timbrál. Jestliže program využívá dva timbrály, můžete arpeggiator aplikovat na jeden či oba timbrály. Jedná se o krokový arpeggiator se šesti typy arpeggia.

Obr. 0-1

BLOKOVÉ SCHÉMA SYNTÉZÁTORU



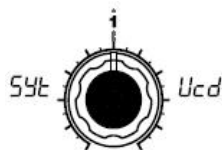
1. VOICE – SYNTH/VOCODER



Tato nastavení určují základní charakter programu, i to, jak bude znít.

"SYNTH/VOCODER" (ovladač 1) určuje, zda bude program náležet mezi syntezátorové nebo vokodérové programy. Jestliže chcete syntezátorový program, zvolte Synthesizer (SYT). "SINGLE/LAYER" (ovladač 2) určuje, zda budou použity oba timbrály (Layer) i v případě syntezátorového programu. Další parametry v této sekci určují, zda bude program znít monofonně / polyfonně / unison, a jak budou noty spouštěny.

note Jestliže stisknete současně více kláves, než odpovídá maximální zadané polyfonii, má přednost a zazní naposledy stisknutá klávesa.



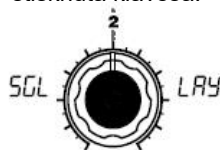
SYNTH/VOCODER

[Synth, Vocoder]
Přepíná aktuálně zvolený program mezi kategoriemi Synthesizer a Vocoder.

Synthesizer (SYT):
Program bude patřit mezi syntezátorové programy. Pomocí dvou oscilátorů si vytvoříte vlastní zvuk.

Vocoder (Ucd):
Program bude patřit mezi vokodérové programy. Vstup zvuku z připojeného mikrofonu můžete využít k výrobě "mluvícího" nástrojového efektu.

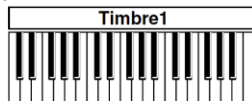
note Parametry editace se budou měnit podle toho, zda je zvolený Synthesizer nebo Vocoder.



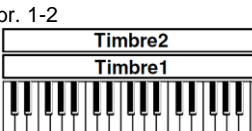
SINGLE/LAYER

[Single, Layer]
Určuje, kolik timbrálů bude program využívat. Nelze zvolit pro vokodérový program.

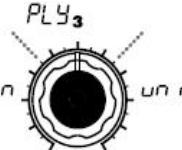
Single (SGL):
Bude využit pouze jeden timbrál.
Obr. 1-1



Layer (LAY):
Budou využity dva timbrály. Hrajete-li na klaviaturu, budou znít dva timbrály současně. Můžete editovat každý timbrál zvlášť.
Obr. 1-2



note Maximální polyfonie jsou čtyři hlasy (noty). V případě Layer programu, jsou tyto čtyři hlasy rozděleny mezi timbrály 1 a 2, takže vrstveným programem lze hrát pouze dvěma klávesami.



VOICE ASSIGN

[Mono, Poly, Unison]
Určuje, jak bude timbrál znít.

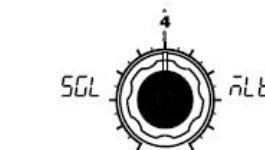
Mono (MON):
Timbrál bude znít jako monofonní. Program bude hrát pouze jedním hlasem v danou chvíli.

Poly (PLY):
Program bude znít jako polyfonní, což umožňuje hrát akordy. Maximální polyfonie je 4 hlasy.

Unison (UN I):
Všechny čtyři hlasy budou znít unisono, na stejné výšce. "UNISON DETUNE" využijete pro zadání výšky s rozdílem jednoho centu.

note "VOICE ASSIGN" a polyfonie pro Layer program

	Timbre 1	Timbre 2
VOICE ASSIGN	Mono	Poly
Polyphony	1 voice	3 voices
VOICE ASSIGN	Poly	Poly
Polyphony	2 voices	2 voices
VOICE ASSIGN	Unison	Mono
Polyphony	2 voices	1 voices

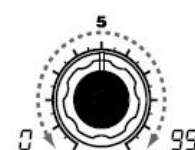
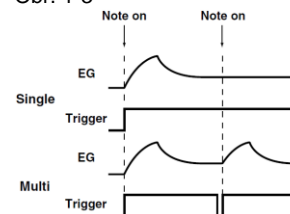


TRIGGER MODE

[Single, Multi]
Udává, zda se EG a LFO budou spouštět znovu, když zahrajete na další klávesu, přičemž stále držíte klávesu předchozí. To můžete editovat, pokud je "VOICE ASSIGN" na Mono nebo Unison.

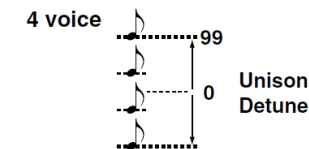
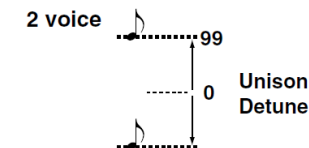
Single (SGL):
EG a LFO se druhým a následujícím stiskem klávesy nespustí. Tohoto nastavení využijete, pokud chcete hrát legato.

Multi (MULT):
EG a LFO se spustí s každým následujícím stiskem klávesy.
Obr. 1-3

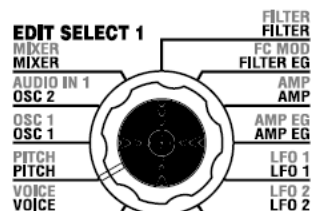


UNISON DETUNE [0...99]

Určuje hodnotu rozladění (v krocích centů) mezi notami, znějícími v režimu Unison mode. To můžete editovat, pokud je "VOICE ASSIGN" na Mono nebo Unison. Metoda ladění závisí na počtu hlasů unisono.
Obr. 1-4

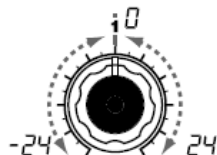


2. PITCH – SYNTH/VOCODER



Toto nastavení určuje výšku oscilátoru.

Pomocí "TRANSCOPE" (ovladač 1) a "TUNE" (ovladač 2) nastavte požadovanou výšku. Tato nastavení jsou vždy společná pro oscilátory 1 a 2. V této sekci můžete také nastavit dobu Portamenta, a určit, jak ovladače **PITCH** a **MOD** ovlivní výšku.

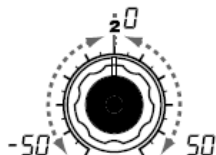


TRANSCOPE [-24...24]

Nastaví výšku oscilátoru v půltónech (100 centů).

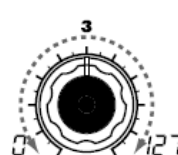
Rozsah jsou dvě oktávy nahoru i dolů.

note Změny, provedené klávesami OCTAVE SHIFT na čelním panelu posunou výšku, přiřazenou klaviatuře (neboli klávesám) v jednooktávových krocích, a neovlivní výšku oscilátoru, který zní. Ani tato nastavení se neukládají operací Write. Pokud si přejete změnit výšku oscilátoru samotného, musíte k tomu použít nastavení "TRANSCOPE" a zadat výšku takto.



TUNE [-50...50]

Nastaví výšku oscilátoru v centových krocích.

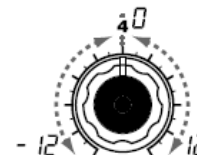


PORTAMENTO [0...127]

Určuje rychlost efektu Portamento (plynulého přechodu z výšky jedné noty na jinou s odlišnou výškou).

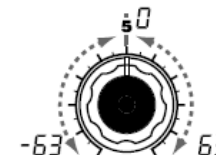
S nastavením "0" nevzniká žádné portamento. S vyšší hodnotou se výška mění pomaleji.

▲ Je-li "VOICE ASSIGN" nastaven na Mono nebo Unison, a "Trigger" na Single, Portamento se neaplikuje na první znějící notu.



BEND RANGE [-12...12]

Určuje změnu výšky v půltónových krocích, při pohybu joystickem. Tato hodnota značí velikost změny, ke které dojde, když pohnete joystickem až na hranici ve vodorovném směru.

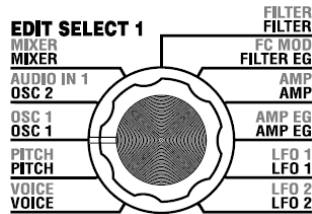


VIBRATO INT [-63...63]

Určuje hloubku vibráta, aplikovaného, když otočíte kolečkem MOD (modulace) zcela od sebe.

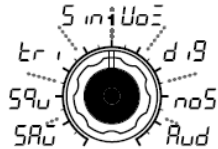
note LFO2 moduluje výšku oscilátoru, zvýšení a snížení tónu, a tím tvoří vibrato.

3. OSC1 (Oscillator 1) — SYNTH/VOCODER



Oscilátor generuje vzorek, který je základem zvuku.

Každý timbrál má dva oscilátory. Nastavení v této sekci se týká oscilátoru 1. "WAVE" (ovladač 1) volí základní vzorek pro oscilátor 1, a "CONTROL 1" (ovladač 2) a "CONTROL 2" (ovladač 3) modifikují vzorek. Když např. nastavíte "WAVE" na Saw ($S\bar{A}\bar{W}$), úpravou hodnoty "CONTROL 1" modifikujete zvuk, změnou vzorku, jak vidíte na obr. 3-1. Úpravou "CONTROL 2" se aplikuje LFO1 modulace na vzorek, zadaný "CONTROL 1", což vede k další změně.



WAVE

[Saw, Square, Triangle, Sine, Vox, DWGS, Noise, Audio In]

Určuje vzorek pro oscilátor 1.

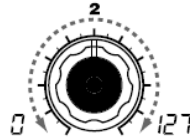
Saw Wave ($S\bar{A}\bar{W}$):

Pilový vzorek. Tato forma vzorku má tvar zubu pily, a obsahuje bohaté spektrum harmonických. Můžete jej využít pro tvorbu četných nástrojových zvuků, jako jsou smyčcové a žesťové zvuky, nebo typické zvuky analogového syntezátoru, např. Synth Bass nebo Synth Brass.

Square Wave ($S\bar{Q}\bar{U}$):

Čtvercový vzorek. Má obdélníkový tvar a přesně řečeno, čtvercový je pouze, když mají horní a dolní část vzorku stejnou šířku ("Pulse Width" 50%). Jestliže je Pulse Width jiná než 50%, jde o tzv. pulsní vzorek.

Čtvercový vzorek využijete pro dřevěné dechové zvuky, např. klarinet, a pro dřevěné perkusní zvuky. Pulzní vzorek využijete pro drnkací strunné zvuky a zvuky píšťal.



CONTROL 1 [0...127/---]

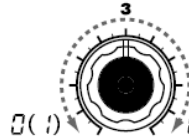
Určuje parametr, specifický pro zvolený vzorek. CONTROL 1 nemá žádný vliv, je-li "WAVE" nastaven na DWGS.

CONTROL 1 [0...127]:

Úpravou této hodnoty modifikujete vzorek. Hodnota 0 nabízí čistý pilový vzorek a hodnota 127 tentýž vzorek o oktávu výše. (Obr. 3-1)

CONTROL 1 [0...127]:

Nastavuje šířku pulsu. Okolí 0 vyrobí šířku pulsu 50% (čtverec), a hodnota 127 šířku pulsu 0% (žádný zvuk). V okolí hodnoty parametru 0% se zvuk stává "tvrdší". (Obr. 3-2)



CONTROL 2 [0...127/1...64]

Určuje parametr, specifický pro zvolený vzorek.

CONTROL 2 [0...127]:

LFO1 využijete pro aplikaci modulace na vzorek, zadaný "CONTROL 1". Parametr "CONTROL 2" určí hloubku modulace, způsobené LFO1. Např. nastavením LFO1 "WAVE" na Triangle ($t̄r̄ī$) a úpravou rychlosti LFO, můžete vyrobit efekt rozladění.

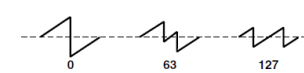
CONTROL 2 [0...127]:

LFO1 využijete pro aplikaci PWM (modulaci šířky pulsu) *3-1 na šířku pulsu, zadanou pomocí "CONTROL 1".

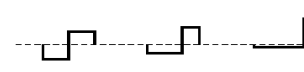
Parametr "CONTROL 2" určí hloubku modulace, způsobené LFO1. Např. nastavením LFO1 "WAVE" na Triangle ($t̄r̄ī$) a změnou rychlosti LFO přidáte zvuku hloubku.



Obr. 3-1



Obr. 3-2





*3-1: PWM

Pulse Width Modulation se týká využití speciálního signálu ke změně šířky pulsu v čase. U microKORG S PWM využijete k modifikaci zvuku pomocí LFO1, nebo Virtual Patch modulačních zdrojů LFO2, Filter EG, nebo Amp EG.

3. OSC1 (Oscillator 1) — SYNTH/VOCODER

WAVE

Triangle Wave (△): 
Toto je trojúhelníkový vzorek, který má slabší harmonické a silnější základ, než pilový nebo čtvercový vzorek. Je vhodný pro měkké basové zvuky.

Sine Wave (Sine): 

Sinusový vzorek. Tento vzorek obsahuje pouze základ, a vůbec žádné harmonické. Využijete jej ke tvorbě zvuku Claves nebo basového bubnu. U některých syntezátorových programů, oscilátor 2 slouží i pro křížovou modulaci^{*3-2} (obr. 3-4), a tvorbu komplexnější struktury harmonických.

Křížovou modulaci sinusovým vzorkem nelze aplikovat na vokodérový program.

note Jestliže sinusový vzorek neobsahuje žádné harmonické, filtr nebude zvuk modifikovat.

Vox Wave (Vox): 

Simulace vzorku, podobná lidským hlasívkám. Dokonce i když změníte výšku oscilátoru, zachová se frekvenční spektrum, které je efektivní, je-li použito s vokálovými zvuky nebo jako oscilátor vokodéru.

Zvolte HPF nebo BPF jako filtr, a nastavením "Cutoff" vytvoříte vokálový typ zvuku.

CONTROL 1

CONTROL 1 [0...127]:
Vzorek můžete modifikovat úpravou této hodnoty. Hodnota 0 vyrobí trojúhelníkový vzorek a hodnota 127 vzorek s výškou, o oktávu a půl vyšší. (Obr. 3-3)

CONTROL 1 [0...127]:
U syntezátorového programu nastavuje hloubku křížové modulace. U vokodérového programu modifikuje vzorek.

CONTROL 1 [0...127]:
Úpravou této hodnoty modifikujete vzorek. (Obr. 3-5)

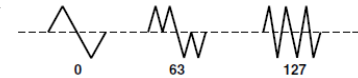
CONTROL 2

CONTROL 2 [0...127]:
LFO1 využijete pro aplikaci modulace na vzorek, zadáný "CONTROL 1". Parametr "CONTROL 2" určí hloubku modulace, způsobené LFO1.

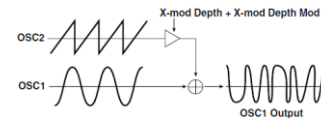
CONTROL 2 [0...127]:
U syntezátorového programu, tímto upravíte hloubku přídavné modulace, aplikované LFO1 na křížovou modulaci, zadanou pomocí "CONTROL 1". U vokodérového programu, tímto upravíte hloubku přídavné modulace, aplikované LFO1 na vzorek, zvolený pomocí "CONTROL 1".

CONTROL 2 [0...127]:
LFO1 využijete pro aplikaci modulace na vzorek, zadáný "CONTROL 1". Parametr "CONTROL 2" určí hloubku modulace, aplikovanou přes LFO1.

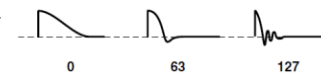
Obr. 3-3



Obr. 3-4



Obr. 3-5



*3-2: Křížová modulace

Typ modulace oscilátoru, dostupná u některých analogových syntezátorů. Normálně se nízkofrekvenční signál (např. z LFO) využívá jako modulační zdroj oscilátoru, ale funkce Cross Modulation umožňuje použít další oscilátor jako modulační zdroj, a tvořit zvuky s komplexní strukturou harmonických, které by normálně vůbec nevznikly. U microKORG S můžete využít oscilátor 2 k aplikaci křížové modulace, je-li zvolen sinusový vzorek pro oscilátor 1. Postupně zvyšujte úroveň "CONTROL 1", a všimněte si, jak se zvuk mění. Tak vyrobíte zesílené zvuky, nebo zvuky s metalickým charakterem.

Můžete vyrobít dokonce ještě širší variace efektů, nastavením parametru OSC2 "SEMITONE" nebo "TUNE". Zajímavých výsledků můžete rovněž dosáhnout aplikací modulace synchronizace a křížové modulace současně.

3. OSC1 (Oscillator 1) — SYNTH/VOCODER

WAVE

DWGS (d, 9)
(Digital Waveform Generator System):

Toto jsou data vzorku, vytvořená přidanou syntézou harmonických. Vyberte, pokud chcete tvořit zvuky s vyhrazeným "digital-synth" charakterem, jako jsou Synth Bass, elektrické piano, zvony, nebo lesní roh. K dispozici je 64 typů vzorků.

Noise (n, 5):

Generuje Bílý šum. U oscilátoru je LPF (Low Pass Filter) určen pro výrobu šumu. (Obr. 3-6) Využijete jej při tvorbě perkusních zvuků, nebo zvukových efektů, jako je příboj. Toho lze také využít v souvislosti s dalším timbrálem, nebo pro simulaci "dechových" prvků, v případě dechových nástrojů.

CONTROL 1

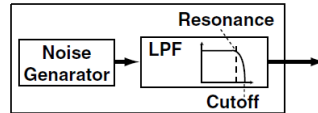
CONTROL 1 [---]:

CONTROL 1 [0...127]:

Nastavuje prahovou frekvenci LPF.

To ovlivní vzorek šumu.

Obr. 3-6



CONTROL 2

CONTROL 2 [1...64]:

Zvolí vzorek DWGS. (Tab. 3-1)

note Data DWGS vzorku byla poprvé použita v Korg DW-6000 (který vstoupil na trh v r. 1984), a jeho vývoj dále pokračoval.

CONTROL 2 [0...127]:

Ovládá hodnotu rezonance LPF. Pokud ji zvýšíte dostatečně k tomu, aby vyrobila neidentifikovatelnou výšku, Cutoff frekvence se posune podle polohy prstu na klaviatuře, a změna se projeví na výšce tónu.

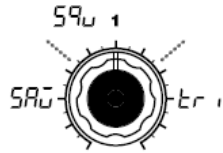
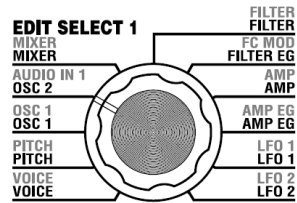
note Jestliže chcete, aby oscilace, vyrobená rezonancí odpovídala referenční výšce, nastavte "CONTROL 1" na 24.

Tab. 3-1
Seznam DWGS

No.	Name	No.	Name	No.	Name
1	SynSine1	24	5thWave1	47	Clav1
2	SynSine2	25	5thWave2	48	Clav2
3	SynSine3	26	5thWave3	49	Guitar1
4	SynSine4	27	Digi1	50	Guitar2
5	SynSine5	28	Digi2	51	Guitar3
6	SynSine6	29	Digi3	52	Bass1
7	SynSine7	30	Digi4	53	Bass2
8	SynBass1	31	Digi5	54	Bass3
9	SynBass2	32	Digi6	55	Bass4
10	SynBass3	33	Digi7	56	Bass5
11	SynBass4	34	Digi8	57	Bell1
12	SynBass5	35	Endless*	58	Bell2
13	SynBass6	36	E.Piano1	59	Bell3
14	SynBass7	37	E.Piano2	60	Bell4
15	SynWave1	38	E.Piano3	61	Voice1
16	SynWave2	39	E.Piano4	62	Voice2
17	SynWave3	40	Organ1	63	Voice3
18	SynWave4	41	Organ2	64	Voice4
19	SynWave5	42	Organ3		
20	SynWave6	43	Organ4		
21	SynWave7	44	Organ5		
22	SynWave8	45	Organ6		
23	SynWave9	46	Organ7		

* Vzorek 35 Endless simuluje nekonečnou stupnici, jejíž noty v rozmezí jedné oktávy mají identickou výšku. Můžete hrát v rostoucí nebo klesající části stupnice, podle potřeby, což buď dojem, že stupnice o stejné výšce pokračuje do nekonečna.

4. OSC2 (Oscillator 2) – SYNTH



WAVE

[Saw, Square, Triangle]

Určuje vzorek pro oscilátor 2.

Saw Wave (SAW):

Pilový vzorek. (str. 18)

Square Wave (SQ):

Čtvercový vzorek. (str. 18)

Triangle Wave (TR):

Trojúhelníkový vzorek. (str. 19)

note Pokud neslyšíte zvuk oscilátoru 2, zvýšte hodnotu **MIXER "OSC2 LEVEL"** (ovladač 2). Chcete-li slyšet pouze zvuk oscilátoru 2, stáhněte **MIXER "OSC 1 LEVEL"** (ovladač 1).



OSC MOD

[OFF, Ring, Sync, RingSync]

Volí typ modulace oscilátoru, vznikající v souvislosti s oscilátorem 1.

OFF (OFF):

Zvuk půjde na výstup bez aplikace modulace oscilátoru. Nastavením "SEMITONE" a "TUNE" můžete vyrobit harmonii, rozladění nebo harmonické efekty.

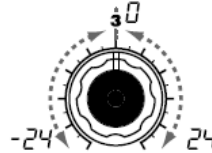
Ring (RN):

Aplikuje se kruhová modulace *4-1. (Obr. 4-1) Nastavením "SEMITONE" a "TUNE" můžete vytvořit metalické zvuky s jemnými výškovými nuancemi. To má význam pro zvukové efekty.

Sync (SY):

Aplikuje se synchronizace oscilátoru *4-2. To se hodí pro tvorbu syntezátorových leadů. (Obr. 4-2)

RingSync (R-5): Současně se aplikuje modulace Ring a Sync. (Obr. 4-3)



SEMITONE [-24...24]

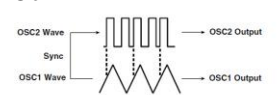
Určuje rozladění (rozdíl výšky) vůči oscilátoru 1, v půltónových krocích a rozsahu plus nebo minus dvě oktávy.

note Chcete-li použít zvuk oscilátoru 2 jako komponentu harmonické struktury oscilátoru 1, zkuste jej nastavit o oktávu nebo kvintu výše než je oscilátor 1. Chcete-li v harmonických použít oscilátor 2, vyzkoušejte intervaly jako je tercie, kvarta, či kvinta.

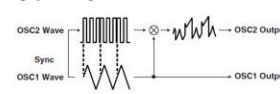
Obr. 4-1



Obr. 4-2

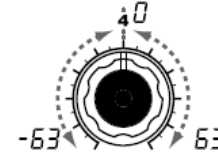


Obr. 4-3



Zde můžete upravit nastavení oscilátoru 2.

Pomocí dvou oscilátorů současně můžete tvořit nejrůznější zvuky. Např. můžete nastavit "SEMITONE" (ovladač 3) a "TUNE" (ovladač 4) tak, aby jeden oscilátor fungoval jako by byl součástí struktury harmonických jiného oscilátoru, nastavit výšky obou oscilátorů na harmonický interval, nebo oba oscilátory na stejnou výšku, ale vzájemně lehce rozladěné, vytvoříte efekt Detuning. Můžete také využít kruhovou modulaci a synchronizaci oscilátorů a vytvořit velmi komplexní struktury harmonických. (To se nastavuje pomocí "OSC MOD" (ovladač 2).)

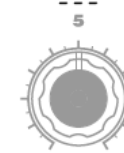


TUNE [-63...63]

Určuje hodnotu rozladění OSC2 vůči OSC1.

Hodnota ± 63 vyrobí výškový rozdíl ± 2 oktávy, a ± 48 vyrobí výškový rozdíl ± 1 oktáva. Hodnota kolem 0 umožňuje jemné vyladění výšky.

note Pokud je "OSC MOD" nastaven na SYNC, hodnota "SEMITONE" či "TUNE" ovlivní výšku harmonických. Hlasitost tóniky se nezmění.



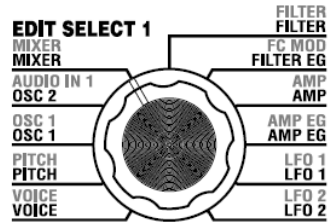
*4-1: Ring Modulation:

Tato modulace generuje součty a rozdíly vzorků oscilátorů 1 a 2. Můžete např. volit čtvercový vzorek oscilátoru, nastavením "TRANSCOPE" na 0, "SEMITONE" na 24, a pomocí "TUNE" doladíte čistý zvuk zvonu. Efekt bude možné snáze detekovat, když snížíte "OSC 1 LEVEL" a zvýšíte "OSC 2 LEVEL". Zajímavých výsledků se také doberete, použitím virtuálního patche k modulaci "OSC2 Tune" z LFO nebo EG.

*4-2: Oscillator Sync:

Tato modulace vynutí synchronizaci fáze oscilátoru 2 k fázi oscilátoru 1. Např. zvolíte pilový vzorek pro oscilátor 1 a zvýšíte "OSC 2 LEVEL". Pak úpravou "SEMITONE" a "TUNE" změníte výšku a sledujte výsledek. Efekt bude výraznější, jestliže zvýšíte výšku oscilátoru 2 nad výšku oscilátoru 1. Zajímavých výsledků se také doberete, použitím virtuálního patche k modulaci "OSC2 Tune" z LFO nebo EG.

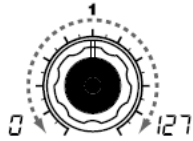
5. MIXER – SYNTH



Tyto parametry upravují vyvážení hlasitosti oscilátorů 1 a 2, a šumového generátoru.

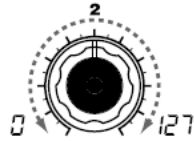
"OSC 1 LEVEL" (ovladač 1) určuje výstupní úroveň oscilátoru 1, "OSC 2 LEVEL" (ovladač 2) určuje výstupní úroveň oscilátoru 2 a "NOISE LEVEL" (ovladač 3) určuje výstupní úroveň šumového generátoru.

Tato nastavení se projeví na vstupní úrovni filtru.



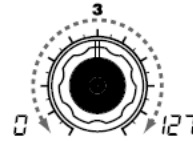
OSC 1 LEVEL [0...127]

Nastavuje výstupní úroveň oscilátoru 1.



OSC 2 LEVEL [0...127]

Nastavuje výstupní úroveň oscilátoru 2.

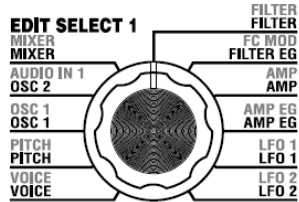


NOISE LEVEL [0...127]

Nastaví výstupní úroveň šumového generátoru
Šumový generátor vyrábí bílý šum. Ten je odlišný od bílého šumu, který si můžete zvolit jako vzorek pro oscilátor 1. Nemá filtr ani rezonanci (jako oscilátor 1 šumového generátoru, ale můžete využít sekci FILTER a získat stejné výsledky jako u šumového vzorku oscilátoru 1. Šum využijete při tvorbě zvuku perkusních nástrojů, nebo zvukových efektů, jako jsou vlny oceánu.



6. FILTER – SYNTH



TYPE
[-24dB LPF, -12dB LPF, -12dB BPF, -12dB HPF]

Vybere typ filtru

-24dB LPF (24L):

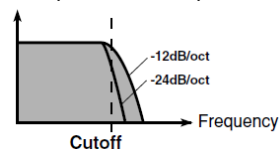
-24 dB LPF (-24 dB/oktávu Low Pass Filter) je nejběžnější typ filtru; propouští frekvence pod cutoff frekvencí a ořezává oblast výše (obr. 6-1). Snížení Cutoff frekvence vytvoří temnější a měkčí tón.

-12dB LPF (12L):

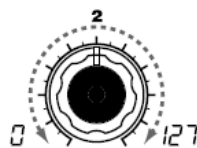
-12 dB LPF (-12 dB/octave Low Pass Filter) má pozvolnější strmost, než -24 dB LPF, což vede k přirozeněji znějícímu efektu. (" -24 dB LPF") (Obr. 6-1)

Obr. 6-1

LPF (Low Pass Filter)



Filtr určuje zvukový charakter zvuku, vyrobeného oscilátorem. Zvuk určuje tak, že propustí pouze požadované části zvuku. "TYPE" (ovladač 1) volí typ filtru (tedy způsob, jakým se ořezává frekvence). "CUTOFF" (ovladač 2) určuje frekvenci, na které se projeví ořezání. Normálně natočením ovladače doprava zvuk vyjasníte a otočením doleva jej zatemníte. "RESONANCE" (ovladač 3) podpoří část zvuku v oblasti kolem Cutoff Freq, přidá mu specifický charakter. Další parametry v této sekci umožňují zadat hloubku modulace, aplikované filtrem EG, a způsob, jakým ovlivní Keyboard tracking Cutoff frekvenci.

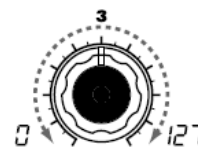


CUTOFF [0...127]

Nastavuje Cutoff frekvenci. Vyšší hodnota zvýší Cutoff frekvenci.

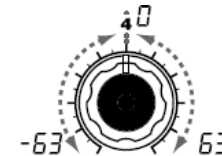
note "CUTOFF" se může měnit podle časově proměnné změny, vyrobené ve FILTER EG filtru, při dynamické hře na klávesy (velocity) a podle polohy noty (keyboard tracking).

note Je-li hodnota CUTOFF nastavena příliš nízkou, hlasitost může být nedostatečná.



RESONANCE [0...127]

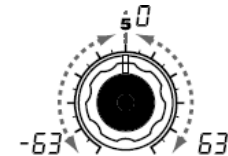
Určuje rezonanci filtru. Podpoří harmonické v oblasti cutoff frekvence, zadané hodnotou "CUTOFF", přidáte zvuku specifický charakter. Vyšší hodnota zvýší efekt. (Obr. 6-4) Jelikož změnou polohy ovladače "CUTOFF" ovlivníte harmonické, které se posílí v rezonanci, je nejlepší nastavit "CUTOFF" a "RESONANCE" v souvislosti s ostatními.



FILTER EG INT [-63...63]

Určuje, se bude časově proměnná modulace EG filtru aplikovat na prahovou frekvenci. Cutoff frekvence se změní v čase podle nastavení FILTER EG, přičemž se změní tón. Můžete toho využít např. k vytvoření zvuku, který se začíná vyjasňovat při stisku klávesy, a pak se postupně zatemní. Parametr INT (Intensity) určuje hloubku (citlivost), na které FILTER EG ovlivní prahovou frekvenci.

S nastavením na 0 nebude FILTER EG ovlivňovat prahovou frekvenci. Zvýšením do kladných (+) hodnot umožníte vyšší vliv na prahovou frekvenci. (Obr. 6-6) Rostoucí záporné (-) nastavení umožní příslušně vyšší efekt v opačném směru. (Obr. 6-7)

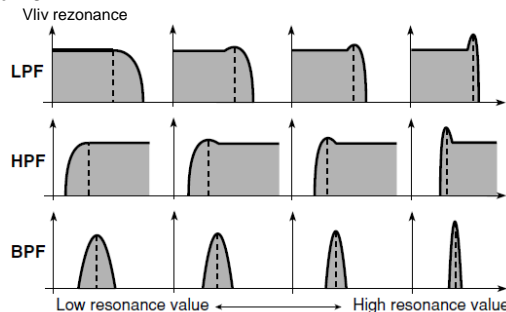


FILTER KEY TRACK [-63...63]

Určuje, jak bude Keyboard tracking (poloha prstu na klaviatuře při hraní) ovlivňovat Cutoff frekvenci. Např. pokud v čase podle nastavení FILTER EG, přičemž se změní tón. Můžete nastavit keyboard tracking tak, aby to kompenzoval, takže cutoff frekvence pro vyšší tóny vzroste. Kladné hodnoty (+) zvýší Cutoff frekvenci od noty C4 směrem nahoru, a sníží směrem dolů. Záporné hodnoty (-) sníží Cutoff frekvenci od noty C4 směrem nahoru, a zvýší směrem dolů.

note S nastavením +48 bude změna cutoff frekvence proporcionální ke změně výšky. S nastavením na 0 nebude Keyboard tracking ovlivňovat prahovou frekvenci.

Obr. 6-4



6. FILTER – SYNTH

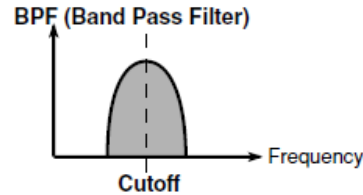
TYPE

-12dB BPF (BPF):

-12dB/oct BPF (Band Pass Filter) propouští frekvenční pásmo v oblasti Cutoff frekvence, a ořezává zbývající frekvence.

Využijete, když potřebujete podpořit pouze konkrétní část frekvenčního rozsahu (obr. 6-2). Využijete jej, chcete-li zvýraznit určité části zvuku. Např. když tvoříte zvuk v omezeném pásmu, podobný zvuku malého tranzistoráku nebo hlasu v telefonu.

Obr. 6-2

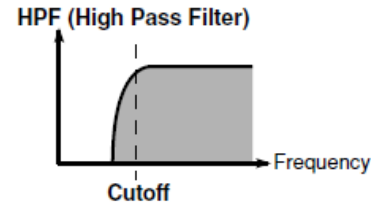


-12dB HPF (HPF):

-12dB/oct HPF (High Pass Filter) propouští frekvenční pásmo nad oblastí Cutoff frekvence, a ořezává dolní frekvence. Použijte, když chcete zúžit zvuk. Samozřejmě, jestliže zvýšíte Cutoff frekvenci příliš, hlasitost se významně sníží. (Obr. 6-3)

HPF využijete, když např. potřebujete záměrně utlumit nízkofrekvenční oblast zvuku, který bude znít společně s jinými, nízkofrekvenčními nástroji, aby se odlišil zvuk těchto nástrojů.

Obr. 6-3



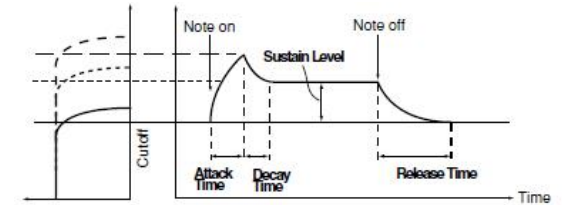
Oscilace filtru

Pokud zvýšíte rezonanci příliš, začne oscilovat (vyrábět zvuk) na frekvenci, zadané hodnotou Cutoff. Oscilaci filtru ("self-oscilaci") můžete využít také jako zvukový zdroj. Jestliže osciluje filtr, parametr "CUTOFF", který normálně určuje tón, bude ovládat výšku oscilace. Toho lze využít několika způsoby. Hvízdání je typickým příkladem, a vyrobíte je nastavením ADSR parametrů filtru EG. Můžete také zkusit nastavit "FILTER EG INT" na zápornou hodnotu. Další možností je použít MOD kolečko nebo LFO 1/2 jako zdroj pro Virtual Patch, a tak ovládat "CUTOFF" jako cíl.

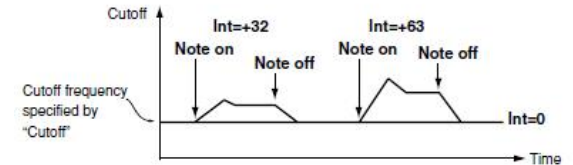
FILTER KEY TRACK

note Keyboard tracking pracuje podle výšky, kterou určujete Pitch bendem a transpozicí. Není ovlivněn změnou výšky, vyrobenou vibrátem nebo virtuálním patchem.

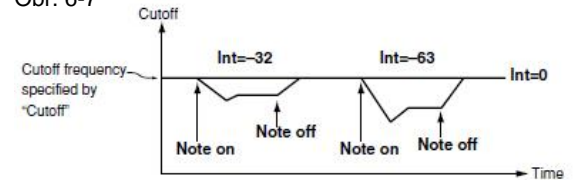
Obr. 6-5



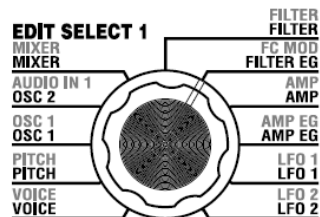
Obr. 6-6



Obr. 6-7



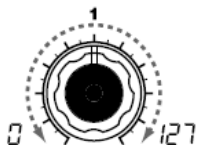
7. FILTER EG – SYNTH



Zde můžete provést nastavení EG filtru, který aplikuje časově proměnné změny zvuku (obr. 7-1). Těmito změnami nastavení zadáte "tvar" EG, a pomocí FILTER parametru "FILTER EG INT" určíte hodnotu efektu, který EG bude mít (str. 24).

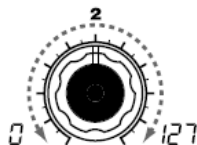
Provedením nastavení FILTER EG, můžete provést změny zvuku v čase. Požadovanou zvukovou křivku vyrobíte nastavením ADSR parametrů; tedy ATTACK (ovladač 1), DECAY (ovladač 2), SUSTAIN (ovladač 3), RELEASE (ovladač 4). Blíže o tom, jak funguje EG (Envelope Generator), viz AMP EG (str. 28).

FILTER EG můžete použít jako Virtual Patch zdroje k modulaci parametru jiného, než Cutoff frekvenci filtru. (str. 30)



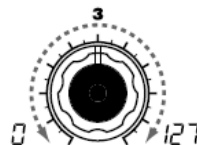
ATTACK [0...127]

Určuje dobu od Note-on (stisku klávesy) až po úroveň Attack (maximální hodnota obálky).



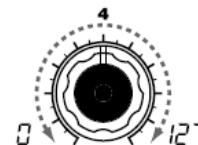
DECAY [0...127]

Určuje dobu od dosažení úrovně Attack, po dosažení úrovně Sustain.



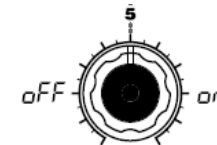
SUSTAIN [0...127]

Určuje prahovou frekvenci, která se udržuje od chvíle, kdy uplyne doba Decay, než uvolníte klávesu.



RELEASE [0...127]

Určuje dobu od Note-off (uvolnění klávesy), než úroveň klesne na 0.



EG RESET [OFF, ON]

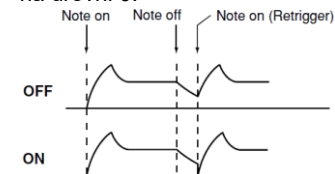
Určuje, zda bude či nebude EG resetován při druhém a následujících příkazech Note-on. Jestliže zahrajete novou notu, avšak dříve, než předchozí nota dokončila svou fázi Release, může se obálka buď spustit znovu od nuly, anebo pokračovat od aktuální hodnoty.

OFF (OFF):

Nota začne znít na aktuální úrovni EG level.

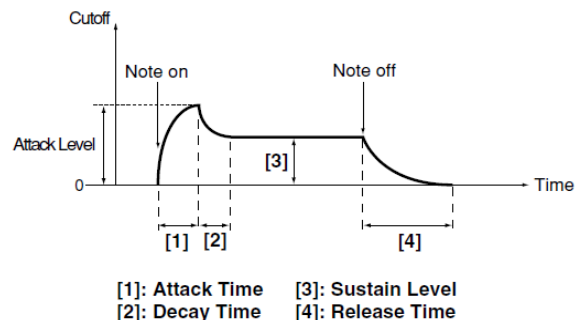
ON (ON):

Druhý příkaz Note-on se spustí na úrovni 0.



note Parametr "EG RESET" je dostupný pouze, je-li "VOICE ASSIGN" na Poly, nebo "VOICE ASSIGN" je Mono či Unison a "TRIGGER" je Multi.

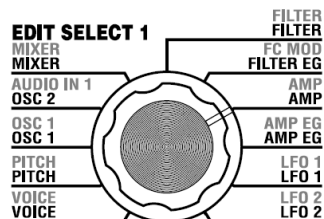
Obr. 7-1



Filter EG a Amplifier EG

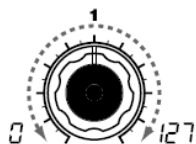
Se změnou prahové frekvence u FILTER EG (Filter EG) se mění také zvuk. Ovšem podle změn hlasitosti, vyrobených v Amplifier EG, to slyšíte různými způsoby. Když např. změníte rychlost, na které zvuk a hlasitost začínají (Attack) nebo končí, můžete výrazně změnit charakter změny zvuku. Bývá vhodné si uvědomit obojí nastavení, FILTER EG (tone) i Amplifier EG (volume), která editujete.

8. AMP (Amplifier) – SYNTH

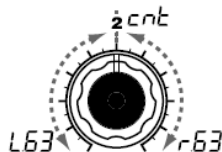


Tyto parametry udávají hlasitost. Zvuk, vytvořený průchodem oscilátorem a filtrem, je zesílen pomocí Amp. "LEVEL" (ovladač 1) určuje hlasitost. "KBD TRACK" (ovladač 4) určuje, jak ovlivní Keyboard tracking hlasitost, a "DISTORTION" (ovladač 3) určuje, zda bude zvuk zkreslený.

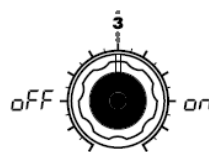
Pomocí "PANPOT" (ovladač 2) nastavíte panorama (stereo pozice zvuku).



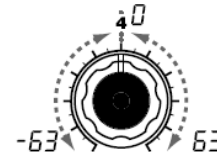
LEVEL [0...127]
Nastavuje hlasitost timbrálu. Je-li "SINGLE/LAYER" na Layer, toto nastavení určuje vyvážení hlasitostí mezi timbrálem 1 a timbrálem 2.



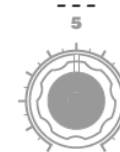
PANPOT [L63...Center...R63]
Nastavuje umístění zvuku ve stereo poli. L63(L63) je zcela vlevo, Center (c n t) je uprostřed a R63 (r63) zcela vpravo.



DISTORTION [OFF, ON]
Určuje, zda bude zkreslení aplikováno na výstup timbrálu. Hodnota zkreslení se nastavuje úrovní na výstupu oscilátoru na stránce MIXER.
OFF (o f f):
Zkreslení je vypnuto.
ON (o n):
Zkreslení je zapnuto.

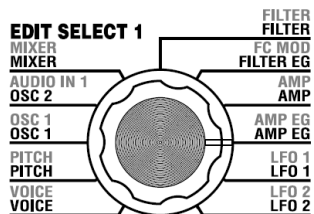


KBD TRACK [-63...63]
Určuje, jak ovlivní Keyboard tracking hlasitost. S kladnou hodnotou (+), se hlasitost v oblasti nad C4 zvýší, a pod C4 se sníží. Se zápornou hodnotou (-), se hlasitost v oblasti nad C4 sníží, a pod C4 se zvýší.



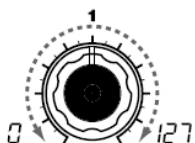
note Keyboard tracking pracuje podle výšky, kterou určujete Pitch bendem a transpozicí. Není ovlivněn změnou výšky, vyrobenou vibrátem nebo virtuálním patchem.

9. AMP EG – SYNTH/VOCODER



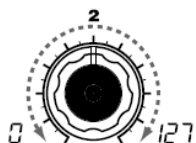
Zde můžete provést nastavení AMP EG, který aplikuje časově proměnné změny hlasitosti (obr. 9-1). Provedením nastavení AMP EG, můžete provést změny hlasitosti v čase. Požadovanou zvukovou křivku vyrobíte nastavením ADSR parametrů; tedy ATTACK (ovladač 1), DECAY (ovladač 2), SUSTAIN (ovladač 3), RELEASE (ovladač 4).

note Můžete využít AMP EG jako zdroj virtuálního patche k modulaci parametrů jiných než hlasitosti. (str. 30)



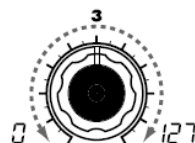
ATTACK [0...127]

Určuje dobu od Note-on (stisku klávesy) až po úroveň Attack (maximální hodnota obálky).



DECAY [0...127]

Určuje dobu od dosažení úrovně Attack, po dosažení úrovně Sustain.



SUSTAIN [0...127]

Určuje hlasitost, která se udržuje od chvíle, kdy uplyne doba Decay, do doby, než uvolníte klávesu.



RELEASE [0...127]

Určuje dobu od Note-off (uvolnění klávesy), než úroveň klesne na 0.



EG RESET [OFF, ON]

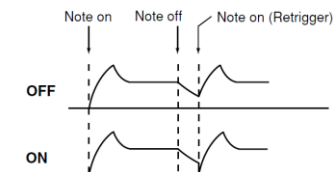
Určuje, zda bude či nebude EG resetován při druhém a následujících příkazech Note-on. Jestliže zahrajete novou notu, avšak dříve, než předchozí nota dokončila svou fázi Release, může se obálka buď spustit znovu od nuly, anebo pokračovat od aktuální hodnoty.

OFF (OFF):

Nota začne znít na aktuální úrovni EG level.

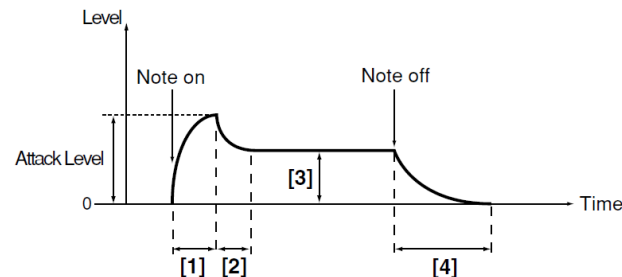
ON (ON):

Druhý příkaz Note-on se spustí na úrovni 0.

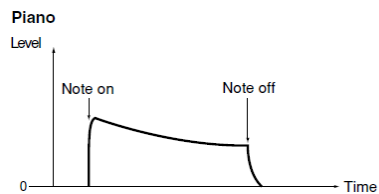


note Parametr "EG RESET" je dostupný pouze, je-li "VOICE ASSIGN" na Poly, nebo "VOICE ASSIGN" je Mono či Unison a "TRIGGER" je Multi.

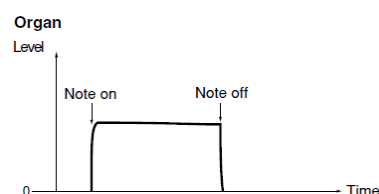
Obr. 9-1



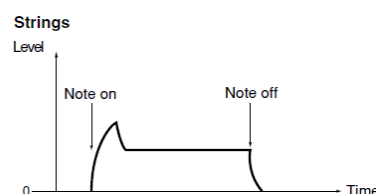
[1]: Attack Time [3]: Sustain Level
[2]: Decay Time [4]: Release Time



Piano
Attack: 0 Sustain: 0
Decay: 100 – 127 Release: 5–25

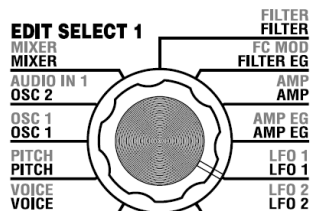


Organ
Attack: 0 Sustain: 127
Decay: — Release: 0



Strings
Attack: 40 Sustain: 75
Decay: 50 Release: 50

10. LFO 1, 11. LFO 2 – SYNTH/VOCODER

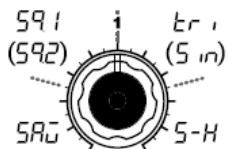


Timbrál má dva LFO (Low Frequency Oscillator).

Cyklická změna, vyrobená v LFO může modulovat různé aspekty zvuku, jako je výška, barva tónu nebo hlasitost.

Pomocí "WAVE" (1) zvolíte vzorek LFO, ovladačem 2 volíte metodu Key Sync, "TEMPO SYNC" (ovladač 3) synchronizuje cyklus LFO k tempu, a "FREQUENCY"/"SYNC NOTE" (ovladač 4) určuje frekvenci.

note LFO1 a LFO2 lze využít jako Virtual Patch zdroje k aplikaci modulace na různé parametry. (str. 30)



WAVE (LFO1) [Saw, Square1, Triangle, Sample&Hold]

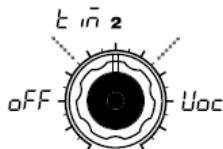
WAVE (LFO2) [Saw, Square2, Sine, Sample&Hold]

Vybere vzorek LFO.

Obr. 10-1

- Saw (5A):**
- Square1 (5Q1):**
- Square2 (5Q2):**
- Triangle (5r):**
- Sine (5in):**
- Sample&Hold (5-H):**

Amplituda se mění nepravidelně (sample & hold)

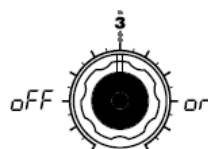


KEY SYNC [OFF, Timbre, Voice] Určuje, jak bude LFO aplikován na zvuk, když se objeví Note-on.

OFF (OFF): LFO fáze nebude při příchodu Note-on resetována.

Timbre (T in): Fáze LFO se resetuje při prvním příkazu Note-on, ve stavu, kdy není stisknuta žádná klávesa. Modulace pak bude pokračovat, jestliže se aplikuje na stejnou fázi LFO, včetně návazných Note-on.

Voice (VOC): Fáze LFO bude resetována na každý Note-on a u různých fází se bude aplikovat na každý hlas. (Obr. 10-4)



TEMPO SYNC [OFF, ON] Určuje, zda bude LFO cyklus synchronizován k tempu, nebo MIDI hodinám.

OFF (OFF): LFO nebude synchronizován. Bude fungovat na frekvenci, zadané parametrem "FREQUENCY".

ON (ON): LFO bude synchronizován k ARPEG.A "TEMPO" nebo ke zprávě MIDI Clock z externího zařízení.

note Je-li "TEMPO SYNC" na ON, výběrem LFO2 Freq (LF2) jako "DEST" v PATCH 1-4 nebude mít žádný vliv.



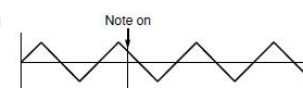
FREQUENCY [0...127] Určuje frekvenci LFO. Zvýšením hodnoty zrychlíte frekvenci. Tento parametr se zobrazí a můžete jej nastavit, jen když je "TEMPO SYNC" na Off.

SYNC NOTE [1.1...1.32] Určuje poměr LFO frekvence k tempu, zadanému pomocí ARPEG.A "TEMPO." (str. 66)

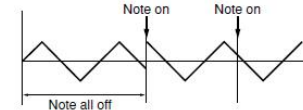
Tento parametr se zobrazí a můžete jej nastavit, jen když je "TEMPO SYNC" na ON.

- 1/1 (1. 1):** Čtyři doby / jeden cyklus.
- 1/2 (1. 2):** Čtyři doby / dva cykly.
- 1/4 (1. 4):** Jedna doba / jeden cyklus.
- 1/8 (1. 8):** Jedna doba / dva cykly.

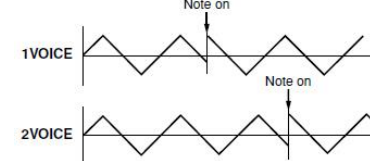
Obr. 10-2



Obr. 10-3



Obr. 10-4

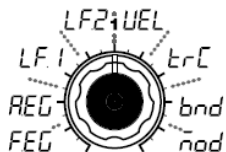
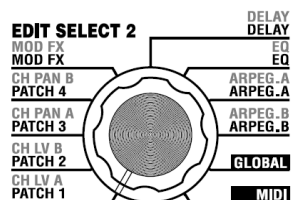


LFO (Low Frequency Oscillator)

LFO (Low Frequency Oscillator) je oscilátor, který vyrábí relativně pomalou (nízkofrekvenční) oscilaci, a využívá se pro aplikaci cyklické modulace na různé prvky zvuku. Některé typické způsoby použití LFO jsou vibrato (využívá LFO ke zvýšení a snížení výšky), wah (využívá LFO ke zvýšení a snížení cutoff frekvence) a tremolo (využívá LFO ke zvýšení a snížení hlasitosti).

LFO můžete zvolit jako Virtual Patch zdroj, vybrat požadovaný parametr jako cílový a aplikovat modulaci, čímž vyrobíte různé efekty. microKORG S nabízí několik speciálních parametrů k aplikaci modulace z LFO; pro LFO1 můžete použít OSC1 "CONTROL 2" a pro LFO2 pak PITCH "VIBRATO INT".

12. PATCH 1, 13. PATCH 2, 14. PATCH 3, 15. PATCH 4 SYNTH



SOURCE [FILTER EG, AMP EG, LFO 1, LFO 2, Velocity, KBD Track, Pitch Bend, MOD.Wheel]

Zvolí modulační zdroj. Např. pokud jste zvolili Filter EG (FEG), Filter EG bude modulační zdroj.

FILTER EG (FEG): FILTER EG
AMP EG (REG): AMP EG

LFO 1 (LF1): LFO 1

LFO 2 (LF2): LFO 2

Velocity (UEL):

Dynamika (intenzita hry na klaviaturu)

KBD Track (trC):

Keyboard tracking (poloha na klaviatuře)

note Keyboard tracking pracuje podle výšky, kterou určujete Pitch bendem a transpozicí. Není ovlivněn změnou výšky, vyrobenou vibrátem nebo virtuálním patchem.

Pitch Bend (bnd):
PITCH kolečko

MOD.Wheel (nod):
MOD kolečko



DEST [Pitch, OSC2 Tune, OSC1 Control 1, Noise Level, CutOff, Amp, Pan, LFO2 Frequency]

Určí parametr (cíl), který bude ovládaný modulací.

Např. když zvolíte Pitch (Ptc), modulace se aplikuje na celkovou výšku timbrálu.

Pitch (Ptc): Celková výška timbrálu

OSC2 Tune (2tn): OSC2 "TUNE"

OSC1 Control 1 (lct): OSC1 "CONTROL 1"

Noise Level (no5): MIXER "NOISE LEVEL"

CutOff (Cut): FILTER "CUTOFF"

Amp (ARNP): AMP "LEVEL"

Pan (PRN): AMP "PAN"

LFO2 Frequency (LF2): LFO2 "FREQUENCY"

note Je-li LFO "TEMPO SYNC" na ON, výběr LFO2 nebude mít žádný vliv.



MOD INT

[-63...63]

Určuje hloubku efektu, vyrobenou modulačním zdrojem.

S nastavením 0 nebude žádná modulace.



Příklad nastavení pro "SOURCE" a "DEST" Virtual Patch

U modulárních analogových syntezátorů, vstup nebo výstup každého modulu (oscilátoru, filtru, zesilovače, EG, LFO a dalších kontrolerů), připojeného ("patch") pomocí patch kablíku podle potřeby, umožňuje mimořádnou volnost při tvorbě zvuku. microKORG S umožňuje provádět propojení patchů "virtuálně" (tedy bez použití fyzických kablíků), takže můžete přiřadit zdroje, jako EG nebo LFO nejdůležitějším parametrům (cílům).

Příklad nastavení pro "SOURCE" a "DEST"

SOURCE [1]	DEST [2]	
Filter EG/Amp EG	Pitch	FILTER EG nebo AMP EG mění výšku celého timbrálu v čase.
Filter EG/Amp EG	Pan	FILTER EG nebo AMP EG mění panorama v čase. Nastavením dvou patchů na "MOD INT" s opačnou (+/-) hodnotou můžete vytvořit komplexnější panorama.
LFO 1/LFO 2	Pitch	Vibrato se aplikuje na frekvenci LFO1 nebo LFO2.
LFO 1/LFO 2	CutOff	Wah se aplikuje na frekvenci LFO1 nebo LFO2.
LFO 1/LFO 2	Amp	Tremolo se aplikuje na frekvenci LFO1 nebo LFO2.
LFO 1/LFO 2	Pan	Auto pan se aplikuje na frekvenci LFO1 nebo LFO2.
Velocity	Amp	Dynamika (síla úhodu na klávesy) ovlivní hlasitost.
Keyboard Track	Pan	Poloha na klaviatuře postupně mění panorama, nižší noty vlevo, a vyšší noty vpravo.
Pitch Bend	Pan	Otočením kolečkem PITCH nebo pohyb Pitch bendem posouvají zvuk doleva a doprava.
Modulation Wheel	CutOff	MOD kolečko operace nebo CC#1 budou měnit Cutoff frekvenci.
Modulation Wheel	LFO2 Frequency	MOD kolečko operace nebo CC#1 budou měnit rychlost LFO2.

Editace Vocoder programu

Přehled

Vokodér je zařízení, které analyzuje charakter (frekvenční rozsah každého pásma) signálu "modulátoru" (zpravidla lidského hlasu z mikrofonu), a aplikuje filtr s analyzovanou charakteristikou na signál "nosné" (zpravidla vzorek, vyrobený oscilátorem), čímž dodává vokálový charakter tomuto vzorku, a způsobí, že se tváří jakoby nástroj mluvil. microKORG S obsahuje 8kanálový vokodér (16 filtrů v párech). Kromě simulace klasického zvuku dávného vokodéru, můžete modifikovat zvukový charakter, nebo editovat úroveň každého frekvenčního pásma a tvořit tak skutečně originální vokodérové zvuky.

Jak vidíte na obr. v0-1, program Vocoder sestává z nosné (modifikovaný signál), modulátor (signál, který moduluje nosnou), sekci Vocoder, efekty a arpeggiator.

Nosná (Carrier)

Signál nosné, který lze zpracovat efektem Vocoder, může být interní vzorek microKORG S, zvolený OSC 1 a NOISE, nebo vzorek ze vstupu AUDIO IN 2 (LINE). Vhodné typy vzorku nosné jsou pilový vzorek, který obsahuje bohaté harmonické, a VOX WAVE, který má obdobný charakter jako lidské hlasivky.

Hlasitost OSC1/NOISE/AUDIO 2 IN se nastavuje pomocí MIXER, a na výstup jde kombinovaný signál sekce Vocoder.

Modulátor

Vstupní signál z konektoru AUDIO IN 1 (CONDENSER nebo DYNAMIC) bude modulátorem. Obecně platí, že to je nejběžnější vstup do modulátoru, ale můžete tvořit jedinečné efekty vstupem rytmických zvuků či jiných vzorků.

Sekce vokodéru (Vocoder sec.)

Sestává ze dvou sad 16-ti pásmových filtrů (ANALYSIS FILTER a SYNTHESIS FILTER) a ENVELOPE FOLLOWER.

Audio signál z konektoru AUDIO IN 1 (modulátor) je vstupem do 16 bandpass filtrů (ANALYSIS FILTER), a ENVELOPE FOLLOWER detekuje obálku hlasitosti (časově proměnné změny) každého frekvenčního pásma.

Struktura Vocoder programu

Poté je signál z interního zvukového generátoru nebo konektoru AUDIO IN 2 (nosná) vstupem do další sady 16 band-pass filtrů (SYNTHESIS FILTER), a zpracován obálkami, detekovanými ENVELOPE FOLLOWER a modulujícími nosnou s vlastnostmi hlasu, což působí dojmem, že nástroj nebo zvuk mluví (efekt vokodéru).

Rovněž je možné použít parametry "FORMANT SHIFT" nebo "CUTOFF" pro změnu každé frekvence nosné band-pass filtru. To způsobí zvýšení nebo snížení frekvenčního rozsahu křivky, přičemž se uchová charakter modulátoru, a dramaticky to ovlivní zvuk.

EFEKTY

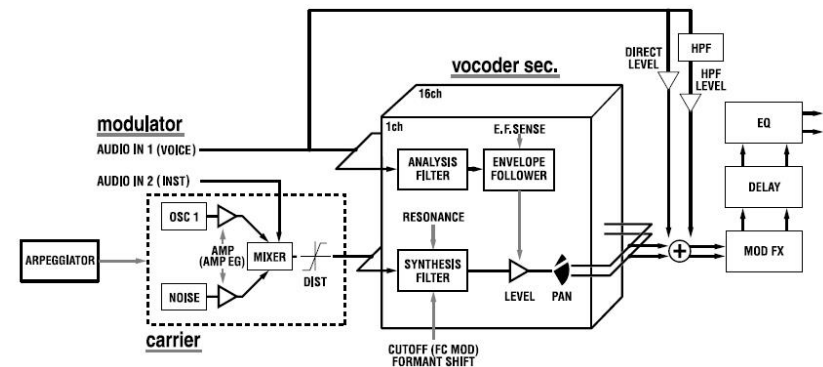
Výstup sekce vokodéru je vyslán do modulačního efektu (MOD FX) → Delay efektu (DELAY) → Ekvalizéru (EQ).

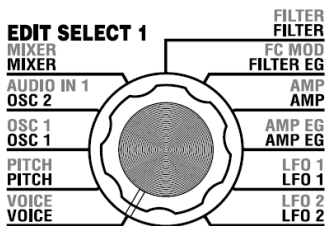
Jako modulační efekt můžete vybrat ze tří typů efektu, jako je Chorus. Jako Delay můžete vybrat ze tří typů efektu, jako je Stereo Delay. EQ je 2pásmový ekvalizér.

ARPEGGIATOR

Arpeggiator využijete při hraní vokodérovým programem. Jedná se o krokový arpeggiator se šesti typy arpeggia.

Obr. v0-1
BLOKOVÉ SCHÉMA VOKODÉRU





1. VOICE — SYNTH/VOCODER

Parametry "1. VOICE" jsou stejné jako pro programy syntezátoru s nastavením "SINGLE/LAYER" na Single (str. 16). Chcete-li použít vokodérový program, nastavte "SYNTH/VOCODER" (ovladač 1) na Vocoder (*Uc d*).

2. PITCH — SYNTH/VOCODER

Parametry "2. PITCH" jsou stejné jako pro programy syntezátoru (str. 17). Určují výšku nosné.

3. OSC1 — SYNTH/VOCODER

Zde můžete zvolit vzorek nosné.

Parametry "3. OSC1" jsou stejné jako pro programy syntezátoru (str. 18).

Výběrem jiného vzorku pro "WAVE" (ovladač 1) můžete měnit hloubku efektu. Normálně se nastaví OSC 1 "WAVE" na trojúhelníkový vzorek, který obsahuje bohatou sadu harmonických, nebo VOX WAVE, který simuluje vzorek, podobný zvuku lidských hlasivek. Případně můžete zvolit DWGS (*d 9*), a pomocí "CONTROL 2" zvolit číslo vzorku 26 (5th Wave3: pátý interval), a stiskem akordu získat bohaté zvuky.

note Příklad editace pro vokodérový program

- 1 Zadejte audio signál z mikrofonního vstupu.
Natočte ovladač EDIT SELECT do polohy AUDIO IN 1.
Otočte ovladačem 2 ("THRESHOLD"). Když otočíte ovladačem směrem doprava, ořezání zvuku proběhne snadněji. Díky tomu nebude tolik vtíravý šum, když právě nemluvíte do mikrofonu.
Poté nastavte ovladač 1 ("GATE SENSE"), takže zvuk vokodéru na výstupu nebude ořezaný nepřírozně.
Otočením ovladače 4 ("HPF GATE") doprava zdůrazníte souhlásky (např. "sykavky") v hlase na vstupu. (str. 33)
- 2 Provedte nastavení filtru.
Natočte ovladač EDIT SELECT 1 do polohy FILTER.
Ovladačem 4 určíte citlivost sledování obálky.

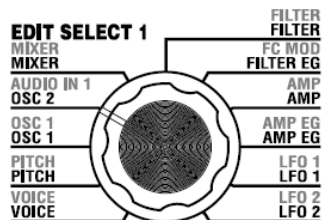
Otáčením ovladače doprava bude zvuk vokodéru narůstat plynuleji, a uvolnění bude trvat déle.

Otočením ovladače 2 ("CUTOFF") nebo ovladače 1 ("FORMANT SHIFT") změníte Cutoff frekvenci Band pass filtru nosné, což změní charakter výstupu vokodéru. (str. 35)

Natočte ovladač EDIT SELECT 2 do polohy CH LEVEL A nebo CH LEVEL B. Pomocí ovladačů 1–4 pro CH LEVEL A nebo CH LEVEL B nastavíte výstupní úrovně band pass filtru pro každý z osmi kanálů nosné.

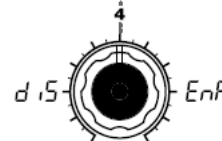
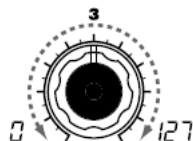
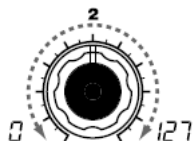
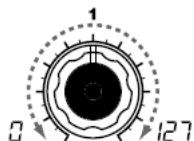
Natočte ovladač EDIT SELECT 2 do polohy CH PAN A nebo CH PAN B. Pomocí ovladačů 1–4 pro CH PAN A nebo CH PAN B nastavíte panorama výstupní úrovně Band pass filtru pro každý z osmi kanálů nosné.

4 AUDIO IN 1 – VOCODER



Tyto parametry určují vstup z AUDIO IN 1 (modulátor).

Nastavte "THRESHOLD" (ovladač 2) tak, aby šum nebylo slyšet, když mluvíte, a dále "GATE SENSE" (ovladač 1), takže zvuk vokodéru nebude ořezán nepřírozně. Pomocí "HPF LEVEL" (ovladač 3) zdůrazníte souhlásky (např. sykavky "s") ve vstupním hlase.



GATE SENSE

[0...127]

Určuje rychlost, s jakou bude Gate fungovat dle nastavení "THRESHOLD".

Nižší hodnoty tohoto nastavení způsobí, že se Gate zavře rychleji, takže zvuk vokodéru bude rovněž mizet rychleji.

Vyšší hodnoty tohoto nastavení způsobí, že se Gate zavře pomaleji, takže zvuk vokodéru bude rovněž mizet pomaleji.

note Je-li hodnota "Threshold" vyšší, efekt se aplikuje mnohem snadněji. Jestliže je hodnota Threshold 0, nedojde k žádnému efektu.

THRESHOLD

[0...127]

Určuje úroveň, na kterou bude audio signál z konektoru AUDIO IN 1 ztišený.

Zvýšením této hodnoty audio signál ztišíte. To umožňuje eliminovat jakýkoliv šum, který je patrný, když na vstupu není žádný signál.

note Pokud je však tato hodnota příliš vysoko, audio signál bude rovněž ořezaný, a bude problém aplikovat efekt vokodéru.

HPF LEVEL

[0...127]

Nastavuje hodnotu vysokofrekvenční části audio signálu na vstupu z konektoru AUDIO IN 1, přimíchané k výstupu vokodéru.

Zvýšením této hodnoty zdůrazníte tu část, která odpovídá souhláskám při hovoru nebo zpěvu.

HPF GATE [Disable, Enable]

Určuje, zda bude vysokofrekvenční část signálu z konektoru AUDIO IN 1, přimíchaná k výstupu vokodéru, propuštěna pouze během trvání Key-on (Note-on), nebo bude propuštěna vždy.

Disable (d 15):

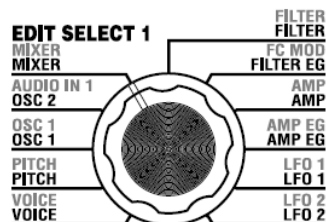
Vysokofrekvenční část signálu bude propuštěna vždy. To se hodí, když hrajete na kytaru, apod., připojené do konektoru AUDIO IN 2 efektové jednotky.

Enable (EnR):

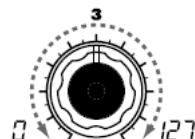
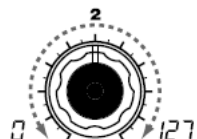
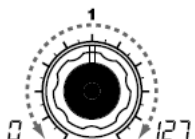
Vysokofrekvenční část signálu bude propuštěna pouze během trvání Key-on (Note-on).

Toto nastavení využijete při aplikaci efektu vokodéru pouze na interní zvukový zdroj, nebo když je připojen do AUDIO IN 2 syntezátor, apod. (Signál bude propuštěn, jakmile přijde MIDI příkaz Note-on)

5. MIXER – VOCODER



Určuje výstupní úroveň nosné. Zde zadaná úroveň pak bude vstupní úrovní do Band-pass filtru (Synthesis Filter) nosné.



OSC 1 LEVEL [0...127] **INST LEVEL [0...127]** **NOISE LEVEL [0...127]**

Určuje výstupní úroveň oscilátoru 1 (nosné).

[0...127]

Určuje výstupní úroveň signálu na vstupu z konektoru AUDIO IN

[0...127]

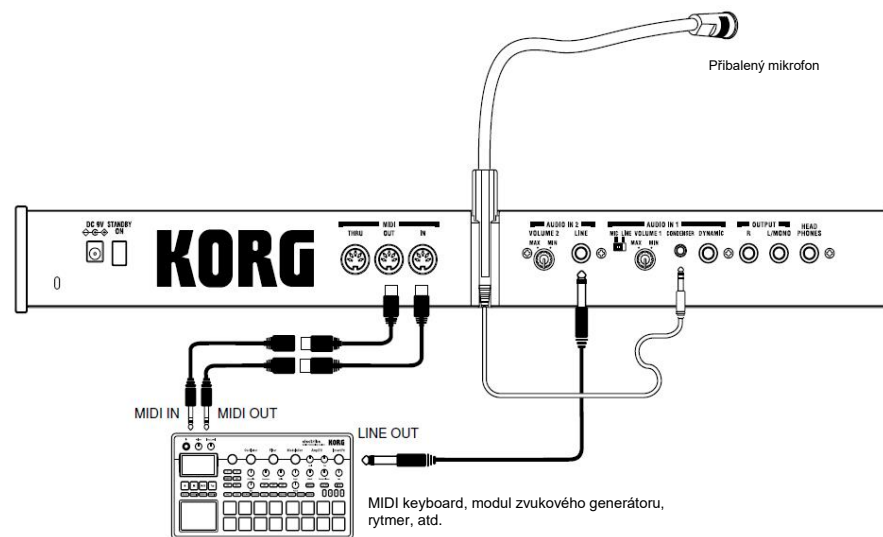
Určuje výstupní úroveň šumového generátoru.

2.

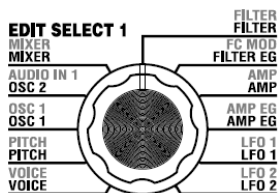
Využití signálu externího vstupu jako nosné pro vokodér

Povíme si, jak použít vstupní signál z konektoru AUDIO IN 2 **LINE** jako nosná vokodéru (signál, který je modulovaný).

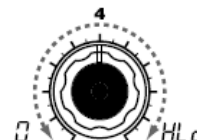
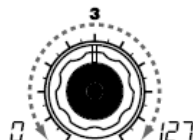
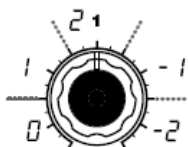
- 1 Dle popisu zapojení v "1. Hraní vokodérovým programem" a "Zpracování externího vstupního signálu" (str. 10, 21), zapojte přibalený mikrofon do konektoru AUDIO IN 1 **CONDENSER**, a výstupní konektor externího zařízení zapojte do konektoru AUDIO IN 2 **LINE**. Pomocí ovladačů **VOLUME 1** a **VOLUME 2** nastavíte úrovně, na kterých jdou audio signály na výstupy AUDIO IN 1 a 2.
- 2 Když zvýšíte hodnotu MIXER "INST LEVEL" (ovladač 2), vstupní signál z konektoru AUDIO IN 2 půjde na vstup Band pass filtru (synthesis filter) nosné.
- 3 Když zvýšíte hodnotu MIXER "OSC 1 LEVEL" (ovladač 1) a hrajete na klávesy, vzorek OSC 1 půjde na vstup Band pass filtru nosné.
- 4 Jestliže nastavíte AUDIO IN 1 "HPF GATE" (ovladač 4) na Disable (d 15), vysokofrekvenční část vstupního signálu z konektoru AUDIO IN 1 půjde na výstup vždy.



6. FILTER – VOCODER



Pomocí "FORMANT SHIFT" (ovladač 1) a "CUTOFF" (2) posunete Cutoff frekvenci každého Band pass filtru nosné ("synthesis filter"), a můžete zvýšit nebo snížit frekvenční rozsah, přičemž zachováte charakter modulátoru, pouhou změnou charakteru výstupu vokodéru. Oba tyto ovladače provádí tutéž věc, a mají stejný rozsah. FORMANT SHIFT je určen pro posun od filtru k filtru, a CUTOFF je proměnný plynule. Navíc můžete použít "E.F. SENSE" (ovladač 4) a nastavit citlivost Envelope Follower pro modulátor, chcete-li měnit plynulost fáze Attack a délku vymizení na výstupu vokodéru.



FORMANT SHIFT

[0, 1, 2, -1, -2]

Plynule posouvá prahovou frekvenci každého Band-pass filtru nosné, v jednotkách filtrů.

CUTOFF

[-63...63]

Plynule posouvá prahovou frekvenci každého Band-pass filtru nosné.

RESONANCE [0...127]

Určuje hodnotu rezonance každého Band-pass filtru nosné. Zvýšením hodnoty zdůrazníte oblast kolem cutoff frekvence.

E.F.SENSE [0...126, Hold]

Určuje citlivost Envelope Follower modulátoru. Nižší hodnota umožňuje detekci fáze attack vstupního signálu mnohem rychleji. Tab. 6-1.

Pokud zde nastavíte **Hold (HLD)**, charakter signálu na vstupu v danou chvíli, zůstane zachován. Zvuk si uchová tento charakter i nadále, bez ohledu na to, zda je cokoliv na vstupu.

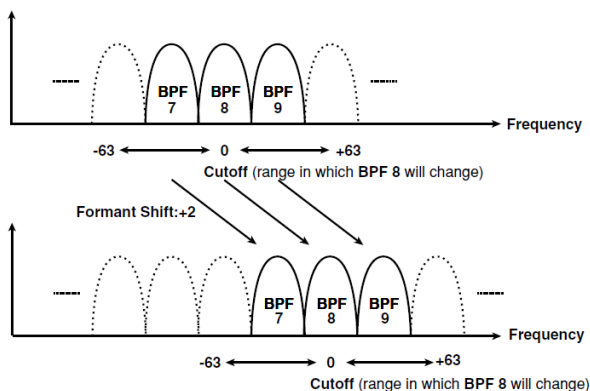
note Informace signálu, který zůstává ve stavu Hold, je možné uložit do program zápisem programu.

! Pokud je zde Hold a na vstupu není žádný signál, nebude také nic na výstupu, ačkoliv audio signál na vstup stále přichází.

note Tato hodnota bude nastavena automaticky na Hold, když stisknete klávesu **FORMANT HOLD**. Vyšší hodnoty zaručí, že zvuk vymizí přirozeněji.

"FORMANT SHIFT" a "CUTOFF"

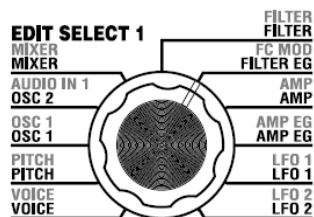
Každý parametr umožňuje měnit charakter v rozsahu dvou kroků nahoru nebo dolů (celkově čtyři kroky nahoru nebo dolů, jsou-li použity současně). Jestliže jsou oba parametry na 0, charakter bude odpovídat Cutoff frekvencím Band pass filtrů modulátoru (filtr analýzy).



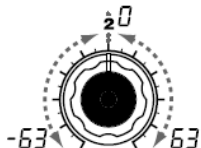
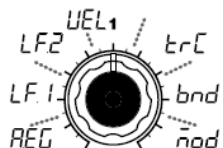
Frequency [Hz]	Band (CH)		
	Formant shift 0	Formant shift +2	Formant shift -2
39			
50			
65			
80			1/2 (CH1)
125	1 (CH1)		3 (CH2)
185	2 (CH1)		4 (CH2)
270	3 (CH2)	1 (CH1)	5 (CH3)
350	4 (CH2)	2 (CH1)	6 (CH3)
430	5 (CH3)	3 (CH2)	7 (CH4)
530	6 (CH3)	4 (CH2)	8 (CH4)
630	7 (CH4)	5 (CH3)	9 (CH5)
780	8 (CH4)	6 (CH3)	10 (CH5)
950	9 (CH5)	7 (CH4)	11 (CH6)
1150	10 (CH5)	8 (CH4)	12 (CH6)
1380	11 (CH6)	9 (CH5)	13 (CH7)
1680	12 (CH6)	10 (CH5)	14 (CH7)
2070	13 (CH7)	11 (CH6)	15 (CH8)
2780	14 (CH7)	12 (CH6)	16 (CH8)
3800	15 (CH8)	13 (CH7)	
5000	16 (CH8)	14 (CH7)	
6400		15 (CH8)	
8100		16 (CH8)	
10510			
12600			

Ačkoliv má editovatelný Band-pass filtr microKORG S osm kanálů, interně obsahuje 16 Band-pass filtrů. Těchto 16 filtrů je aranžováno v párech (pár pro každý kanál). Tabulka 6-1 udává, jak frekvence, nastavené ve "FORMANT SHIFT" a "CUTOFF", odpovídají frekvencím těchto 16 filtrů.

7. FC MOD – VOCODER



Tyto parametry určují modulační zdroj, který bude měnit Cutoff frekvenci nosné Band-pass filtru (synthesis filter), a také hloubku modulace. Když např. nastavíte modulační zdroj "SOURCE" (ovladač 1) na AMP EG (A.EG) a pomocí "INTENSITY" (ovladač 2) nastavíte hloubku efektu, AMP EG způsobí změny zvuku.



SOURCE [AMP EG, LFO 1, LFO 2, Velocity, KBD Track, Pitch Bend, MOD.Wheel]

Zvolí modulační zdroj, který bude aplikován na "CUTOFF" Band-pass filtru nosné. Např. když jste zvolili AMP EG (*REG*), Amp EG bude modulační zdroj.

AMP EG (*REG*): AMP EG

LFO 1 (*LFO 1*): LFO 1

LFO 2 (*LFO 2*): LFO 2

Velocity (*VEL*):

Dynamika (intenzita hry na klaviaturu)

KBD Track (*trC*):

Keyboard tracking (poloha na klaviatuře)

Pitch Bend (*bnd*):

PITCH kolečko

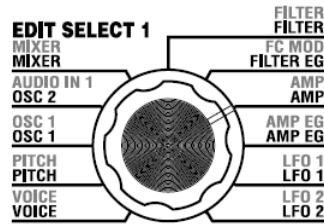
MOD.Wheel (*mod*):

MOD kolečko

INTENSITY [-63...63]

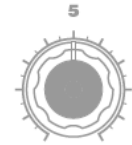
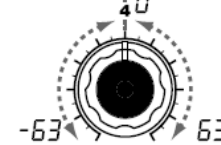
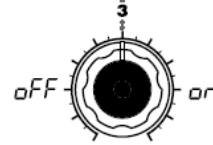
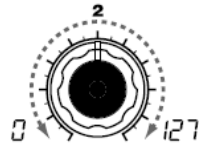
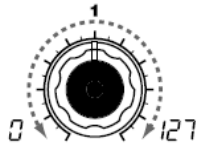
Určuje hloubku modulace, která se aplikuje na "CUTOFF" Band-pass filtru nosné.

8. AMP – VOCODER



Tyto parametry udávají hlasitost. "LEVEL" (ovladač 1) určuje hlasitost interního zvukového zdroje (OSC 1, NOISE) nosné. "KBD TRACK" (ovladač 4) určuje, jak Keyboard tracking ovlivní hlasitost a "DISTORTION" (ovladač 3), zda bude zdroj zkreslený.

"DIRECT LEVEL" (ovladač 2) určuje výstupní úroveň zvuku ze vstupu AUDIO IN 1.



LEVEL [0...127]
Určuje hlasitost interního zvukového generátoru (OSC1, NOISE) nosné.

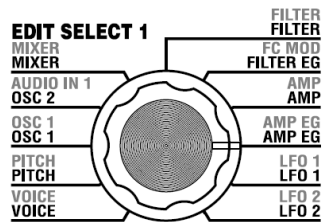
DIRECT LEVEL [0...127]
Určuje hlasitost audio signálu na výstupu přímo z AUDIO IN 1.

DISTORTION [OFF, ON]
Určuje, zda se zkreslení aplikuje na OSC 1, NOISE, i signál z AUDIO IN 2.
OFF (OFF):
Zkreslení je vypnuto.
ON (ON):
Zkreslení je zapnuto.

KBD TRACK [-63...63]
Určuje, jak moc keyboard tracking ovlivní hlasitost. S kladnou hodnotou (+), se hlasitost v oblasti nad C4 zvýší, a pod C4 se sníží. Se zápornou hodnotou (-) se hlasitost hraní nad C4 sníží, a pod C4 se zvýší.

note Keyboard Track pracuje podle výšky, kterou určujete Pitch bendem a nastavením "TRANPOSE". Není ovlivněn změnou výšky, vyrobenou vibrátem nebo virtuálním patchem.

9. AMP EG – SYNTH/VOCODER

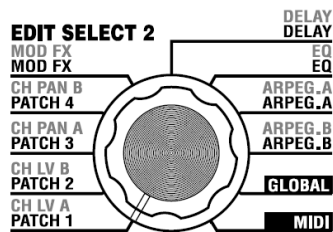


Parametry "9. AMP EG" jsou stejné, jako pro syntezátorový program (str. 28). Udávají tvar AMP EG, který tvoří časově proměnnou změnu hlasitosti interního zdroj zvuku nosné (OSC 1, NOISE). Virtuální patche nejsou dostupné, když použijete vokodérový program.

10. LFO 1, 11. LFO 2 – SYNTH/VOCODER

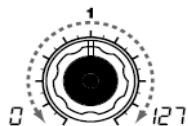
Parametry "10. LFO1" a "11. LFO2" jsou stejné jako pro programy syntezátoru (str. 29). Cyklické změny, vyrobené LFO lze aplikovat jako modulaci na interní zvukový zdroj nosné (OSC 1, NOISE). Virtuální patche nejsou dostupné, když použijete vokodérový program.

12. CH LEVEL A, 13. CH LEVEL B – VOCODER



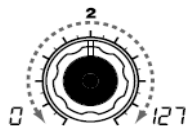
Tyto parametry určují panorama každého z osmi kanálů Band-pass filtru (SYNTHESIS FILTER) nosné (str. 35). Umožňuje nastavit výstupní úroveň interního zdroje zvuku nosné (OSC 1, NOISE).

note Je-li potřeba, můžete inicializovat (127) úroveň všech kanálů Band-pass filtru v jediném kroku. (str. 61)



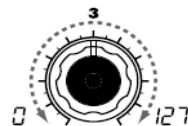
CH 1 LEVEL

[0...127]



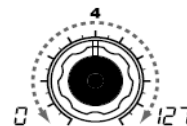
CH 2 LEVEL

[0...127]



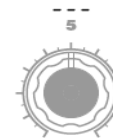
CH 3 LEVEL

[0...127]



CH 4 LEVEL

[0...127]



CH 5 LEVEL

[0...127]

CH 6 LEVEL

[0...127]

CH 7 LEVEL

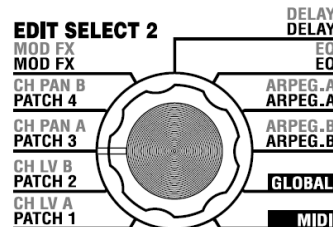
[0...127]

CH 8 LEVEL

[0...127]

Tyto parametry určují výstupní úroveň každého z osmi kanálů Band-pass filtru nosné.

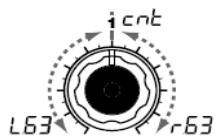
14. CH PAN A, 15. CH PAN B – VOCODER



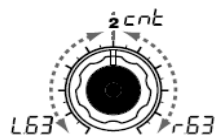
Tyto parametry určují panorama každého z osmi kanálů Band-pass filtru (SYNTHESIS FILTER) nosné (str. 35).

Umožňuje nastavit stereo pozici interního zdroje zvuku nosné (OSC 1, NOISE).

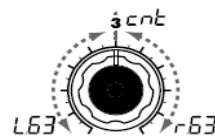
note Je-li potřeba, můžete inicializovat (vystředit) panorama všech kanálů Band-pass filtru v jediném kroku. (str. 61)



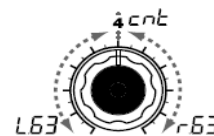
CH 1 PAN [L63...Center...R63]



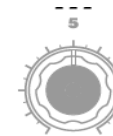
CH 2 PAN [L63...Center...R63]



CH 3 PAN [L63...Center...R63]



CH 4 PAN [L63...Center...R63]



CH 5 PAN [L63...Center...R63]

CH 6 PAN [L63...Center...R63]

CH 7 PAN [L63...Center...R63]

CH 8 PAN [L63...Center...R63]

[L63...Center...R63]

Tyto parametry určují panorama každého z osmi kanálů Band-pass filtru nosné. L63 (*L63*) is far left, Center (*c*) is center, and R63 (*R63*) is far right.

Přehled

Výstup ze sekce Amp syntezátorového nebo vokodérového programu je vyslán do modulačního efektu (MOD FX) → Delay efektu (DELAY FX) → Ekvalizéru (EQ). (str. 15 obr. 0-1, → str. 31 obr. v0-1)

Typ modulačního efektu můžete editovat a Delay efektem dotvořit požadovaný zvuk stejným způsobem, jako když editujete parametry filtru nebo zesilovače. Pomocí efektů můžete zvuk upravit různými způsoby. Poté pomocí 2pásmového EQ dotvoříte finální úpravy zvuku, dříve než bude zvuk odeslán na výstupy L/R. Chcete-li obejít libovolný z efektů, nastavte hloubku FX (nebo EQ gainu) na nulu.

Modulační typ efektu (MOD FX)

Vyberte jeden ze tří efektů: Chorus/Flanger, Ensemble, nebo Phaser.

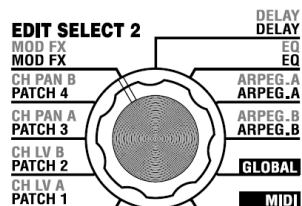
Delay effect (DELAY FX)

Vyberte jeden ze tří efektů: Stereo Delay, Cross Delay, nebo L/R Delay.

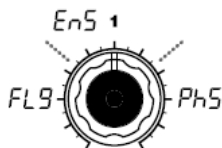
Equalizer (EQ)

Jedná se o 2band EQ.

16. MOD FX – SYNTH/VOCODER



Modulační efekt aplikuje různé typy cyklických změn na originální zvuk. Toho můžete využít, chcete-li zvuku dodat větší hloubku, nebo vytvořit dojem, že hraje více zvukových zdrojů současně. Dále můžete použít LFO modulaci pro simulaci cyklických změn provedených hráčem na nástroji, jako jsou dechové efekt na dechovém nebo strunném nástroji. "TYPE" (ovladač 1) volí typ modulačního efektu, "EFFECT DEPTH" (ovladač 3) nastavuje hloubku a hodnotu zpětné vazby modulačního efektu. "LFO SPEED" (ovladač 2) určuje rychlost modulace.



TYPE [Flanger/Chorus, Ensemble, Phaser]

Výběr typu efektu.

Flanger/Chorus (FLG):

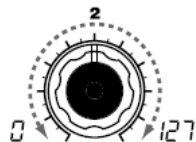
Tento efekt moduluje Delay time vstupního signálu a tím prohloubí a celkově prohřeje zvuk. Vyšší hodnota "EFFECT DEPTH" vyrobí efekt Flanger.

Ensemble (EnS):

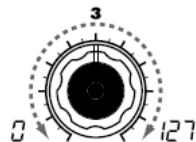
Tento efekt využívá několik jednotek Chorus a tím dodává zvuku hloubku a prostorovost.

Phaser (PhS):


Tento efekt plynule moduluje fázi zvuku, tím že zvuk rozpohybuje, a způsobí dojem posuvu a kroužení.



LFO SPEED [0...127]
Určuje rychlost modulačního efektu LFO.

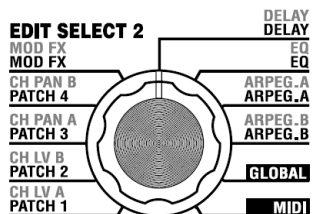


EFFECT DEPTH [0...127]
Určuje hloubku modulačního efektu a velikost zpětné vazby. Zvýšením této hodnoty prohloubíte modulační efekt a dále zvýšíte zpětnou vazbu. Nechcete-li efekt použít, nastavte „0“.

 Příliš vysoké hodnoty tohoto parametru mohou způsobit, že bude zvuk zkreslený.

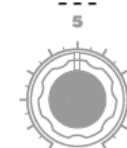
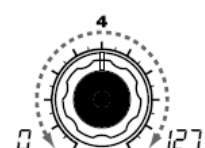
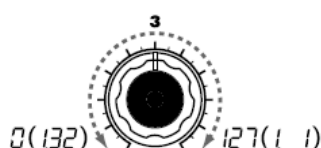
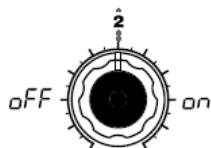
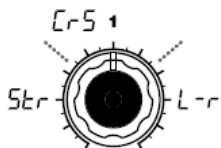


17. DELAY – SYNTH/VOCODER



Delay efekt simuluje zpoždění, jak cestuje zvuk prostorem.

"TYPE" (ovladač 1) určuje typ efektu Delay. "DELAY DEPTH" (ovladač 4) určuje hloubku efektu Delay a velikost zpětné vazby. "TEMPO SYNC" (ovladač 2) určuje, zda bude Delay time synchronizován k tempu, zadanému arpeggiátorem nebo externím MIDI hodinovým signálem.



TYPE [Stereo Delay, CrossDelay, L/R Delay]

TEMPO SYNC [OFF, ON]
Určuje, zda Delay time

DELAY TIME [0...127]
Nastavuje dobu

DELAY DEPTH [0...127]

Volí typ Delay.

Stereo Delay (Ster):
Stereo Delay (obr. 17-1)

Cross Delay (L-r):
Stereo Delay, kdy se mění levý a pravý kanál zpětné vazby. V Layer programu je efektivní nastavení panorama obou timbrálů doleva nebo doprava. (Obr. 17-2)

L/R Delay (L-r):
Toto nastavení je Delay, jehož zpožděný zvuk jde střídavě vlevo a vpravo. (Obr. 17-3)

bude synchronizován k tempu.

OFF (OFF):
Delay off (není synchronizován). Delay funguje podle nastavené hodnoty "DELAY TIME".

ON (ON):
Delay on (synchronizován). Delay bude synchronizován k ARPEG.A "TEMPO" nebo ke zprávě MIDI Clock z externího zařízení.

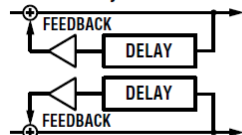
Tento parametr je dostupný pouze, je-li "TEMPO SYNC" na OFF.

SYNC NOTE [1.32...1.1]
Určuje poměr Delay time vůči hodnotě ARPEG.A "TEMPO". (str. 66)
Tento parametr je dostupný pouze, je-li "TEMPO SYNC" na ON.

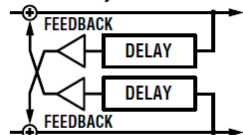
Určuje hloubku Delay a velikost zpětné vazby. Zvýšením této hodnoty prohloubíte efekt Delay a dále zvýšíte zpětnou vazbu. Nechcete-li Delay použít, nastavte „0“.

! Příliš vysoké hodnoty tohoto parametru mohou způsobit, že bude zvuk zkreslený.

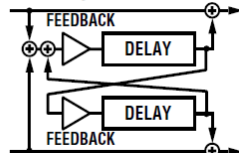
Obr. 17-1
Stereo Delay



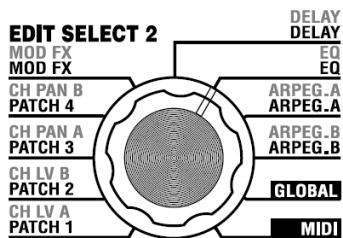
Obr. 17-2
Cross Delay



Obr. 17-3
L/R Delay

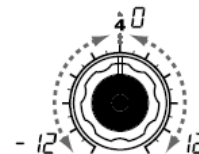
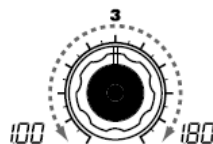
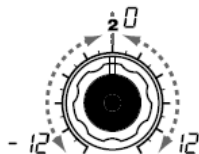
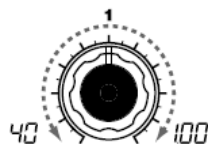


18. EQ – SYNTH/VOCODER



Jedná se o 2band EQ. Pomocí EQ FREQ (ovladače 1 a 3 zadáte frekvenci, kterou potřebujete upravit, a pomocí ovladačů 2 a 4 určíte zesílení každého frekvenčního pásma.

⚠ Příliš vysoké hodnoty ekvalizéru mohou způsobit, že bude zvuk na výstupu zkreslený.



LOW EQ FREQ. [40Hz...1.00kHz]

Nastavuje frekvenci basového pásma EQ.

LOW EQ GAIN [-12...12]

Nastavuje hodnotu zesílení nebo ořezání basového pásma.

HI EQ FREQ. [1.00kHz...18.0kHz]

Nastavuje frekvenci výškového pásma EQ.

HI EQ GAIN [-12...12]

Nastavuje hodnotu zesílení nebo ořezání ekvalizéru.

Editace Arpeggiatoru

Struktura arpeggiatoru

Přehled

Arpeggiator microKORG S je vybaven šesti typy arpeggia. Můžete nastavit dobu trvání (Gate time) a intervaly mezi notami, hranými arpeggiátorem. Nastavení arpeggiatoru určujete pomocí parametrů ARPEG.A a ARPEG.B.

Každý z osmi kroků v nastavení ARPEG.A a ARPEG.B můžete zapnout/vypnout pomocí "step arpeggiatoru", a tím rozšířit další možnosti pro hraní. (Viz str. 11, kde je více informací o použití krokového arpeggiatoru).

Výběr timbrálu(ů), který bude znít v arpeggiu

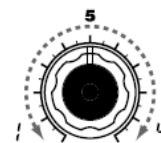
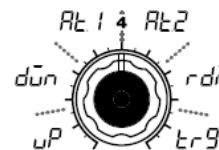
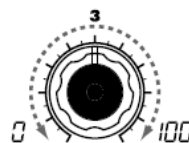
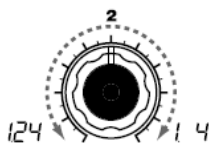
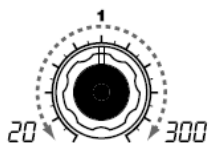
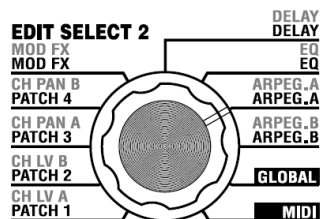
U programu syntezátoru, který využívá dva timbrály (Layer) můžete zvolit, které timbrály budou v arpeggiatoru hrát. To určujete pomocí ARPEG.B "TARGET TIMBRE" (ovladač 5). Můžete arpeggiovat oba timbrály, nebo pouze timbrál 1 či 2.

Synchronizace stupně LFO 1/2 nebo Delay time efektu Delay, k tempu arpeggiatoru

Synchronizací stupně LFO 1/2 k tempu arpeggia, můžete aplikovat modulaci, synchronizovanou k tempu. Dále můžete zadat časový parametr efektu Delay, dle poměru k tempu, takže Delay time zůstane na odpovídající úrovni, i když změníte tempo arpeggia. To se konkrétně hodí při živém hraní. (str. 66)

Jestliže lze arpeggiator microKORG S synchronizovat k externímu MIDI sekvenceru, můžete určovat stupeň LFO 1/2 nebo Delay time externího MIDI sekvenceru. (str. 50)

19. ARPEG. A – SYNTH/VOCODER



TEMPO [20...300]

Určuje tempo arpeggia. Zvýšením této hodnoty zrychlíte tempo arpeggia.

note Je-li MIDI "CLOCK" nastaven na External, nebo Auto v případě externího vstupu, bude tato hodnota ignorována a arpeggiator bude synchronizován k externímu signálu MIDI Clock.

RESOLUTION [1/24...1/4]

Určuje rozlišení (vzdálenost not od sebe) vzhledem k tempu, zadanému ovladačem "TEMPO". (str. 66)

1/24 (I.24):
Arpeggio bude hrát v 16tinových triolách v zadaném tempu.

1/16 (I.16):
Arpeggio bude hrát v 16-tinách v zadaném tempu.

1/12 (I.12):
Arpeggio bude hrát v osminových triolách v zadaném tempu.

1/8 (I.8):
Arpeggio bude hrát v osminách v zadaném tempu.

1/6 (I.6):
Arpeggio bude hrát ve čtvrtových triolách v zadaném tempu.

1/4 (I.4):
Arpeggio bude hrát ve čtvrtinách v zadaném tempu.

GATE [0...100]

Určuje dobu trvání (gate time) arpeggiováných not v procentech (%).

S nastavením 0, bude každá nota extrémně krátká.

S nastavením 100 bude každá nota trvale znít, až do dalšího kroku.

TYPE [Up, Down, Alternate 1, Alternate 2, Random, Trigger]

Volí typ arpeggia. (Obr. 19-1)

Up (uP):
Noty budou hrány souvisle od nízkých výšek po vysoké.

Down (dún):
Noty budou hrány souvisle od vysokých výšek po nízké.

Alternate 1 (Alt 1):
Směry nahoru a dolů se budou střídát.
(Nejvyšší a nejnižší noty zazní jednou).

Alternate 2 (Alt 2):
Směry nahoru a dolů se budou střídát.
(Nejvyšší a nejnižší noty zazní 2x).

Random (r-dn):
Noty budou hrány náhodně.

Trigger (t-r-g):
Noty, které držíte, budou hrány souvisle dle tempa a časování v "RESOLUTION". Nastavení "RANGE" bude ignorováno.

note Pokud držíte více not (♯)

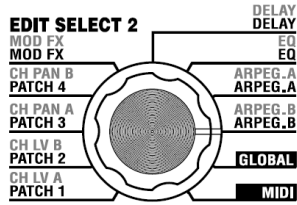
RANGE [1...4]

Určuje rozsah oktáv, ve kterém bude arpeggio hrát.

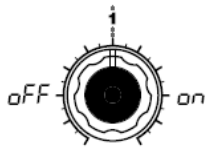
Obr. 19-1

(\) než je maximální polyfonie tímbrálu, budou hrány nejnižší výšky, které držíte, až do maximální polyfonie.

20. ARPEG. B – SYNTH/VOCODER



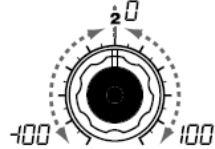
Zde můžete provést další nastavení arpeggia. "LAST STEP" (ovladač 4) určuje počet kroků arpeggia. "LATCH" (ovladač 1) udává, jestli arpeggiator bude fungovat, když uvolníte klávesy, "SWING" (ovladač 2) určuje dojem rotace, a "KEY SYNC" (ovladač 3) udává, jak bude arpeggiator synchronizován k vaší hře na klávesy. Krom toho, "TARGET TIMBRE" (ovladač 5) určuje, zda bude timbrál(y) Layer Synth programu znít v arpeggiatoru.



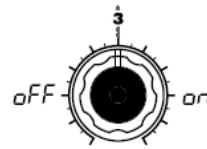
LATCH [OFF, ON]
Určuje, jak se bude arpeggiator chovat, když zvednete ruce z klaviatury.

OFF (OFF):
Arpeggiator se zastaví, jakmile uvolníte klávesy.

ON (ON):
Arpeggiator bude hrát dál, i když uvolníte klávesy.



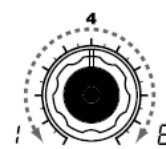
SWING [-100...100]
Určuje procentuálně (%), jak budou sudé noty arpeggia posunuty v časování vzhledem k první notě. (Obr. 20-1)



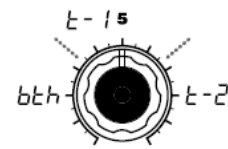
KEY SYNC [OFF, ON]
Určuje, zda bude arpeggiator synchronizován ke klaviatuře. Je-li On, arpeggiator se vždy spustí od začátku šablony, jakmile stisknete klávesy. Jestliže hrajete v doprovodu jiných nástrojů, tuto funkci využijete k zajištění srovnání patternu arpeggia k počátku taktu.

OFF (OFF):
Sync off (není synchronizován).

ON (ON):
Sync on (je synchronizován).



LAST STEP [1...8]
Určuje počet platných kroků (maximální počet kroků) arpeggiatoru.



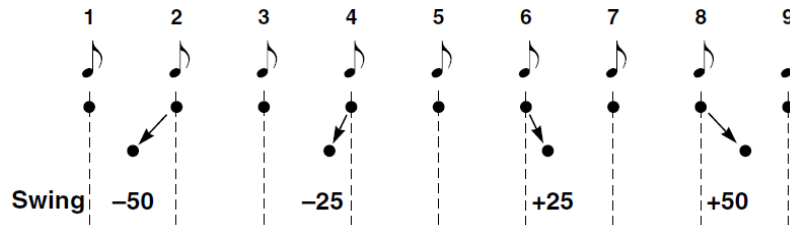
TARGET TIMBRE [Both, Timbre 1, Timbre 2]
Určí timbrál(y), který bude znít v arpeggiu. Lze definovat jen pro program Layer.

Both (bt h):
V arpeggiu budou znít oba timbrály.

Timbre 1 (t - 1):
V arpeggiu bude znít pouze timbrál 1.

Timbre 2 (t - 2):
V arpeggiu bude znít pouze timbrál 2.

Obr. 20-1
Je-li Resolution = 1/8



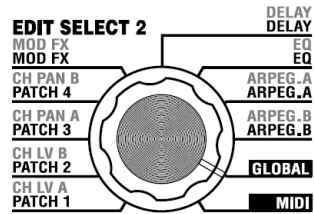
Celkové nastavení (GLOBAL)

GLOBAL struktura

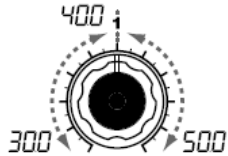
Přehled

Sekce GLOBAL umožňuje provést celkové nastavení microKORG S. Takže i když je možné individuálně nastavit výšku jednotlivých programů Synth nebo Vocoder, můžete dále upravit výšku GLOBAL ("MASTER TUNE" a "MASTER TRANSPOSE") a tím upravit ovlivnit výšku všech programů. Jestliže hrajete na microKORG S v doprovodu jiných nástrojů, pomocí "MASTER TUNE" doladíte výšku nástroje. Chcete-li transponovat výšku hraného songu, pomocí nastavení "MASTER TRANSPOSE". V případě, že používáte více programů v jednom songu, je snadné jednoduše nastavit GLOBAL místo úpravy výšky jednotlivých programů. Zde můžete také upravit způsob, jakým vaše dynamická hra na klaviaturu ovlivní celkovou dynamiku. Pokud chcete, aby vaše dynamická hra ovlivnila parametry, jako je hlasitost, nastavte "VELOCITY CURVE" na Curve (*CrU*). Popř. můžete zadat konstantní dynamiku, takže např. hlasitost nebude vaší dynamikou vůbec ovlivněna. Krom toho, nastavení GLOBAL umožňuje zadat směrování MIDI IN/OUT v microKORG S, nebo určit, zda signál na vstupu z AUDIO IN projde na výstup beze změny.

21. GLOBAL

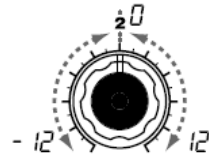
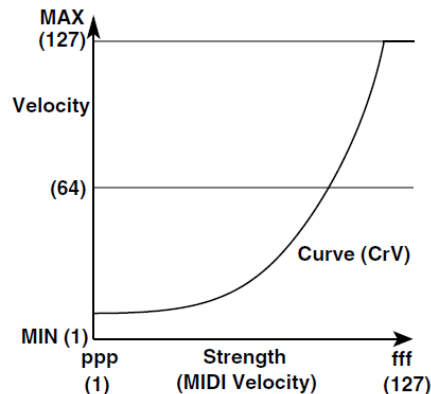


Zde můžete provést celková nastavení microKORG S. "MASTER TUNE" (ovladač 1) a pomocí "MASTER TRANSPOSE" (ovladač 2) upravit výšku. "VELOCITY CURVE" (ovladač 3) udává dynamiku, "SPEAKER" (ovladač 4) určuje, zda microKORG S bude znít přes integrované ozvučení, a "AUDIO IN THRU" (ovladač 5), zda vstupní signál z AUDIO IN půjde na výstup přímo.

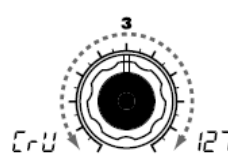


MASTER TUNE [30.0...50.0]
Nastavuje celkovou výšku v krocích 0.1 Hz a rozmezí 430.0 Hz to 450.0 Hz, kde A4 je referenční výška. (Nejvyšší cifra "4" se nezobrazuje)
Využijete toho, pokud potřebujete doladit výšku microKORG S k jiným nástrojům.

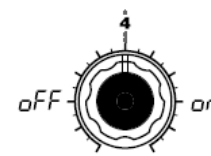
Obr. 21-1



MASTER TRANSPOSE [-12...12]
Nastavuje celkovou výšku v krocích půltónů (100 centů) v rozsahu jedné oktávy nahoru nebo dolů.
Využijete, chcete-li transponovat podle songu, který zní.

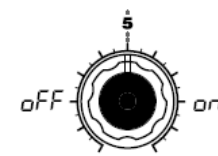


VELOCITY CURVE [Curve, 1...127]
Určuje jak ovlivní dynamika (síla úhozu) hlasitost a zvuk.
Vyberte nastavení, vhodné pro vaše potřeby.
Curve (CrV):
Normální křivka. (Obr. 21-1)
1...127:
Pevně daná dynamika bude vysílána tak, jak ji specifikujete zde, nehladě na sílu úhozu.



SPEAKER [OFF, ON]
Určuje, zda audio signál půjde na výstup z integrovaných reproduktorů.
OFF (oFF):
Vestavěný systém ozvučení je vypnutý.
ON (oN):
Vestavěný systém ozvučení je zapnutý.

Podle hlasitosti a programu, může microKORG S vibrovat nebo zvuk může způsobovat vibrace. V tom případě stáhněte hlasitost nebo pošlete výstup do sluchátek či externího monitoru.



AUDIO IN THRU [OFF, ON]
Určuje, zda půjde vstupní signál z AUDIO IN na výstup přímo.
OFF (oFF):
Signál na výstup nepůjde.
ON (oN):
Signál na výstup půjde.
Toto nastavení se neukládá. Uloží se až příkazem Write. Při zapnutí nástroje je vždy vypnutý, ve stavu OFF. Během editace, vždy svítí ORIGINAL VALUE.

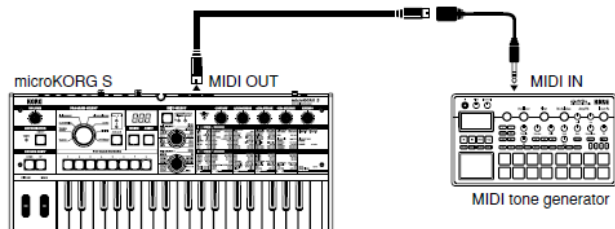
Použití microKORG S s jinými MIDI zařízeními (MIDI)

Přehled

Zde můžete provádět MIDI nastavení microKORG S. MIDI (Musical Instrument Digital Interface) je univerzální standard, umožňující výměnu dat pro hru a dalších informací mezi elektronickými hudebními nástroji a počítači či jinými přístroji. Pokud pomocí MIDI kabelů propojíte dva či více MIDI zařízení, data hry mohou procházet mezi nimi, dokonce i když jsou vyrobeny různými výrobci. microKORG S umožňuje přiřadit čísla Control Change (MIDI CC#) hlavním parametrům, které ovlivňují zvuk a ovládají tyto parametry z externího MIDI sekvenceru, zatímco hrajete tóny z generátoru. Můžete také využít přiřazené ovladače 1–5 nebo klávesy k vysílání zpráv Control Change a ovládat tak externí MIDI zařízení. Můžete synchronizovat arpeggiator, LFO nebo Delay time microKORG S k MIDI hodinám externího MIDI sekvenceru.

Zapojení MIDI zařízení/počítače

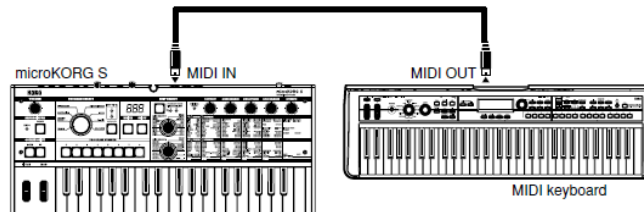
Ovládání externího MIDI zvukového generátoru z microKORG S Jestliže chcete využívat klaviaturu, kontrolery a arpeggiator microKORG S ke hraní nebo ovládání externího MIDI zvukového modulu, použijte MIDI kabel a propojte MIDI OUT konektor microKORG S do MIDI IN konektoru externího MIDI zvukového modulu.



MIDI u microKORG S

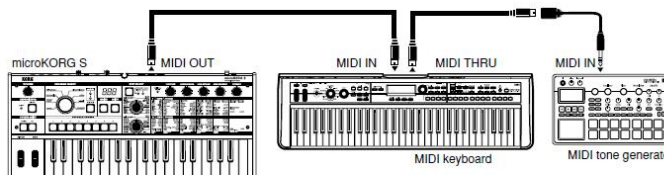
Ovládání zvukového generátoru microKORG S z externího MIDI zařízení

Chcete-li hrát nebo ovládat zvukový generátor microKORG S z externí MIDI klaviatury nebo sekvenceru, atd., MIDI kabelem propojte MIDI OUT konektor externího MIDI zařízení do MIDI IN konektoru microKORG S.

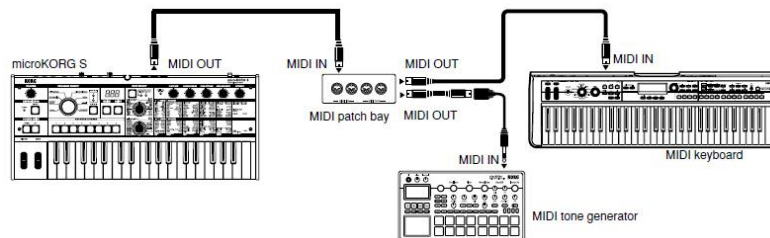


Ovládání dvou či více externích MIDI zvukových generátorů z microKORG S

Konektor MIDI THRU využijete pro současné ovládání více MIDI zařízení. (Tento typ zapojení však doporučujeme využít pro max. tři zařízení. Jestliže potřebujete zapojit větší počet MIDI zařízení, využijte k tomu MIDI Patch bay, jak vidíte na druhém schématu níže).



MIDI Patch bay využijete k ovládání více MIDI zařízení.

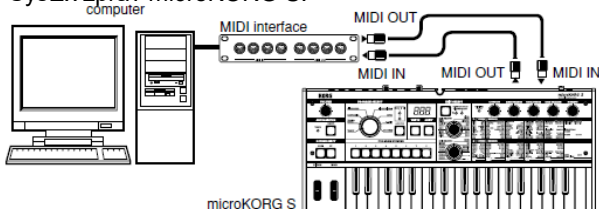


MIDI u microKORG S

Zapojení externího MIDI sekvenceru nebo počítače, atd.

Na klaviaturu microKORG S můžete hrát a svou hru nahrávat na externím MIDI sekvenceru/ počítači (připojenému přes MIDI rozhraní), a pak tento nahraný záznam přehrávat pomocí zvukového generátoru microKORG S (např. využít microKORG S jako vstupní klaviaturu a MIDI zvukový generátor). K tomu je potřeba příslušně propojit MIDI OUT a MIDI IN microKORG S a externího MIDI sekvenceru/ počítače.

⚠ Některé USB-MIDI převodníky nezvládají vysílání i přijímání MIDI SysEx zpráv microKORG S.



MIDI související nastavení

Nastavení MIDI kanálu

Chcete-li komunikovat s připojeným externím MIDI zařízením, musíte nastavit MIDI kanál microKORG S tak, aby odpovídal MIDI kanálu externího zařízení.

- 1 Nastavte MIDI kanál microKORG S.
Ovladač EDIT SELECT 2 nastavte do polohy MIDI, a ovladačem 1 ("MIDI CH") nastavte MIDI kanál. (str. 51)
- 2 Nastavte MIDI kanál připojeného externího MIDI zařízení.
(Pokyny, jak nastavit vysílací kanál externího MIDI zařízení, viz uživatelský manuál externího MIDI zařízení)

Nastavení MIDI "POSITION"

MIDI "POSITION" u microKORG S umožňuje specifikovat, jak budou MIDI IN/OUT interně směrovány. Tím určíte, jak budou ovlivněna MIDI data nastavením "MASTER TRANSPOSE," "VELOCITY CURVE",

"OCTAVE SHIFT" a nastavení arpeggiatoru. (str. 47)

- Normálně, při ovládání externího MIDI zvukového generátoru z microKORG S nastavíte "POSITION" na POST KBD (*PoS*). Různá nastavení, vypsaná výše, ovlivní MIDI data, která jsou vysílána. Přijímaná data budou zpracována jako "MASTER TRANSPOSE": 0, "VELOCITY CURVE": Curve (*CrU*) a OCTAVE SHIFT: 0.
- Normálně při ovládání zvukového generátoru microKORG S z externího MIDI zařízení nastavíte "Position" na PRE TG (*PrE*). Různá nastavení, vypsaná výše, ovlivní MIDI data, která jsou přijímána (s výjimkou "OCTAVE SHIFT", který se zpracuje jako 0).

Vysílaná data budou zpracována jako "MASTER TRANSPOSE": 0 a "VELOCITY CURVE": Curve (*CrU*).

Nastavení funkce SHIFT "MIDI FILTER"

Můžete určit, zda budou zprávy Program Change, Pitch Bend, Control Change a SysEx vysílány nebo přijímány. (str. 61)

Nastavení funkce SHIFT "CONTROL CHANGE"

Zprávy Control Change můžete přiřadit hlavním parametrům, které ovlivňují zvuk a využít externí MIDI zařízení k provedení stejných operací, jako když pracujete s ovladači a klávesami microKORG S. Nebo naopak, můžete pracovat s knoby a tlačítky microKORG S a ovládat tak externí MIDI zařízení. (str. 62)

MIDI nastavení "LOCAL" při zapojení externího MIDI sekvenceru nebo počítače

Pokud noty zní dvojitě, když zapojíte microKORG S do externího MIDI sekvenceru nebo počítače, vypněte Local (MIDI "LOCAL" OFF). (str. 51) Pokud microKORG S zapojíte do externího MIDI sekvenceru nebo počítače a nastavení Echo Back externího MIDI sekvenceru či počítače zapnete a Local Control microKORG S je rovněž zapnutý, pak data hry, generovaná při hraní na klávesy microKORG S budou vysílána do externího MIDI sekvenceru a objeví se také ozvěnou ze zvukového generátoru microKORG S podruhé.

MIDI u microKORG S

Abyste zabránili každé notě, aby zazněla 2x, jednou z kláves a podruhé ze sekvenceru, musíte nastavit Local Control microKORG S na off.

Nahrávání MIDI výstupu z arpeggiatoru microKORG S do externího MIDI sekvenceru nebo počítače

Zapojte MIDI OUT konektor microKORG S do MIDI IN konektoru externího MIDI sekvenceru / počítače a MIDI IN konektor microKORG S zapojte do MIDI OUT konektoru externího MIDI sekvenceru / počítače. (str. 49)
Poté vypněte Local Control u microKORG S (MIDI "LOCAL" OFF), a zapněte Echo back externího MIDI sekvenceru/ počítače.

Nahrávání notových dat arpeggiatoru do externího MIDI sekvenceru nebo počítače

Nastavte MIDI "POSITION" u microKORG S na Post KBD (*Pos*).
Zapněte arpeggiator microKORG S, hrajte na klávesy a nahrávejte dat not do externího MIDI sekvenceru/ počítače. Je-li na stránce GLOBAL parametr "Position" na POST KBD, pak MIDI data Note, vyrobená arpeggiátorem budou na výstupu z microKORG S a budou nahrána (str. 47). Během přehrávání vypněte arpeggiator u microKORG S.

Nahrávání pouze arpeggiem spouštěných not na externím MIDI sekvenceru/ počítači, a využití arpeggiatoru microKORG S během přehrávání

Nastavte MIDI "POSITION" u microKORG S na Pre TG (*PrE*).
Zapněte arpeggiator microKORG S, hrajte na klávesy a nahrávejte dat not do externího MIDI sekvenceru/ počítače. Je-li MIDI "POSITION" nastaveno na Pre TG (*PrE*), jako MIDI data budou vysílány pouze noty, které aktuálně hrajete na klávesy, avšak data MIDI Note, generovaná arpeggiátorem vysílána nebudou. Každopádně, data MIDI Note, zkopírovaná (echo) z externího MIDI sekvenceru/ počítače (u kterého je funkce Echo back zapnutá) budou spouštět arpeggiator u microKORG S s příslušným arpeggiem. (str. 47)

Během přehrávání zapněte arpeggiator u microKORG S.

Synchronizace arpeggiatoru

Hodnota MIDI "CLOCK" určuje, zda arpeggiator microKORG S bude brán jako Master (ovládající zařízení) nebo Slave (podřízené zařízení).

note Informace o nastavení synchronizace externího MIDI zařízení, viz manuál zařízení.

Využití microKORG S jako Master a externího MIDI zařízení jako Slave

Zapojte MIDI OUT konektor microKORG S do externího MIDI IN konektoru u MIDI zařízení (str. 48). Pokud nastavíte MIDI "CLOCK" na Internal (*int*), microKORG S bude Master, a bude vysílat řídicí zprávy MIDI Clock. Nastavte své externí MIDI zařízení tak, aby přijímalo externí MIDI Clock signál. Externí MIDI zařízení (sekvencer, rytmer, apod.) bude fungovat podle tempa, zadaného položkou ARPEG.A "TEMPO".

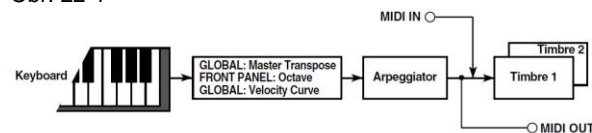
Použití externího MIDI zařízení jako Master a microKORG S jako Slave

Zapojte MIDI IN konektor microKORG S do MIDI OUT konektoru externího MIDI zařízení (str. 48). Pokud jste nastavili MIDI "CLOCK" na External (*Ext*), microKORG S bude fungovat jako Slave.

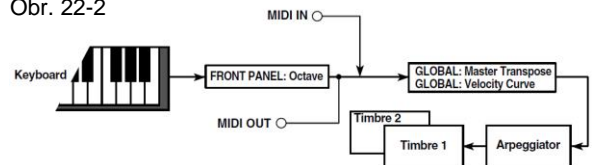
Arpeggiator microKORG S bude synchronizován k tempu externího MIDI zařízení (sekvenceru, rytmeru, apod.).

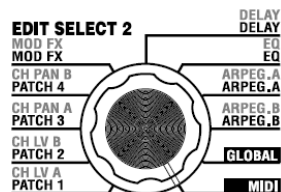
note Jestliže nastavíte MIDI "CLOCK" na Auto (*Aut*), microKORG S bude fungovat automaticky, díky nastavení External, je-li přijímán signál MIDI Clock z externího MIDI zařízení, zapojeného do konektoru MIDI IN. Jinak bude microKORG S fungovat s nastavením Internal.

Obr. 22-1



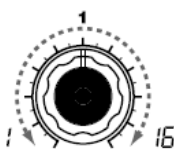
Obr. 22-2





22. MIDI

Zde můžete provádět MIDI nastavení microKORG S.



MIDI CH

[1...16]

Určuje MIDI kanál. Pokud si přejete vysílat zprávy Program change nebo System Exclusive přes MIDI, nastavte globální MIDI kanál tak, aby odpovídal MIDI kanálu připojeného MIDI zařízení.



LOCAL

[OFF, ON]

Zapíná/ vypíná nastavení Local on/off.

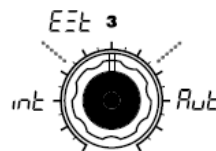
OFF (OFF):

S tímto nastavením jsou kontrolery, jako klaviatura a modulační kolečko, interně odpojeny od sekce zvukového generátoru.

Toto nastavení zabrání tomu, aby noty zněly 2x, když je připojený sekvencer a data hry se vrací ze sekvenceru. (Echo back je aktivní, když jsou data hry vysílána při hraní na microKORG S a jsou vrácena do microKORG S ze sekvenceru).

ON (ON):

Toto nastavení zvolte, pokud využíváte microKORG S samostatně.



CLOCK

[Internal, External, Auto]

Určuje, jak bude microKORG S synchronizován k připojenému externímu MIDI zařízení (sekvenceru, rytmeru, apod.). Je-li zapnuto LFO 1/2 nebo DELAY "TEMPO SYNC" na ON, stupeň LFO a Delay time budou rovněž synchronizovány stejným způsobem, jako arpeggiator.

Internal (int):

Arpeggiator bude synchronizován k interním hodinám (zadaným položkou "TEMPO"). Toto nastavení zvolte, pokud používáte microKORG S samostatně, nebo když používáte microKORG S jako Master (řídící zařízení), takže externí MIDI zařízení bude synchronizováno k signálu MIDI Clock z microKORG S.

External (EXT):

Arpeggiator microKORG S bude synchronizován MIDI Clock signálem z externího MIDI zařízení, připojeného do konektoru MIDI IN. (↗)



POSITION

[Post KBD, Pre TG]

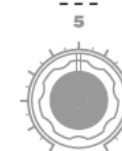
Určuje interní směrování MIDI IN/OUT v microKORG S. Toto nastavení ovlivní způsob, jakým budou MIDI data vysílána a přijímána, a jak bude arpeggiator s těmito daty nakládat. (↗)

(↘)

Auto (Aut):

microKORG S bude synchronizován MIDI Clock signálem z externího MIDI zařízení, připojeného do konektoru MIDI IN. Normálně to funguje v případě použití nastavení Internal.

note Více o nastavení synchronizace k externímu MIDI zařízení, viz Uživatelský manuál použitého zařízení.



Post KBD (PoS):

V této poloze budou přichozí MIDI data vysílána do timbrálů, aniž by byla ovlivněna nastavením globálním nebo transpozicí na čelním panelu, a nebudou spouštět arpeggiator. Data z klaviatury budou konvertována podle interního nastavení, směrována přes arpeggiator (noty arpeggiatoru jsou vysílána jako MIDI data), a pak vysílána do MIDI OUT konektoru. (Obr. 22-1)

(Pre TG (PrE):

Přichozí MIDI data budou ovlivněna globálním nastavením, a budou fungovat jako spouštěcí (trigger) noty arpeggiatoru. Data, vyrobená klaviaturou budou vysílána na MIDI OUT konektor, aniž by došlo k ovlivnění nastavením jiným, než OCTAVE SHIFT (noty arpeggiatoru NEJSOU vysílána přes MIDI). (Obr. 22-2)

Vysílané a přijímané zprávy microKORG S

❑ MIDI kanály

MIDI používá 16 kanálů (1–16). MIDI zprávy mohou být vysílány a přijímány, jestliže přijímající kanál odpovídá kanálu vysílajícího zařízení. MIDI zprávy, jako Note-on/off a Pitch bend jsou vysílány a přijímány na MIDI kanálu, zadaném hodnotou MIDI "MIDI CH".

❑ Note-on/off

Note-on [9n, kk, vv], Note-off [8n, kk, vv]

(n: kanál, kk: číslo noty, vv: dynamika)

Jestliže hrajete na klávesy microKORG S, jsou vysílány zprávy Note-on/off. Zpráva Note-off Velocity je vyslána pevně na 64, ale není přijímána.

Jestliže je MIDI "POSITION" na Post KBD (PoS), zprávy Note-on/off budou vysílány arpeggiátorem, pokud běží.

❑ Program change

Program change [Cn, pp]

(n: kanál, pp: číslo programu)

Bank Select (CC#00) [Bn, 00, mm]

Bank Select (CC#32) [Bn, 20, bb]

(n: kanál, mm: horní byty čísla banky, bb: dolní byty čísla banky)

Když přepnete program u microKORG S, budou vysílány zprávy Bank select a Program change, odpovídající zvolenému číslu programu 1 - 256 (A.11 d.88).

Podobně, jakmile microKORG S přijme zprávu Bank select nebo Program change, program se změní. (Voice Name List)

Pokud chcete vysílat a přijímat zprávy Program change, nastavte SHIFT funkci "MIDI FILTER" na PROGRAM CHANGE Enable (P-E). Pokud je zde nastaveno Disable (P-d), zprávy Program change nebudou vysílány ani přijímány.

❑ Pitch bend

Pitch bend change [En, bb, mm]

(n: kanál, bb: dolní cifry, mm: horní cifry)

Když přijdou zprávy Pitch bend, zachová se Pitch bend podle nastavení PITCH "BEND RANGE". Pitch bend využijete u Virtual Patche pro Synth program, nebo jako FC MOD modulační zdroj pro vokodérový program. V tom případě zpráva zafunguje jako modulační zdroj, kde mm=64, bb=00 bude 0 (uprostřed) v rozmezí -127 až +127. (Tato zpráva je přijata na kanálu timbrálu). Když pohnete ovladačem PITCH u microKORG S, bude vyslána zpráva Pitch Bend Change na MIDI kanál ("MIDI CH").

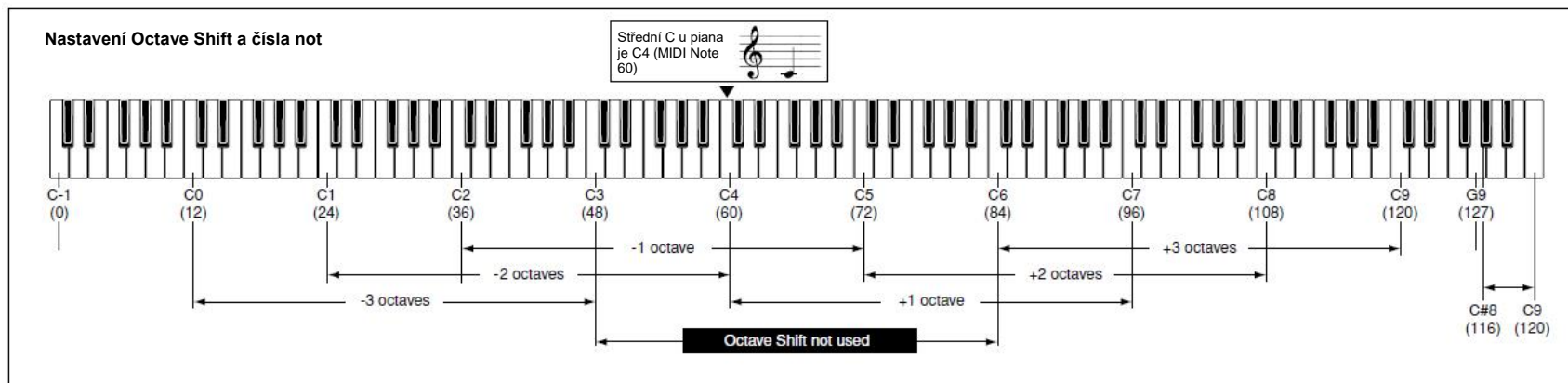
Chcete-li vysílat a přijímat změny Pitch bendu, nastavte na stránce MIDI FILTER hodnotu "Pitch Bend" na Enable (b-E). Pokud je zde nastaveno Disable (b-D), změny Pitch bendu nebudou vysílány ani přijímány.

❑ Control changes

Control change [Bn, cc, vv]

(n: kanál, cc: control change no., vv: hodnota)

Použijete-li ovladače 1–5 k editaci určitých parametrů, nebo když stisknete konkrétní klávesy či pohnete kolečkem MOD, bude vyslána přiřazená zpráva Control change. Naopak, když je přijata zpráva Control change, odpovídající nastavení ovladačů 1-5, ovlivní to příslušný kontroler nebo ovládaný parametr.



Vysílané a přijímané zprávy microKORG S

Chcete-li vysílat a přijímat zprávy Control change, nastavte na stránce MIDI FILTER hodnotu "CONTROL CHANGE" na Enable (C-E). Pokud je zde nastaveno Disable (C-d), zprávy Control change nebudou vysílány ani přijímány.

• Modulation depth (CC#01) [Bn, 01, vv]

Pokud přijde zpráva Modulation depth, změní se hloubka vibrata LFO2, podle hodnoty, zadané pro PITCH "VIBRATO INT". Pokud je hodnota přijaté zprávy na maximu (127), vibrato se aplikuje na celý rozsah výšky, zadaný parametrem "VIBRATO INT". Pokud je přijatá hodnota 0, žádné vibrato se neaplikuje.

Když pohnete ovladačem MOD u microKORG S, bude vyslána zpráva Modulation Depth na MIDI kanál ("MIDI CH").

• Volume (CC#07) [Bn, 07, vv]

Jestliže přiřadíte zprávu Control change (CC#07 – volume) parametru AMP "LEVEL", lze přijímat zprávy Volume a ovládat tak hlasitost.

• Panpot (CC#10) [Bn, 0A, vv]

Jestliže přiřadíte zprávu Control change (CC#10 – pan) parametru AMP "PANPOT", lze přijímat zprávy a ovládat stereo pozici zvuku.

Přiřazení zpráv Control change ovladačům a klávesám

Pomocí SHIFT funkce "CONTROL CHANGE" lze přiřadit Control change v rozmezí CC#00–CC#95 hlavním parametrům, odpovídajícím ovladačům a klávesám na panelu. Pokud pohnete přiřazeným ovladačem nebo stisknete klávesu, vyšle se odpovídající zpráva Control change. Je-li aktivní funkce Performance Edit, lze přijímat zprávy Control change odpovídajícího parametru.

Během přijímání zpráv Control change z externího zařízení, microKORG S se bude chovat podle hodnot Control change, jako když pohnete příslušným ovladačem nebo klávesou (str. 56 "Přiřazení Control change ovladačům a klávesám microKORG S"). Krom toho, když použijete klávesu **TIMBRE SELECT** na panelu k přepnutí timbrálů, bude vyslána zpráva Timbre Select, vyznačující, který timbrál je aktuálně zvolen. Pokud microKORG S přijme zprávu Timbre Select, přepne timbrály podle hodnoty zprávy. (0: Timbre 1, 1: Timbre 1&2 (Sync), 2–127: Timbre 2).

Můžete využít SHIFT funkci "CONTROL CHANGE" Timbre Select a přiřadit Control change také hodnotě Timbre Select.

Sync control

První zpráva Note-on bude synchronizována k LFO, jehož "KEY SYNC" = Timbre (L 127). Nicméně, chcete-li odlišit ručně zahrané Note-on/off od těch, které jsou opakovány automaticky arpeggiátorem, arpeggiator microKORG S bude vysílat zprávu Sync Control v okamžiku Note-on (je-li MIDI "POSITION" na Post KBD(POS)).

Zprávu Control change využijete pro zprávu Sync Control, zadanou Shift funkcí "Control Change".

Použijete-li Sync Control pro aplikaci synchronizace na LFO, může se stát, že každá nota arpeggia postoupí o krok v náhodně zvoleném LFO.

Umlčení všech not na daném kanále

• All note off (CC#123) [Bn, 7B, 00] (hodnota 00)

Je-li přijata zpráva All Note Off, všechny aktuálně znějící noty tohoto kanálu se vypnou. Některý zvuk může přetrvávat, díky nastavení obálky.

• All sound off (CC#120) [Bn, 78, 00] (hodnota 00)

Je-li přijata zpráva All Note Off, všechny aktuálně znějící noty tohoto kanálu se vypnou. Zatímco All Note Off způsobí vymizení noty postupně, příkaz All Sound Off umlčí zvuk okamžitě.

Nicméně, tato zpráva je určena pro použití v případě nebezpečí, a nikoliv během normálního hraní.

Resetování všech kontrolerů na daném kanále

• Reset all controllers (CC#121) [Bn, 79, 00] (hodnota 00)

Pokud je přijata zpráva Reset All Controllers, všechny hodnoty kontrolerů, aktuálně aktivních na tomto kanálu, budou resetovány. Některé parametry, přiřazené pomocí Virtual Patch resetovány nebudou.

□ Vyslané a přijaté parametry přes NRPN

Ovladače a klávesy, jiné než uvedené výše, jsou přiřazeny NRPN (Non Registered Parameter No.). Zprávy NRPN můžete volně využít pro hudební nástroj libovolného výrobce či model.

Edítace NRPN se provádí následujícím způsobem.

- 1 Použijte NRPN MSB (CC#99) [Bn, 63, mm] a NRPN LSB (CC#98) [Bn, 62, rr] (n: channel, mm, rr: parameter no. horní a dolní byte) k výběru parametru.
- 2 Zadanými daty MSB (CC#6) [Bn, 06, mm] (n: channel, mm: parameter value) určíte hodnotu.

note U microKORG S lze využít pouze MSB k zadání dat.

Ovládání arpeggiatoru

Je-li nastavení arpeggiatoru upraveno klávesami nebo ovladači na čelním panelu, vyslány budou následující NRPN zprávy. Pokud tyto jsou tyto NRPN zprávy přijaty, odpovídajícím způsobem se změní nastavení arpeggiatoru. Tyto zprávy jsou vysílány a přijímány na globálním MIDI kanálu ("MIDI CH"). Jaký je vzájemný vztah mezi hodnotami zpráv a hodnot parametrů microKORG S, viz tabulku.

Vysílané a přijímané zprávy microKORG S

- **ON/OFF:** [Bn, 63, 00, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]
- **RANGE:** [Bn, 63, 00, Bn, 62, 03, Bn, 06, mm]
- **LATCH:** [Bn, 63, 00, Bn, 62, 04, Bn, 06, mm]
- **TYPE:** [Bn, 63, 00, Bn, 62, 07, Bn, 06, mm]
- **GATE:** [Bn, 63, 00, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm] (n: kanál, mm: hodnota parametru)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Hodnota (vyslaná)	Hodnota (přijátá)
ON/OFF	00(00)	02(02)	0: OFF, 127: ON	0...63: OFF, 64...127: ON
RANGE	00(00)	03(03)	0: 1 Octave, 1: 2 Octave, 2: 3 Octave, 3: 4 Octave	0: 1 Octave, 1: 2 Octave, 2: 3 Octave, 3...127: 4 Octave
LATCH	00(00)	04(04)	0: OFF, 127: ON	0...63: OFF, 64...127: ON
TYPE	00(00)	07(07)	0: Up, 26: Down, 51: Alt1, 77: Alt2, 102: Random, 127: Trigger	0...21: Up, 22...42: Down, 43...63: Alt1, 64...85: Alt2, 86...106: Random, 107...127: Trigger
GATE	00(00)	10(0A)	Viz nezávislou tabulku (hodnoty GATE)	Viz nezávislou tabulku (hodnoty GATE)

Hodnoty GATE

Value (transmit, received)	Gate Time [%]	Value (transmit, received)	Gate Time [%]	Value (transmit, received)	Gate Time [%]	Value (transmit, received)	Gate Time [%]	Value (transmit, received)	Gate Time [%]
0, 1	000	27	021	54	042	80, 81	063	107	084
2	001	28, 29	022	55	043	82	064	108	085
3	002	30	023	56, 57	044	83	065	109, 110	086
4, 5	003	31	024	58	045	84	066	111	087
6	004	32	025	59	046	85, 86	067	112	088
7	005	33, 34	026	60	047	87	068	113, 114	089
8	006	35	027	61, 62	048	88	069	115	090
9, 10	007	36	028	63	049	89	070	116	091
11	008	37, 38	029	64	050	90, 91	071	117	092
12	009	39	030	65	051	92	072	118, 119	093
13	010	40	031	66, 67	052	93	073	120	094
14, 15	011	41	032	68	053	94, 95	074	121	095
16	012	42, 43	033	69	054	96	075	122	096
17	013	44	034	70	055	97	076	123, 124	097
18, 19	014	45	035	71, 72	056	98	077	125	098
20	015	46	036	73	057	99, 100	078	126	099
21	016	47, 48	037	74	058	101	079	127	100
22	017	49	038	75, 76	059	102	080		
23, 24	018	50	039	77	060	103	081		
25	019	51	040	78	061	104, 105	082		
26	020	52, 53	041	79	062	106	083		

Když např. chcete zapnout/ vypnout arpeggiator z externího MIDI sekvenceru, proveďte následující nastavení.

Off: CC#99: 0, CC#98: 2, CC#6: 0...63 On: CC#99: 0, CC#98: 2, CC#6: 64...127

Další ovládání

Ovladače a klávesy na panelu, jiné než pro vysílání a přijímání zprávy NRPN arpeggiatoru. Tyto zprávy jsou vysílány a přijímány na globálním MIDI kanálu ("MIDI CH"). Jaký je vzájemný vztah mezi hodnotami zpráv a hodnot parametrů microKORG S, viz tabulku.

Ovládání VIRTUAL PATCH 1–4 SOURCE

- **PATCH 1 SOURCE:** [Bn, 63, 04, Bn, 62, 00, Bn, 06, mm]
- **PATCH 2 SOURCE:** [Bn, 63, 04, Bn, 62, 01, Bn, 06, mm]
- **PATCH 3 SOURCE:** [Bn, 63, 04, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]
- **PATCH 4 SOURCE:** [Bn, 63, 04, Bn, 62, 03, Bn, 06, mm] (n: kanál, mm: hodnota parametru)

Ovládání VIRTUAL PATCH 1–4 DESTINATION

- **PATCH1 DESTINATION:** [Bn, 63, 04, Bn, 62, 08, Bn, 06, mm]
- **PATCH2 DESTINATION:** [Bn, 63, 04, Bn, 62, 09, Bn, 06, mm]
- **PATCH3 DESTINATION:** [Bn, 63, 04, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]
- **PATCH4 DESTINATION:** [Bn, 63, 04, Bn, 62, 0B, Bn, 06, mm] (n: kanál, mm: hodnota parametru)

Ovládání FC MOD zdroje vokodérového programu FILTER

- **FC MOD SOURCE:** [Bn, 63, 04, Bn, 62, 00, Bn, 06, mm] (n: kanál, mm: hodnota parametru)

Synth Parameter	Vocoder Parameter	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value (transmitted)	Value (received)
PATCH 1 SOURCE	FC MOD SOURCE	04(04)	00(00)	0: F.E.G.will not be transmitted FC MOD SOURCE	0...15: F.E.G. 16...31: A.E.G/FC MOD SOURCE will be transmitted 0...31: A.E.G.
PATCH 2 SOURCE	_____	04(04)	01(01)	18: A.E.G. 36: LFO1, 54: LFO2	32...47: LFO1, 48...63: LFO2,
PATCH 3 SOURCE	_____	04(04)	02(02)	72: VELOCITY, 90: KBD TRACK	64...79: VELOCITY, 80...95: KBD TRACK,
PATCH 4 SOURCE	_____	04(04)	03(03)	108: [MOD], 126: [PITCH]	96...111: [MOD], 112...127: [PITCH]
PATCH 1 DESTINATION	_____	04(04)	08(08)	0: PITCH, 18: OSC2 PITCH	0...15: PITCH, 16...31: OSC2 PITCH
PATCH 2 DESTINATION	_____	04(04)	09(09)	36: OSC1 CTRL1, 54: NOISE LEVEL	32...47: OSC1 CTRL1
PATCH 3 DESTINATION	_____	04(04)	10(0A)	72: CUTOFF, 90: AMP, 108: PAN	48...63: NOISE LEVEL 64...79: CUTOFF
PATCH 4 DESTINATION	_____	04(04)	11(0B)	126: LFO2 FREQ	80...95: AMP, 96...111: PAN
					112...127: LFO2 FREQ

Ovládání CH PARAM

Pomocí CH PARAM (CH LEVEL a CH PAN) můžete ovládat filtr syntézy.


- **Channel Level 1...16ch:** [Bn, 63, 04, Bn, 62, 10...1F, Bn, 06, mm] (n: kanál, mm: hodnota parametru)

Vocoder Parameter	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value (transmitted)	Value (received)
CH [01] LEVEL	04(04)	16(10)	CH LEVEL: 0...127	CH LEVEL: 0...127
CH [02] LEVEL	04(04)	18(12)		
CH [03] LEVEL	04(04)	20(14)		
CH [04] LEVEL	04(04)	22(16)		
CH [05] LEVEL	04(04)	24(18)		
CH [06] LEVEL	04(04)	26(1A)		
CH [07] LEVEL	04(04)	28(1C)		
CH [08] LEVEL	04(04)	30(1E)		

- **Channel Pan 1...16ch:** [Bn, 63, 04, Bn, 62, 20...2F, Bn, 06, mm] (n: kanál, mm: hodnota parametru)

Vysílané a přijímané zprávy microKORG S

Vocoder Parameter	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value (transmitted)	Value (received)
CH [01] PAN	04(04)	32(20)		
CH [02] PAN	04(04)	34(22)		
CH [03] PAN	04(04)	36(24)		
CH [04] PAN	04(04)	38(26)		
CH [05] PAN	04(04)	40(28)	CH PAN: 01: L63, 2: L62, 63: L01 64: CNT, 65: R01...127: R63	CH PAN: 01: L63, 2: L62, 63: L01 64: CNT, 65: R01...127: R63
CH [06] PAN	04(04)	42(2A)		
CH [07] PAN	04(04)	44(2C)		
CH [08] PAN	04(04)	46(2E)		

 Jestliže vysíláte tyto parametry mezi dvěma jednotkami microKORG S, nastavte je na stejné hodnoty programu.

Zprávy System Exclusive

microKORG S formát

F0: exclusive status

42: Korg ID

3n: [n=0—F] MIDI kanál

00 01 40: microKORG S model ID

ff: function ID (typ zprávy)

F7: end of exclusive

Universal system exclusive


Zprávy System Exclusive zahrnují speciální kategorii zpráv, jejichž účel je oficiálně daný. Ty nazýváme Univerzální SysEx zprávy.

Z těchto zpráv microKORG S podporuje Master Volume a Master Fine Tuning.

Master volume [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: dolní byte hodnoty, mm: horní byte hodnoty, [mm, vv=7F, 7F] is Max, [mm, vv=00, 00] je 0)

Je-li přijata zpráva Master Volume, microKORG S nastaví celkovou hlasitost.

 Je-li GLOBAL "AUDIO IN THRU" na ON, vstupní signál AUDIO IN 1/2 nebude ovlivněn hodnotou Master Volume.

Master fine tuning [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(Hodnota 8192 [mm, vv=40, 00] je střed (0 cent, A4=440.0Hz), 4096 [mm, vv=20, 00] je -50 centů a 12288 [mm, vv=60, 00] je +50 centů).

Je-li přijata zpráva Master Fine Tuning, pak hodnota, zadaná pro parametr "Master Tune" na stránce GLOBAL u microKORG S bude ignorována a celková výška bude určena přijatými daty.

Vysílání nastavení zvuku, apod. (Data Dump)

Programová data a globální data můžete vysílat jako MIDI Exclusive data. Akce vysílání MIDI Exclusive dat do externího MIDI zařízení se nazývá Dumping dat. Provedením datového dumpingu, můžete ukládat různé typy dat do externího MIDI zařízení, nebo přepsat zvuky či nastavení druhých jednotek microKORG S. Dumping dat lze provést u microKORG S takto.

- Pomocí SHIFT funkce "MIDI DATA DUMP" zvolíte data, která chcete vyslat (1PROG, PROG, GLOBAL, ALL), a provedete dumping dat. 1PROG provede dumping pouze dat zvoleného programu. Jakmile microKORG S přijme tento dumping, nastavení aktuálně zvoleného programu se přepíše podle těchto přijatých dat. V tom případě se nebudou data ukládat, dokud nespustíte operaci Write. PROG provede dumping dat všech programů, uložených v paměti. GLOBAL provede dumping globálních dat (GLOBAL, MIDI, a nastavení některých SHIFT funkcí str. 58). ALL provede dumping všech programů, současně s globálními daty. Jakmile dorazí dumping PROG, GLOBAL ALL do microKORG S, data budou přepsána přímo v interní paměti; takže už nemusíte spouštět operaci Write.
- Je-li z externího zařízení přijat požadavek na dumping, microKORG S vyšle dumping dat, která požadujete.

note Pokud chcete, aby microKORG S přijal dumping dat, vypněte SHIFT funkci "WRITE PROTECT" OFF (σ^FF), a pro MIDI FILTER nastavte "SYSTEM EXCLUSIVE" na Enable ($\bar{E}-\bar{E}$). Pokud je zde nastaveno Disable ($\bar{E}-d$), datový dumping nebude přijímán. Pokud si přejete získat "MIDI Implementaci", která zahrnuje podrobnosti v MIDI SysEx formátu, kontaktujte dealera Korg.

note microKORG S může přijímat pouze dumping dat parametrů, jež sdílí s microKORGem. Podrobnosti o sdílených parametrech, viz "MIDI Implementace".

Zprávy v reálném čase

Spuštění/ zastavení arpeggiatoru

Je-li arpeggiator u microKORG S synchronizován k zapojenému externímu MIDI zařízení, budou systémové realtime zprávy Start a Stop ovládat arpeggiator.

Start [FA]

Jakmile dorazí zpráva Start [FA], arpeggiator se spustí od výšky nejdříve zahrané noty.

Vysílané a přijímané zprávy microKORG S

Stop [FC]


Je-li přijata MIDI zpráva Stop [FC], arpeggiator se zastaví. (Není však vypnutý; arpeggiator se znovu spustí, jakmile zahrajete další noty).

Ovladače/ klávesy na čelním panelu Přiřazení Control change

Příkazy Control change můžete přiřadit jednotlivým ovladačům/ Klávesám na čelním panelu microKORG S, takže změny ve zvuku, provedené ovladači/ klávesami, můžete vyslat jako data hry.

note Blíže o přiřazení zpráv Control change ovladačům a klávesám microKORG S, viz str. 62.

note Ostatní parametry lze přiřadit kontrolerům Synth a Vocoder.

 Jestliže používáte dva microKORG S k vysílání a přijímání těchto parametrů, musíte nastavit programy pro vysílání a přijímání stejné.

	Synth Parameter	Vocoder Parameter	Initial	Value (transmitted)	Value (received)
PITCH	Portamento	Portamento	CC#05	0...127	0...127
OSC 1	Wave	Wave	CC#77	0:Saw, 18: Square, 36: Tri, 54: Sin, 72: Vox Wave 90: DWGS, 108: Noise, 126: Audio In	0...15: Saw, 16...31: Square, 32...47: Tri, 48...63: Sin, 64...79: Vox Wave, 80...95: DWGS, 96...111: Noise, 112...127: Audio In
	Control1	Control1	CC#14	0...127	0...127
	Control2	Control2	CC#15	0...127 * OSC 1 Wave=DWGS; see p.57	0...127 * OSC 1 Wave=DWGS; see p.57
OSC 2 Audio in 1	Wave	-----	CC#78	0: Saw, 64: Squ, 127: Tri	0...42: Saw, 43...85: Squ, 86...127: Tri
	OSC Mod	-----	CC#82	0: OFF, 43: Ring, 85: Sync, 127: RingSync	0...31: OFF, 32...63: Ring, 64...95: Sync, 96...127: RingSync
	Semitone	HPF Level	CC#18	Synth; see p.57 Vocoder; 0...127	Synth; see p.57 Vocoder; 0...127
	Tune	Threshold	CC#19	Synth; 0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63 Vocoder; 0...127	Synth; 0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63 Vocoder; 0...127
MIXER	OSC 1 Level	OSC 1 Level	CC#20	0...127	0...127
	OSC 2 Level	Inst Level	CC#21	0...127	0...127
	Noise Level	Noise Level	CC#22	0...127	0...127
FILTER	Type	Formant Shift	CC#83	Synth; 0: -24LPF, 43: -12LPF, 85: -12BPF, 127: -12HPF Vocoder; 0: 0, 32: +1, 63: +2, 95: -1, 126: -2	Synth; 0...31: -24LPF, 32...63: -12LPF, 64...95: -12BPF, 96...127: -12HPF Vocoder; 0...25: 0, 26...51: +1, 52...76: +2, 77...102: -1, 103...127: -2
	Cutoff	Cutoff	CC#74	Synth; 0...127 Vocoder; 0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	Synth; 0...127 Vocoder; 0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63
	Resonance	Resonance	CC#71	0...127	0...127
	Filter EG Int	Mod Int	CC#79	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63
	KBD Track	E.F.Sense	CC#85	Synth; 0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63 Vocoder; 0...127	Synth; 0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63 Vocoder; 0...127
F.EG	Attack	-----	CC#23	0...127	0...127
	Decay	-----	CC#24	0...127	0...127
	Sustain	-----	CC#25	0...127	0...127
	Release	-----	CC#26	0...127	0...127
AMP	Level	Level	CC#07	0...127	0...127
	Panpot	Direct Level	CC#10	Synth; 0 / 1: L63, 2: L62...63: L01, 64: CNT, 65: R01...127: R63 Vocoder; 0...127	Synth; 0 / 1: L63, 2: L62...63: L01, 64: CNT, 65: R01...127: R63 Vocoder; 0...127
	Distortion	Distortion	CC#92	0: OFF, 127: ON	0...63: OFF, 64...127: ON
A.EG	Attack	Attack	CC#73	0...127	0...127
	Decay	Decay	CC#75	0...127	0...127
	Sustain	Sustain	CC#70	0...127	0...127
	Release	Release	CC#72	0...127	0...127
LFO 1	Wave	Wave	CC#87	0: Saw, 43: Squ1, 85: Tri, 127: S/H	0...31: Saw, 32...63: Squ1, 64...95: Tri, 96...127: S/H
	Frequency	Frequency	CC#27	0...127, Tempo Sync=ON; see p.57	0...127, Tempo Sync=ON; see p.57
LFO 2	Wave	Wave	CC#88	0: Saw, 43: Squ2, 85: Sin, 127: S/H	0...31: Saw, 32...63: Squ2, 64...95: Sin, 96...127: S/H
	Frequency	Frequency	CC#76	0...127, Tempo Sync=ON; see p.57	0...127, Tempo Sync=ON; see p.57
PATCH 1	Intensity	-----	CC#28	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63
PATCH 2	Intensity	-----	CC#29	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63
PATCH 3	Intensity	-----	CC#30	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63
PATCH 4	Intensity	-----	CC#31	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63
MOD FX	LFO Speed	LFO Speed	CC#12	0...127	0...127
	Depth	Depth	CC#93	0...127	0...127
DELAY	Delay Time	Delay Time	CC#13	0...127, Tempo Sync=ON; see p.57	0...127, Tempo Sync=ON; see p.57
	Depth	Depth	CC#94	0...127	0...127
(MIDI)	Timbre Select	-----	CC#95	0:Timbre1, 1:Timbre1&2(Sync), 127:Timbre2	0:Timbre1, 1:Timbre1&2(Sync), 2...127:Timbre2
	Sync Ctrl	Sync Ctrl	CC#90	0:OFF, 127:ON	0...63:OFF, 64...127:ON

Vysílané a přijímané zprávy microKORG S

Hodnoty Control 2, je-li OSC 1 Wave = DWGS

Pokud je Synth parametr OSC 1 "WAVE" nastaven na DWGS, pak "CONTROL 2" (ovladač 3) bude volit vzorek DWGS. Hodnota příkazu Control change vyslaného/ přijatého pohybem "CONTROL 2" (ovladač 3) odpovídá hodnotě parametru takto.

Value (transmitted, received)	DWGS Wave	Value (transmitted, received)	DWGS Wave
0, 1	1	64, 65	33
2, 3	2	66, 67	34
4, 5	3	68, 69	35
6, 7	4	70, 71	36
8, 9	5	72, 73	37
10, 11	6	74, 75	38
12, 13	7	76, 77	39
14, 15	8	78, 79	40
16, 17	9	80, 81	41
18, 19	10	82, 83	42
20, 21	11	84, 85	43
22, 23	12	86, 87	44
24, 25	13	88, 89	45
26, 27	14	90, 91	46
28, 29	15	92, 93	47
30, 31	16	94, 95	48
32, 33	17	96, 97	49
34, 35	18	98, 99	50
36, 37	19	100, 101	51
38, 39	20	102, 103	52
40, 41	21	104, 105	53
42, 43	22	106, 107	54
44, 45	23	108, 109	55
46, 47	24	110, 111	56
48, 49	25	112, 113	57
50, 51	26	114, 115	58
52, 53	27	116, 117	59
54, 55	28	118, 119	60
56, 57	29	120, 121	61
58, 59	30	122, 123	62
60, 61	31	124, 125	63
62, 63	32	126, 127	64

Hodnoty OSC 2 Semitone

Hodnota příkazu Control change vyslaného/ přijatého pohybem OSC 2 "SEMITONE" (ovladač 3) programu Synth, odpovídá hodnotě parametru takto.

Value (transmitted, received)	OSC 2 Semitone	Value (transmitted, received)	OSC 2 Semitone
0...2	-24	66, 67	+1
3...5	-23	68...70	+2
6, 7	-22	71...73	+3
8...10	-21	74, 75	+4
11...13	-20	76...78	+5
14, 15	-19	79, 80	+6
16...18	-18	81...83	+7
19, 20	-17	84...86	+8
21...23	-16	87, 88	+9
24...26	-15	89...91	+10
27, 28	-14	92...94	+11
29...31	-13	95, 96	+12
32, 33	-12	97...99	+13
34...36	-11	100, 101	+14
37...39	-10	102...104	+15
40, 41	-9	105...107	+16
42...44	-8	108, 109	+17
45...47	-7	110...112	+18
48, 49	-6	113, 114	+19
50...52	-5	115...117	+20
53, 54	-4	118...120	+21
55...57	-3	121, 122	+22
58...60	-2	123...125	+23
61, 62	-1	126, 127	+24
63...65	0		

"SYNC NOTE", je-li LFO 1/2 nebo DELAY "TEMPO SYNC" = ON

Je-li "TEMPO SYNC" na ON, pak se parametr, nastavený pomocí LFO 1/2 "FREQUENCY" (ovladač 4) nebo DELAY "DELAY TIME" (ovladač 3) změní na "SYNC NOTE". V tom případě bude hodnota zprávy Control change, vyslané (nebo přijaté) pohybem ovladače odpovídat hodnotě parametru, jak vidíte níže.

Value (transmitted, received)	LFO Sync Note	DELAY Sync Note
0...8	1/1	1/32
9...17	3/4	1/24
18...25	2/3	1/16
26...34	1/2	1/12
35...42	3/8	3/32
43...51	1/3	1/8
52...59	1/4	1/6
60...68	3/16	3/16
69...76	1/6	1/4
77...85	1/8	1/3
86...93	3/32	3/8
94...102	1/12	1/2
103...110	1/16	2/3
111...119	1/24	3/4
120...127	1/32	1/1

Ukládání dat

WRITE



Ukládání programů

Nastavení, která se ukládají

- Všechny parametry VOICE-ARPEG.B (FORMANT HOLD key on/off)
- ARPEGGIATOR ON/OFF klávesa
- OCTAVE SHIFT UP, DOWN klávesy

Procedura

1 Stiskněte klávesu WRITE.

Aktuálně zvolené číslo programu bude blikat na displeji. LEDka klávesy WRITE začne blikat a LEDka klávesy SHIFT se rozsvítí.

note Jestliže na displeji bliká „Pct“ (Protect), když stisknete klávesu WRITE, nastavení Write Protect je zapnuto, takže programy již nelze zapsat. Stiskem klávesy SHIFT se vraťte do normálního stavu, a vypněte stav Write Protect. (str. 64)

2 Zvolte číslo programu, do kterého chcete uložit nastavení aktuálního programu. Použijte klávesy PROGRAM SELECT BANK SIDE, ovladač PROGRAM SELECT, a pomocí kláves PROGRAM NUMBER zvolte číslo programu, kam chcete uložit aktuální nastavení. Na displeji se zobrazí číslo paměti pro uložení. Chcete-li operaci zrušit a neukládat, stiskněte svítící klávesu SHIFT.

note Jelikož inicializovaný program je na straně D standardně z výroby, doporučujeme výběr strany D jako místa pro ukládání editovaných programů.

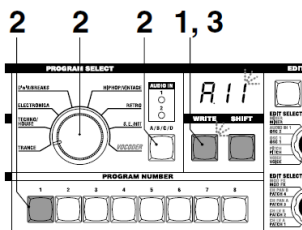
3 Dalším stiskem klávesy WRITE data uložíte (spuštěním operace Write).

Na displeji se objeví „ur-t“ a data jsou uložena. Pak se microKORG S vrátí do normálního pracovního stavu.

Uložení upraveného nastavení

- ⚠ Pokud jste editovali program, vaše upravené nastavení bude ztracena, jakmile vypnete nástroj nebo zvolíte jiný program před uložením (zápisem). Chcete-li editovaná nastavení zachovat, musíte je nejprve uložit (zapsat). Změny, provedené v nastavení režimu Favorites mode, u parametrů GLOBAL a MIDI, a SHIFT funkcí, vypsanych níže, automaticky uloží (zapišou), během vypínání microKORG S.
- ⚠ Pokud je nabíjení baterie pomalé, na displeji se objeví "" a není možné ukládat data. V tom případě zapojte AC adaptér nebo vyměňte baterie; pak proveďte nastavení znovu a uložte je.
- ⚠ Během zápisu dat nikdy nevypínejte nástroj. Mohli byste poškodit vnitřní data.

Zápis dat programu



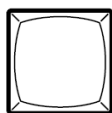
Uložení nastavení GLOBAL, MIDI, a funkce SHIFT

Nastavení, která se ukládají při vypnutí microKORG S (Globální data)

- GLOBAL parametry, jiné než AUDIO IN THRU
- Všechny MIDI parametry
- SHIFT funkce MIDI FILTER, CONTROL CHANGE, WRITE PROTECT

Funkce Favorites

A/B/C/D



Výběr a přiřazení oblíbeného programu

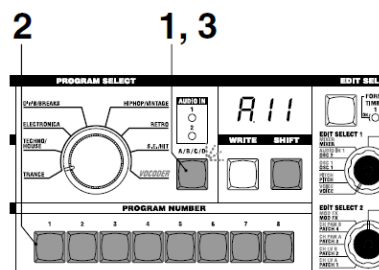
Klávesám PROGRAM NUMBER můžete přiřadit až osm programů a každý můžete kdykoliv vyvolat. Tuto funkci oceníte např. při živém hraní.

Výběr oblíbeného programu

Procedura

- 1 Podržením klávesy BANK SIDE vstoupíte do režimu Favorites. Klávesa BANK SIDE bliká oranžově a všechny klávesy PROGRAM NUMBER svítí.
 - 2 Stiskem klávesy PROGRAM NUMBER zvolíte oblíbený program, který je přiřazený této klávese.
 - 3 Chcete-li ukončit režim Favorites, stiskněte klávesu BANK SIDE.
- note** Režim Favorites můžete ukončit také otočením ovladače BANK SELECT.

Výběr oblíbeného programu

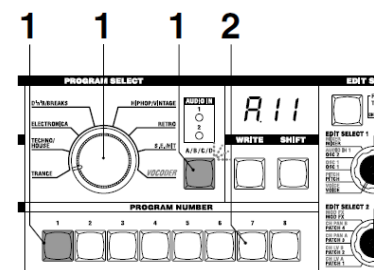


Přiřazení oblíbeného programu

Procedura

- 1 Zvolte číslo programu, přiřazeného jako oblíbený program. Použijte klávesy PROGRAM SELECT BANK SIDE a BANK SELECT, a pomocí kláves PROGRAM NUMBER zvolte číslo programu, kam chcete přiřadit oblíbený program. Zvolený program vidíte na displeji.
 - 2 Podržte jednu z osmi kláves PROGRAM NUMBER, chcete-li přiřadit zvolený program této klávese. Program je přiřazen klávese PROGRAM NUMBER.
- note** Oblíbený program, přiřazený číslu programu se uloží, a to i při vypínání microKORG S.

Přiřazení oblíbeného programu



SHIFT funkce

SHIFT



Kopírování a výměna timbrů -SYNTH / Inicializace programu

Podržíte-li klávesu SHIFT a stisknete další odpovídající, máte přístup k různým uživatelským funkcím. Pokud použijete funkci SHIFT, LEDky SYNTH a VOCODER se obě rozsvítí. Jestliže nyní stisknete svítící klávesu SHIFT, tyto funkce se ukončí a vrátí do normálního stavu.

1-1. COPY TIMBRE (CPt)

Kopírování timbrů

K této funkci máte přístup, je-li zvolen syntezátorový program. Nastavení timbrů z jiného programu bude zkopírováno do timbrů aktuálně zvoleného programu. V případě Layer program, se zkopíruje nastavení aktuálně editovaného timbrů.

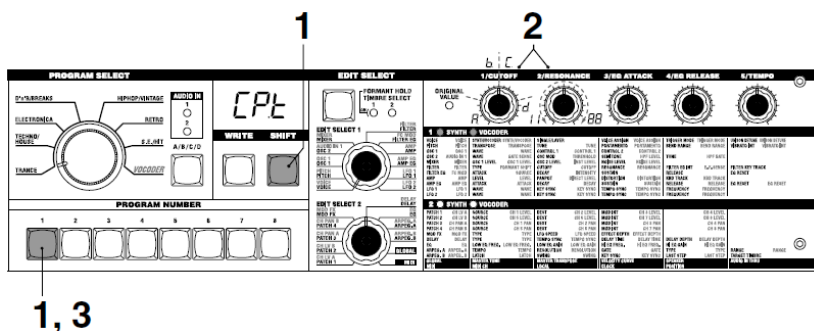
note Tuto funkci nelze spustit, je-li zvolen vokodérový program jako zdrojový program pro kopírování (2). ("Err": Error)

Procedura

- 1 Podržte klávesu SHIFT a stiskněte klávesu 1. Na displeji se zobrazí "CPt".

- 2 Otočením ovladačů 1 a 2 zvolíte zdrojový program pro kopírování (A.11-d.88). Klávesa 1 začne blikat. Chcete-li operaci zrušit, stiskněte svítící klávesu **SHIFT**.
- 3 Stiskněte blikající klávesu 1. Spustí se kopie timbrů a pak se microKORG S vrátí do normálního stavu.

note Jestliže jste nezvolili zdrojový program pro kopírování (2), klávesa 1 zůstane svítit. Pokud v tomto stavu stisknete klávesu 1, ve snaze operaci spustit, na displeji se objeví "--" a kopírování se nespustí.



2-1. SWAP TIMBRE (SŮt)

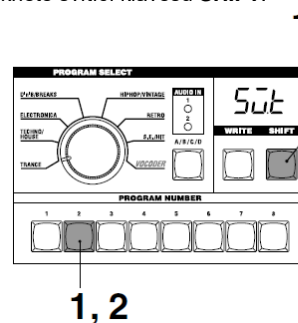
Výměna timbrů

K této funkci máte přístup, je-li zvolen Layer syntezátorový program. Tím změníte nastavení timbrů 1 a 2 u aktuálně zvoleného programu.

note Nelze ji spustit, pokud jste zvolili Single Synth program. (Na displeji se zobrazí "Err": Error.)

Procedura

- 1 Podržte klávesu SHIFT a stiskněte klávesu 2. Na displeji se zobrazí "SŮt".
- 2 Stiskněte blikající klávesu 2. Proveďte výměnu timbrů a microKORG S se vrátí do normálního stavu. Chcete-li operaci zrušit a neukládat, stiskněte svítící klávesu **SHIFT**.



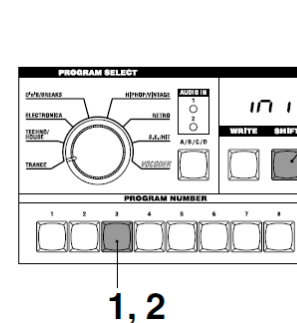
3-1. INIT PROGRAM (inI)

Inicializace programu

Tato funkce inicializuje všechna data aktuálně zvoleného programu. Jestliže ji spustíte u Synth programu, nastaví se jako Single program.

Procedura

- 1 Podržte klávesu SHIFT a stiskněte klávesu 3. Na displeji se zobrazí "inI".
- 2 Stiskněte blikající klávesu 3. Program je inicializován a microKORG S se vrátí do normálního stavu. Chcete-li operaci zrušit a neukládat, stiskněte svítící klávesu **SHIFT**.



Inicializace CH LEVEL a CH PAN –VOCODER

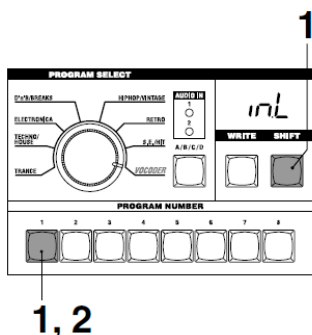
1-2. INIT LEVEL (*inL*)

Inicializace CH LEVEL A/B

K této funkci máte přístup, je-li zvolen vokodérový program. Ten současně inicializuje výstupní úrovně osmi kanálů Band-pass filtru nosné (SYNTHESIS FILTER). Když inicializujete úrovně, výstupní úrovně budou na "127".

Procedura

- 1 Podržte klávesu SHIFT a stiskněte klávesu 1.
Na displeji se zobrazí "inL".
- 2 Stiskněte blikající klávesu 1.
Výstupní úrovně jsou inicializovány a microKORG S se vrátí do normálního stavu.
Chcete-li operaci zrušit a neukládat, stiskněte svítící klávesu **SHIFT**.



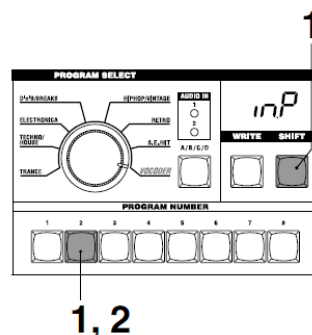
2-2. INIT PAN (*inP*)

Inicializace CH PAN A/B

K této funkci máte přístup, je-li zvolen vokodérový program. Ten současně inicializuje panorama osmi kanálů Band-pass filtru nosné (SYNTHESIS FILTER). Jakmile inicializujete nastavení panorama, každý kanál filtru bude nastaven na Center.

Procedura

- 1 Podržte klávesu SHIFT a stiskněte klávesu 2.
Na displeji se zobrazí "inP".
- 2 Stiskněte blikající klávesu 2.
Nastavení panorama je inicializováno a microKORG S se vrátí do normálního stavu.
Chcete-li operaci zrušit a neukládat, stiskněte svítící klávesu **SHIFT**.



MIDI Filter

4-1. MIDI FILTER

MIDI Filter

Tato nastavení určují, zda budou přijímány nebo vysílány odpovídající typy MIDI dat.

Procedura

- 1 Podržte klávesu SHIFT a stiskněte klávesu 4.
Na displeji se zobrazí "FLt".
- 2 Otočením příslušným ovladačem 1–4 upravíte potřebné nastavení.
Ovladač [1]: PROGRAM CHANGE
Určuje, zda budou vysílány i přijímány zprávy Program Change.
Disable (P-d):
Zprávy Program change nebudou vysílány ani přijímány.
Enable (P-E):
Zprávy Program change budou vysílány i přijímány.
Ovladač [2]: CONTROL CHANGE
Určuje, zda budou vysílány i přijímány zprávy MIDI Control Change.
Disable (C-d):
Zprávy MIDI Control Change nebudou vysílány ani přijímány.

Enable (C-E):

Zprávy MIDI Control Change budou vysílány i přijímány.

Ovladač [3]: PITCH BEND

Určuje, zda budou zprávy Pitch bendu vysílány i přijímány.

Disable (b-d):

Zprávy Pitch Bend nebudou vysílány ani přijímány.

Enable (b-E):

Zprávy Pitch Bend budou vysílány i přijímány.

Ovladač [4]: SYSTEM EXCLUSIVE

Určuje, zda budou zprávy MIDI System Exclusive vysílány i přijímány.

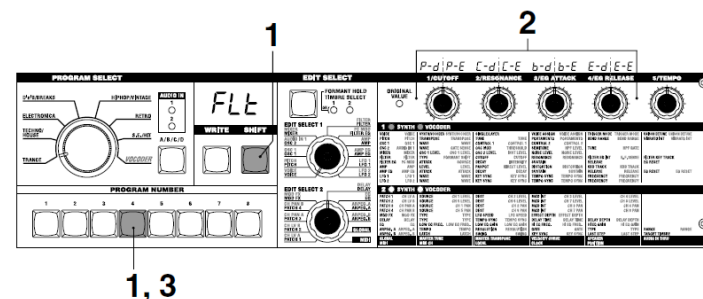
Disable (E-d):

Zprávy MIDI System Exclusive nebudou vysílány ani přijímány.

Enable (E-E):

Zprávy MIDI System Exclusive budou vysílány i přijímány.

- 3 Jakmile skončíte úpravy, stiskněte svítící klávesu 4 nebo **SHIFT**. microKORG S se vrátí do normálního pracovního stavu.



Přiřazení Control Change

5-1. CONTROL CHANGE ()

Přiřazení Control Change

Čísla Control change můžete přiřadit základním parametrům, přístupným ovladači EDIT SELECT 1 a 2, a také 1–5.

Když pohnete ovladačem, který odpovídá jednomu z parametrů, uvedených níže, bude vyslán přiřazený příkaz Control change. Jestliže microKORG S přijme přiřazenou zprávu Control change, přiřadí se hodnota parametru, odpovídající tomuto ovladači. Standardní nastavení těchto parametrů najdete na str. 56.

Procedura

- 1 Podržte klávesu SHIFT a stiskněte klávesu 5. Na displeji se zobrazí "CCC".
- 2 Otočením ovladače EDIT SELECT 1 nebo EDIT

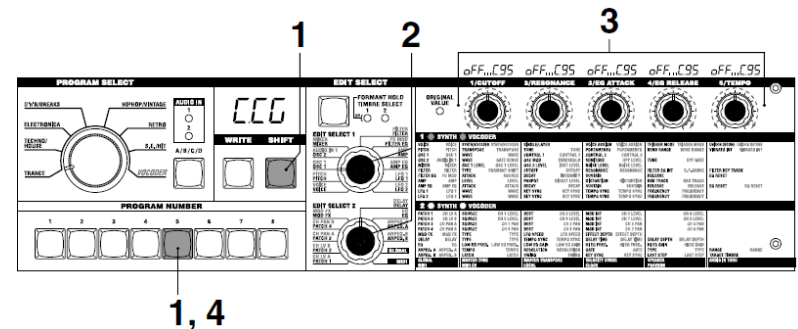
SELECT 2 zvolíte sekci, obsahující parametr, jehož Control change chcete upravit.

- 3 Otočením jednotlivým ovladačem zvolíte požadovanou zprávu MIDI Control change (oFF, C.00..C.95).

note Je-li zadané číslo aktuálně přiřazeno jinému parametru, poslední desetinná tečka "." na displeji se rozsvítí.

- 4 Jakmile skončíte úpravy, stiskněte svítlící klávesu 5 nebo **SHIFT**. microKORG S se vrátí do normálního pracovního stavu.

note MIDI ovladače 1 a 2 budou volit číslo Control change pro TIMBRE SELECT a SYNC CTRL.



Parametry, kterým lze přiřadit zprávu Control change

1 ● SYNTH ● VOCODER											
VOICE	VOICE	SYNTH/VOCODER	SYNTH/VOCODER	SINGLE/LAYER	TUNE	VOICE ASSIGN	VOICE ASSIGN	TRIGGER MODE	TRIGGER MODE	UNISON DETUNE	UNISON DETUNE
PITCH	PITCH	TRANSPOSE	TRANSPOSE	TUNE	TUNE	PORTAMENTO	PORTAMENTO	BEND RANGE	BEND RANGE	VIBRATO INT	VIBRATO INT
OSC 1	OSC 1	WAVE	WAVE	CONTROL 1	CONTROL 1	CONTROL 2	CONTROL 2	TUNE	HPF GATE		
OSC 2	AUDIO IN 1	WAVE	GATE SENSE	OSC MOD	OSC MOD	SEMITONE	HPF LEVEL	RELEASE	E.F.SENSE	FILTER KEY TRACK	FILTER KEY TRACK
MIXER	MIXER	OSC 1 LEVEL	OSC 1 LEVEL	OSC 2 LEVEL	INST LEVEL	NOISE LEVEL	NOISE LEVEL	KBD TRACK	KBD TRACK	EG RESET	EG RESET
FILTER	FILTER	TYPE	FORMANT SHIFT	CUTOFF	CUTOFF	RESONANCE	RESONANCE	RELEASE	RELEASE		
FILTER EG	FC MOD	ATTACK	SOURCE	DECAY	INTENSITY	SUSTAIN	SUSTAIN	KBD TRACK	KBD TRACK	EG RESET	EG RESET
AMP	AMP	LEVEL	LEVEL	PANPOT	DIRECT LEVEL	DISTORTION	DISTORTION	FREQUENCY	FREQUENCY		
AMP EG	AMP EG	ATTACK	ATTACK	DECAY	DECAY	SUSTAIN	SUSTAIN	FREQUENCY	FREQUENCY		
LFO 1	LFO 1	WAVE	WAVE	KEY SYNC	KEY SYNC	TEMPO SYNC	TEMPO SYNC				
LFO 2	LFO 2	WAVE	WAVE	KEY SYNC	KEY SYNC	TEMPO SYNC	TEMPO SYNC				

2 ● SYNTH ● VOCODER											
PATCH 1	CH LV A	SOURCE	CH 1 LEVEL	DEST	CH 2 LEVEL	MOD INT	CH 3 LEVEL			CH 4 LEVEL	
PATCH 2	CH LV B	SOURCE	CH 6 LEVEL	DEST	CH 6 LEVEL	MOD INT	CH 7 LEVEL			CH 8 LEVEL	
PATCH 3	CH PAN A	SOURCE	CH 1 PAN	DEST	CH 2 PAN	MOD INT	CH 3 PAN			CH 4 PAN	
PATCH 4	CH PAN B	SOURCE	CH 5 PAN	DEST	CH 6 PAN	MOD INT	CH 7 PAN			CH 8 PAN	
MOD FX	MOD FX	TYPE	TYPE	LFO SPEED	LFO SPEED	EFFECT DEPTH	EFFECT DEPTH				
DELAY	DELAY	TYPE	TYPE	TEMPO SYNC	TEMPO SYNC	DELAY TIME	DELAY TIME	DELAY DEPTH	DELAY DEPTH		
EQ	EQ	LOW EQ FREQ.	LOW EQ FREQ.	LOW EQ GAIN	LOW EQ GAIN	HI EQ FREQ.	HI EQ FREQ.	HI EQ GAIN	HI EQ GAIN		
ARPEG. A	ARPEG. A	RESOLUTION	RESOLUTION	RESOLUTION	RESOLUTION	GATE	GATE	TYPE	TYPE	RANGE	RANGE
ARPEG. B	ARPEG. B	LATCH	LATCH	SWING	SWING	KEY SYNC	KEY SYNC	LAST STEP	LAST STEP	TARGET TIMBRE	TARGET TIMBRE
GLOBAL	GLOBAL	MASTER TUNE	MASTER TUNE	MASTER TRANSPOSE	MASTER TRANSPOSE	VELOCITY CURVE	VELOCITY CURVE	SPEAKER	SPEAKER	AUDIO IN THRU	AUDIO IN THRU
MIDI	MIDI	(TIMBRE SELECT)	(TIMBRE SELECT)	(SYNC CTRL)	(SYNC CTRL)	CLOCK	CLOCK	POSITION	POSITION		

Data dump

6-1. MIDI DATA DUMP ()

Data dump

"Data dump" je funkce, která vysílá programová nebo globální data ve formě MIDI SysEx dat, takže je lze uložit do připojeného MIDI datového úložiště nebo počítače. Rovněž jej využijete k přenesení dat do jiné jednotky microKORG S.

⚠ Nedotýkejte se ovladačů nebo klaviatury microKORG S, dokud probíhá vysílání nebo přijímání. V tu dobu také nevyvínejte nástroj.

⚠ Některé USB-MIDI převodníky nevládají vysílání i přijímání MIDI SysEx zpráv microKORG S.

Procedura vysílání

- 1 Zapojte MIDI OUT konektor microKORG S do MIDI IN konektoru zařízení, které je schopné přijímat dumping MIDI dat, a nastavte obě zařízení na stejný MIDI kanál.
- 2 Podržte klávesu SHIFT a stiskněte klávesu 6. Na displeji se zobrazí " ".

- 3 Ovladačem 1 zvolíte typ dat, která bude dumping přenášet.

1 Program (PrG):

Vysílat se budou data aktuálně zvoleného programu.

Program (PrG):

Vysílat se budou data všech programů.

Global (Glb):

Vysílat se budou globální data. (str. 58)

All (ALL):

Budou vysílána data všech programů a globální data.

Klávesa 6 začne blikat.

Chcete-li operaci zrušit a neukládat, stiskněte svítící klávesu SHIFT.

- 4 Stiskněte blikající klávesu 6.

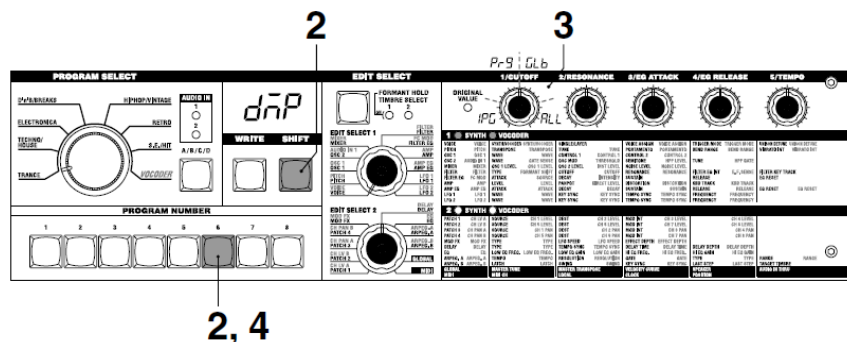
Provede se dumping dat a pak se microKORG S vrátí do normálního stavu.

note Pokud jste nezvolili přenos dumping dat, klávesa 6 zůstane svítit. Pokud se snažíte o vysílání stiskem klávesy 6 v tomto stavu, na displeji vidíte "----" a dumping dat se nespustí.

Procedura přijímání

Následující proceduru využijete, chcete-li se vrátit k dříve uloženým datům z připojeného MIDI datového úložiště nebo počítače zpět do microKORG S, nebo přijmout data z jiné jednotky microKORG S.

- 1 Zapojte MIDI IN konektor microKORG S do MIDI OUT konektoru zařízení, které bude vysílat dumping MIDI dat.
- 2 Nastavte MIDI kanál vysílajícího zařízení, aby odpovídal MIDI kanálu microKORG S. Jestliže jste dříve vysílali data na externí MIDI zařízení a chcete je přijmout do microKORG S, nastavte MIDI kanál microKORG S na stejnou hodnotu, jakou měl, když jste vysílali originální data poprvé.
- 3 Nastavte SHIFT funkci MIDI FILTER "SYSTEM EXCLUSIVE" na Enable. (str. 61)
Vypněte "WRITE PROTECT" na OFF (str. 64).
- 4 Vyšlete data z MIDI data úložiště či jiného zařízení. Procedura vysílání je popsána v manuálu použitého zařízení.



Další funkce klávesy SHIFT

TIMBRE SOLO

Funkce Timbre solo

- Podržte klávesu **SHIFT** a stiskněte klávesu **TIMBRE SELECT**.
Pokud je zvolen Layer Synth program, bude znít jen jeden timbrál. (str. 14)

SWITCH EDIT SELECT

Přepíná EDIT SELECT 1/2

- Podržte klávesu **SHIFT** a stiskněte klávesu **BANK SIDE**.
Přepínáte předmět editace mezi EDIT SELECT 1 a 2, nebo naopak. (str. 12)

INC/DEC PARAM VALUE

Zvýšení nebo snížení hodnoty parametru

RETURN PARAM VALUE

(Compare)

Návrat k hodnotě v době zvolení parametru (Compare)

- 1** Během editace parametru (hodnoty parametru, kterou vidíte na displeji), podržte klávesu **SHIFT** a stiskněte klávesu **OCTAVE SHIFT UP** nebo **DOWN**. Odpovídající LEDka svítí oranžově.
- 2** V tomto stavu, stiskem klávesy **UP** zvýšíte aktuálně editovanou hodnotu parametru o krok, a stiskem klávesy **DOWN** ji o krok snížíte.
Jestliže stisknete klávesy **UP** a **DOWN** současně, parametr se vrátí na hodnotu, jakou měl, když jste jej zvolili (funkce Compare).
- 3** Chcete-li operaci zrušit, stiskněte klávesu **SHIFT**.

ENTER DEMO MODE

Vstup do režimu Demo

- Když podržíte klávesu **SHIFT** a stisknete klávesu **ARPEGGIATOR ON/OFF**, microKORG S vstoupí do režimu Demo mode. (str. 7)

Appendix

Synchronizace stupně LFO 1/2 nebo Delay time efektu Delay, k tempu arpeggiatoru

Stupně LFO 1/2 nebo Delay time efektu Delay můžete synchronizovat k tempu arpeggiatoru. (Je-li "TEMPO SYNC"=ON)

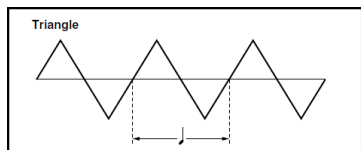
Příklad 1. LFO1

LFO1 "TEMPO SYNC" (ovladač

3): ON LFO1 "SYNC NOTE

(ovladač 4): 1/4 (1.4)

V tom případě bude cyklus LFO trvat stejnou dobu jako jedna čtvrtá nota.



Příklad 2. Delay time

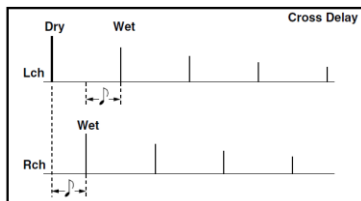
DELAY "TYPE" (ovladač 1): Cross Delay

DELAY "TEMPO SYNC" (ovladač 2): ON

DELAY "SYNC NOTE" (ovladač 3): 1/8

(1.8)

V tom případě bude Delay time nastaven na časový interval osminové noty, a bude střídát levý a pravý kanál.



Synchronizace LFO 1/2 a Delay time

Jak odpovídají hodnoty "SYNC NOTE" a "RESOLUTION" notovým hodnotám

Následující tabulka udává, jak nastavení LFO nebo DELAY "SYNC NOTE", a ARPEGG.A "RESOLUTION" odpovídá notovým hodnotám.

Parametry budou fungovat podle tempa, zadaného v ARPEGG.A "TEMPO" a notové hodnoty, odpovídající tomuto nastavení.

Note Value	LFO, DELAY "SYNC NOTE"	ARPEGGIO "RESOLUTION"
	1/32	—————
	1/24	1/24
	1/16	1/16
	1/12	1/12
	3/32	—————
	1/8	1/8
	1/6	1/6
	3/16	—————
	1/4	1/4
	1/3	—————
	3/8	—————
	1/2	—————
	2/3	—————
	3/4	—————
	1/1	—————

Problémy a potíže

Nemusí jít vždy o závadu, zkontrolujte nejprve následující body.

Nástroj se nezapíná

- Je AC adaptér zapojen do AC zásuvky? str. 6
- Jestliže používáte baterie, nainstalovali jste je správně? Docházejí baterie? str. 6

Žádný zvuk

- Zapojili jste aktivní monitory nebo sluchátka do správných konektorů? str. 5
- Jsou připojené monitory napájené a není stažená hlasitost?
- Je ovladač **VOLUME** nastaven do pozice, kde půjde zvuk na výstup? str. 6
- Je hodnota MIDI "LOCAL" na ON? str. 51
- Nejsou některé parametry hlasitosti na hodnotě 0? str. 23, 27, 34, 37
- Nebyl FILTER "CUTOFF" na 0? str. 24
- Aktivovali jste klávesu **FORMANT HOLD** ("E.F. SENSE" HOLD) i když nebyl žádný vstup na AUDIO IN 1? str. 10, 35

Na vstupu není žádný signál

- Je vstupní zdroj připojený do konektoru AUDIO IN 1 **CONDENSER** nebo **DYNAMIC**, popř. do konektoru AUDIO IN 2 **LINE**? str. 10, 21, 34
- Jestliže vstupuje signál do AUDIO IN 1 nebo AUDIO IN 2, je ovladač **VOLUME 1** nebo **VOLUME 2** zvýšený? str. 10, 21, 34
- Jestliže vstupuje signál do AUDIO IN 1, je přepínač **MIC/LINE** nastavený správně? str. 4
- Jestliže používáte vokodérový program, zapojili jste modulátor audio zdroje do konektoru AUDIO IN 1 **CONDENSER** nebo **DYNAMIC**? str. 10
- Jestliže jste zapojili vstupní zařízení do konektoru AUDIO IN 1 **CONDENSER** a také do konektoru **DYNAMIC**, signál z **CONDENSER** bude mít přednost, a z konektoru **DYNAMIC** nebude přicházet žádný signál. str. 4

Nelze editovat

- Jestliže se displej nepřepne na indikaci parametrů, když pohnete kontrolery 1–5, je možné, že je aktivní Performance Edit. str. 8, 12
- Pokud není možné ovládat kontrolery 1–5 a editovat hodnotu parametru, nezapomněli jste posunout ovladač do polohy, která odpovídá zobrazené hodnotě? str. 13
- Jestliže není možné upravit timbrál 2 Synth programu, není VOICE "SINGLE/LAYER" nastaven na LAYER? str. 14, 16

- Jestliže není možné upravit timbrál 2 Synth programu, svítí LEDka TIMBRE SELECT 1/2 u timbrálu, který chcete upravit? str. 14
- Pokud jste provedli změny u programu nebo u globálního nastavení a neuložili jste je, vypnuli jste nástroj ještě před spuštěním operace Write? V případě programu, budou vaše úpravy rovněž ztraceny, když zvolíte jiný program. Spustěte operaci Write a uložte veškeré změny, než přepnete programy nebo vypnete nástroj. str. 58

Nelze ukládat programy ani globální nastavení

- Je funkce Shift "MEMORY PROTECT" vypnutá na OFF? str.64
- Jestliže jste editovali program nebo GLOBAL, MIDI, či SHIFT nastavení, které jste chtěli uložit, ale dosud neuložili, a nastavili jste EDIT SELECT 1 nebo EDIT SELECT 2 do jedné z poloh **VOICE-ARPEG.B**, když jste se snažili uložit program, popř. do polohy **GLOBAL** nebo **MIDI**, když jste se snažili uložit globální data? str. 58

Arpeggia se nespouští

- Není arpeggiator zapnutý (**ON/OFF** svítí)? str. 11
- Je nastavení MIDI "CLOCK" správně? str. 51

Žádná odezva na MIDI zprávy z externího zařízení

- Je MIDI kabel zapojen správně? str. 8
- Odpovídá MIDI kanál s vysílanými daty z externího MIDI zařízení, MIDI kanálu u microKORG S? str. 49

Nesprávná reakce na MIDI zprávy z externího zařízení

- Je funkce SHIFT MIDI FILTER pro tento typ MIDI zpráv nastaveny na Enable? str. 61

Transpozice, dynamická křivka a data arpeggiatoru nejsou detekována správně

- Je poloha MIDI "POSITION" nastavena správně? str. 47

Nelze ovládat dva timbrály na oddělených MIDI kanálech

- microKORG S používá pouze jeden MIDI kanál pro vysílání i přijímání. Nelze použít dva MIDI kanály pro hraní dvěma nezávislými timbrály.

Specifikace a volby

Systém generování zvuku: Systém modelování analogové syntézy

• **Programy Synth:**

Počet timbrálů: max. 2 (v případě vrstev Layer), maximální polyfonie: 4 hlasy
Struktura: 2 oscilátory + šumový generátor: pilový vzorek, čtvercový vzorek, trojúhelníkový vzorek, sinusový vzorek, Vox vzorek, DWGS x 64, Noise, Audio In (osm typů)
Funkce PWM, OSC Sync, Ring Mod., OSC Sync+Ring Mod.
Multifunkční filtry: -24 dB/oct LPF, -12 dB/oct LPF, -12 dB/oct BPF, -12 dB/oct HPF (4 typy)
Filter EG, Amp EG, LFO1, LFO2 (LFO: šest vzorků můžete synchronizovat k arpeggiatoru nebo k externímu zdroji MIDI hodin)

• **Programy vokodéru:**

Maximální polyfonie: 4 hlasy
Struktura: 8kanálový vokodér, s nastavitelným Level/ Pan pro každý kanál,
Funkce Formant Shift
1 oscilátor + šumový generátor (8 typů)
Filter EG, Amp EG, LFO1, LFO2 (LFO: šest vzorků můžete synchronizovat k arpeggiatoru nebo k externímu zdroji MIDI hodin)

Klaviatura: 37 kláves (mini, dynamická citlivost, bez funkce aftertouch)

Efekty: Modulační efekty: flanger/chorus, phaser, ensemble (3 typy), Delay: stereo, cross, L/R (3 typy), Equalizer

Arpeggiator: UP, DOWN, ALT1/2, Random, Trigger (6 typů), funkce Step Arpeggiator

Programy: celkem 256 programů (A/B/C/D x 8 bank x 8 programů)

Vstupy

• **AUDIO IN 1 CONDENSER konektor (s přepínačem MIC/LINE)**

Konektor +5V mini-phone

AUDIO IN 1 (LINE)

Vstupní impedance: 39 [kΩ]

Maximální vstupní úroveň: -3,5 [dBu] (VOLUME 1: Max)

AUDIO IN 1 (MIC)

Vstupní impedance: 22 [kΩ]

Maximální vstupní úroveň: -33 [dBu] (VOLUME 1: Max)

• **AUDIO IN 1 DYNAMIC konektor (s přepínačem MIC/LINE)**

Konektor 1/4" phone (nesymetrický)

AUDIO IN 1 (LINE)

Vstupní impedance: 39 [kΩ]

Maximální vstupní úroveň: -3,5 [dBu] (VOLUME 1: Max)

Vstupní impedance: 600 [Ω]

AUDIO IN 1 (MIC)

Vstupní impedance: 22 [kΩ]

Maximální vstupní úroveň: -33 [dBu] (VOLUME 1: Max)

Vstupní impedance: 600 [Ω]

• **Konektor Audio IN 2 LINE:**

Konektor 1/4" phone (nesymetrický)

Vstupní impedance: 39 [kΩ]

Maximální vstupní úroveň: -3,5 [dBu] (VOLUME 2: Max)

Vstupní impedance: 600 [Ω]

Výstupy

• **L/MONO, R konektory**

Impedance na výstupu: 1.1 [kΩ] (MONO: 550 Ω)

Maximální výstup: +0.0 [dBu] nebo více

Impedance zatížení: 100 [kΩ]

• **HEADPHONES konektor**

Impedance na výstupu: 10 [Ω]

Maximální výstup: 35 [mW]

Impedance zatížení: 33 [Ω]

MIDI: IN, OUT, THRU konektory

Amp output/speaker: 3 W/4 cm x 1,0.5 W/3.5 cm x2




Displej: 3 cifry x 1 8prvkový LED řádek

Zdroj napájení: v případě použití AC adaptéru. DC9V
v případě použití baterií: šest baterií AA, 9 V

Životnost baterie: Cca 4 hodiny a více (u alkalických baterií)

Rozměry: 524 x 232 x 70 mm / Inches: 20,63 x 9,13 x 2,76 (Š x H x V)

Hmotnost: 2,5 kg / 5,51 lbs (bez baterií a přiloženého mikrofonu)

Balení obsahuje: Kondenzátorový mikrofon, AC adaptér (DC 9V , , )
Quick Start

* Specifikace a vzhled jsou předmětem změn bez předchozího upozornění.

* Veškeré produkty a jména společností jsou obchodními známkami nebo registrovanými obchodními známkami příslušných majitelů.

Výhradní distributor KORG pro ČR a SR:

MUSIC PARK, Na Hraničkách 36, 682 01 Vyškov

Tel.: +420 517 333 993, www.music-park.cz

www.facebook.com/musicparkcz

www.facebook.com/KORG.cz



MUSIC PARK

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.*

KORG INC.

4015-2 Yanokuchi, Inagi-City, Tokyo 206-0812 JAPAN

© 2016 KORG INC.