

Magazin Muzica - Tel/Fax: (021) – 314.56.08;
Tel. Magazin MUZICA: (021) - 314.56.08; 0722-21.27.64; 0723.69.48.34

MANUAL DE UTILIZARE



MASURI DE SIGURANTA IMPORTANTE

ATENTIE — Atunci cand sunt folosite produse electrice trebuie urmate anumite precautii, incluzand urmatoarele:

1. Cititi toate instructiunile inainte de a folosi produsul.
2. Nu folositi produsul langa apa: - de ex, langa cada, chiuveta, intr-un subsol umed, langa o piscina etc.
3. Acest produs trebuie folosit numai cu standul recomandat de catre producator.
4. Acest produs, singur sau in combinatie cu un amplificator, casti sau boxe, poate fi capabil de a produce sunete care pot cauza surzire permanenta. Nu folositi produsul o perioada indelungata de timp la un volum inalt. Daca aveti probleme legate de auz va rugam adresati-va medicului ORL.
5. Produsul trebuie folosit langa o sursa de ventilatie.
6. Produsul trebuie folosit departe de orice surse de caldura cum ar fi: calorifere etc.
7. Produsul trebuie conectat la o sursa de energie electrica descrisa in Instructiunile de folosire sau pe spatele produsului.
8. Cablul de alimentare trebuie scos din priza atunci cand produsul nu este folosit pentru o perioada mai lunga de timp.
9. Aveti grija sa nu varsati lichide sau sa cada obiecte solide pe produs.
10. Produsul trebuie verificat de catre personal calificat atunci cand:
 - A. Cablul de alimentare este deteriorat
 - B. Obiecte sau lichide au cazut pe produs.
 - C. Produsul a fost lasat in ploaie.
 - D. Produsul nu pare sa functioneze normal sau o schimbare in performanta este remarcata.
 - E. Produsul a fost scapat din maini, sau carcasa este deteriorata.
11. Nu incercati sa reparati singur produsul. Toate reparatiile trebuie efectuate de catre personal calificat.

PASTRATI ACESTE INSTRUCIUNI

ATENTIE:
PENTRU A REDUCE PERICOLUL DE FOC SAU
SOC ELECTRIC NU LASATI PRODUSUL IN
PLOAIE SAU IN CONDITII DE UMIDITATE.



Semnul acesta este folosit pentru a alerta utilizatorul de prezenta unui voltaj periculos care daca nu este controlat poate prezenta un risc de soc electric



Acest semn este folosit pentru a alerta utilizatorul de prezenta unor instructiuni care se gasesc in manualul produsului.

INSTRUCTIUNI PENTRU IMPAMANTARE

Acest produs trebuie impamantat. Impamantarea reduce riscul unui soc electric. Acest produs are un cablu care trebuie introdus intr-o priza care este instalata si impamantata in concordanta cu legile locale sau statale.

PERICOL O impamantare incorecta are ca risc socul electric. Verificati cu un electrician sau o persoana calificata pentru a stabili daca produsul este impamantat corect. Nu modificati priza care o primiti cu produsul - daca priza nu are dimensiunile necesare, chemati o persoana calificata.

CANADA

THIS APPARATUS DOES NOT EXCEED THE "CLASS B" LIMITS FOR RADIO NOISE EMISSIONS FROM DIGITAL APPARATUS SET OUT IN THE RADIO INTERFERENCE REGULATION OF THE CANADIAN DEPARTMENT OF COMMUNICATIONS.

LE PRESENT APPAREIL NUMERIQUE N'EMET PAS DE BRUITS RADIOELECTRIQUES DEPASSANT LES LIMITES APPLICABLES AUX APPAREILS NUMERIQUE DE LA "CLASSE B" PRESCRITES DANS LE REGLEMENT SUR LE BROUILLAGE RADIOELECTRIQUE EDICTE PAR LE MINISTERE DES COMMUNICATIONS DU CANADA.

CE MARK FOR EUROPEAN HARMONIZED STANDARDS

CE mark which is attached to our company's products of AC mains operated apparatus until December 31, 1996 means it conforms to EMC Directive (89/336/EEC) and CE mark Directive (93/68/EEC).

And, CE mark which is attached after January 1, 1997 means it conforms to EMC Directive (89/336/EEC), CE mark Directive (93/68/EEC) and Low Voltage Directive (73/23/EEC).

Also, CE mark which is attached to our company's products of Battery operated apparatus means it conforms to EMC Directive (89/336/EEC) and CE mark Directive (93/68/EEC).

THE FCC REGULATION WARNING (FOR THE U.S.A. AND CANADA ONLY)


This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM

Warning-THIS APPARATUS MUST BE EARTHED

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

- the wire which is coloured green and yellow must be connected to the terminal in the plug which is marked with the letter E or by the earth symbol  or coloured green or green and yellow.
- the wire which is coloured blue must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured black.
- the wire which is coloured brown must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured red.

UTILIZAREA DATELOR

Datele din memorie pot fi ocazional pierdute datorita folosirii incorecte de catre utilizator. Salvati datele importante pe un floppy disk. Korg nu este responsabil pentru informatiile pierdute.

DISPLAY-UL LCD

Anumite pagini din manual arata imagini cu ecrane LCD impreuna cu explicatii pentru anumite functii si operatii. Toate numele legate de sunete, nume pentru anumiti parametrii, si valori sunt simple exemple si nu sunt intodeauna la fel cu display-ul pe care lucrati.

TRADEMAR-URI

Machintosh este o marca inregistrata a Apple Computer Inc. MS-DOS si Windows sunt marci inregistrate ale Microsoft Corporation.

NOTA

Informatiile din acest manual au fost verificate in amanunt. Din cauza efortului constant de a face produsele noastre din ce in ce mai bune, specificatiile pot diferi fata de cele in manual. KORG nu este responsabil pentru eventualele diferente. KORG isi rezerva dreptul de a schimba specificatiile.

ATENTIE

Produsele KORG sunt produse sub stricte specificatii si voltage. Aceste produse sunt garantate de catre distribuitorii KORG din fiecare tara. Orice produs KORG vandut fara garantie sau numar de serie nu reprezinta o responsabilitate de catre reprezentantul KORG.

SERVICE

Pentru service, va rugam contactati cel mai apropiat distribuitor KORG. Pentru mai multe informatii referitoare la produsele noastre va rugam contactati distribuitorul local.

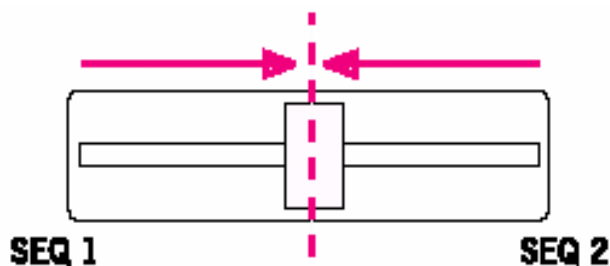
PA80 PE WEB

Pentru informatii actuale, va rugam accesati <http://www.korg.com>

Copyright 2000 KORG Spa., Copyright 2001 KORG Romania. Printed in Romania

POTENTIOMETRUL DE BALANS

Atunci cand porniti instrumentul, va rugam sa va asigurati ca potentiometrul este in centru.
Acesta seteaza secventatorul 1 (SEQ 1) si secventatorul 2 (SEQ 2) la nivelul lor maxim.



CUM SA...

Keyboard

...selectati un instrument	6-3
...selectati Performance	6-1
...cantati cu un instrument pe toata claviatura, ca la pian	6-1
...inpartiti claviatura in doua	6-1
...adaugati sunete pentru mana dreapta	6-1
...sunete mute/unmute	6-1

Modul Style Play

...selectati un Style	6-4
...start/stop pentru Style	7-2
...selectati un Fill sau un Break	7-2
...selectati un Style Variation	7-3
...vedeti Style tracks	9-3

Modul Song Play

...ascultati un song (Standard MIDI File)	6-5
...vedeti versurile	10-5
...vedeti track-urile Song-ului	10-4
...porniti ambele sequencer-uri in acelasi timp	3-8, 10-11

Modul Backing Sequence

...inregistrati un nou Backing Sequence (Song)	11-1
--	------

Modul Song

...editati un Standard MIDI File	12-1
----------------------------------	------

In general

...opriti difuzoarele	14-2
...schimbati polariatea damperului	14-3
...selectati scala arabica	7-8

CUM SA...

Keyboard

...selectati un instrument	6-3
...selectati Performance	6-1
...cantati cu un instrument pe toata claviatura, ca la pian	6-1
...inpartiti claviatura in doua	6-1
...adaugati sunete pentru mana dreapta	6-1
...sunete mute/unmute	6-1

Modul Style Play

...selectati un Style	6-4
...start/stop pentru Style	7-2
...selectati un Fill sau un Break	7-2
...selectati un Style Variation	7-3
...vedeti Style tracks	9-3

Modul Song Play

...ascultati un song (Standard MIDI File)	6-5
...vedeti versurile	10-5
...vedeti track-urile Song-ului	10-4
...porniti ambele sequencer-uri in acelasi timp	3-8, 10-11

Modul Backing Sequence

...inregistrati un nou Backing Sequence (Song)	11-1
--	------

Modul Song

...editati un Standard MIDI File	12-1
----------------------------------	------

In general

...opriti difuzoarele	14-2
...schimbati polariatea damperului	14-3
...selectati scala arabica	7-8

Track-urile 9-16 pagina	10-4
Pagina Song Select	10-4
Pagina Lyrics	10-5
Cum se foloseste un file Jukebox.	10-5
Meniu	10-6
Structura Edit Page.	10-6
Pagina 1 - Mixer: Volum	10-6
Pagina 2 - Mixer: Pan	10-7
Pagina 3 - Mixer: FX send A/B	10-7
Pagina 3 - Mixer: FX send C/D	10-8
Pagina 4 - FX: A/B Select	10-8
Pagina 4 - FX: C/D Select	10-8
Pagina 5 - FX: A editare	10-9
Pagina 6 - FX: B editare	10-9
Pagina 5 - FX: C editare	10-9
Pagina 6 - FX: D editare	10-9
Pagina 7 - Track: Mod	10-9
Pagina 8 - Track: Internal/External	10-10
Pagina 9 - Jukebox	10-10
Pagina 10 - Preferinte	10-11

Modul de operare Backing Sequence. 11-1

Control Transport	11-1
Backing Sequence, modurile Song si Song Play	11-1
Cum se face playback la un cantec	11-1
Cum se inregistreaza un cantec.	11-1
Pagina Principala (Backing Sequence Play)	11-2
Cum se inarca pagina song.	11-2
Cum se salveaza apagina song.	11-3
Pagina inregistrare.	11-3

Modul de operare Song. 12-1

Control Transport.	12-1
Volum Master si Sequencer	12-1
Cantecele si formatul Standard MIDI File.	12-1
Pagina Principala	12-1
Track-urile 1-8	12-2
Track-rile 9-16	12-2
Pagina Song Select	12-2
Pagina Save Song	12-3
Meniu	12-3
Structuri Edit page	12-3
Pagina 1 - Mixer: Volum	12-4
Pagina 2 - Mixer: Pan	12-4
Pagina 3 - Mixer: FX Block	12-5
Pagina 4 - Mixer: FX Send A/B (or C/D)	12-5
Pagina 5 - Tuning: Detune	12-6
Pagina 6 - Tuning: Scale	12-6
Pagina 7 - Tuning: PitchBend/Scale	12-7
Pagina 8 - FX: A/B Select	12-7
Pagina 9 - FX: C/D Select	12-7
Pagina 10 - FX: A editare	12-8
Pagina 11 - FX: B editare.	12-8
Pagina e 12 - FX: C editare	12-8
Pagina 13 - FX: D editare	12-8
Pagina 14 - Track: editare usoara	12-8
Pagina 15 - Track: Mode.	12-9
Pagina 16 - Track: Internal/External	12-10

Modul de operare Program. 13-1

Modul Program	13-1
Pagina Digital Drawbar	13-1
Global edit.	14-1
Fereastră Write	14-1
Meniu	14-1
Pagina 1 – controale digitale	14-2
Pagina 2 - Master Transpose	14-2
Pagina 3 – Interfata video	14-2
Pagina 4 - Assignable Pedal/Footswitch, Assignable Slider, EC5	14-3
Pagina 5 - MIDI Setup	14-3
Pagina 6 - MIDI Controale	14-3
Pagina 7 - MIDI IN Canale	14-4
Pagina 8 - MIDI IN Controale (1)	14-4
Pagina 9 - MIDI IN Controale (2)	14-5
Pagina 10 - MIDI IN Filtre	14-5
Pagina 11 - MIDI OUT Canale	14-5
Pagina 12 - MIDI OUT Filtre	14-5
Pagina 13 – Configuratie Audio Output	14-6
Pagina 14 – Configuratie Audio Input	14-7
Pagina 15 - Inputuri / Internal FX	14-7
Pagina 16 - Internal FX controale	14-8
Pagina 17 – Modul Vocal/Guitar	14-8
Pagina 18 - Vocal Setup 1	14-10
Pagina 19 - Vocal Setup 2	14-10
Pagina 20 - Vocal Setup 3	14-11
Pagina 18 - Guitar Setup 1	14-11
Pagina 19 - Guitar Setup 2	14-12
Pagina 20 - Guitar Setup 3	14-12

Disk edit.	15-1
Beculețul WRITE/DISK.	15-1
Folosirea Floppy disk.	15-1
Cum se incarca data din alte i-series.	15-2
Structura disk	15-2
Tipuri file	15-3
Structura Pagina.	15-3
Unelte navigatie	15-4
Meniu	15-4
Pagina 1 – Incarcare (Load)	15-4
Pagina 2 – Salvare (Save)	15-7
Pagina 3 – Copiere (Copy)	15-12
Pagina 4 – Stergere (Erase)	15-13
Pagina 5 - Format	15-14
Pagina 6 – Dir nou (New Dir)	15-14
Pagina 7 – Redenumire (Rename)	15-15
Pagina 8 – Utilitati 1 (Utilities 1)	15-15
Pagina 9 – Utilitati 2 (Utilities 2)	15-16

Anexa

Instalare si Setup pentru KORG MIDI Driver.	16-1
Setare PA80	16-1
Cum se instaleaza KORG MIDI Driver pe Windows 95/98	16-1
Cum se modifica KORG MIDI Driver setup pentru Windows	16-2
Cum se seteaza KORG MIDI Driver (Windows)	16-3
Cum se instaleaza KORG MIDI Driver in Cu mse seteaza KORG MIDI Driver (Macintosh)	16-3
Cum se foloseste PC Exchange pentru a converti (schimba) SMF data .	16-4

Informatii fabrica	17-1
Stiluri	17-1
Programe.	17-3
Programe.	17-10
Kituri tobe	17-17
Kituri tobe/instrumente.	17-18
Performante	17-30
Setup MIDI	17-31
Efecte	18-1
Diagrame.	18-1
Surse Dynamic Modulation.	18-1
Filtre/Dynamic	18-1
Pitch/Phase Mod.	18-12
Mod./P.Shift	18-23
ER/Delay	18-30
Reverb	18-37
Mono – legaturi mono.	18-38
Parametri asignabili	19-1
Lista functiilor asignabile pentru Footswitch si pedala EC5.	19-1
Lista a functiilor asignabile pentru pedala sau Slider-ul programabil.	19-1
Lista sunetelor asignabile pentru Pads	19-2
Scale	19-3
Controloare MIDI.	20-1
Diagrama pentru implementare MIDI.	20-2
Vocal/Guitar Procesor Board	21-1
Video Interfata	22-1
Kit Hard Disk	23-1
Mesaje cu Erori & Troubleshooting	24-1
Mesaje cu erori	24-1
Troubleshooting	24-3
Specificatii tehnice	25-1
Index Alfabetical	26-1

Bine ati venit in lumea lui KORG PA80, un aranjor profesional! PA80 este cel mai puternic aranjor din ziua de azi, pentru folosire profesionala, dar si pentru folosire acasa. PA80 contine:

- HI (Hyper Integrated) KORG sistem sound puternic, la fel ca pentru sintetizatoarele Triton
- OPOS (Objective Portable Operating System) multi-tasking sistem operational ,care va permite sa incarcati data chiar si atunci cand folositi instrumentul.
- Update-uri Operating System, pentru a incarca noi programe pentru instrumentul dumneavoastra pe masura ce apar. Nu lasati instrumentul dumneavoastra sa inbatrineasca!
- Expansiuni Hardware, pentru a adauga efecte, un armonizator vocal, o iesire video, si un hard disk internal.
- Solid State Disk (SSD), pentru update-uri de sistem.
- Flash Card, pentru a citi Samples si Programe.
- Acces Direct Style din floppy disk si hard disk.
- General MIDI Level 2 Sounds-compatibil.
- Mai mult de 660 de programe de sunet.
- 4 procesoare multiefect, fiecare cu 89 de tipuri de efecte.
- 80 Performances si 216 Single Touch Settings (STS), pentru setari rapide ale sound-urilor si efecte.
- 304 Stiluri.
- Secventer dublu XDS cu Crossfader.
- Amplificator digital cu Auto Loudness, pentru cea mai reala reproducere a sunetului.
- Display Wide (larg) Custom.

PERFORMANTA LIVE

PA80 a fost facut special pentru performanta live. Cuvintul realtime are inteles 100% pentru acest instrument.

Performances va permite selectare instantanee a toate track-urilor din keybaord si un Style apropiat. **STSs** va permite o selectare instantanee a track-urilor de pe keyboard si **Styles** sunt prietenii dumneavoastra in timp real.

LINK-URI FOLOSITOARE

Dealer-ul vostru preferat KORG nu numai ca va ofera acest sintetizator, dar si o multime de programe hardware si software. Ar trebui sa intrebati dealerul KORG pentru mai multe programe, stiluri, si materiale legate de muzica. In lumea vorbitoare de Engleza, aveti aici cteva adrese relevante:

USA KORG USA, 316 South Service Road,
Melville, New York, 11747, USA
Tel:1-516-333-9100, Fax:1-516-333-9108

Canada Jam Industries, 620 McCaffrey, St-Laurent,
QC, Canada, H4T 1N1
Tel.Ê(514) 738-3000, Fax (514) 737-5069

UK KORG UK Ltd, 9 Newmarket Court, King-ston,
Milton Keynes, Buckinghamshire,
MK10, 0AU
Telephone: 01908 857100
UK Technical Support Tel: 01908 857122,
Fax: 01908 857199
E-mail: info@korg.co.uk

Multi distribuitori KORG au paginile personale pe web, unde veti putea gasi informatii si software folositoare.

www.korg.com
www.korg.co.uk
www.jam-industries.com
www.mcmusic.ro
www.korgpa80.com
www.korg.co.jp
www.korg.fr
www.korg.de
www.korg.it

DESPRE ACEST MANUAL

Acest manual este impartit in trei sectiuni:

- Un **Ghid**, care contine informatii despre instrument, dar si o serie de ghiduri practice (tutorials)
- Un **Ghid de Referinta**, cu fiecare pagina si parametrii descrisi in detaliu.
- Un **Appendix**, care contine date si informatii pentru utilizatorul avansat.

In acest manual, veti gasi urmatoarele abreviatii:

- ▶**PERF** Parametrul poate fi salvat intr-o performanta apasand butonul WRITE.
- ▶**STYLE** Parametrul poate fi salvat intr-o performanta Style, apasind butonul WRITE.
- ▶**STS** Parametrul poate fi salvat intr-o Single Touch Setting apasand butonul WRITE.
- ▶**GBL** Parametrul poate fi salvat in Global, mergand in Global Environment (14-1), apasind butonul WRITE.

CUM SE FACE O COPIE DE SIGURANTA (BACKUP) A SISTEM FILES-URILOR

Înainte de a începe a folosi noul dumneavoastră sintetizator KORG PA80, vă rugăm să faceți o copie de siguranță a sistemului de fișiere, incluzând Programe, Performanțe și Stile, în caz de pierdere a informațiilor sau modificarea acestora.

Pentru a face backup la Operating System, vă rugăm să citiți Salvare OS (15-15).

Pentru a face backup la Factory Data (Stile, Programe...), vedeți "Backup Data" la pagina 15-16.

CUM SE INCARCA OPERATING SYSTEM (OS)

Sintetizatorul vostru PA80 poate fi actualizat constant în ordine ce noi versiuni ale Operating Sistemului sunt lansate de către KORG. Puteți descărca (download) OS-uri de la www.korgpa80.com. Vă rugăm să citiți fișierul Readme. Puteți vedea ce versiune a sistemului de operare (OS) este instalat pe sintetizatorul dumneavoastră apăsând butonul SHIFT și apoi apăsând ENTER și EXIT în același timp. OS-urile vor apărea pe display. Apăsați EXIT pentru a închide fereastra cu mesajul.

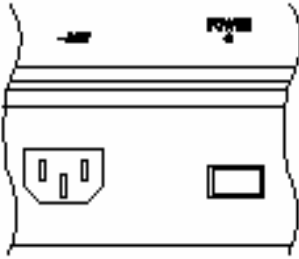
Pentru a încărca un nou OS, procedați după instrucțiunile următoare:

1. Copiați cele trei OS-uri într-o dischetă MS-DOS® formatată, de tip HD. Acestea sunt fișierele necesare:
 - OSPA80.LZX
 - BPA80.SYS
 - NBPA80.SYS
2. Opriti instrumentul, și inserați disk-ul system în floppy.
3. Porniți instrumentul. Un mesaj va apărea pe display, întrebându-vă dacă vreți să încărcați noul OS.
4. Apăsați ENTER pentru a încărca, sau EXIT pentru a stopa procedura de încărcare. Dacă apăsați ENTER, așteptați până ce încărcarea va lua sfârșit. Atunci când OS-ul se va instala un mesaj va apărea, cerându-vă să scoateți floppy-ul și să apăsați orice buton de pe sintetizator.
5. Scoateți floppy-ul (dischetă), și apăsați orice buton.

CUM SE REINCARCA FACTORY DATA

Dacă memoria este avariata, adresati-va la "Restore Data" la pagina 15-16.

CONECTARE LA CABLUL DE ALIMENTARE



Conectati cablul de alimentare in spatele sintetizatorului. Dupa aceea, conectati cablul de alimentare la o priza. Nu trebuie sa va faceti griji asupra voltajului din moment ce PA80 foloseste un adaptor universal

PORNIREA SI OPRIREA INSTRUMENTULUI

- Apasati butonul POWER din panoul din spatele clapei pentru a porni instrumentul. Display-ul se va lumina, aratandu-va un mesaj de imprimare.
- Apasati inca o data butonul POWER pentru a opri instrumentul.

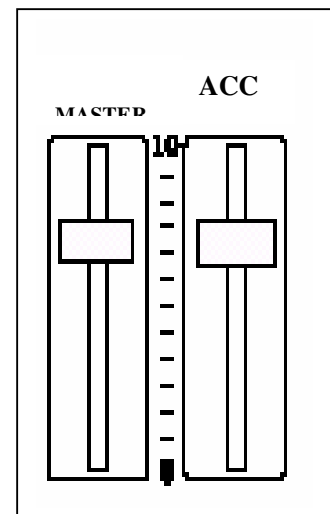
Atentie: Atunci cand inchideti instrumentul toate informatiile din RAM (o memorie volatila) va fi pierduta. Totusi data din SSD (memorie non-volatila, folosita pentru fabrica si User data) va fi salvata. 9-14

CUM SE CONTROLEAZA VOLUMUL (MASTER & ACC / SEQ)

• Folositi potentiometrul MASTER VOLUME pentru a controla volumul. Acest potentiometru controleaza volumul difuzoarelor sintetizatorului. (L/MONO & RIGHT) OUTPUTS, si conectorul HEAD-PHONES. Conectoarele 1 & 2 OUTPUT nu sunt afectate de acest potentiometru. Deci, folositi potentiometrul mixerului sau a boxei pentru a controla nivelul volumului.

Nota: Incepeti cu un nivel moderat al sunetului, dupa aceea ridicati MASTER-ul. Nu tineti volumul la un nivel inalt pentru o perioada indelungata

• Folositi potentiometrul ACC/SEQ VOLUME pentru a controla Style tracks (drums, percussions, bass...). Acest potentiometru controleaza si track-urile secventer-ului, excluzand track-urile Realtime (keyboard).



POTENTIOMETRUL DE BALANS

Potentiometrul de balans regleaza volumul relativ ale celor doua secventere (1 si 2)

- Mutati-l in stanga pentru a pune sec. 1 la maxim si la dreapta pentru a pune sec. 2 la maxim.
- Mutati-l in mijloc pentru a pune amandoua sec.la acelasi nivel.

Nota: Atunci cand porniti instrumentul setati potentiometrul pe centru, pentru a evita pornirea unui cantec la un nivel minim.

CASTILE

Conectati o pereche de casti la iesirea HEADPHONES care se situeaza in partea stanga (sub joystick). Puteti folosi casti cu o impendanta de 16-200Ω (50 Ω recomandata). Folositi un mixer de casti pentru a conecta mai multe casti in acelasi timp.

IESIRI AUDIO

Puteti trimite sunetul la o iesire amplificata in loc de difuzoarele interne. Aceasta metoda este folositoare atunci cand inregistrati sau cand cantati live.

Stereo. Conectati doua cabluri mono la (L/MONO, RIGHT) OUTPUTS. Conectati celalalt capat al cablurilor la un canal stereo al mixerului, doua canale mono, doua powered monitors, sau input-ul TAPE/AUX al sistemului dumneavoastra audio. Nu folositi input-uri PHONO.

Mono. Conectati un cablu mono la L/MONO OUTPUT.

Conectati celalalt capat al cablului la un canal mono al mixerului, un monitor amplificat, sau un canal al TAPE/AUX de la un sistem hi-fi.

Output-uri separate. Puteti conecta PA80-ul dumneavoastra la patru canale al unui mixer. Aceasta metoda este foarte folositoare atunci cand inregistrati, sau daca vreti sa ascultati backing track-ul ale unei secvente pe un canal separat. De ex., folosind output-urile separate, puteti trimite Drum sau Bass track la un compressor external sau o unitate reverb. Conectati patru cabluri mono (L/MONO,RIGHT) si 1, 2 OUTPUTS. Pentru a <alimenta> sub-output-urile (1,2) va trebui sa programati track(urile) pe care doriti sa le trimiteti (14-6)

***Nota:** Atunci cand un track este timid la 1 sau 2 OUTPUT, el este scos din main mix care merge la difuzoarele internele si L/MONO & RIGHT OUTPUTS.*

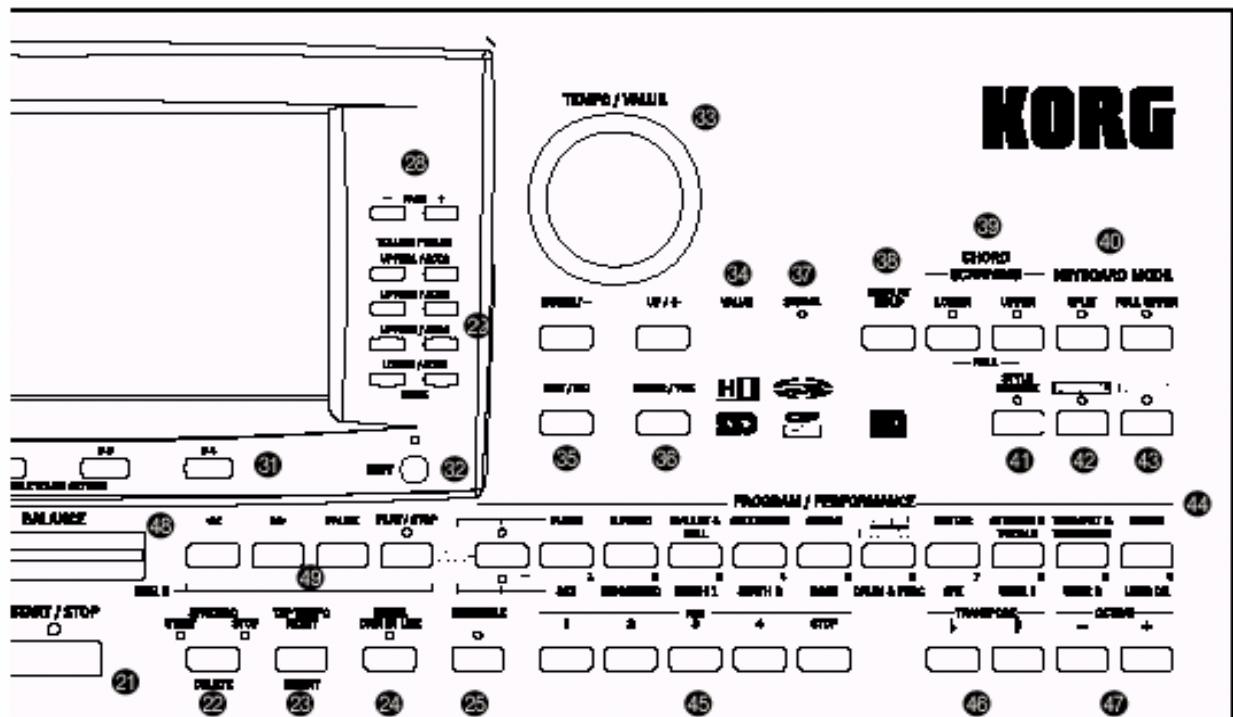
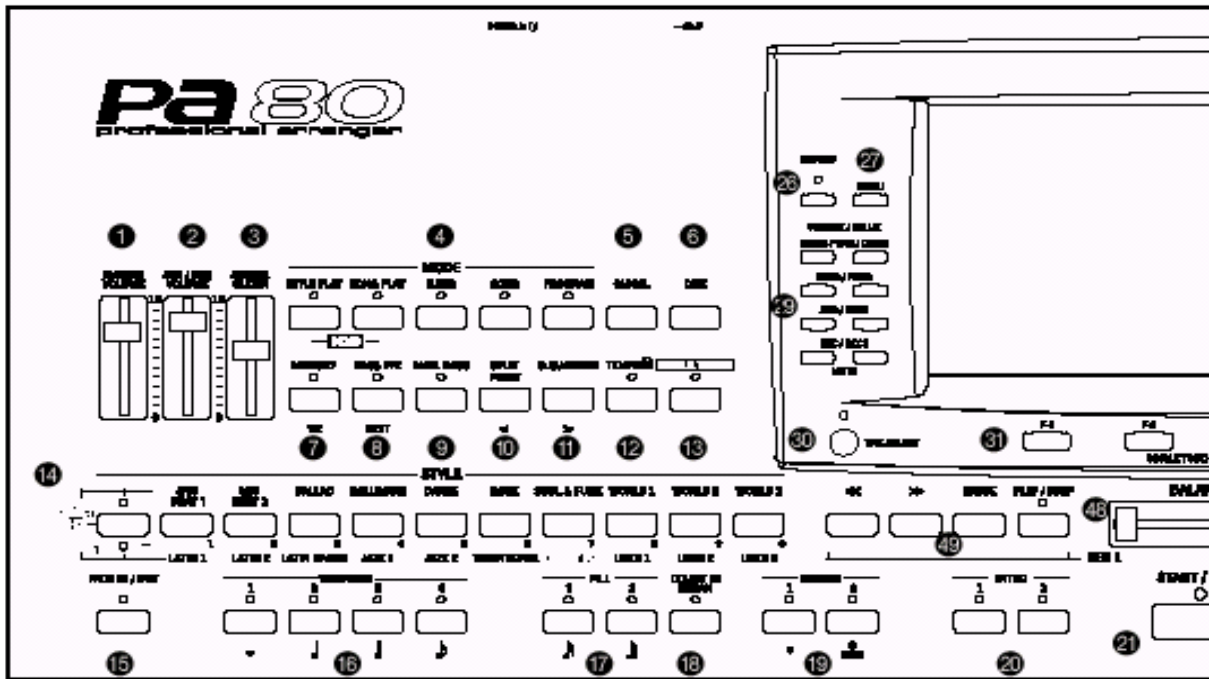
Reglati volumul al L/MONO & RIGHT OUTPUTS folosind potentiometrul MASTER VOLUME. Reglati volumul al 1 & 2 OUTPUTS folosind potentiometrele mixerului.

INTRARI AUDIO

Conectati microfonul, chitara, sau oricare alt instrument muzical, la INPUTS in spatele instrumentului.

***Nota:** Atunci cand optiunea Vocal/Guitar Processing Board este pornita, semnalul audio care intra INPUTS este automat trimis la procesoarele din Board.*

3. PANOUL FRONTAL



1 MASTER VOLUME

Acest potentiometru controleaza volumul instrumentului (boxele interne & casti). Nu controleaza suboutput-urile 1,2.
Atentie: La nivelul maxim, in cazul in care cantecele sunt bogate in sunete si programe, boxele pot distorsiona. In cazul in care boxele distorsioneaza, dati MASTER VOLUME mai jos.

2 ACC/SEQ VOLUME

Acest potentiometru controleaza volumul track-urilor cu acompaniament (Style Play Mode), sau volumul track-urilor Song, excluzand track-urile Realtime (modurile Song and Song Play). Acesta este un control relativ, a carei eficienta este determinata de potentiometrul MASTER VOLUME.

3 ASSIGN.SLIDER (POTENTIOMETRU)

Acesta este un potentiometru liber programabil (vedeti "Slider" la pag. 14-3). In default, controleaza volumul Audio In.
Nota: Atunci cand folositi efecte high-gain, si inputurile Audio In sunt trimise la efectele Vocal/Guitar, un sunet rezidual poate fi auzit, care este amplificat de catre efectul drive. Atunci cand inputurile Audio nu sunt in folosire, pastrati potentiometrul la nivelul minim, sau puneti Audio In pe mute. ("Main page" pag. 9-3) si Song Play ("Main page" pa.e 10-3).

4 Sectiunea MODE

Fiecare dintre aceste butoane este folosit pentru unul dintre modurile de operare ale acestui instrument. Fiecare mod exclude pe celalalt.

STYLE PLAY

Modul Style Play, permite sa folositi Stiluri si/sau canta pana la patru track-uri Realtime pe keyboard. In pagina principala, track-urile Realtime (keyboard) sunt aratate pe jumatatea din dreapta a display-ului. Puteti ajunge in pagina principala apasand EXIT si orice pagina edit Style Play. Daca sunteti intr-un sistem de operare diferit, apasati STYLE PLAY pentru a intra in modul Style Play. Daca beculetul TRACK SELECT este pornit, apasati TRACK SELECT pentru a-l opri si pentru a putea vedea track-urile Realtime. Acest mod de operare este selectat automat atunci cand porniti instrumentul.

SONG PLAY

Modul Song Play, va permite sa ascultati 16 cantece in Standard Midi File (SMF) direct de pe discheta. Puteti asculta melodii cu teminatiile .MID sau .KAR direct din discheta sau hard disk.. Din moment ce Korg PA80 este echipat cu doua secventatoare, puteti chiar sa ascultati amandoua cantecele in acelasi timp, si sa le mixati folosind potentiometrul BALANCE. Puteti asculta pana la patru track-uri Realtime (keyboard), in acelasi timp sau Songs. In pagina principala, track-urile Realtime (keyboard) sunt aratate in partea din dreapta a ecranului. Puteti ajunge la pagina principala apasand EXIT din orice pagina Song Play. Daca sunteti intr-un mod de operare diferit, apasati SONG PLAY. Daca lumina TRACK SELECT este pornita sau clipeste, apasati TRACK SELECT o data sau de doua ori pentru a o opri si pentru a vedea track-urile Realtime.

B.SEQ

Modul Backing Sequence, unde puteti inregistra un cantec nou bazat pe track-urile Realtime si Style, si unde il puteti salva ca o fila standard MIDI.

SONG

Modul Song, unde puteti edita sau canta un cantec (Song).

PROGRAM

Modul Program, pentru a canta programe "single sound" pe keyboard. Apasati STYLE PLAY si SONG PLAY in acelasi timp pentru a selecta modul Demo. Acest mod va permite sa ascultati cateva cantece Demo, pentru a va putea da seama pe puterea lui PA80.

5 GLOBAL

Acest buton va duce in Global Edit unde puteti executa setting-uri variate. Acest cadru poate pune unul peste altul modurile operatoare, si ramane activ in acelasi timp. Apasati EXIT pentru a merge inapoi.

6 DISK

Acest buton recheama Disk Edit, unde puteti executa operatiuni diverse pe fisiere sau dischete (Load, Save, Etc.). Acest cadru de editare poate pune unul peste altul (overlap) moduri operatoare, si ramane activ.

7 MEMORY (TIE)

Acest buton porneste si opreste functiile Lower si Chord Memory. "Page 25 - Preferences: controls" edit page (Style Play mode, vezi pag. 9-13).

Acest buton are dubla functie “**TIE**”, pentru Backing Sequence si Song modes (vedeti cap. 11 si 12).
[Pentru OS Versiunea 2]

8 BASS INVERSION (REST)

Acest buton porneste si opreste functia Bass Inversion.

- ON Cea mai joasa nota cantata sau inversata va fi intodeauna detectata ca nota de baza. Astfel, puteti sa specificati sintetizatorului acordurile compuse de ex.: Am7/G sau “F/C”.
- OFF Cea mai joasa nota este scanata impreuna cu celelalte note ale acordului, si nu este intodeauna considerata nota de baza.

Acest buton dubleaza functia de **REST** pentru backing sequence si modurile Song (vedeti cap. 11 si 12).
[Rezervat pentru OS Version 2]

9 MANUAL BASS

Acest buton porneste si opreste functia Manual Bass.

- ON Acompaniamentul automat se opreste (nu si in track-urile Drum si Percussion), si puteti canta manual track-urile Bass pe partea din stanga a keyboard-ului. Puteti porni acompaniamentul automat apasand butoanele CHORD SCANNING.
- OFF Track-ul bass este pornit automat pe Style.

10 SPLIT POINT (<)

Tineti apasat acelasi buton pentru a deschide fereastra Split Point. In timp ce aceasta fereastră este deschisa, puteti selecta dumneavoastra split point-ul, apasand nota split point pe care o vreti pe keyboard. Dupa aceea, dati drumul la butonul SPLIT POINT.

Pentru a pune in memorie nota Split Point selectata, apasati GLOBAL, si apasati WRITE pentru a salva Global in memorie. (vedeti “The Write window” pag. 14-1).

Acest buton are dublu rol ca functie **PREVIOUS EVENT** pentru modurile Backing Sequence si Song (cap. 11 si 12). [Rezervat pentru OS Versiunea 2].

11 G.QUANTIZE (>)

Apasati acest buton pentru a deschide fereastra Groove Quantize, de unde puteti selecta o “quantizare groove” care va fi aplicata cantecului (sec.1 numai). Vedeti “Groove Quantize window” la pag. 10-2.

Acest buton are o functie dubla; ca functie **NEXT EVENT** pentru modurile Backing Sequence si Song (cap. 11 si 12). [Rezervat pentru OS Versiunea 2]

12 TEMPO (= LOCK)

Acest buton porneste si opreste functia Tempo Lock.

- ON Cand selectati un stil sau o performanta diferita, tempo-ul nu se schimba. Inca il puteti schimba folosind butoanele DIAL si TEMPO.
- OFF Atunci cand selectati un stil ca o performanta diferita, valoarea tempo-ului imemorizata este selectata automat.

13 SINGLE TOUCH

Acest buton porneste si opreste functia Single Touch.

ON Atunci cand un stil diferit este selectat (sau acelasi) o Single Tough Setting (STS11) este selectat automat, insemnand ca track-urile Realtime si efecte se vor schimba.

OFF Atuci cand un stil diferit (sau acelasi) este selectat, track-urile stil si efectele sunt schimbate, in timp ce track-urile Realtime nu sunt schimbate.

14 STYLE section (NUMERIC KEYPAD)

Folositi aceste butoane pentru a deschide fereastra Style Select si selectati un stil. "Selecting a Style" pag. 6-4. Butonul cel mai din stanga va lsa sa selectati bancurile style, sau bancurile DIRECT HD (doar daca hard disk-ul este instalat). Apasati-l repetat pentru a selecta unul din randuri (Dupa ce amandoua luminile s-au aprins, apasti butonul inca o data pentru a le opri.

UPPER LED ON

Stilurile din randul de sus selectate

LOWER LED ON

Stilurile din randul de jos selectate

BOTH LED ON

Stilurile selectate (daca sunt)

Un cuvand despre bancurile de stiluri si nume.

Stilurile incepand cu "8/16 BEAT" la "WORLD 3", si de la "LATIN1" la "TRADITIONAL" sunt stiluri standard, si cel care foloseste clapa nu poate in mod normal sa le rescrie cu o operatie Load (15-16). "DIRECT FD" Stilurile sunt stiluri accesate direct din floppy (9-2)DIRECT FD bank" la pag. 9-2."DIRECT HD" Stilurile sunt accesate direct din hard disk (9-1).

Stilurile din "USER1" la "USER3" sunt locatii unde puteti incarca noi stiluri din disk.

Fiecare buton (Style bank) contine 2 pagini, fiecare cu pana la 8 stiluri. Navigati prin stiluri folosind butoanele PAGE.

Aceste butoane au functie dubla si ca **numeric keypad** in cateva pagini (vedeti "Selecting a Song composing its progressive number" on page 10-1).

15 FADE IN/OUT {->Style}

Atunci cand Style este in stop, apasati butonul pentru a porni volumul fade-in (de la 0 la maximum). Atunci cand style este in play, apasati acest buton pentru al opri cu un fade-out (volumul scade). Nu trebuie sa apasati START/STOP pentru a porni sau opri stil-ul.

Nu este nevoie sa apasati START/STOP pentru a porni sau opri style-ul.

16 VARIATION 1- 4 (NOTE LENGTH) buttons

Fiecare din aceste butoane selecteaza una dintre cele 4 variatii din style-ul curent. Fiecare variatie poate diferi ca model si sunet.

Aceste butoane au o functie dubla **NOTE LENGTH** pentru modurile Backing Sequence si the Backing (cap. 11 si 12). [Rezervat pentru OS Versiunea 2]

17 FILL 1-2 (NOTE LENGTH) buttons

Aceste doua butoane declanseaza un fill-in. Apasati-le de doua ori si selectati orice alt element de stil (Fill, Intro, Variation...) pentru a iesi din "loop"(repetare).

Ele au functie dubla **NOTE LENGTH** pentru modurile Backing Sequence si Song. (cap. 11 si 12). [Rezervat pentru OS Versiunea 2]

18 COUNT IN / BREAK

In timp ce stilul este oprit, apasati START/STOP. Acesta combinatie declanseaza o numaratoare initiala, si apoi Style-ul incepe sa cante.

Atunci cand stilul este in folosire, acest buton declanseaza o pauza. Apasati-l o data pentru a-l lasa sa cante in loop, si selectati orice alt element de style. (Fill, Intro, Variation...) pentru a iesi din loop.

19 ENDING 1-2 buttons

In timp ce Style-ul este in folosire, aceste doua butoane declanseaza un sfarsit, si opreste style-ul. Apasati unul din ele, si stilul se va opri. Daca la apasati cand stilul este oprit, vor actiona ca intro.

Apasati-le de doua ori (luminita clipeste) pentru a le lasa sa cante in loop, si selectati oricare alt element de style (Fill, Intro, Variation...) pentru a iesi din loop.

ENDING1 are si functie de **DOT** si ENDING2 are si functie de **TRIPLET**, pentru a fi folosit in modurile Backing Sequence si Song (cap.11 si 12). [Rezervat pentru OS Versiunea 2]

20 INTRO 1-2 (DOT, TRIPLET) buttons

Aceste doua butoane seteaza aranjorul in modul Intro. Dupa ce apasati aceste butoane, incepeti Style-ul si va incepe in intro-ul selectat. Luminita intro se va opri la sfarsitul intro-ului.

Apasati-le de doua ori (luminita clipeste) pentru a le lasa in loop, si selectati orice alt element de style (Fill, Intro, Variation...) pentru a iesi din loop.

21 START/STOP

Porneste si opreste style-ul.

22 SYNCHRO START / STOP (DELETE)

Acest buton porneste si opreste Syncro Start si Syncro Stop. Apasati-l repetat pentru a porni si opri functiile.

CAND LUMINITA ESTE APRINSA

Cand luminita este aprinsa apasati o clapa (sub split point) si vedeti 3-6 pentru a porni automat style-ul. Daca doriti puteti porni una din introducere inainte de a porni style-ul.

Cand ambele luminile sunt pornite, ridicandu-va mana de pe keyboard opreste style-ul momentan. Daca apasati o nota inca o data, Style-ul incepe din nou.

OFF

Toate functiile Syncro sunt oprite.

Acest buton are functie dubla, ca functie **DELETE**, si functie pentru modurile Back-ingSequence si Song (cap.11 si 12). [Rezervat pentru OS Versiunea 2]. Este folosit si pentru a sterge caracterul selectat, in text editing.

23 TAP TEMPO/RESET (INSERT)

Acesta este de asemenea un buton cu dubla functie, care actioneaza in mod diferit depinzand de forma style-ului. (stop/play).

Tap Tempo: Atunci cand Style-ul nu este in folosire, puteti face un tempo propriu..

Reset: Cand apasati acest buton si style-ul este in folosire, "pattern-ul style-ului" se duce inapoi la un "beat stong" care a fost cantat inainte.

Acest buton are functie dubla ca **INSERT** pentru modurile Back-ing Sequence si Song. (cap. 11 si 12). [Rezervat pentru OS Versiunea 2] Este de asemenea folosit pentru a insera un caracater in text editing.

24 WRITE/DISK IN USE

In modul Style Play, acest buton deschide fereastra Write, care va lasa sa salvati toate track-urile intr-o performanta, track-urile Realtime (keybaord) intr-o Single Touch Setting (STS), sau acompaniamentul track-urilor intr-o Style Performance. (Vedeti "The Write window" pag 9-4).

In Global Edit, apasati pentru a salva in memorie (14-1).

Luminita acestui buton are o functie ca indicator **DISK IN USE**, care clipeste atunci cad discheta este in drive, hard drive-ul su Flash Card-ul este in folosire.

25 ENSEMBLE

Acest buton porneste si opreste functia Ensemble. Cand este pornita, melodia din partea dreapta este armonizata cu notele din partea stanga.

Note: Aceasta functie functioneaza numai in modul SPLIT.

26 RECORD

Acest buton seteaza instrumentul in Record (depinde in modul de operare).

27 MENU

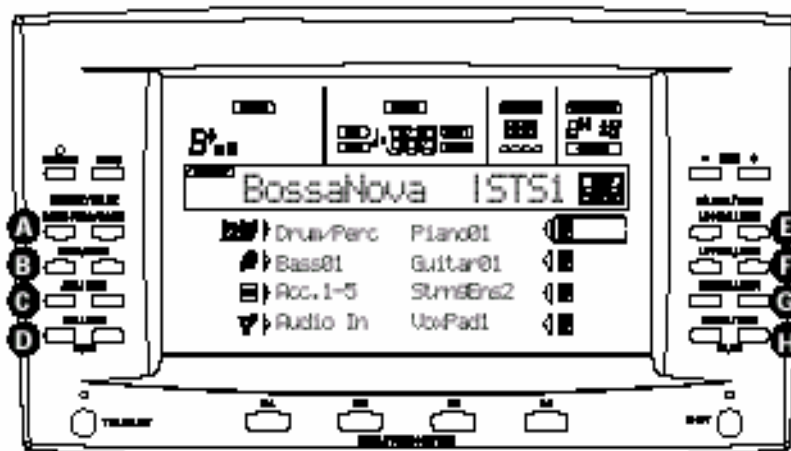
Acest buton deschide pagina Menu al modului de operare sau editare curent. Dupa ce ati deschis un meniu, puteti ajunge la o pagina de editare apasand butoanele VOLUME/VALUE; sau PAGE. Pentru a iesi, apasati EXIT.

28 PAGE +/-

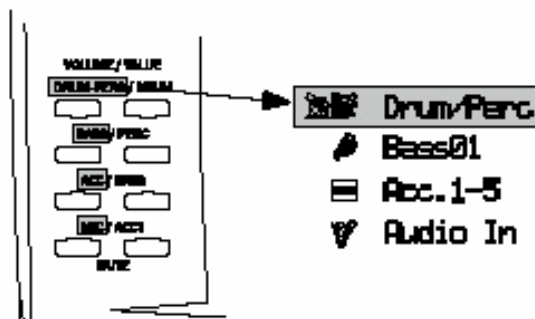
Dupa ce ati apasat MENU pentru a deschide un meniu, folositi aceste butoane pentru a naviga prin meniu. Apasati EXIT pentru a merge inapoi. Mai mult, puteti folosi aceste butoane pentru a selecta o pagina diferita in ferestrele Style Select si Program Select.

29 VOLUME/VALUE (MUTE) A-H buttons

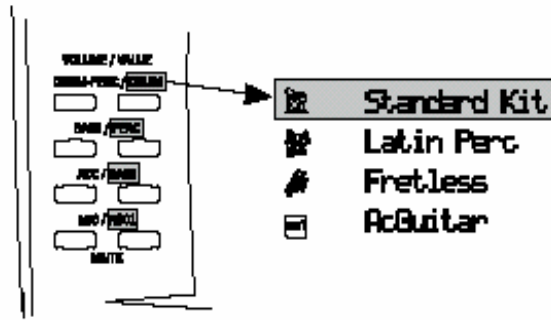
In acest manual, fiecare pereche de butoane este marcata alfabetic (A-B -). Vedeti cap. 4 –1 pentru mai multe detalii). Un nume al track-ului corespondent este printat peste fiecare pereche de butoane.



- Jumatarea din stanga este pentru pagina principala, unde puteti vedea track-urile realtime si Style.



- Jumatarea din dreapta este pentru pagina Style track unde puteti vedea track-urile acompaniament. (4-3).



SELECTING

Folositi fiecare pereche de butoane pentru a selecta optiunea corespondenta de pe display.

VOLUME

Atunci cand sunteti in paginile operatoare din oricare mod operator, selectati un track si folositi aceste butoane pentru a schimba volumul track-ului.

MUTE

Apasati ambele butoane pentru a pune track-ul corespondent pe "mute". Apasati amandoua butoane inca o data pentru a redeschide track-ul.

VALUE

Folositi fiecare pereche de butoane pentru a schimba valoare parametrului corespondent.

30 TRACK SELECT

Depinde in ce mod operator va aflati, acest buton schimba track view-urile.

MODUL STYLE PLAY

Schimba intre track-urile Realtime si Style.

MODUL SONG PLAY

Schimba intre pagina principala (aratand track-urile realtime/Keyboard), track-urile Song 1-8, 9-16.

MODUL SONG

Schimba in pagina principala, track-urile Song 1-8, si 9-16. Luminita TRACK SELECT arata view-ul paginii:

Off Main pag. (Realtime tracks, sau Song con-trols)

Pe pag. 2 (Style tracks, sau Song tracks 1-8)

Clipeste pag. 3 (Song tracks 9-16)

31 Butoanele SINGLE TOUCH SETTING (F1-F4 FUNCTION KEYS)

Atunci cand sunteti in pagina principala a modurilor Style Play sau Backing Sequence , acest buton selecteaza o “Touch Setting”. Fiecare stil include un maxim de patru Single Touch Settings (STS). Atunci cand luminita SINGLE TOUCH este aprinsa, un STS este selectat automat atunci cand selectati un Style. In modul Edit, aceste butoane au functie dubla si ca **function keys**, pentru a selecta “item-uri”.

32 SHIFT

Atunci cand acest buton este apasat, apasarea a altor butoane acceseaza functii secundare.

33 TEMPO/VALUE section

Butoanele DIAL, DOWN/- si UP/+ pot fi folosite pentru a controla tempo-ul, si pentru a atribui o valoare diferita a parametrului selectat pe display, sau pentru a naviga printr-o lista de nume in paginile Song Select si Disk.. Luminita VALUE arata particularitatea sectiunii.

DIAL -Invertiti de DIAL in sens orar pentru a mari valoarea sau tempo-ul. Invertiti-l in sens opus pentru a scadea valoarea sau tempo-ul. Atunci cand este folosit si SHIFT este apasat, acest control va actiona ca Tempo control.

DOWN/- si UP/+

DOWN/- scade valoarea sau tempo-ul; UP/+ creste valoarea sau tempo. Tineti SHIFT-ul apasat, si apasati DOWN/- sau UP/+ pentu a reseta tempo-ul sau valoarea.

34 VALUE LED

Aceasta luminita (LED) arata situatia DIAL-ului si a butoanelor DOWN/-, UP/+ ON DIAL-ul si butoanele DOWN/-,UP/+ actioneaza controland valoarea, pentru a schimba valoarea parametrului selectat pe display. OFF DIAL-ul si butoanele DOWN/- and UP/+ controleaza tempo-ul.

35 EXIT/NO

Folositi acest buton pentru a controla actiuni diferite, care parasesc statusul curent.

- pentru a iesi dintr-un dialog box.
- pentru a raspunde negativ la orice intrebare care apare pe display.
- pentru a iesi din fereastra Menu
- pentru a ajunge inapoi in pagina principala a modului de operare curent
- pentru a iesi din Global sau Disk edit
- pentru a iesi dintr-un Style, Performance sau fereastra Program Select

36 ENTER/YES

Folositi acest buton pentru a executa diverse comenzi, in concordanta cu statusul (scopul) curent selectat.

- pentru a raspunde afirmativ la orice intrebare care apare pe display
- pentru a confirma o comanda

37 SIGNAL LED

Aceasta lumina (LED) indica nivelul audio care intra prin conectoarele INPUT. Trei culori diferite indica nivelul.

“OFF” Nici un semnal nu este receptat.

Verde slab- nivel mediu. Daca lumina se stinge des, nivelul este prea slab. Folositi GAIN-ul pentru a ridica nivelul.

Portocaliu- nivelul optim. Daca lumina se face rosie de prea multe ori, incercati sa reduceti GAIN-ul. (5-2)

38 DISPLAY HOLD

Acest buton porneste si opreste functia Display Hold.

“ON” Atunci cand deschideti o fereastră temporara (la fel ca in fereastră Program Select), ramane pe display pana cand apasati EXIT/NO sau un mod operator.

“OFF” Orice fereastră temporara se inchide dupa o perioada, sau dupa ce ati selectat un subiect de pe acea fereastră.

39 CHORD SCANNING section

In modurile Style Play si Backing Sequence, folositi aceste butoane pentru a defini modul in care acordurile sunt recunoscute de catre aranjor. Acordurile LOWER sunt sub “split point”.

UPPER	Acordurile sunt detectate deasupra split-point-ului. Va trebui ca intodeauna sa apasati trei sau mai multe clape pentru ca acordul sa fie recunoscut de catre aranjor.
FULL	Acordurile sunt detectate pe toata lungimea keyboard-ului. Va trebui ca intodeauna sa apasati trei sau mai multe clape pentru ca acordul sa fie recunoscut de catre aranjor.
OFF	Acordurile nu sunt detectate. Dupa ce apasati START/STOP, doar track-urile Drum si Percussion pot fi folosite.

40 KEYBOARD MODE section

Aceste butoane definesc modul in care track-urile Keyboard (sau Real-time) sunt pozitionate pe keyboard

SPLIT: Track-ul Lower este sub split point, in timp ce Upper 1, 2, 3 sunt deasupra.(9-13)

FULL UPPER: Track-urile Upper 1, Upper 2 si/sau Upper 3 sunt pe tot keyboard-ul.
Track-ul Lower este inactiv. (9-13).

41 STYLE CHANGE

Acest buton porneste sau opreste functia Style.

“ON” Atunci cand selectati o performanta, Style-ul se poate schimba, depinzand la ce numar Style este memorat in Performance.

“OFF” Atunci cand selectati o performanta, Style-ul si track-ul Style raman neschimbate. Doar track-urile Realtime (Keyboard) sunt schimbate.

42 PERFORM.

Apasati acest buton pentru a folosi sectiunea PROGRAM/PERFORMANCE, pentru a selecta o Performance.

43 PROGRAM

Apasati acest buton pentru a folosi sectiunea PROGRAM/PERFORMANCE, pentru a selecta un Program si pentru a-l repartiza la track-ul selectat.

44 PROGRAM/PERFORMANCE section

Folositi aceste butoane pentru a deschide ferestrele Program Select si Performance., si pentru a selecta un Program sau o Performance. (6-3, 6-1, 17-10)

Butonul cel mai din stanga selecteaza randul de sus sau de jos al bank-urilor Program, sau programele CARD.

Apasati-l repetat pentru a selecta unul dintre randuri.

UPPER LED ON

Randul programelor de sus este selectat.

LOWER LED ON

Randul de jos al programelor este selectat.

BOTH LED ON

Programele CARD sunt selectate.

BOTH LED OFF

Bank-urile Performance sunt selectate

Pe panoul frontal, **Program banks** sunt identificate de catre numele instrumentelor, in timp ce **Performance banks** sunt identificate de catre numerele (1-10; 0=bank 10).

Nota in legatura cu Program banks si nume: Programele incepand cu “PIANO” la “SFX” sunt standard, si user-ul nu le poate modifica direct.

Programele “USER1” si “USER2” sunt locatii unde puteti incarca noi programe de pe dischete. “USER DK” este unde puteti incarca noi kit-uri pentru. Drums. Fiecare program are mai multe pagini, fiecare cu pana la 8 programe. Puteti naviga prin ele folosind butoanele PAGE.

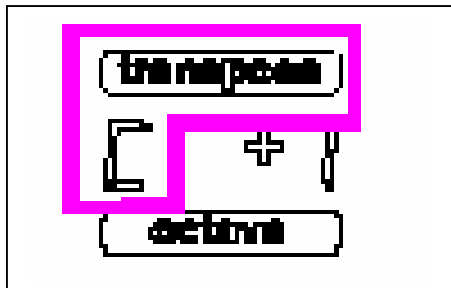
CARD banks. Bank-urile CARD sunt programe accesate direct din Flash Card. (doar daca card-ul este inserat) (5-1)

45 PADS (1-4, STOP)

Aceste pad-uri programabile nu pot fi folosite pentru a declansa un efect de sunet. Folositi butonul STOP pentru a opri un sunet repetativ (19-2). Fiecare Pad corespunde unu Pad track.

46 TRANSPOSE

Aceste butoane transpune tot instrumentul in semi-tonuri. (Master Transpose)

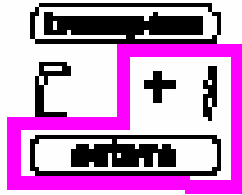


Apasati ambele butoane in acelasi timp pentru a initializa Master Transpos-ul.

47 OCTAVE

Aceste butoane transpun track-ul selectat care are o octava. (12 semitonuri; max. ± 2 octave)

Valoarea transpozitionala este aratata (in octave) in parte de sus dreapta a display-ului.



Apasati amandoua butoanele in acelasi timp, pentru a reseta Octave Transpose la zero.

- coboara track-ul selectat cu o octava
- + ridica track-ul selectat cu o octava

48 Potentiometrul BALANCE

In modul Song Play, acest potentiometru controleaza volumulele secventatoarelor. Cand este in stanga complet Sec. 1 poate fi auzit. Cand este in dreapta complet, doar Sec. poate fi auzit. Cand este pozitionat in mijloc, amandoua sec. pot fi uzite la volumul maxim.

49 SEQUENCER TRANSPORT CONTROLS - SEQ1 si SEQ2

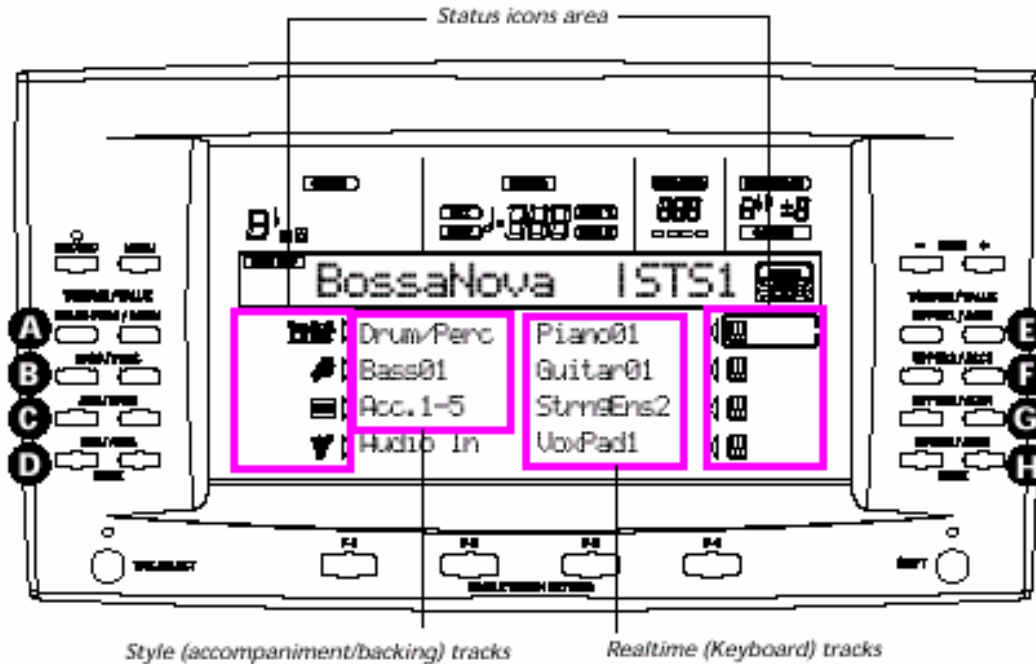
Instrumentul este echipat cu doua secventatoare, fiecare cu setul propriu de controale transport. Daca folositi comenzile (Rewind si Fast Forward) in timp ce cantecul este in folosire, efectul de REW sau FF va lua loc. Cand sunt apasate o data, butoanele muta cantecul la masura imediat inainte sau precedenta. Cand sunt apasate, cantecul este "Scrolled" in continuu, pana ce dati drumul la butoane. In modul Jukebox, (Sec. 1) tineti butonul SHIFT apasat, si apasati aceste butoane pentru a ajunge la cantecul urmator sau precedent (10-10)

PAUSE (Pauza) Apasati PAUSE sau PLAY/STOP pentru a reancepe cantecul.

PLAY/STOP Porneste sau opreste cantecul. Cand opriti cantecul pozitia cantecului se duce inapoi la masura 1. In modul Song Play, opreste sau porneste amandoua secventatoarele in acelasi timp.

4. DISPLAY SI USER INTERFACE

Display-ul arata situatia curenta a PA80-ului si parametri "performance" si "editing". Puteti selecta fiecare parametru folosind butoanele VOLUME/VALUE (A-H) care se afla in coltul display-ului. Puteti modifica valorile parametrului apasand + sau -.

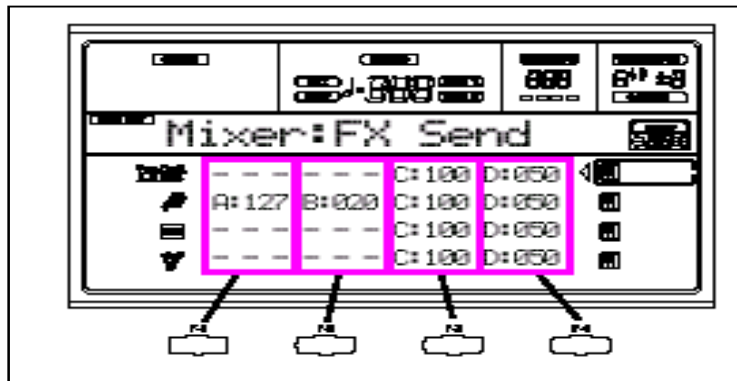


DISPLAY CONTROLS

Parametrii de afisare si butoanele VOLUME/VALUE (A-H)

Aceste butoane sunt folosite pentru a selecta parametrul sau comanda corespunzatoare, pentru a schimba valoarea parametrului sau pentru a schimba volumul track-ului corespunzator. Atunci cand sunteti in pagina principala, aceste butoane pot selecta un track, pot schimba volumul track-ului, sau a porni-opri un track. (3-5)

Butoanele F1-F4. Atunci cand sunteti intr-o pagina Edit, aceste butoane pot fi folosite atunci cand sunt 3 sau 4 parametri la rand, ca in exemplul urmatoare:



In primul rand, selectati randul folosind butonul VOLUME/VALUE (A-H). Apoi, selectati coloana folosind F1-F4. In Disk edit, F1-F4 pot fi de asemenea folosite pentru a selecta una din comenzile paginii care apare pe ultima linie a display-ului. (3-6)



PAGE. Butoanele PAGE selecteaza pagina edit precedenta sau urmatoare. Atunci cand selectati un style sau un Program, ele selecteaza o alta pagina se style-uri si programe. (3-5).

MENU. Butonul MENU deschide modul de operationare curent sau meniul edit.

Puteti folosi butoanele VOLUME/VALUE pentru a selecta sau deselecta sectiunea in care vreti sa ajungeti.

TRACK SELECT. Fiecare mod operator are un numar diferit de track-uri

Style Play 4 Realtime tracks, 8 Style tracks, 4 Pads.

Song Play 4 Realtime tracks, 2 x 16 Song Tracks, 4 Pads.

Backing Sequence

4 Realtime tracks, 8 Style tracks.

Song 16 Song tracks.

Puteti vedea pana la 8 track-uri pe display. Deci, folositi TRACK SELECT pentru a naviga prim meniu.

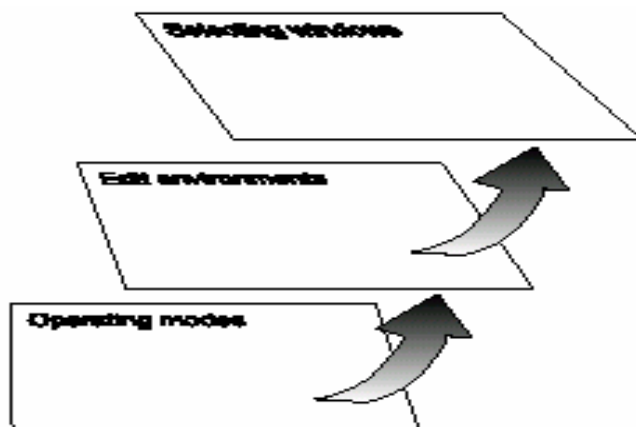
INTERFACE STRUCTURE

Datorita sistemului operational multitasking, interfata user a PA80-ului este structurata in nivele care se suprapun.

De la cel mai jos nivel in sus:

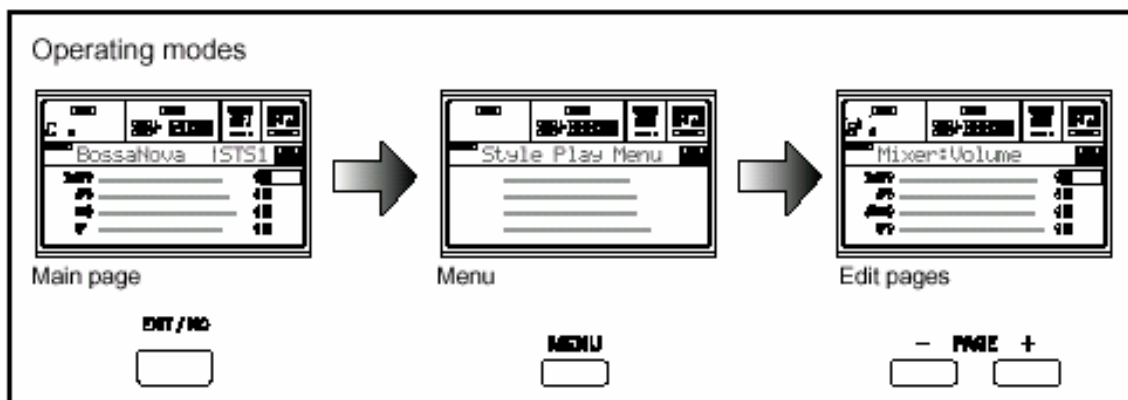
- modurile operatoare (Style Play, Backing Sequence, Song Play, Song, Program)
- edit environments (Global, Disk)
- selectarea ferestrelor (Style Select, Song Select, Program Select, Performance Select).

Atunci cand deschideti un edit environment sau cand selectati o pagina, modul operator curent inca functioneaza in background.



Modurile operatoare. (Vedeti diagrama in susul paginii). La cel mai jos nivel, un mod operator este intodeauna activ. Modul operator curent este indicat e catre becululet aprins STYLE PLAY, B.SEQ, SONG PLAY, SONG sau PROGRAM in sectiunea MODE.

Un mod operator este impartit intr-o pagina principala, si o serie de pagini edit. Apasati Menu pentru a accesa meniul. Folositi butoanele MENU si PAGE pentru a naviga. Apasati EXIT pentru a ajunge inapoi la pagina principala.



Edit environment. (Vedeti diagrama din josul paginii). Atunci cand apasati GLOBAL sau DISK, un edit environment se suprapune pe modul de operare curent. Apasati EXIT pentru a ajunge inapoi la modul de operare curent. Un “edit environment” este compus dintr-un meniu si o serie se edit pagini. Folositi MENU SI PAGE pentru a naviga.

Selectarea ferestrei. Atunci cand apasati unul din butoanele STYLE sau PROGRAM/PERFORMANCE, deschideti o fereastră. Aceasta fereastră se inchide dupa ce veti selecta ceva din ea, sau dupa ce ati apasat EXIT. Daca luminita DISPLAY HOLS eate aprinsa, fereastră nu se va inchide dupa ce ati selectat ceva din ea. Apasati EXIT pentru a inchide fereastră, si pentru a merge inapoi.

FERESTRELE CU MESAJE

Din cand in cand, un mesaj va aparea pe display, attentionandu-va de o eroare sau o operatiune gresita.



Apasati ENTER sau EXIT pentru a iesi din aceste ferestre. Alte mesaje vor un raspuns, la fel ca in fereastră “Are you sure” de jos. Apasati ENTER/YES pentru DA, sau EXIT/NO pentru nu.



SYMBOLS AND ICONS

Multe desene si simboluri, pe display, arata situatia unui parametru sau continutul display-ului.



Realtime/Keyboard track (Upper 1-3, Lower).



Drum track (Style track view).



Percussion track (Style track view).



Grouped Drum and Percussion tracks.



Bass track (Style track view).



Grouped accompaniment tracks. Acest simbol indica cele 5 track-uri acompaniament grupate.



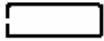
Accompaniment tracks (Style track view).



Sequencer tracks.



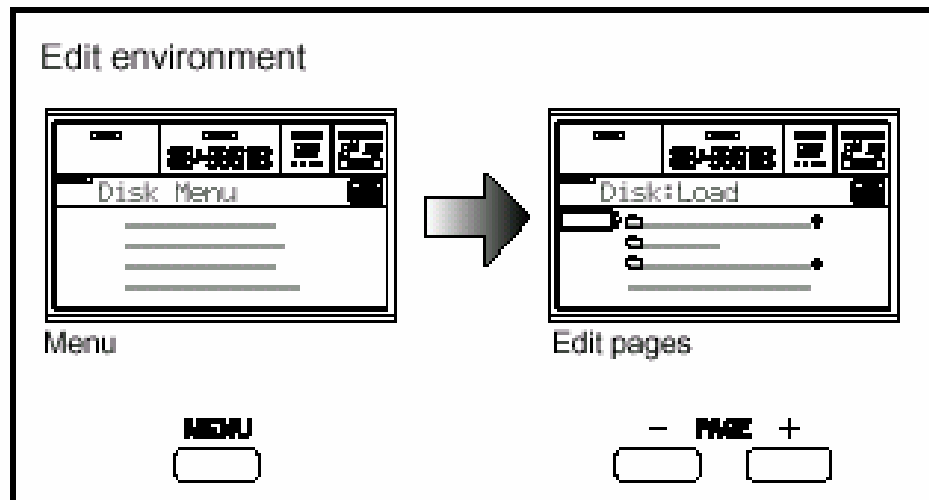
Audio Input track. Acest simbol apare in pagina principala a diverselor moduri de operare. (14-7)



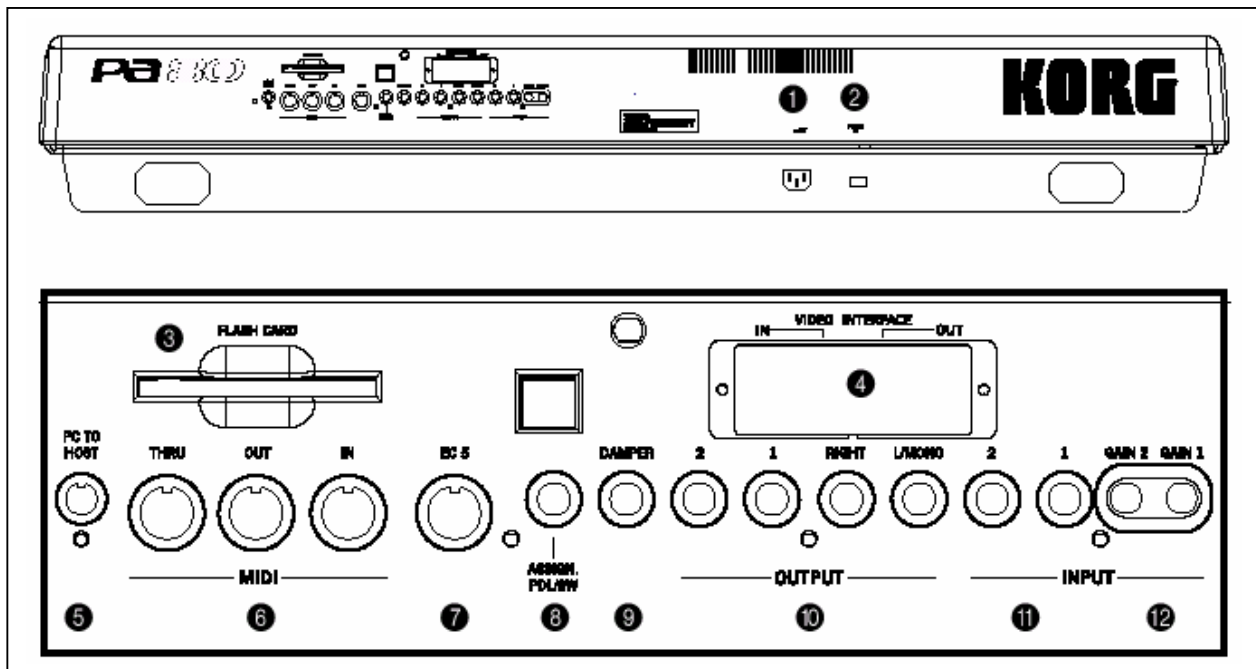
Selected track or parameter. Cand acest simbol apare, puteti executa orice operatiune posibila.

(no icon)

Track-ul este mute si nu poate fi cantat pe keyboard.



5. REAR PANEL (PANOU SPATE)



1 CONECTORUL AC CABLE

Introduceti cablul AC in conector.

2 POWER switch

Folositi switch-ul pentru a porni si a opri instrumentul.

3 FLASH CARD slot

Introduceti Flash Card-ul compatibil PA80. Toate programele pe care le contine sunt automat incarcate in bank-ul CARD din sectiunea PROGRAM/PERFORMANCE (3-7). Atunci cand insertati Flash Card-ul, becul WRITE/DISK IN USE se va aprinde pentru cateva secunde.

4 VIDEO INTERFACE (optional)

Puteti conecta Pa80-ul dumneavoastra la un calculator sau un televizor folosind Video Output-ul de pe clapa. (22-10) 5

PC TO HOST

Folositi acest conector pentru a va conecta la un PC sau Mac, fara interfata MIDI. PC-ul sau MAC-ul dumneavoastra ar trebui sa includa o interfata seriala, sau un port USB.

6 MIDI INTERFACE

Interfata MIDI va permite sa conectati PA80-ul dumneavoastra la un controlor external, la un expander, sau la un calculator. Pentru mai multe informatii, va rugam adresati-va capitlului MIDI.

IN Acest conector primeste date de la un calculator sau un controlor. Conectati-l la MIDI OUT.

OUT Acest conector trimite date MIDI generate de PA80-ul dumneavoastra. Conectati-l la un expander sau un MIDI IN de la un calculator.

THRU Acest conector trimite o copie exacta a datelor primite de la conectorul IN. Folositi-l pentru a conecta Pa80-ul in cascada cu alte instrumente MIDI.

7 EC5

Se conecteaza la un multiswitch KORG EC5. Pentru a vedea mai multe date despre EC5, vedeti 14-3.

8 ASSIGNABLE PEDAL/FOOTSWITCH

Folositi-o pentru a conecta o pedala cum ar fi KORG EXP2 sau XVP!0 continuu. Pentru mai multe detalii, vedeti 14-3.

9 DAMPER

Folositi-l pentru a conecta la o pedala Damper, cum ar fi KORG PS1, PS sau DS1H. Pentru a schimba polaritatea, vedeti 14-3.

10 OUTPUTS

Acestea sunt conectoare pentru a trimite semnale audio la un mixer, un sistem PA, etc. Pentru mai multe detalii, vedeti 14-6.

L/MONO, RIGHT

Acestea sunt output-urile stereo principale. Folositi-le pentru a trimite mix-ul stereo final la un device external.

Setati nivelul volumului folosind potentiometrul MASTER VOLUME.

1, 2 Acestea sunt sub output-uri. Folositi-le pentru a crea un stereo sub-mix etc.

Nota: Potentiometrul MASTER VOLUME nu are nici un efect la aceste output-uri.

11 INPUT 1 si 2

Acestea sunt pentru a conecta un microfon dinamic, o chitara, etc. Setati input gain-ul folosind controlul GAIN. Pentru a conecta un microfon condenser (cu baterie), va trebuie o sursa de energie externa. Reveniti la manualul de folosire al microfonului pentru mai multe detalii.

12 GAIN 1 si 2

Folositi aceste controale pentru a ajusta sensibilitatea input-ului, la INPUT 1 si INPUT 2.



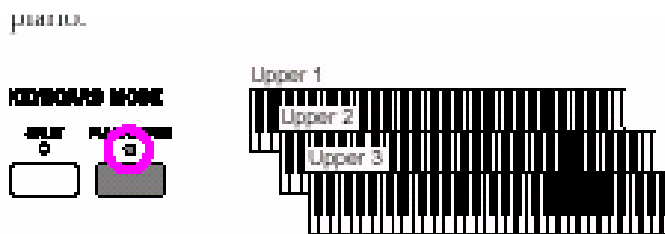
BASIC GUIDE

6. BASIC OPERATIONS

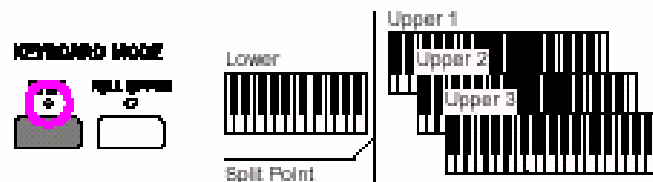
PLAYING on KEYBOARD

În timp ce cântați pe keyboard veți auzi track-urile realtime. Sunt patru track-uri Realtime. Upper 1-3 și Lower. Pot fi folosite în același timp, sau unul singur depinzând de statusul-situație lor Mute. Dacă nu puteți auzi un track, verificați statusul Mute. Track-urile pot fi setate în moduri diferite: folosiți secțiunea KEYBOARD MODE pentru a selecta modul în care sunt configurate pe keyboard.

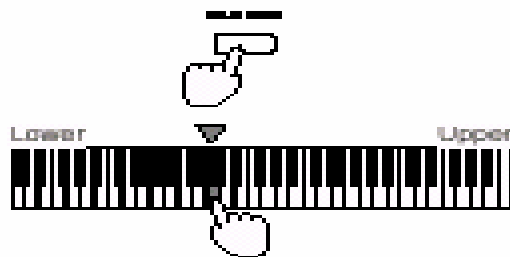
- Apăsati FULL UPPER pentru a auzi track-urile Upper 1-3 pe toată lungimea keyboard-ului.



- Apăsati SPLIT pentru a lăsa track-urile Upper 1-3 în partea dreaptă Split Point-ului, și track-ul Lower în stânga.

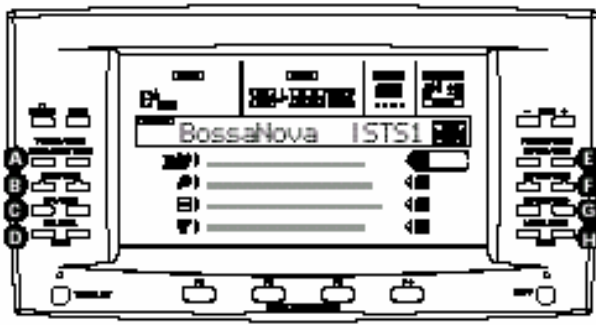


- Țineți butonul SPLIT POINT apăsat, și apăsați o notă pentru a schimba locul unde este Split Point-ul. Pentru a păstra selecția făcută, apăsați GLOBAL și după aceea WRITE. (14-1)



SELECTAREA ȘI MUTING/UNMUTING UNUI TRACK

Selectarea. Folosiți butoanele VOLUME/VALUE (A-H) pentru a selecta un track. În jurul statusului selectat se va observa un dreptunghi gros. Dacă nu puteți găsi track-ul pe care îl căutați, folosiți TRACK SELECT pentru a naviga în sus și în josul track-urilor și pentru a le găsi pe cele ascunse.



E.Piano2



Selected track



Mute/unmute. Apasati ambele butoane VOLUME/VALUE (A-H) pentru a bloca sau debloca un track. De exemplu, daca sunteti in pagina principala care apare dupa ce ati pornit instrumentul, si daca vreti sa puneti pe mute track-ul Upper!, apasati butoanele E (UPPER!!CC2) in acelasi timp.

SELECTAREA UNEI PERFORMANTE

O performanta este setata din Programs si setari pentru Keyboard si track-uri Style, care fac din combinatiile complexe combinatii rapide si usoare. Atunci cand lumina STYLE CHANGE LED este aprinsa, o performanta poate de asemenea selecta un stil diferit. Un sfat general este de a folosi Performances decat Programe, atunci cand cantati un sunet solo.

Performanta va lasa sa selectati efectele din dreapta, transpozitiile, si multi alti parametri, impreuna cu programele.

Data type		Parameters
Real-time Tracks	Upper 1, Upper 2, Upper 3, Lower	Program, Volume, Pan, Octave, Scale, Detune, Pitch Bend, Poly/Mono/Drum, Int/Ext, Damper, Dynamic Range, Joystick C&D Effect Send level, Type, Parameters Program parameters Audio Input Setup, Pads
Style Tracks	Drum, Percussion, Bass, Acc1, Acc2, Acc3, Acc4, Acc5,	Program, Volume, Pan, Octave, Detune, Pitch Bend, Poly/Mono/Drum, Int/Ext, Wrap Around, Keyboard Range A&B Effect Send level, Type, Parameters Program parameters Drum Mapping, Kick&Snare Assignment

Alti parametrii “performance” sunt salvati in Global.

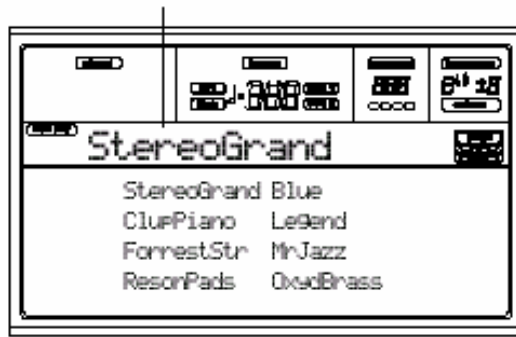
Global	Master Transpose, Chord Recognition Mode, Memory Mode, Velocity Trigger, Lock
--------	---

1. Apasati butonul **PERFORM**. Acesta schimba sectiunea **PROGRAM/PERFORMANCE** intr-un selector de performanta.



2. Selectati bank-ul **PROGRAM/PERFORMANCE** care contine Performance-ul pe care il cautati. (bank-urile Performance sunt identificate cu numere) Fereastra de selectare a performantei va aparea. Sunt opt performante pentru fiecare banca.





3. Selectati o Performanta folosind butoanele VOLUME/VALUE (A-H).
4. Daca luminita DISPLAY HOLD LED este aprinsa, apasati EXIT pentru a iesi din aceasta fereastr

Butonul STYLE CHANGE

Atunci cand selectati o Performance, Style-ul se poate sau nu se poate schimba, in concordanta cu statusul butonului STYLE CHANGE. (Atunci cand salvati o Performance, Style-ul curent este intodeauna salvat)

- Daca luminita STYLE CHANGE LED este aprinsa, Style-ul memorizat in Performance va fi selectat.
- Daca luminita STYLE CHANGE LED este oprita, Style-ul nu se va schimba.

SELECTAREA UNUI PROGRAM

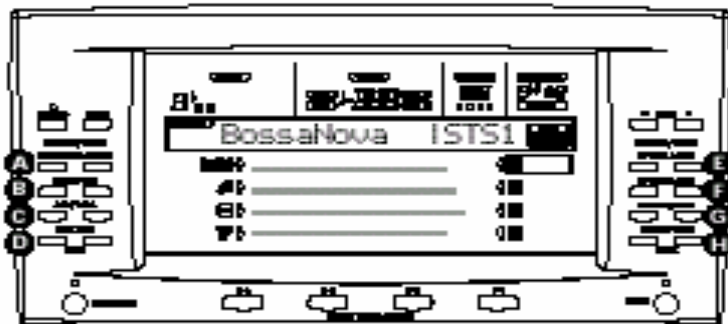
Puteti selecta un program diferit (ex. Sunet) pentru a fi cantat pe un track. Inainte de selecta un program, va trebui sa selectati track-ul la care vreti sa trimiteti programul.

Note: Pentru a atribui Programe diferite la Style tracks, apasati TRACK SELECT pentru a putea vedea Style tracks. Daca selectati Programe in timp ce track-urile grupate (Drum/Percussion sau ACC) sunt selectate, programul va fi trimis la ultimul track selectat.

Fiecare element Style (Variatiuni, Fill-uri...) pot avea programe diferite, deci selectia dumneavoastra poate fi resetata automat atunci cand selectati un element diferit. Pentru a evita acest lucru, vedeti pag. 9-12.

1. Folositi butoanele VOLUME/VALUE (E-H) situate in dreapta display-ului pentru a selecta track-urile Realtime (Keyboard) la care doriti sa atribuiti un program diferit.

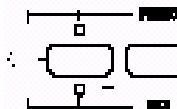
track you wish to assign a different program to.



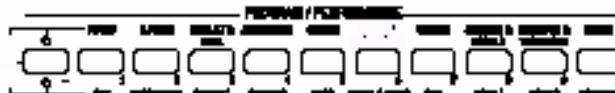
2. Apasati butonul PROGRAM. Acest schimba sectiunea PROGRAM/PERFORMANCE la un selector de Program.



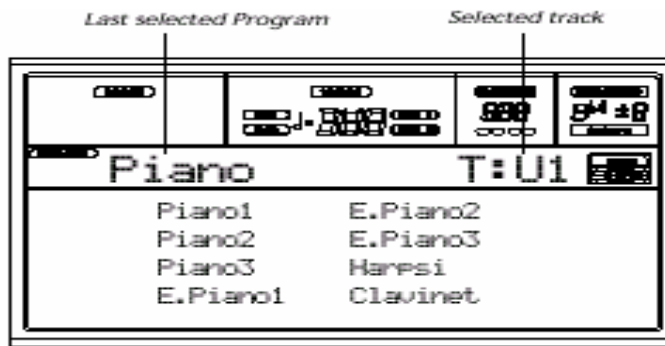
3. Folositi butonul cel mai din stanga PROGRAM/PERFORMANCE pentru a selecta un rand de bank-uri de programe (upper, lower, CARD).



4. Selectati bank-ul PROGRAM/PERFORMANCE care contine programul pe care il cautati. Vedeti 17-10 pentru mai multe detalii



5. Navigati folosind butoanele PAGE. Pot fi diferite pagini pentru fiecare Bank, fiecare continand pana la 8 programe.



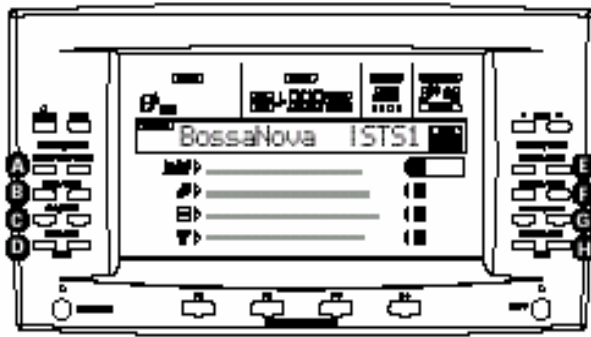
6. Daca luminita DISPLAY HOLD LED este aprinsa, apasati exit pentru a iesi din acesta fereastra.

SELECTAREA SI FOLOSIREA MANUALELOR DIGITALE

PA80-ul dumneavoastra include o simulare realistica o clapelor clasic rock. Puteti selecta aceste programe speciale apasand butonul DIGITAL DRAWBARS. Manualele digitale sunt putin diferite fata de altele: Programs,the Digital Drawbars folosesc diverse reguli.

- In modurile Style Play si Backing Sequence, doar un manual digital este disponibil pentru Realtime, si unul pentru Style tracks. Salvati-le intr-o performance. (9-4)
- In modul Song Play, exista un manual digital pentru track-urile Realtime, unul pentru track-urile Song, 1-8, si inca unul pentru track-urile Song 9-16.
- In modul Song, exista un manual digital pentru track-urile Song 1-8, si unul pentru track-urie Song 9-16.

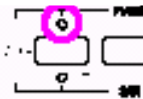
1. Folositi butoanele VOLUME/VALUE (E-H) care sunt situate in dreapta display-ului, pentru a selecta track-ul Realtime (Keyboard) la care doriti sa asignati un program diferit.



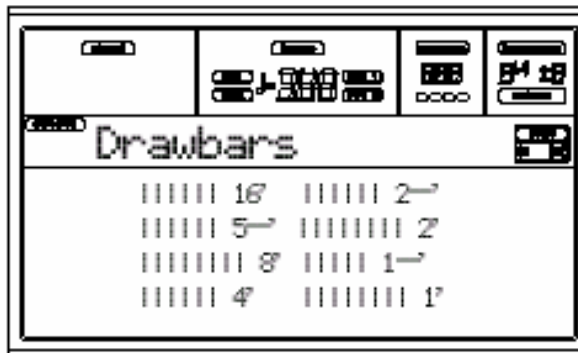
2. Apasati butonul PROGRAM. Acesta schimba sectiunea PROGRAM/PERFORMANCE intr-un selector Program.



3. Folositi butonul cel mai din stanga pentru a selecta primul rand de bank-uri Program.

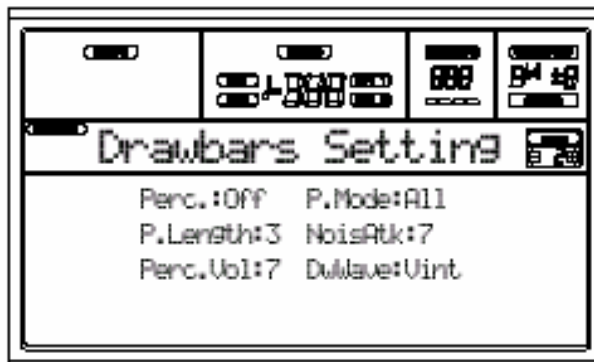


4. Selectati bank-ul manualului digital. Manualul digital va aparea, si seting-ul curent este trimis la track-ul selectat.



5. Folositi butoanele VOLUME/VALUE (A-H) pentru a schimba volumul.

6. Apasati PAGE+ pentru a vedea seting-urile manualului digital.

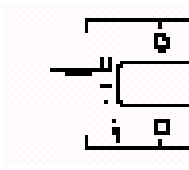


7. Schimbati valoarea paramentului asa cum preferati. Vedeti 13-1 pentru mai multe detalii.
8. Press EXIT pentru a merge inapoi la modul de operare curent..

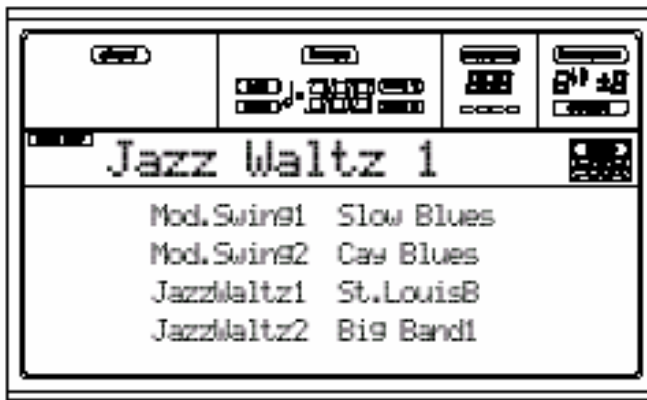
SELECTAREA UNUI STYLE

Un style este compus din patternuri (ritmuri si acompaniamente). Puteti selecta Style-ul din memoria internala, dintr-o discheta, (9-2) sau din hard disk (9-1).

1. Folositi butonul cel mai din stanga STYLE pentru a selecta un rand de bank-uri Style. (upper, lower, DIRECT HD)



2. Selectati bank-ul Style care contine style-ul pe care il cautati. Fereastra Style va aparea.



3. Exista doua pagini pentru fiecare banca, fiecare continand 8 style-uri. Selectati o pagina folosind butoanele PAGE.

4. Dupa ce ati gasit Styleul pe care il cautati, selectati-l folosind butoanele VOLUME/VALUE (A-H).

Nota: Style-ul selectat va intra in cantec la urmatoare masura pornita.

5. Daca lumina DISPLAY HOLD LED este aprinsa, apasati EXIT pentru a iesi din aceasta fereastra.

Butonul SINGLE TOUCH

Atunci cand selectati un style, track-urile Realtime (keyboard) se pot modifica.

- Daca lumina SINGLE TOUCH LED este aprinsa, Single Touch Setting-ul (STS) #1 este selectat automat, si track-urile Realtime sunt schimbate. Programe, si modul Keyboard se pot modifica.

- Daca lumina SINGLE TOUCH LED este stinsa, track-urile Realtime raman neschimbate.

SELECTAREA UNEI SINGLE TOUCH SETTING (STS)

Un Single Touch Setting (STS) conține setările track-urilor Realtime (keyboard). Patru STS sunt încuse în fiecare Style, și pot fi rechemate apăsând butoanele STS (F1-F4) de sub display.

Nota: Puteti selecta un STS numai cand sunteti in pagina principala al unui mod operator Style Play sau Backing Sequence.

SCHIMBAREA TUTUROR KEYBOARD TRACK-URILOR IN ACELASI TIMP

Selectati o performance sau un STS (butoanele F1-F4 cand sunteti in pagina principala Style Play) pentru a schimba programele și efectele keyboard-ului la apăsarea unui buton.

CUM SE INCARCA UN CANTEC DE PE DISCHETA

1. Insertati discheta continand cantecele in floppy drive.
2. Apasati butonul SONG PLAY pentru a accesa modul Song Play.



3. Apasati butonul A (S1) VOLUME/VALUE pentru a deschide fereastra Song Select.

Nota: Puteti accesa fereastra Song Select si apasand PAGE + din pagina principala. Puteti iesi apasand EXIT sau PAGE -.



4. Apasati butonul F1 pentru a selecta drive-ul (FD). Continutul dischetei va aparea.
5. Folositi controalele TEMPO/VALUE, sau butoanele VOLUME/VALUE (E-H) pentru a naviga prin lista. Butoanele E-H sunt pentru a naviga in sus, iar butoanele G-H sunt pentru a naviga in jos. Mutati file-ul (fisierul) pe care il cautati la prima linie a display-ului.
6. Daca file-ul pe care il cautati se afla intr-un folder, mutati folder-ul (director) la prima linie a display-ului, si apoi selectati comanda F3 (OPEN). Selectati F4 (CLOSE) pentru a inchide folderul.

001 MYSONG.MID

7. Atunci cand file-ul pe care il cautati se afla deja in prima linie a display-ului, apasati F2 butonul (SELECT).
8. Atunci cand cantecele apare in linia S1 din pagina principala din modul Song Play, apasati butonul din stanga (SEQ 1) PLAY/STOP pentru a incepe playback-ul.

Nota: Daca potentimetrul BALANCE se afla in dreapta, volumul nu poate fi auzit deoarece Sec. Se afla la minimum.

S1: MySong

9. Daca doriti sa cantati un cantece diferit pe Sec 2, apasati butonul B (S2:) VOLUME/VALUE (apasati-l de doua ori daca cantecele se afla deja selectat pe Sec 2) și repetati procedura pentru a selecta un cantece pe Sec 2. Folositi butonul (SEC 2) PLAY/STOP pentru al doilea cantece. Folositi cursorul BALANCE pentru a mixa între Sec 1 și Sec 2.

10. Opriti cantecele folosind butonul PLAY/STOP pentru Sec. corespondent.

7. TUTORIAL

Acest capitol este al instructiunilor pas cu pas. Speram ca va fi folositor pentru a invata comenzile de baza.

1 – CANTATUL IN REALTIME

Imediat ce ati pornit PA80-ul dumneavoastra, in modul Style Play, puteti canta in Realtime.

1 Play pe keyboard.

Cand porniti PA80-ul dumneavoastra, Performance 1-1 este selectata automat. Aceasta seteaza track-urile Realtime pentru dumneavoastra. In acest caz, primiti track-ul Upper 1 pe toata lungimea keyboard-ului, cu programul Grand Piano selectat. Puteti sti deja ca sunt patru track-uri Realtime gata pentru folosire Upper 1-3 si Lower. Track-urile Upper Realtime pot fi cantate pe toata lungimea keyboardului. Altfel, track-urile Lower sunt in stanga Split Point-ului, si track-urile Upper in dreapta. Daca nu sunteti satisfacuti cu aceste setinguri la start-up, selectati alta performanta, sau schimbati setingurile Track-ului cum veti vedea in "Tutorial" si salvati-le in Performance 1-1. In curand veti vedea cum se poate face acest lucru.

2 Selectarea unei performante diferite

Este lumina PERFORM aprinsa? Daca da, apasati unul din butoanele PROGRAM/PERFORMANCE si selectati o performanta cu butoanele VOLUME/VALUE. Incercati alte performante. Noi v-am obtinut 80.



3 Selectarea Performantei 1-1 ("Grand Piano") inca o data.

Apasati Performance bank 1, si folositi butoanele VOLUME/VALUE pentru a selecta Performanta 1-1.

4 Unmute track-ul Upper 2

Apasati amandoua butoanele VOLUME/VALUE. Track-ul Upper 2 va fi selectat si deschis.



5 Apasati SPLIT in sectiunea KEYBOARD MODE, si cantati.

Acum keyboard-ul este impartit in doua sectiuni: parte Lower in stanga, si parte Upper in dreapta. Programul AnalogStr este in folosire in partea stanga, in timp ce Grand Piano este in folosire in partea dreapta.

6 Setarea Split Point-ului

Nu sunteti multumit de Split Point-ul curent? Apasati butonul SPLIT POINT si apasati noul split point pe keyboard. Puteti chiar salva aceasta setare in memorie. Vedeti pag. 14-1 pentru mai multe detalii.

7 Cum se face mute/unmute la track-uri diferite

Apasati amandoua butoanele H VOLUME/VALUE. Vetii bloca track-ul Lower. Incercati de asemenea cu track-urile Upper, folosind butoanele E, F si G VOLUME/VALUE. Vetii vedea ca sunetul revine.



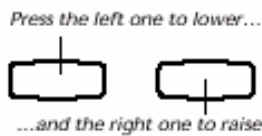
Press the H VOLUME/VALUE buttons

Mai mult sau mai putin sunet plin, depinzand de numarul track-urilor pornite sau oprite.



8

Folsiti fiecare pereche de butoane E-H VOLUME/VALUE pentru a seta volumul al track-urilor Realtime. Apasti unul din butonetele VOLUME/VALUE pentru a selecta un track. Apasati-l pe cel din dreapta pentru a creste volumul, si pe cel din stanga pentru al-l descreste.



9 Apasti FULL UPPER in sectiunea KEYBOARD MODE si cantati.

Inca o data, track-rile Upper pot fi folosite pe toata lungimea keyboard-ului.

10 Salvarea unei configuratii track intr-o Performance

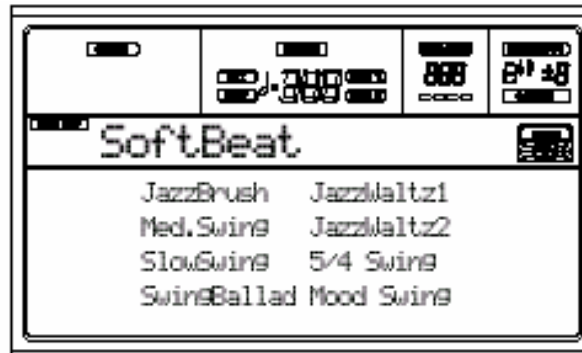
Aceasta este tot! Cand ati gasit sunetul potrivit, puteti apasa butonul WRITE pentru a salva configurarea intr-o Performance, o STS, sau o Style Performance. Performanta este o idee la indemana pentru a salva track-uri Realtime. Vedeti 9-4 pentru mai multe detalii.

2 – FOLOSIREA UNUI STYLE

Selectati unul din cele 304 style-uri pe care aceasta clapa le contine...

1 OK, selectati style-ul dumneavoastra favorit

Exista o multime de style-uri din care puteti alege. Noi am ales Jazz Style- "Jazz Brush". Selectati al doilea rand de Style-uri. Apasati cel mai din stanga buton STYLE pentru a selecta lumina lower pornita. Acum, apasati butonul cu numarul patru, care se numeste "JAZZ". Fereasta Style Select va aparea. Apasati unul din butoanele A VOLUME/VAUE pentru a selecta "Jazz Brush".



2 Chemati un intro.

Puteti face ca un Intro sa fie cantat inainte de un style. Apasati INTRO1 sau INTRO2.

3 Incepeti Style-ul!

Apasati un acord, si dupa aceea apasati butonul START/STOP. Apoi incepeti sa cantati. In mod normal, acordurile sunt recunoscute sub Split Point. Va trebui sa apasati cel putin trei acorduri pentru ca sa fie recunoscut de catre PA80.

4 Cantati acordurile si melodia dumneavoastra

Acordurile sunt recunoscute pe display-ul dumneavoastra.

5 Faceti o pauza-sau ar trebui sa zicem: un fill?

In timp ce cantati puteti face o pauza de o masura. Incercati-o!

APASATI BREAK

Ati vazut? Muzica s-a oprit pentru o masura, dupa aceea, s-a intors la fel. Dupa aceea, sa incercam ceva putin diferit...

APASATI INCA FILL 1 SAU FILL 2

Fara liniste, de data aceasta. PA80 canta un pasaj complex care va permite cateva clipe de respiro. FILL1 varianta simpla, pe cand FILL2 este putin mai complicata. De obicei veti apasa FILL1 atunci cand cantati Variations 1 si2, FILL 2 cu Variations 3 si 4.

6 Selectarea altor variatii

Exista patru butoane VARIATIONS. Exista patru versiuni diferite ale aceleiasi style. Incercati-le pe toate! Puteti alege o variatie dupa un Fill. Apasati un buton Fill, si imediat dupa aceea un buton VARIATION.

7 Opreste-o!

OK, puteti zice: Ah, este usor, stiu cum se face, pot apasa butonul acela mare si rosu pe care scrie START/STOP inca o data! DA, aveti dreptate. Aceasta este modul usor. Haideti sa va sugeram un mod diferit.

APASATI ENDING 1 SAU ENDING 2

Un sfarsit este instantanu chemat, si va incepe imediat. Ca de obicei, ENDING 1 este pre-programata, in timp ce ENDING 2 va cere un acord.

In Sync

Un tip din fundul clasei se ridica in picioare si intreaba? Domnule, daca vreau sa evit chestia aia cu START/STOP? Vreau sa zic, prefer sa am mainile libere pentru muzica!
Bun punct. Butonul SYNCRO de aceea exista.

1 In timp ce butonul Style este oprit, apasati butonul SYNCHRO.

Lumini SNCHRO START va incepe sa clipeasca. Functia Synchro Start este pornita.

2 Apasati un acord pe keyboard

Trebuie sa apasati un acord pentru ca acordul sa fie recunoscut de clapa. De obicei, va fi in stanga Split Point-ului, dar acest lucru depinde de sectiunea CHORD SCANNING. Style-ul va incepe.

3 Opriti Style-ul cum preferati

Acum stiti cum nu?

Aveti nevoie de mai multe informatii?

PAG. 9-1

3 –Rularea UNUI CANTEC in Modul SONG PLAY

Nimic mai simplu. Nici macar nu trebuie sa-l incarcati de pe discheta.

1 Mutati potentiometrul BALANCE in centru

Acesta seteaza secventerul la acelasi nivel.

2 Insertati discheta care contine cantecul, in drive.

Fiti siguri ca discheta este formatata DOS.

3 Apasati butonul SONG PLAY pentru a intra in modul Song Play

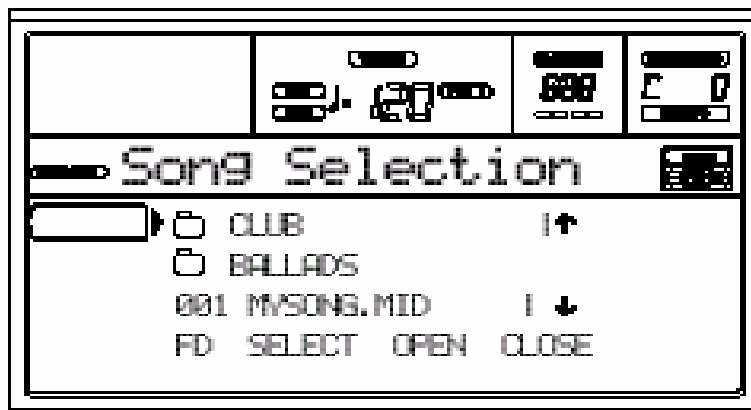
Acesta este display-ul.



4 Selectati un cantec:

Inca un lucru foarte simplu. Apasati butonul A (S1:) VOLUME/VALUE

Pentru a deschide fereastra Song Select. Apasati butonul F 1 pentru a selecta drive-ul. Lista cu continutul dischetei va aparea. Folositi TEMPO/VALUE si VOLUME/VALUE pentru a naviga. E-F sunt pentru a naviga in sus, in timp ce G-H sunt pentru a naviga in jos. Mutati cantecul in prima linie a display-ului. Dupa aceea apasati F2.



5 Apasati PLAY/STOP (SEQ1).

Playback-ul incepe.

6 Daca doriti, selectati un cantec pentru Sec 2.

Apasati butonul B (S2:) VOLUME/VALUE si repetati procedura descrisa mai sus pentru a selecta Song-ul pentru Sec. 2. Folositi butonul din dreapta (SEQ 2) PLAY/STOP pentru a porni si a opri acest al doilea cantec. Folositi potentiometrul BALANCE pentru a mixa intre Sec 1 si Sec 2.

7 Luati o pauza

Apasati PAUSE pentru a opri playback-ul fara a se intoarce la masura 1. Luminita PAUSE va incepe sa clipeasca. Apasati PAUSE inca o data pentru a reporni playback-ul.

8 Opriti-o

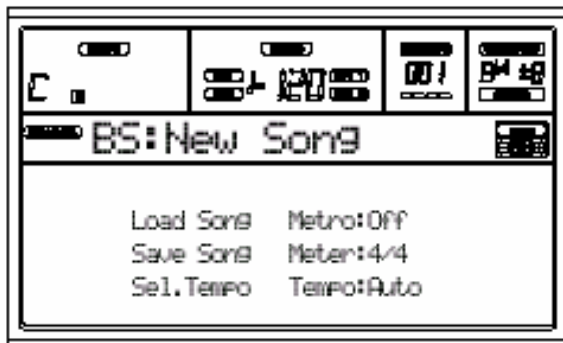
Bineinteles, song-ul se va opri la sfarsit. Puteti sa-l opriti inainte de a ajunge la sfarsit, apasand PLAY/STOP.

4 – INREGISTRAREA UNUI CANTEC

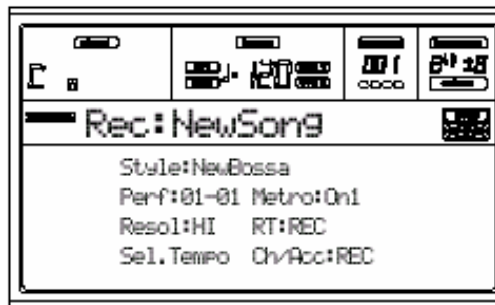
Modul Backing Sequence este un mod eficient si rapid pentru a inregistra un cantec nou, exploatandu-i caracteristicile compete.

1 Intai, intrati in modul Backing Sequence

Apasati B.SEQ pentru a accesa modul Backing Sequence. Track-urile Realtime, pe keyboard vor ramane aceleasi pe care le-ati selectat in modul Style Play. Nu va faceti griji de display inca. (11-1 pentru mai multe informatii)

**2 Acum apasati RECORD**

Modul Record va arata un display diferit.



3 Daca credeti ca Style-ul seletat nu va place, selectati altul (6-4 pentru informatii despre cum se poate selecta un style)

4 Dar despre schimbarea unei performante sau a unei STS? (6-1 si 6-5 pentru mai multe informatii)

5 Ok, acum putem merge mai departe.Dupa cum vedeti, amandoua track-urile RT si Ch/Acc sunt in modul RECORD. Acest lucru inseamna ca puteti incepe sa inregistrati tot ce cantati intr-o performanta Realtime cu style-urile. Deci, dupa cum se vede, ambele RT track si Ch/Acc sunt in RECord mode. Acesta inseamna ca puteti inregistra ceea ce doriti.

PRESS PLAY/STOP (SEQ1)

APOI APASATI START/STOP

ASTEPTATI PANA CE NUMARATOAREA AJUNGE LA BAR 1 SI INCEPETI SA CANTATI.

6 Cantati ca si cum ati canta live

Puteti face acelasi lucru ca si cand navigati printre style-uri: selectarea unui style oferit, performante, STS etc. Puteti chiar sa incepeti sa inregistrati un intro: apasati doar unul din butoanele intro inainte de a apasa START /STOP pentru a incepe sa inregistrati.

7 Opriti cantecul

Pentru a opri cantecul, apasati START/STOP sau unul din butoanele ENDING. Cantecul se va opri, dar inregistrarea va continua. Deci puteti inregistra alt cantec in aceasi sesiune. Daca nu, terminati inregistrarea, si mergeti la pasul urmator.

8 Terminati inregistrarea

Gata? Bine.. Puteti apasa PLAY/STOP (SEQ 1) si statusul Recording va disparea. Amandoua track-urile Backing Sequence vor fi setate la statusul PLAY.

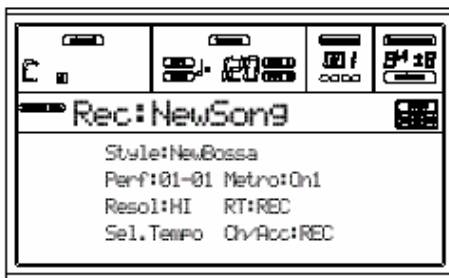
9 Ascultati cantecul

Atunci cand sunteti in modul Backing Sequence, apasati PLAY/STOP (SEQ1) si ascultati noul cantec. Daca cantecul este OK, puteti schimba din modul Song si sa faceti ceva editare. Puteti de asemenea sa-l salvati.

10 Si daca... vreau sa sterg si sa inregistrez unul din track-uri sau tot cantecul?

Usor!

1. Apasati RECORD inca o data pentru a intra in modul RECORD



2. Setati track-ul pentru a sterge totul si a inregistra inca o data.
3. Setati track-ul pe care doriti sa-l ascultati in timpul inregistrarii la statusul PLAY. Daca nu vreti sa-l stergeti, dar vreti sa-l ascultati, setati track-ul cu MUTE.
4. Incepeti sa inregistrati inca o data. Oricum, daca inregistrati din track-ul RT, nu puteti folosi Style Controls.
5. Apasati PLAY/STOP (SEQ1) pentru a termina cantecul si pentru a iesi din modul Recording.

11 Timpul sa salvam cantecul, nu-i asa?

Daca nu vreti sa salvati cantecul, este sters atunci cand inchideti instrumentul, sau cand schimbati la modul Song Play. Deci, salvati-l pe o discheta (11-3)

5 – EDITAREA UNUI CANTEC

Puteti a edita un cantec, fie el un Stanadard MIDI file cumparat de la magazin, sau unul din cantecele dumneavoastra facute in modul Backing Sequence. Dar despre schimbarea sunetelor acelea plicticoase sau sunete puternice, originale, KORG? Puteti face acest lucru: -in modul Song

1 Apasati Song pentru a intra in modul Song.

Acesta este garajul cu cantece, unde puteti gasi unelte pentru a modifica cantecul dumneavoastra.



2 insertati discheta care contine cantecul pe care vreti sa-l editati in drive.

Midifile-urile sunt fisiere generate de un secventer, de calculator, in mod normal dupa o convertire. De exemplu, daca lucrati cu un calculator, ar trebui sa gasiti o comanda a carei nume ar suna cam asa: Convert to .MID. Un midfile are extensile .MID sau .KAR.

3 Incarcarea cantecului

Apasati unul din butoanele VOLUME/VALUE. Pagina Load va aparea. Apasati F1. Mutati midfile-ul la prima linie a display-ului. Folositi butoanele DIAL, UP, DOWN pentru a naviga. Atunci cand midfile-ul se afla in prima linie a display-ului apasati F2 si dupa aceea ENTER.



4 Ascuitati cantecul

Dupa ce l-ati incarcat va veti intoarce in pagina principala a modului Song. Apasati PLAY/STOP (SEQ1) pentru a asculta cantecul. Luminita pe buton se va aprinde. Suna bine? Daca vreti sa modifiicati calitatea urmati instructiunile...



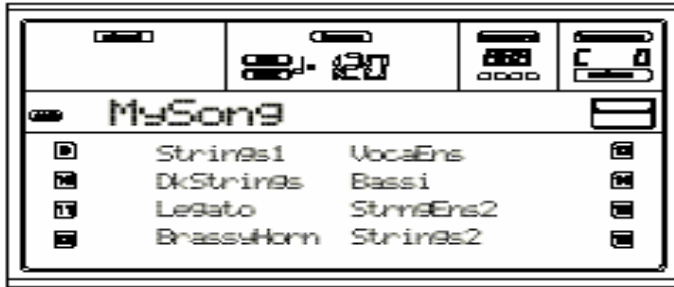
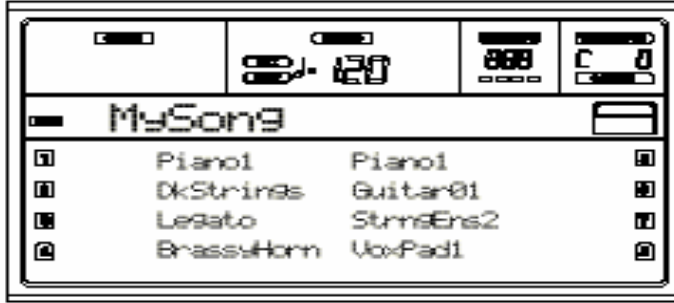
5 Opriti cantecul

Apasati PLAY/STOP (SEQ1). Luminita de pe buton se va stinge. Atentie: Intodeauna amintiti-va sa faceti schimbari cantecului atunci cand sec. nu este in folosire. Daca nu, o comanda stop, va reseta toate schimbarile dumneavoastra. (Nu-i amuzant, nu?)

6 Selectati programe diferite

Puteti inlocui programele General MIDI cu programe KORG. Va suna mai bine, mai dragut.

1. Apasati TRACK SELECT pentru a vedea track-urile 1-8. Lumina se va aprinde. Puteti ajunge la track-urile 9-16 apasand butonul TRACK SELECT. Daca apasati butonul TRACK SELECT inca o data va intoarcati la track-urile 1-8.



2. Selectati track-ul pe care doriti sa-l repartizati la un program diferit folosind butoanele VOLUME/VALUE. Apasati unul din butoanele corespundente la track-ul pe care vreti sa-l selectati. De exemplu, unul din butoanele A pentru va selecta track-ul 1.



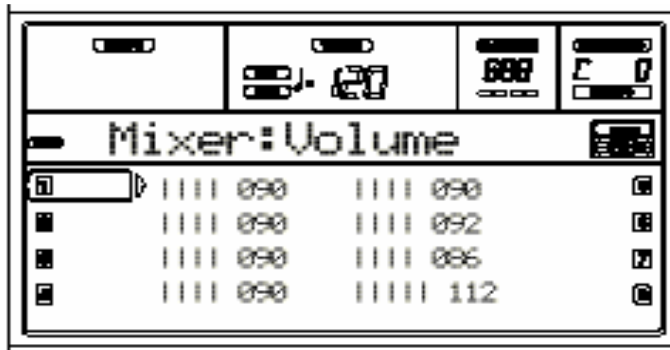
3. Selectati un program. 6 - 3 pentru mai multe informatii

4. Faceti cate schimbări vreti la celelalte track-uri



7 Schimbati volumul.

Apasati Menu pentru a deschide meniul EDIT.
 Apasati unul din butoanele VOLUME/VALUE.
 Selectati un track, si dupa aceea modificati
 toate track-urile care credeti ca trebuiesc
 schimbate.



8 Salvati cantecul?

Daca nu, toate schimbarile vor fi pierdute atunci cand incarcati alt cantec, schimbati la modul Song Play, sau inchideti instrumentul.

Deci, apasati EXIT pentru a ajunge inapoi la pagina principala a modului Song. Apasati unul din butoanele C VOLUME/VALUE, pentru a selecta comanda Save Song. Salvati cantecul dumneavoastra cu un nume nou. 12-3 pentru mai multe informatii.



Alte editing-uri

Volumul nu este singurul parametru pe care il puteti edita. Puteti edita o multime de alte lucruri, ca Pan-ul, Efectele, Tuning-ul... puteti exploata chiar pana la 4 efecte.

Aveti nevoie de mai multe informatii?

Mergeti la "Song operating mode" la pag. 12-1. Ghidul de referinta include toate informatiile de care aveti nevoie.

6 - THE ARABIC SCALE

Puteti programa scala Arabica in Real Time, alocand o pedala KORG EC functiei "Quarter tone". O alta modalitate de a schimba scala este repartizand-o la o performanta sau la o STS.

1 Programeaza o pedala, sau una din pedalele EC5 pentru a fi "quarter tone switch".

Duceti-va la Global Environment, si ajungeti pag. 4 Assignable Pedal/Footswitch, Assignable Slider, EC5". Acolo, veti gasi parametri "P(edal)/S(witch)" si "EC5-A...E", la care veti stabili functia Quarter Tone. Apasati WRITE pentru a salva schimbarea Global in memorie (14-1).

2 Lower note pitches.

Tineti pedala Quarter Tone apasata. Keyboardul nu va fi in functiune in acest timp. Apasati notele pe care vreti sa le scadeti un sfert de ton. Dati drumul la pedala.

3 Cantati cu noua scala.

Notele pe care le-ati apasat au scazut cu un sfert de ton.

4 Resetati scala originala

Apasati pedala Quarter tone inca o data. Totul va fi resetat.

Aveti nevoie de mai multe informatii?

9-14

8. MIDI

CE ESTE un MIDI?

Aici aveti o scurta recapitulare a ceea ce noi numim MIDI. Pentru mai multe informatii puteti consulta carti si reviste de specialitate.

In general

MIDI inseamna Musical Instruments Digital Interface. Aceasta interfata va lasa sa conectati doua instrumente muzicale, sau un calculator si mai multe instrumente. MIDI este compus din trei conectoare diferite. MIDI IN primeste date de la alte aparate, MIDI OUT trimite date la alte aparate, si MIDI THRU trimite la alt aparat exact ceea ce a primit la MIDI IN.

Canale si mesaje

Un cablu MIDI transmite 16 canale de informatii. Ganditi-va ca fiecare canal MIDI este ca un canal de televizor: receptorul trebuie setat pe acelasi canal ca transmisorul. Acelasi lucru se intampla cu mesajele MIDI. Sunt mai multe mesaje, iar aici aveti cele mai comune: Note on, After Touch, Program Change, Control Change.

Tempo

Tempo este un mesaj Global MIDI, si nu este legat la un canal anume. Fiecare cantec contine informatii Tempo.

Versuri

Versurile nu sunt standard, dar PA80 poate citi aproape toate formaturile de pe piata.

MIDIFILE-URI

Midfile-urile sau SMF, sunt un mod practic de a schimba cantece intre instrumente si computere. PA80 are setat SMF ca "default song format"; deci nu sunt probleme in ceea ce priveste salvarea unui cantec pe care un soft ex: calculator il poate citi, citirea unui cantec de la un calculator. Secventatoarele PA80-ului sunt compatibile cu formatul SMF 0 si 1. Atunci cand sunteti in modul Song Play, clapa poate de asemenea sa va arate versurile. Cateva din formaturile compatibile sunt M-Live (Midisoft), Tune1000, Edirol, GMX, HitBit, XF.

MIDI STANDARD

Acum cativa ani, instrumentele muzicale au simtit nevoia de o standarizare. Atunci General MIDI Standard s-a nascut. Aceasta extensie a fixat noi reguli de compatibilitate.

THE GLOBAL CHANNEL

Orice canale cu optiunea Global repartizata (14-4) poate simula keyboard-ul integrat al PA80-ului. Cand Pa80-ul este conectat la un master keyboard, transmisia ar trebui sa aiba loc in canalul Global. Mesajele MIDI primite pe Global si nu pe un canal standard sunt afectate de butoanele din sectia KEYBOARD MODE dar si de Split Point. Deci, daca luminita SPLIT este aprinsa, notele care ajung la PA80 prin acest canal vor fi separate de Split Point in Upper si Lower. Notele care ajung la un canal Global sunt folosite pentru recunoasterea acordurilor al acompaniamentului automat. Daca KEYBOARD MODE este SPLIT, doar notele de sub Split Point vor fi folosite. Aceste note vor fi combinate cu cele ale canalelor speciale Chord 1 si Chord2.

CANALELE CHORD 1 SI CHORD 2

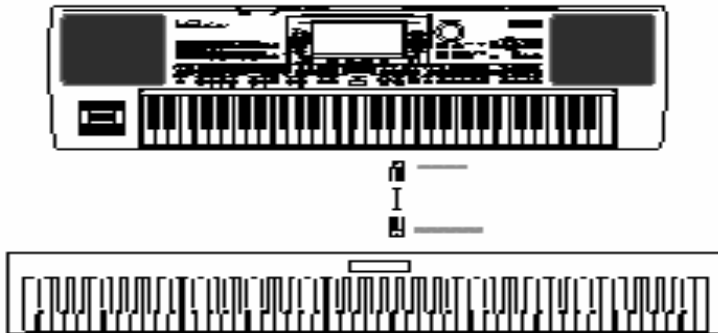
Puteti fixa doua canale Chord speciale. (pag. 14-4)

MIDI SETUP

Puteti canta la PA80 folosind un controlor external. Mai multe informatii privind MIDI Setup puteti gasi la pag. 14-3 si 14-1.

CUM SE CONECTEAZA PA80 LA UN MASTER KEYBOARD

Puteti controla PA80-ul folosind un master keyboard sau un alt keyboard MIDI. Master keybrd-ul va deveni keyboard-ul integrat la PA80-ului. Mai multe informatii la Reference Guide.



Conectiuni si Settinguri

Pentru a conecta la un master keyboard urmariti procedura:

1. Conectati conectorul MIDI OUT al master keyboard-ului la MIDI IN.
2. Programati Master keyboard-ul pentru a transmite peste canalul Global al PA80-ului. (14-4)
3. Apasati GLOBAL pentru a intra in modul Global, apoi mergeti pe pag. 5 – MIDI Setup (14-3)
4. Selectati Setup-ul Master keyboard-ului.
5. Apasati Write, selectati GLOBAL si apasati ENTER pentru a salva Global-ul. Apoi apasati ENTER.
6. Apasati unul din butoanele din Sectiunea Global pentru a ajunge la modul operativ cautat.

A. SISTEMUL DE OPERARE 2.0

CUM SE INCARCA NOUL SISTEM DE OPERARE

Pentru a incarca noul sistem de operare, va rugam sa accesati pag 1-2 al manualului de utilizare. Puteti descarca noul sistem de operare de la www.korgpa80.com. Pentru a afla ce sistem de operare aveti pe instrumentul dumneavoastra, tineti butonul SHIFT apasat, si apasati ENTER si EXIT in acelasi timp. Versiunea sistemului de operare va aparea pe display. Apasati EXIT pentru a iesi.

NOI LUCRURI IN VER. 2.0

Acest nou sistem de operare este compatibil cu mai multe drive-re hard disk. Lista cu drive-rele compatibile o gasiti la sfarsitul acestui capitol.

Function	See page
Panic command	B-2
Grayed-out non-available parameters	B-2
Punch In/Out footswitch function	B-3
New error messages	B-3
Style Record mode	9b-1
Fill to Variation	9c-1
Up to 9999 Songs per folder/directory	10b-1
Song Record mode	12b-1
Program Edit mode	13-2
Scale Transpose Position function	14b-1

B. FUNCTII NOI

COMANDA DE PANICA

Puteti reseta toate ferestrele inghetate etc. apasand SHIFT si START/STOP.

GRAYED-OUT NON-AVAILABLE PARAMETERS

Parametrii care nu sunt valabili, sunt aratati in gri. Aveti aici un exemplu de parametru nevalabil, in comparatie cu unul valabil.

Bottom#G-1 Top#08

Text in solid black

Bottom#G 1 Top#00

Text in gray

EFFECT VOCODER

Un efect Vocoder a fost adaugat la lista de efecte disponibile (cap. 18). Puteti incarca de asemenea doua performante special programate, si le puteti folosi ca template-uri atunci cand programati un vocoder. Descarcati aceste doua performante de la www.korgpa80.com, si incarcati-le ca performante 10-4 si 10-5. Vedeti 15-6 pentru mai multe informatii.

Atentie: Orice performanta care este deja in locatiile 10-4 si 10-5 va fi stearsa daca salvati noile performante peste cele vechi. Daca nu vreti sa pierdeti informatiile, salvati-le pe o discheta inainte de a incarca noi performante.

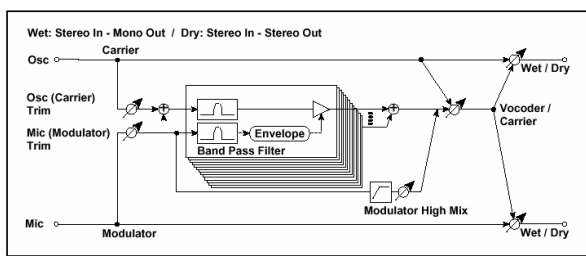
Initial settings

Inainte de a folosi Vocoder-ul, va trebui sa conectati un microfon si sa selectati o traiectorie pentru semnalul audio.

1. Conectati un microfon la Input 1 si selectati nivelul optimal. (2-1)
2. Apasati Global pentru a intra in modul Global.
3. Mergeti la pag 14 – Audio Input Configuration si selectati Input 1/2. (14-7)
4. Selectati optiunea 1/2 Int.FX.
5. Apasati WRITE, selectati Global, si apasati ENTER pentru a salva aceasta configuratie in memorie.
6. Selectati performanta Voc. 2.
7. Verificati daca setarile voastre functioneaza normal.

090: Vocoder

Acest efect aplica Modulatorul la Carrier. Deci, vocea poate modula unul din sunetele din PA80.



a	Osc (Carrier) Trim Sets the input level of the oscillator (Carrier)	0...100
b	Mic (Modulator) Trim Sets the input level of the microphone (Modulator)	0...100
c	Formant Shift Sets the height of the frequency for the vocoder effect	-2...+2
d	Response Sets the speed of the response to the modulator input	0...100
g	Low Gain [dB] Sets the low-range output level of the vocoder	-12...+12
	High Gain [dB] Sets the high-range output level of the vocoder	-12...+12
f	Modulator Mix Sets the high-range output level of the modulator	0...100
h	Vocoder/Carrier Carrier, 1:99...99:1, Vocoder Sets the balance between the vocoder output and the Carrier	
i	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Sets the balance between the effect and dry sounds	
	Src Selects the modulation source of the effect balance	Off...Tempo
	Amt Sets the modulation amount of the effect balance	-100...+100

NOI FUNCTII ATRIBUITE LA PEDALE SI CONTROLURILE EC5, DAR SI POTENTIOMETRULUI PROGRAMABIL

Mai multe functii sunt acum atribuite pedalelor sau footswitch-urilor.

SUPPORT PENTRU PROCESOARELE VOCAL/GUITAR (VHG1)

Puteti moderniza PA80-ul la versiunea 1.02 sau mai sus, inainte de a instala Vocal/Guitar Processor Board (VHG1). Orice versiune dinaintea acesteia nu va functiona cu aceasta placa. Detalii la capitolul Global in User's manual, pentru mai multe informatii.

FULL SUPPORT PENTRU INTERFATA VIDEO OPTIONALA (VIF1-PAL / VIF1-NTSC)

Interfata video optionala este "fully supported". Pag 14-2 pentru mai multe informatii. Atunci cand comandati o astfel de placa va rugam sa specificati versiunea PAS sau NTSC.

Display-ul versurilor pe un monitor external

Din moment ce ati intrat in modul Song Play, versurile pentru Sec 1 sunt aratate pe display. Pentru a selecta un secventator diferit va rugam mergeti pe pag 10-5.

Nota: Puteti avea Sec 2 selectat in pagina principala a modului Song Play, si Sec 1 in pagina Lyrics sau invers. In acest mod, puteti selecta un cantec ale carui versuri sa le aratati pe un monitor, in timp ce puteti folosi un secventer diferit pentru operatiuni de editare.

MESAJE CU ERORI NOI

Style Play

Style Select Fails

Pa80-ul nu poate completa operatiunea.

Style Record

Arranger is Running!

In timp ce va aflati in modul Style Record, acest mesaj poate apare in timp ce incercati sa selectati un track diferit, sau in timp ce executati o operatiune de editare, in timp ce aranjorul este in folosire.

Low memory!

Spatiul din SSD (locul unde Style-urile sunt stocate) nu mai are mult spatiu liber. Parasiti Record, si incarcati niste bank-uri de tipuri mai mici ca inainte de a intra in modul Record.

Copy Style Failure

Pa80-ul nu poate completa operatiunea copy.

Delete Style Failure

Pa80-ul nu poate completa operatiunea.

Save Style Failure

Pa80-ul nu poate completa operatiunea.

Wait Please

Asteptati, pentru ca dumneavoastra incercati sa incarcati un fisier, in timp ce clapa incarca altul.

Song

Too Many Events

Ati incercat sa puneti prea multe evenimente pe acelasi track.

Out of Memory!

Limita memoriei pentru un cantec (300 KB) a fost ajunsa.

Incompatible Meter

Nu puteti copia un track pe un track cu un metraj diferit.

Disk

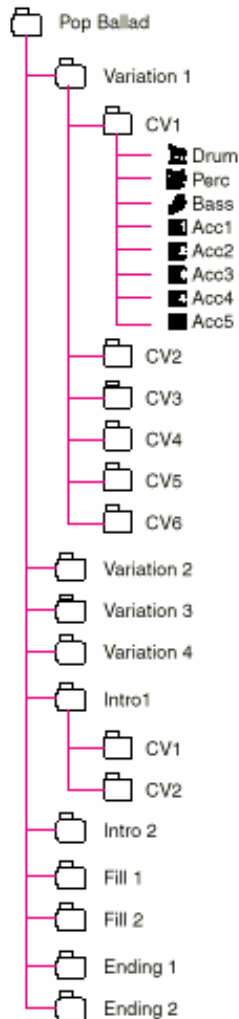
Overwrite existing File? (Yes/No)

Scrieti data de pe un fisier .SET, pe un fisier de tipul .MID sau JBX.

9B. MODUL STYLE RECORD

Un modStyle Record complet nou a fost adaugat odata cu versiunea 2.0

STRUCTURA STYLE-IRILOR



Termenul "Style" se refera la secventa. care canta automat controlata de aranjorul PA80-ului. Un style, are in compunere `un numar predefinit de Elemente Style. Atunci cand cantati, aceste elemente style pot fi selectate direct din control panel, folosind butoanele corespunzatoare. Pentru a explica structura style-ului, putem folosi o structura de tip arbore genealogic, ca in diagrama de mai sus. Fiecare Element Style este compus din parti mai mici, numite Chord Variations (CV), dar nu toate au acelasi numar de CV-uri. Variatiile 1-4 au 6 CV-uri, in timp ce celelalte Elemente Style au numai 2 CV-uri. Atunci cand cantati in zona Chord Recognition (Lower, Upper sau Full), aranjorul scaneaza keyboard-ul si determina ce acord cantati. Apoi, depinzand de Elementul Style selectat, determina care CV trebuie cantat pentru acordul scanat. Care CV corespunde fiecarui acord scanat, este un setare a Style-ului: CV Table. Fiecare Style Element contine o CV Table, al carui prototip este urmatorul. Dupa ce ati decis care CV sa cantati, aranjorul declanseaza secventa corespunzator pentru fiecare track. Din moment ce fiecare secventa este scrisa intr-o cheie anume, aranjorul o transpune in acord cu acordul scanat. Notele in secventa sunt transpuse cu atentie in concordanta cu Note Transposition Table (NTT) pentru a o face sa functioneze corect cu toate acordurile recunoscute.

NTT-ul va permite sa inregistrati CV-uri, si puteti face ca toate notele sa functioneze in locul corect. Mergand mai adanc in structura Style, putem vedea ca fiecare CV este compusa din Track Sec., si PA 80-ul poate tine pana la 8 track-uri diferite. DRUM si PERC sunt folosite pentru secventerul drum si perc, BASS pentru bass si ACC1-5 pentru sec. acompaniatoare (string, chitara, piano si alte instrumente acompaniatoare).

Chord	Chord Variations (CVs)	
	Variation 1-4	Intro 1-2, Fill 1-2, Ending 1-2
Maj	CV1 - CV6	CV1 - CV2
6		
M7		
M7b5		
Sus4		
Sus2		
M7sus4		
min		
m6		
m7		
m7b5		
mM7		
7		
7b5		
7sus4		
dim		
dimM7		
aug		
aug7		
augM7		
no 3rd		
no 3rd, no 5th		

Pentru a sumariza, atunci cand cantati un acord pe chord recognition, aranjorul determina care Style Element trebuie folosit, si apoi determina care Chord Variation trebuie folosita pentru a canta un acord, si care Style Sec. pentru fiecare track al Chord Variation sunt transpuse din acordul original in acordul recunoscut folosind NTT.

Nota: Break-ul si Count-ul nu sunt Style Elements, si nu pot fi programate de utilizator. Atunci cand sunteti in record/edit, butonul BREAK/COUNT nu merge.

STYLE IMPORT/EXPORT

Puteti folosi aplicatiile Korg Pa80 Style prin Midi pentru a schimba Style-uri intre calculator si PA80 in formatul Standard MIDI File (SMF) format. Aplicatia se poate obtine (download-a) de la www.korgPa80.com. Cititi instructiunile urmatoare.

INTRAREA IN MODUL RECORD

Atunci cand sunteti in modul operator Style Play, apasti RECORD, iar urmatoarea pagina va apare pe display.

- Selectati Current Style pentru a edita Style-ul curent. Daca este un Style din fabrica, nu veti putea sa il salvati in locatia originala. Vetii selecta un User Style in schimb. Atunci cand editati un Style existent, performanta originala Style Performance este memorata, dar parametrii urmatoari sunt re-stabiliti la valorile lor initiale (default): Drum Mapping (0), Snare & Kick Designation (Off), Program (Original), Keyboard Range (Original). Acest lucru inseamna ca puteti auzi cateva diferente dintre Style-ul in functiune si acelasi Style care se editeaza, de exemplu, resetarea drum mapping-ului poate duce la inlocuirea catorva instrumente. Dupa ce ati editat un Style, salvati-l (vedeti "Exit and Save/Abort Style" mai jos). Apoi, editati Style Performance pentru a ajusta setting-urile track-urilor (Tempo, Volume, Pan, FX "pag 9-5" si urmatoarele din User's Manual) si apasti WRITE pentru a salva.



- Selectati New Style pentru a incepe dintr-un style nou, gol. Dupa ce ati terminat de inregistrat, veti salva noul style intr-o locatie in User Style. Apoi, editati Style Performance pentru a ajusta seting-urile (Tempo, Volume, Pan, FX Send... pag 9-5 si urmatoarele in User's Manual) si salvati-l apasand butonul WRITE.

Nota: Dupa o operatie record sau edit, Style-ul este rescris in memorie. Dupa ce ati apasat START/STOP este un intarziere inainte de a putea asculta cantecul. Acesta intarziere este echivalenta cu un Style care contine mai multe MIDI event-uri.

Nota: In modul Record, toate footswitch-urile si pedalele EC 5 nu sunt in functionale.

EXIT SI SAVE/ABORT STYLE

Cand ati terminat de editat, puteti salva Style-ul in memorie sau anulati toate schimbarile. Aparati WRITE sau RECORD pentru a merge la pagina Write (vedeti fereastra Write la pagina 9b-2).

Nota: Atunci cand salvati Style-ul in memorie, PA80-ul automat compreseaza, pentru a reduce marimea si pentru a salva in memorie.

Sugestie: Salvati pe disk atunci cand inregistrati, pentru a evita pierderea Style-ului.

FEREASTRA WRITE

Aceasta pagina apare cand apasati WRITE sau RECORD, atunci cand sunteti in modul Record. Aici puteti salva Style-ul inregistrat sau editat in memorie.



- Pentru a salva Style-ul in memoria interna, apasati butoanele A sau B VOLUME/VALUE, si apoi apasati ENTER. Mesajul "Are uou sure?" va aparea. Apasati Enter pentru a confirma sau Exit pentru a anula.
- Pentru a va reintoarce la pagina Style Record dinainte, lasand tot neatins is nesalvat, apasati EXIT.

Pentru a sterge toate schimbarile facute Style-ului, apasati unul din butoanele D VOLUME /VALUE pentru a selecta comanda Abort. Apasati ENTER.

Style name

Folositi acest parametru pentru a schimba numele Style-ului.

Apasati butonul din dreapta A VOLUME/VALUE pentru a intra dupa editare, si pentru a modifica numele folosind butoanele UP/DOWN pentru a muta cursorul, si DIAL pentru a selecta un caracter. Apasati INSERT pentru a inserta un caracter la pozitia cursorului, sau DELETE pentru a-l sterge.

To (Style number)

Folositi butoanele VOLUME/VALUE sau controalele TEMPO/VALUE, pentru a selecta o locatie User Style in memorie.

LISTA EVENT-URILOR INREGISTRATE

Modul Style Record filtreaza evenimentele care pot sa strice operatiunile portivita Style-ului. Aici aveti event-urile inregistrate.

Control function	CC# (Control Change Number)
Allowed	
Note On	
Note Off*	
Pitch Bend	
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82
Not allowed	
After Touch	
Volume	7
All other Control Change messages	

CUM SA INREGISTRATI UN STYLE

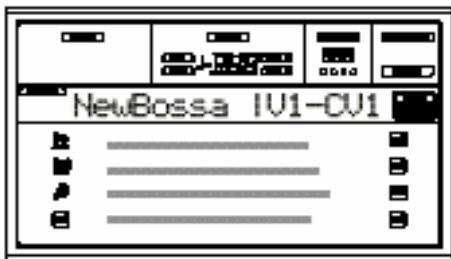
Inregistrarea unui style este o problema de a inregistra track-uri intr-o serie de Chord Variations, intro-o serie de Style Elementuri in Style insusi. Nu tebuie sa inregistrati toate Chord Variations pentru toate Style Elements. Este des necesar sa inregistrati doar o Chord Variations pentru fiecare Style Element. Exceptiile sunt in intro 1 si Ending 1, si va sugeram sa inregistrati variatiuni Major si Minor. Aveti aici procedura generala pentru a o urma atunci cand inregistrati Style-ul.



1. Apasati Style Play pentru a intra in modul Style Play.
2. Daca doriti sa editati un Style existent, selectati Style-ul.
3. Apasati pentru a intra modul Style Record. Selectati Current Style daca vreti sa editati Style-ul curent, sau sa faceti un Style nou in fisierul existent. Selectati New Style daca vreti sa incepeti cu un Style gol.
4. Sunteti acum in pagina principala al modului Style Record, si puteti pregati inregistrarea dumneavoastra (9b-4)



5. Selectati CV pentru a crea sau modifica, folosind parametri E si CV.
6. Setati tempo-ul. Tineti butonul SHIFT apasat si folositi controalele TEMPO/VALUE pentru a schimba tempo-ul.
7. Apasati TRK SELECT pentru a ajunge la Style Tracks. Pag 9b-6 pentru mai multe detalii.



8. Daca doriti, puteti seta tempo-ul inca o data din aceasta pagina: folositi controalele TEMPO/VALUE.
9. Stabiliti un program la fiecare track, folosind sectiunea PROGRAM/PERFORMANCE. Nu puteti selecta programele Digital Drawbars.
10. La nevoie, setati Octave Transpose pentru fiecare track.
Nota: Octave Transpose va afecta doar notele care vin din keyboard, dar nu si cele de la aranjor.
11. Selectati track-ul care vreti sa il puneti in modul Record. Va incepe sa clipeasca.

Nota: Cand intrati in modul Record, ultimul track selectat este deja in Record. Cand apasati START/STOP dupa ce intrati in modul Record, puteti sa inregistrati imediat.

Daca doriti puteti incerca acea parte inainte de a incepe sa inregistrati:

- Setati track-ul pe mute, apasand butanele VOLUME/VALUE in acelasi timp
- Apasati START/STOP pentru a merge inapoi la celelalte track-uri si pentru a exersa pe keyboard.
- Cand ati terminat de exersat, apasati START/STOP pentru a opri aranjorul, si pentru a deschide track-ul apasand butoanele VOLUME/VALUE inca o data. Track-ul va fi in modul record inca o data.

12. Cand icon-ul clipeste, apasati START/STOP pentru a incepe sa inregistrati.

Pattern-ul va tine cateva masuri, depinzand de valoarea RecLen, apoi restartati. Din moment ce acest lucru se va intampla in overdub, puteti adauga note pe oricare din pasajele urmatoare. Acest lucru este foarte folositor pentru a inregistra instrumente de percutie diferite in orice moment dintr-un ciclu al unui track Drum sau Percussive.

Nota: In timp ce inregistrati, intinderea keyboard al track-ului este ignorata. Parametrul locat (14-3) este pornit automat.

13. Cand ati terminat de inregistrat, apasti START/STOP pentru a opri aranjorul. Selectati un track diferit, si inregistrati toata "Chord Variation".

14. Cand ati terminat de inregistrat toata "Chord Variation", selectati o "Chord Variation" diferita sau un Style Element pentru a inregistra in tot Style-ul.

15. Cand ati terminat de inregistrat un Style, apasti WRITE sau RECORD pentru a-l salva in memorie. Pagina Write va aparea.



- Pentru a schimba numele stilului apasti butonul A VOLUME/VALUE pentru a edita, si modifica numele folosind butoanele UP/DOWN pentru a muta cursorul, si DIAL pentru a selecta caracterele. Apasati INSERT pentru a inserta un caracter la pozitia cursorului, sau DELETE pentru a-l sterge.
- Pentru a selecta o locatie diferita in memorie, apasati unul din butoanele B VOLUME/VALUE, si apoi selectai o locatie folosind aceste butoane sau cu controalele TEMPO/VALUE. Apasti ENTER pentru a confirma, sau unul din butoanele D VOLUME/VALUE pentru a anula salvarea. Daca apasti EXIT cand sunteti in pagina Write, veti merge inapoi la pagina Style Record dinainte, fara schimbari.

ASCULTARE STYLE-ULUI IN MODUL RECORD/EDIT

Cand sunteti in modul Record/Edit, puteti asculta Chord Variation selectata sau tot Style-ul depinzand in ce pagina sunteti. Pentru a selecta o Chord Variation mergeti la pag. 9b-5

- Cand sunteti in Quantize, Transpose, Velocity, sau Delete puteti asculta Chord Variation selectat. Apasti START/STOP pentru a verifica cum functioneaza. Apasati START/STOP inca o data pentru a opri playback-ul.

Cand sutneti in paginile Delete All, Copy, Style Element Controls sau Style Control, puteti asculta tot Style-ul. Apasati START/STOP, si niste acorduri pentru a face teste.

STERGERE RAPIDA FOLOSIND BUTOANELE CONTROL PANEL

Atunci cand sunteti in pagina principala sau in pagina Style Tracks, puteti folosi butoanele control panel pentru a sterge elemente diverse al style-ului.

- DELETE + note
- DELETE + Track

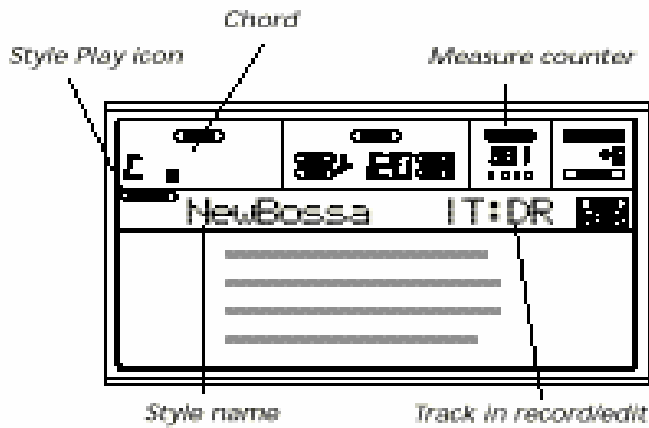
PAGINA PRINCIPALA

Dupa ce ati apasat butonul RECORD si ati selectat Style-ul care vreti sa-l inregistrati/editati, pagina principala a modului Style Record va aparea.

Style Play icon

Chord

Style name



Measure counter

Acest “counter” arata masura in inregistrare. Lungimea masurii este specificata de parametrul RecLen. Mai multe informatii la pag. 9b 5.

Track in record/edit

Majoritatea editarii in acest edit mode este executata la un singur track. In pagina principala, track-ul selectat, este aratat in partea de sus a display-ului. Abrevierile sunt: DR (Drums), PC (Percussion), BS (Bass), A1...A5 (Accom-paniment1...5). Pentru a selecta track-ul care vreti sa editati, apasati TRACK SELECT pentru a ajunge in pagina Style Tracks, si folositi controalele VOLUME/VALUE, pentru a o selecta.

E (Style Element)

Folositi butoanele A VOLUME/VALUE pentru a selecta linia, si butonul F1 pentru a selecta parametrul. Acest parametru va permite sa selectati Style Elementul pe care doriti sa-l puneti in editare. Fiecare Style Element corespunde la unul din butoanele de pe control panel care au acelasi nume.

Observatie: Cand acest parametru si valoarea stabilita este in litere mici, SE este gol; cand este in litere mari SE este deja inregistrat.

V1...V4 Variation 1 to Variation 4

I1...I2 Intro 1 to Intro 2

F1...F2 Fill 1 to Fill 2

E1...E2 Ending 1 to Ending 2

CV (Chord Variation)

Folositi butoanele A VOLUME/VALUE pentru a selecta linia, si butonul F2 pentru a selecta parametrul. Acest parametru va permite sa selectati CV pe care doriti sa o editati, dupa ce ati selectati SE a carui CV apartine.

Nota: Cand acest parametru si valoarea stabilita este in litere mici, SE este gol; cand este in litere mari SE este deja inregistrat.

RecLen (Recording Length)

Acest parametru stabileste lungimea inregistrarii (in masura) al track-ului selectat. Valoarea lui este intodeauna egala sau divizibila, cu lungimea CV.

Resol (Resolution) –cuantizarea stilului.

Acest parametru seteaza cuantizarea in timpul inregistrarii.



Meter

Acesta este meter-ul style-ului. Puteti edita acest parametru doar cand Style-ul este gol.

Original Key/Chord

Aceasta este cheia si acordul original al track-ului. Folositi butoanele D VOLUME/VALUE pentru a selecta linia, si butoanele F1 si F2 pentru a schimba numele acordului si al cheii. (Maj.. min...)

Note: Conform specificatiilor KORG , se pot inregistra ambele “Major” si “Minor”- Chord Variations pentru Intro si Ending un element de stil.

Cand se va selecta un track, modelul original key/chord atribuit track-ului selectat va fi activat. Toate track-urile iregistrate vor canta acel key/track. Pentru exemplu, daca originalul key/chord pentru track-ul Acc1 este A7th, cand selectezi track-urile Acc1 toate track-urile vor executa A7th key/chord.

In exemplul de mai sus, se poate iregistra track-ul Acc1 in A Major key, cu acele note care vor corespunde cu acordul A7th. Acesta este modelul care va fi rechemat exact cum a fost inregistrat, cand canti un acord A7th.

NTT

Note Transposition Table (NTT) determina modul in care aranjorul va transpune notele sablon,cand se canta un acord care nu se potriveste exact cu acordul original dintr-un Chord Variation. De exemplu, daca ai inregistrat un variatie pentru acordul C Maj, cand C Maj7 este identificat aranjorul trebuie sa transpuna unele note pentru a crea 7th.







Note: Conform specificatiilor, este recomandat sa se selecteze NTT la “No Transpose”pe Intro 1 si Ending 1.

“Root” - Sursa notei (in Cmaj = C) este transpusa la notele absente.

“5th” - 5th The 5th note (in CMaj = G) este transpusa la notele absente.

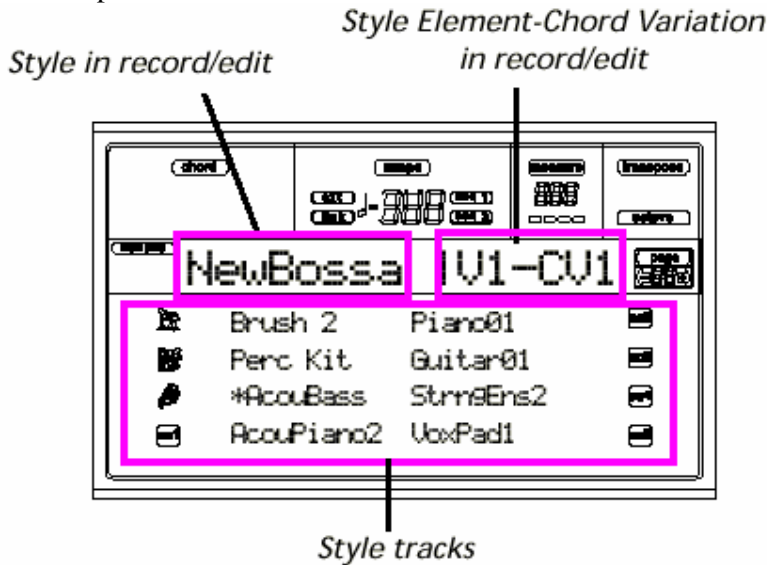
I – Series -Toate modele originale I- Series vor trebui sa fie programate pe acordurile “Maj 7” sau “Min 7”Cand incarci instrumente mai vechi Korg I-Series, aceasta optiune este automat selectata.

No Transp - Nici o transpozitie aplicata. Modelul va canta cum a fost iregistrat. Aceasta este setarea standard pentru Intro 1 si Ending 1 pentru stilurile originale Korg.

<p>As recorded with NTT = Root or 5th (Key/Chord = CMaj)</p> 	<p>When you play a CM7 with NTT = Root</p> 	<p>When you play a CM7 with NTT = 5th</p> 
<p>As recorded with NTT = i-Series (Key/Chord = CM7)</p> 	<p>When you play a CMaj with NTT = i-Series</p> 	<p>When you play a CM7 with NTT = i-Series</p> 

STYLE TRACKS PAGE

In timp ce este afisata pagina Style Record, apasati TRACK SELECT pentru asari la aceasta pagina. Acum se poate vedea si selecta oricare track al stilului.



Program name –nume program

Selecteaza un track folosind butonul VOLUME/VALUES.

Selecteaza un program folosind sectiunea PROGRAM/PERFORMANCE.

In aceasta pagina, se poate modifica volumul track-ului folosind butoanele VOLUME/VALUE. De acum volumul track-ului este memorat in Style Performance si nu in patern, aceasta setare nu va fi insa inregistrata si salvata. Oricum, aceasta va permite sa sa canti pe un track anume, sau track-ul pe care inregistrezi.

Track status – pozitie track

In pagina Style Tracks, fiecare track poate fi intr-una din cele trei pozitii.

Play (*Visible status icon*). Aceasta pozitie este disponibila numai pentru track-urile neselectate. Cand se canta, un track poate canta modelul inregistrat.

.Mute (*Hidden status icon*). In acesta pozitie, se poate canta un track pe keyboard, dar nu se poate inregistra pe el. Aceasta este folositor pentru a se face unele texte preliminare, inaintea de a porni actuala inregistrare. Pentru a pune un track in pozitia “mute”, se va selecta mai intai track-ul, dupa care se apasa ambele butoane ce corespund VOLUME/VALUE. Pentru a pune track-ul in record, se va apasa din nou simultan butoanele VOLUME/VALUE.

Record (*Flashing status icon*). Cand este in aceasta pozitie, track-ul este pregatit pentru inregistrare. Doar selecteaza un track si pune-l in acesta pozitie.

MENU

Pentru oricare pagina din modul Style record, apasa MENU pentru a deschide meniul editare Style Record. Acest meniu permite accesul variatilor sectiunii de editare Style Record.

Note: In timp ce stilul este pornit, nu se poate accesa paginile sectiunii Edit din pagina Main si pagina Style Tracks (vezi pag. 9b-4). Opreste playback-ul inaintea apasarii MENU.

Cand se afla in meniu, se poate selecta o sectiune de editare folosind butoanele VOLUME/VALUE (A-H), se selecteaza editarea de pagina folosind PAGE+, sau se apasa EXIT pentru a parasi meniul.

Cand suntem in pagina de editare, apasa EXIT pentru a merge inapoi, la pagina principala (sau pagina Style Track) a modului Style Record. Fiecare subiect in acest meniu corespunde unei sectiuni de editare. Fiecare grupa a sectiunii de editare contine diferite pagini de editare.

Note: Cand se trece din paginile sectiunii Edit (*Quantize, Transpose, Velocity, Delete*) la alte pagini, sau vice-versa, stilul (daca este pornit) este automat oprit.

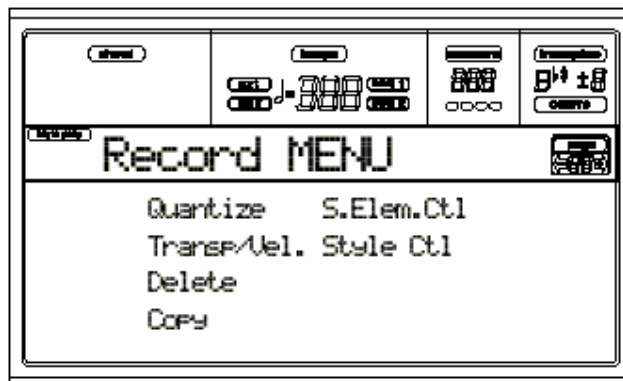
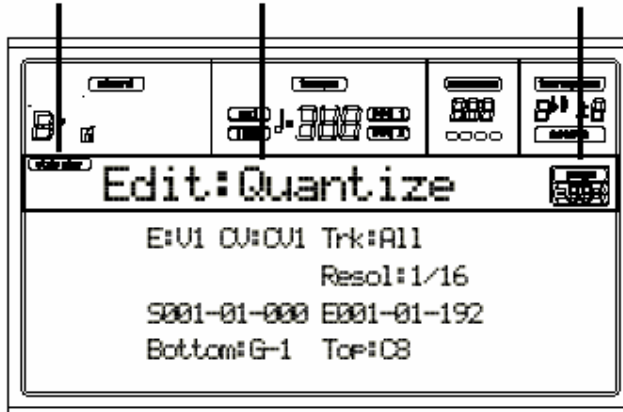
EDIT PAGE STRUCTURE

Selecteaza o sectiune de editare din MENU, si/sau foloseste butoanele PAGE pentru a ajunge la pagina dorita. Apasati Exit pentru a merge inapoi la pagina Style Record. Toate paginile de editare contin aceeasi structura.

Style Play icon

Page header

Page number



Style Play icon

Cand este activa, aceasta icoana indica aceea ca instrumentul este im modul Style Play.

Page header

Antetul va indica numele curent al paginii de editare. Ca o regula generala, antetul este divizat intr-un prim cuvnt ce indica numele sectiunii (e.g, "Edit: Quantize" este pagina sectiunii "Edit") iar cel de-al doilea cuvnt se refera la numele paginii (e.g "Quantize")



Page number

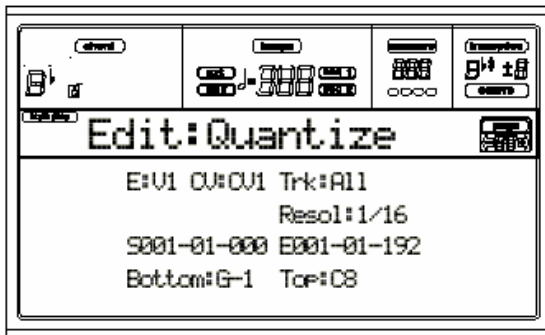
Aceasta zona indica numele paginii curente.

A-H

Fiecare pereche de butoane VOLUME/VALUE (A – H) selecteaza un parametru diferit al comenzii, depinzand de pagina de editare. Dupa selectarea parametrului, se poate modifica valoarea acestuia apasand unul dintre cele doua butoane pereche, sau folosind controlul TEMPO/VALUE.

PAGE 1 - EDIT: QUANTIZE

Functia de cuantizare poate fi folosita la corectarea oricarei functii de eroare ritm, dupa inregistrare sau pentru a da un model impresie "groovy".



Dupa aranjarea diferitilor parametrii, se apasa ENTER pentru executare. Mesajul "Are you sure?" va apare. Apasa ENTER pentru confirmare , sau EXIT pentru parasire.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Non editable – nu este editabil). Acesti parametri numai pentru citire arata care Style Element si Chord Variation sunt curent selectate pentru editare. Vezi pagina Main " E (Style Element)" si CV (Chord Variation" parametri pe pagina 9b-5 pentru pentru informatii la selectarea unui diferit Style Element si Chord Variation.

Trk (Track)

Folosete acest parametru pentru a selecta un track. All-toate track-urile selectate: Drum...Acc5 Track selectat.

Resol (Resolution)

Acest parametru stabileste cuantizarea dupa inregistrare.De exemplu, cand se selecteaza 1/8a, toate notele sunt mutate catre cea mai aproape diviziune 1/8. Cand se selecteaza 1/4 toate notele sunt mutate la cea mai aproape diviziune 1/4 . 1/32...1/4 - Tabel rezolutie, in valori muzicale.in musical values. Pentru "a"



dupa valoare nu inseamna lent. A “b...f” se intelege cuantizare lenta.

S / E (Start/End) Foloseste acesti parametri pentru a pune inceputul (S) si finalul (E) punctele lungimii cuantizari..

Daca o variatie de acord are ca marime patru masuri , pentru a fi selectata intreaga variatie, startul va fi positionat la 1.01.000, si finalul la 5.01.000.

Bottom / Top

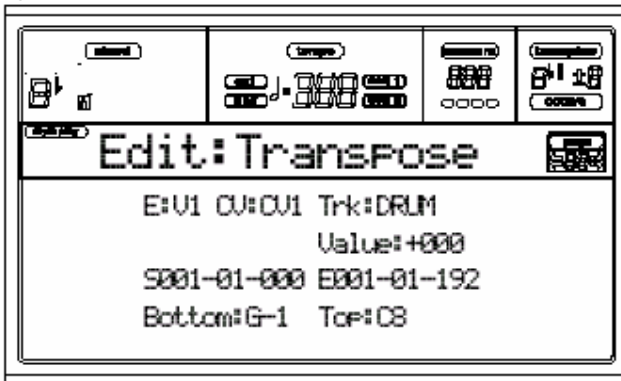
Foloseste acesti parametri pentru a pune inferior si superior intinderea key-board pentru cuantizare. Daca selectezi aceeasi nota ca parametrii inferior si superior, se poate selecta un singur instrument de percutie in track-ul Drum sau Percussion.

***Note:** Acesti parametri sunt disponibili numai cand tarack-ul Drum sau Percussion este selectat.*

PAGE 2 - EDIT: TRANSPOSE

In aceasta pagina se poate transpozitie track-ul sau track-urile selectate.

Note: Dupa transpozitie a nu se uita sa se rearanjeze parametri in "Original Key/Chord din pagina "Style Record". (vezi pagina 9b-5).



Dupa selectarea diferitilor parametri, apasati "Enter" pentru executare. Mesajul "Are you sure?" va apare. Apasa "Enter" pentru confirmare, sau "Exit" pentru a iesi.

E/CV (Style Element/Chord Variation) (*Nu este editabil*).

Acesti parametri sunt numai pentru citire Si arata care Style Element Si Chord Variation Sunt curent selectati pentru editare. Vezi pagina Main "E (Style Element) si CV (Chord Variation) parametri din pagina 9b-5 pentru selectarea unui diferit Style Element si Chord Variation.

Trk (Track)

Foloseste acest parametru pentru a selecta un track.

All

Toate track-urile selectate, in afara seturilor de track-uri din modul Drum (la fel si pentru track-urile Drum si Percussion) Intreaga selectie Chord Variation va fi transpozitionata. Drum...Acc5, un singur track selectat. Valoare Transpozitie(±127 semitonuri).

S / E (Start/End)

Foloseste acesti parametri Pentru a stabili punctele de inceput (S) si sfarsit (E) pentru intinderea ce va fi transpozitionata.

Daca un Chord Variation are patru masuri ca lungime, pentru a se selecta in intregime, "Start" va fi pozitionat la 1.01000, iar "End" la 5.01000.

Bottom / Top

Foloseste acesti parametri pentru a stabili intinderea key-board inferior si superior ce va fi transpozitionata. Dca se va stabili aceeasi nota pentru ambii parametri, se poate selecta un singur instrument de percutie in track-ul Drum sau Percussion. Deoarece in "Drum Kit" fiecare instrument este repartizat la o diferita nota pe scala, transpunerea unui instrument de percutie stabilirea partii catre un diferit instrument.

Note: Acesti parametri sunt disponibili numai cand un track Drum sau Percussion este selectat.

PAGE 3 - EDIT: VELOCITY

In acesta pagina se poate schimba viteza (dinamica) notelor pentru track-ul selectat.



Dupa stabilirea diferitilor parametri, apasati ENTER pentru executare. Mesajul "Are you sure?" va apare. Apasati ENTER pentru confirmare, sau EXIT pentru a iesi.

E/CV (Style Element/Chord Variation) (*Nu este editabil*).

Acesti parametri sunt numai pentru citire Si arata care Style Element Si Chord Variation Sunt curent selectati pentru editare. Vezi pagina Main "E (Style Element) si CV (Chord Variation) parametri din pagina 9b-5 pentru selectarea unui diferit Style Element si Chord Variation.

Trk (Track)

Foloseste acest parametru pentru a selecta un track.

All

Toate track-urile selectate, in afara seturilor de track-uri din modul Drum (la fel si pentru track-urile Drum si Percussion) Intreaga selectie Chord Variation va fi transpozitionata. Drum...Acc5, un singur track selectat. Valoare Transpozitie(± 127 semitonuri).

S / E (Start/End)

Foloseste acesti parametri Pentru a stabili punctele de inceput (S) si sfarsit (E) pentru intinderea ce va fi transpozitionata.

Daca un Chord Variation are patru masuri ca lungime, pentru a se selecta in intregime, "Start" va fi pozitionat la 1.01000, iar "End" la 5.01.000.

Bottom / Top

Foloseste acesti parametri pentru a stabili intinderea key-board inferior si superior ce va fi transpozitionata. Dca se va stabili aceeaasi nota pentru ambii parametri, se poate selecta un singur instrument de percutie in track-ul Drum sau Percussion.

Deoarece in "Drum Kit" fiecare instrument este repartizat la o diferita nota pe scala, transpunerea unui instrument de percutie stabilirea partii catre un diferit instrument.

Note: Acesti parametrii sunt disponibili numai cand un track Drum sau Percussion este selectat.

PAGE 4 - EDIT: DELETE

In aceasta pagina se pot sterge elemente individuale sau evenimente MIDI din afara unui STYLE. Dupa setarea diferitilor parametrii, apasati ENTER pentru executare. Mesajul "Are you sure?" va apare. Apasati ENTER pentru confirmare sau EXIT pentru a iesi.

E/CV (Style Element/Chord Variation) (*Nu este editabil*).

Acesti parametri sunt numai pentru citire Si arata care Style Element Si Chord Variation Sunt curent selectati pentru editare. Vezi pagina Main "E (Style Element) si CV (Chord Variation) parametri din pagina 9b-5 pentru selectarea unui diferit Style Element si Chord Variation.

Trk (Track)

Foloseste acest parametru pentru a selecta un track.

All

Toate track-urile selectate, in afara seturilor de track-uri din modul Drum (la fel si pentru track-urile Drum si Percussion) Intreaga selectie Chord Variation va fi transpozitionata. Drum...Acc5, un singur track selectat. Valoare Transpozitie(±127 semitonuri).

Ev (Event)

Tipuri de evenimente MIDI ce pot fi sterse.

All (in intregime)

Toate evenimentele. Masurile nu sunt sterse din Chord Variation. Toate notele din intinderea selectata.

Dup.Note

Toate notele duplicate. Cand doua note cu aceeasi inaltime sunt intalnite in aceeasi imprimare, cea cu viteza mai coborata va fi stearsa.

A. Evenimente "Touch After Touch"

Note: Acest fel de informatie este automat stearsa in timpul inregistrarii

P. Evenimente "Bend Pitch Bend"

Pr Evenimente "Change Program Change" excluzand legatura Control Change #00 (Banc selectat MSB) SI #32 (Banc selectat LSB).

Note: Acest fel de informatie este automat stearsa in timpul inregistrarii

C. Evenimente "Change All Control Change" pentru exemplu Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal... CC00/32...CC127

Evenimente "Single Control Change" events.

Double Control Change numbers - Control dublu de schimbare a cifrelor (asemanator 00/32) sunt legaturi MSB/LSB.

Note: Unele informatii CC sunt automat sterse in timpul inregistrarii Vezi tabelul de la pagina 9b-3 pentru mai multe unformatii

S / E (Start/End)

Foloseste acesti parametri Pentru a stabili punctele de inceput (S) si sfarsit (E) pentru intinderea ce va fi transpozitionata.

Daca un Chord Variation are patru masuri ca lungime, pentru a se selecta in intregime, "Start" va fi pozitionat la 1.01000, iar "End" la 5.01000.

Bottom / Top

Foloseste acesti parametri pentru a stabili intinderea key-board inferior si superior ce va fi stearsa. Daca se va stabili aceeasi nota pentru ambii parametri, se poate selecta un singur instrument de percutie in track-ul Drum sau Percussion.

Note: Acesti parametrii sunt disponibili numai cand optiunea All sau Note este selectata.

PAGE 5 - EDIT: DELETE ALL

Aceasta functie permite stergerea rapida a unui Style Element sau Chord Variation, or intreg stilul redandu-I valorile parametrilor initiali.



Dupa selectarea diferitilor parametri, apasati "Enter" pentru executare. Mesajul "Are you sure?" va apare. Apasa "Enter" pentru confirmare, sau "Exit" pentru a iesi.

Cand este afisata aceasta pagina, apasa butonul corespunzator panoului pentru a selcta un Style Element (**VARIATION1 ...ENDING2**).

Del (Delete)

Foloseste acest parametru pentru selectarea intregului Style, un singur Style Element, sau un singur Chord Variation.

All Toate Style Elements, si intregul Style. Cand Del=All si Trk=All, Intregul stil va fi sters, si toti parametrii pusi la valorile initiale.

Var1...End2 Single Style Element.

V1-CV1...E2-CV2 Single Chord Variation.

Trk (Track)

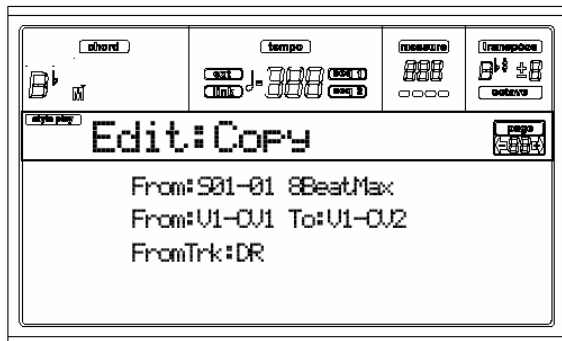
All Toate track-urile din stilul selectat, Style Element Sau Chord Variation.

Drum-Acc5 Un singur track din stilul selectat, Style Element sau Chord Variation.

PAGE 6 - EDIT: COPY

Aici se gaseste cum se poate copia un track, Chord Variation sau Style Element in cadrul aceluiasi Style, sau de la unul diferit. Mai mult , se poate copia un intreg Stil.

Atentie: Operatia de copiere sterge toate informatiile din locatia stabilita (suprascrie).



Dupa setarea diferitelor parametrii, apasati ENTER pentru executare. Mesajul “Are you sure?” va apare. Apasati ENTER pentru confirmare sau EXIT pentru a iesi.

Nota: Daca se copiaza prea multe evenimente a aceleiasi imprimari, mesajul “Too many events” va apare, si operatia de copiere este anulata.

Nota: Cand se copiaza peste un “Chord Variation” deja existent, informatia “Program Change” nu este copiata, iar programele originale sunt parasite fara nici o modificare pentru acel “Chord Variation”.

Cand ne aflam in aceasta pagina, apasa butonul corespunzator, de pe panoul de control pentru selectarea unui Style Element (VARIATION 1... ENDING2)

From Style (DIN STIL)

Folositi primul parametru pentru a selecta o sursa a stilului cu scopul de a copia un track, Chord Variation sau Style Element.

From... to Style Element/Chord Variation (De la...catre Style Element/Chord Variation

Foloseste acesti parametri pentru selectarea sursei si tintei Style Elements sau Chord Variation.

Nota: Nu se poate copia de la o variatie la un element de stil diferit (sau vive-versa), pentru ca acestea au o structura diferita.

All – Toate elementele de stil, sau intregul stil. Nu se poate schimba destinatia, si de aceea este setat automat All. Var1...End2 Single Style Element.

V1-CV1...E2-CV2 O Single Chord Variation (o singura variatie de acord)

From Track (DIN TRACK)

Folositi acest parametru pentru a selecta sursa si destinatia track-ului pentru copiere.

Destinatia este aceeaasi cu sursa track-ului.

All- Toate track-urile stilului selectat, Style Element sau Chord Variation.

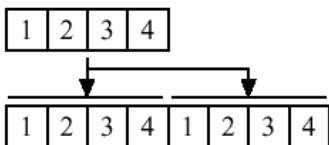
Drum-Acc5 Un singur track a stilului selectat , Style Element sau Chord Variation.

Copying on a Chord Variation with a different length (Copierea unei variatii de acord cu o lungime diferita)

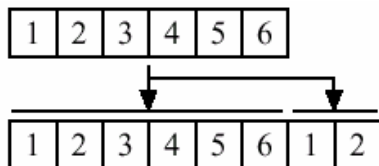
Se poate copia o variatie de acord la o alta variatie de acord cu o lungime diferita.

Pentru aceasta se va proceda in felul urmatoar:

- Daca lungimea sursei este o diviziune a lungimii destinatiei, sursa Chord Variation va fi multiplicata corespunzator destinatiei Chord Variation.De exemplu, daca sursa are 4 masuri ca lungime, si destinatia 8 masuri, sursa va fi copiata de doua ori.



Daca lungimea sursei nu este o diviziune a lungimi destinatiei, sursa Chord Variation va fi copiata pentru cat de multe masuri corespund destinatiei Chord Variation. De exemplu, daca sursa are 6 masuri ca lungime, si destinatia 8 masuri, sursa va fi copiata odata, iar apoi cele doua masuri sunt copiate corespunzator celor doua masuri ramase.



Nota: Evitati copierea unei variatii de acord cu masuri diferite, de exemplu o variatie de acord 4/4, pe una de 3/4.

PAGE 7 - STYLE ELEMENT CONTROLS: PROGRAMS

In aceasta pagina este explicat cum se poate atribui un diferit program pentru fiecare track selectat, al elementului de stil selectat. Fiecare element de stil poate avea diferite programe; dupa salvarea noului stil, a nu se uita sa se puna parametrul "Prog" catre "Original" (vezi pagina 9-11 din Manualul de Utilizare), ce permite selectarea stilului deviind programul setarilor Style Performance.



Cand ne aflam in aceasta pagina, apasa butonul corespunzator, de pe panoul de control pentru selectarea unui Style Element (VARIATION 1... ENDING2)

Pentru a copia setarile acestei pagini la un alt Style Element, tineti butonul SHIFT apasat, si apasati butonul destinatiei Style Element.

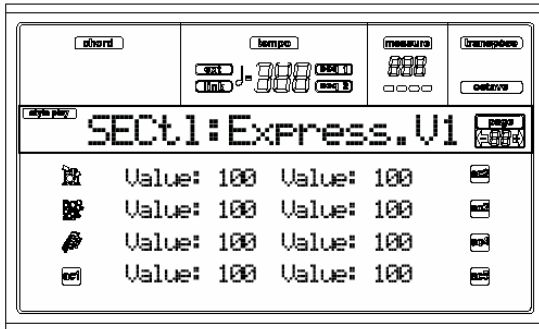
Folositi sectorul PROGRAMME /PERFORMANCE, pentru a se atribui un program la track-ul selectat.

Nota: Nu se poate selecta un "Digital Drawbars Program" de la acesta pagina. Atribuie-l la un track Performance in schimb.

PAGE 8 - STYLE ELEMENT CONTROLS: EXPRESSION

In aceasta pagina se poate modifica expresia (Expression CC#11), valoarea pentru fiecare din track-urile stilului. Aceasta permite micșorarea volumului relativ a unui track a unui singur element de stil, fara micșorarea volumului intregului stil.

Acesta este un control foarte folositor, cand se gasesc diferite programe ale aceluiasi track in diferite elementele de stil, si volumul intern al acestor programe este diferit.



Cand ne aflam in aceasta pagina, apasa butonul corespunzator, de pe panoul de control pentru selectarea unui Style Element (VARIATION 1... ENDING 2)

Pentru a copia setarile acestei pagini la alt element de stil, tineti butonul SHIFT apasat, si apasati butonul destinatiei Style Element.

Value (Valoare)

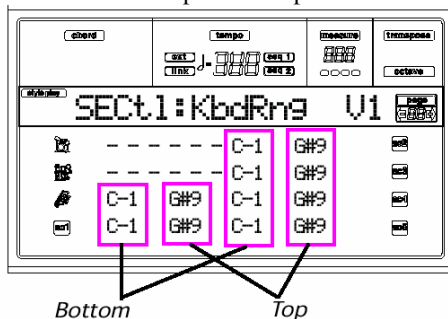
Foloseste acest parametru pentru stabilirea valorii expresie, corespunzator track-ului.

PAGE 9 - STYLE ELEMENT CONTROLS: KEYBOARD RANGE

Intinderea pe clape (ambitus) poate fi automat transpozitionata pentru orice model de nota care contrar este pre sus , sau prea jos pe scala, , in comparatie cu acustica instrumentului original, cand este transpozitionat de aranjour. Aceasta va avea ca rezultat un sunet mult mai natural pentru fiecare instrument de acompaniament.

De exemplu, limita joasa pentru o chitara este E2. Daca se canta un acord sub E2, pattern-ul transpozitionat poate depasi aceasta limita, si nu va suna natural.

A Coborarea limita pusa la E2 pentru un track cu chitara , va rezolva aceasta problema.



Nota: Intinderea pe clape este ignorata in timpul inregistrarii. Track-ul selectat functioneaza pe intreaga claviatura.

Cand ne aflam in aceasta pagina, apasa butonul corespunzator, de pe panoul de control pentru selectarea unui Style Element (VARIATION 1... ENDING 2)

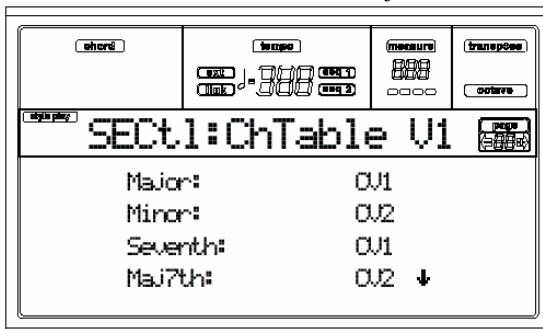
Pentru a copia setarile acestei pagini la alt element de stil, tineti butonul SHIFT apasat, si apasati butonul destinatiei Style Element.

Bottom/Top

Folositi acesti parametri pentru a stabili extremitatile claviaturii pentru track-ul selectat.

PAGE 10 - STYLE ELEMENT CONTROLS: CHORD VARIATION TABLE

In aceasta pagina se poate stabili un Chord Variation pentru fiecare acord recunoscut. Cand un acord este recunoscut , variatia de acord va fi automat selectata de aranjour si cantata de acompaniament.



Cand ne aflam in aceasta pagina, apasa butonul corespunzator, de pe panoul de control pentru selectarea unui Style Element (VARIATION 1... ENDING 2)

E-F (Scroll Up), G-H (Scroll Down) (scroll = parcurgere)

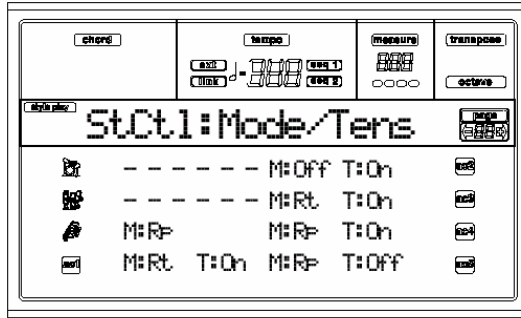
Foloseste aceste butoane pentru a parcurge prin parametri disponibili de pe ecran.

Chords / Chord Variation (Acorduri / Variatie de acord)

Foloseste acesti parametri pentru a atribui o variatie de acord, fiecaruia dintre acordurile obtinute.

PAGE 11 - STYLE CONTROLS: MODE/TENSION

In aceasta pagina se poate stabili modul "Retrigger" (re-destinatie) pentru track-urile stilului, si activa / dezactiva tensiunea pentru track-urile de acompaniament.



Cand ne aflam in aceasta pagina, apasa butonul corespunzator, de pe panoul de control pentru selectarea unui Style Element (VARIATION 1... ENDING 2)

M (Mode)

Aceasta setare armonizeaza notele track-ului Bass, sau track-urile Acc1-5 catre noul acord, cand acordul este schimbat.

De fiecare data cand se canta un acord nou, notele curente vor fi stopate. Track-ul va ramane inchis pana cand o noua nota va fi intalnita in model.

Rt (Retrigger)

Sunetul va fi oprit , iar noile note potrivite acordului recunoscut, vor fi recantate.

Rp (Repitch)

Noile notele potrivite acordului recunoscut vor fi recantate, dar coborand notele deja cantate.

Nu va apare nici o pauza in sunet. Aceasta este foarte folositor pentru track-urile Guitar si Bass. tracks.

T (Tension)

Tensiunea adauga note (9, 11, sau 13) care au fost cantate actual de acompaniament, chiar daca ele nu au fost scrise in modelul de stil. Acest parametru specifica daca sau nu tensiunea inclusa in acordul recunoscut va fi adaugata la track-urile Acc1 – 5.

On – Tensiunea va fi adaugata.

Off – Tensiunea nu va fi adaugata.

AB. KORG PA80 OPERATING SYSTEM - VERSIUNEA 3.0

CUM SE INCARCA NOUL SISTEM DE OPERARE

Pentru incarcarea noului sistem de operare, adresati-va paginilor 1-2 din Manualul de Utilizare. Puteti “download-a” noul sistem de operare de la www.korgpa.com.

Unele instrumente pot fi deja adaugate cu noul sistem de operare. Numarul versiunii sistemului de operare este afisat pe display in timpul startup. Pentru a vedea acest numar dupa start-up , tineti butonul SHIFT apasat, dupa care veti apasa simultan butoanele ENTER si EXIT. Numarul versiunii sistemului de operare va fi afisat pe display. Apasati EXIT pentru a parasi mesajul ferestrei.

NOI CARACTERISTICI IN VER. 3.0

Acesta noua versiune adauga urmatoarele caracteristici:

Function	See page
<i>Various new functions</i>	
Ten more banks of Performances	Bb-1
Solo mode	Bb-1
Shortcut to see the original bank for a Style, Performance or Program	Bb-1
Selected item shown on any selecting window	Bb-1
Alternative page selection method	Bb-1
Shortcut to jump to the previous/next alphabetical section in lists	Bb-1
Wider step when scrolling with the dial	Bb-1
Revised function name	Bb-1
Program Change numbers shown on tracks set to the External status	Bb-1
Note value shown as musical figures	Bb-2
<i>Style Play operating mode</i>	
Flashing arrow and frame while selecting a Style	9d-1
Individual Expression control for the RT tracks	9d-1
Ensemble "Dual" option	9d-1
Fill to Variation 1, 2, 3, 4	9d-1
New functions added to the Pads	9d-1
Master Transpose memorized into the Performance or Style Performance	9d-2
Master Transpose Lock	9d-2
Start/Stop triggered by the playing strength	9d-2
Write Global window opening when pressing the WRITE button while in the Preference page	9d-2
<i>Style Record mode</i>	
Revised Main page	9e-1
Step Record mode	9e-1
Revised Menu	9e-3
Event Edit	9e-4
Import time-sliced patterns	9e-7
<i>Song Play operating mode</i>	
Separate working directories for each sequencer	10c-1
Harmony notes generated by both sequencers at the same time	10c-1

Function	See page
Seq 1/2 Setup	10c-1
Write Global window opening when pressing the WRITE button while in the Preference page	10c-1
Backing Sequence operating mode	
Start Realtime Recording by pressing the START/STOP button	11c-1
Song operating mode	
Play/Mute status saved with the Song	12c-1
Master Transpose saved with the Song (as SysEx data)	12c-1
Fast track deletion	12c-1
Step Record mode	12c-1
Revised Menu	12c-3
Event Edit	12c-3
Program operating mode	
Sampling and Time Slicing functions	13b-1
Global edit environment	
New functions assigned to the pedals	14c-1
New Control channel on the MIDI IN for Style and Performance selection messages	14c-1
New Sequencer and Chord channels on the MIDI OUT	14c-1
Revised "Page 16 - Internal FX Controls" and "Page 17 - Vocal/Guitar Mode"	14c-1
Disk edit environment	
Flash Card writing allowed	15c-1
Bigger hard disk partitions allowed	15c-1
File and folder size display	15c-1
Fast FD format	15c-1
Flash Card format	15c-2
Revised Card Info window	15c-2
Auto-format while backing-up the Operating System or Preload data	15c-2
Flash Card Backup page	15c-2
Flash Card Restore page	15c-3
New error message during a Restore operation	15c-3
Flash Card Protect function	15c-3

CARACTERISTI APARUTE INAINTEA VER. 3.0

Pentru caracteristicile aparute in versiunile 1.02, 1.5 si 2.0, informati-va din manualul "Korg Pa80 Operating System Release 2.0", disponibil pe www.korgpa.com.

NOI SETARI pentru GLOBAL

Aceasta noua versiune a sistemului de operare include noi setari, ce sunt salvate in Global. Va sfatuim sa programati setarile Global din nou (pedalele in particular) si salvati Global (vedeti "The Write window" pe pagina 14-1 din User's Manual).

MAI MULT DE 10 BANCURI DE PERFORMANTE

Mai mult de 10 bank-uri de Performance au fost adaugate, pentru un total de 20 de Bank-uri de Performances. Aici este cum se selecteaza un bank pentru Performances.

1. Apasati butonul **PERFORM.** situat langa sectiunea **PROGRAM/PER-FORMANCE**.
2. Folositi mai mult butonul din stanga al sectorului **PROGRAM/PERFOR-MANCE** pentru selectarea primului sir de 10 bank-uri (1- 10, upper LED activat), sau urmatorul sir de 10 bancuri (11-20, lower LED activat).
3. Apasati unul dintre cele 1-10 butoane, pentru selectarea unui bank corespunzator Performances.

SOLO MODE

In timp ce sunteti intr-unul din modurile **Style Play**, **Song Play** si **Song**, puteti pune in solo unul din track-uri. Pentru aceasta tineti butonul **SHIFT** apasat, si apasati ambele butoane **VOLUME/VALUE** corespondente track-ului pe care doriti sa-l puneti in "solo".

Pentru a parasii modul Solo, tineti din nou butonul **SHIFT** apasat, si apasati ambele butoane **VOLUME/VALUE** corespondente track-ului afalat in modul "solo". **SCURTATURA PENTRU EXAMINAREA BANK-ULUI ORIGINAL PENTRU UN STYLE, PERFORMANCE SAU PROGRAM**

Acum puteti vedea bank-ul original pe care un Style, Perfor-mance sau Program il contine. Tineti butonul **SHIFT** apasat, si apasati butonul din stanga al sectiunii **STYLE** sau **PRO-GRAM/PERFORMANCE**. Un mesaj va apare, afisand denumirea bank-ului original. Apasati butonul **SHIFT** pentru a parasii fereastra.

SUBIECTUL SELECTAT ESTE AFISAT IN ORICE SELECTARE A FERESTREI

In timp ce va aflati intr-o lista de Styles, Performances sau Programs, subiectul curent selectat este marcat cu sageata punctata, si se incadreaza alaturi de el.

METODA DE SELECTARE A PAGINILOR ALTERNATIVE

Acum puteti reanoi o comanda apasand un buton al bancului Style, Performance sau Pro-gram, pentru a selectarea urmatoarelor pagini in ciclu. Acelasi lucru poate fi realizat cu butoanele **PAGE**.

SCURTATURA PENTRU A SARI LA ANTERIOR/URMATOR SECTOR ALFABETIC IN LISTARI

In timp ce sunteti intr-o listare, folositi combinatia **SHIFT+Up/Down** pentru a sari la anterior/urmator sector alfabetic.

PUTETI PARCURGE IN TOATE SENSURILE ROTIND DISCUL CURSOR

Discul cursor va ofera o rapida parcurgere in intreaga cantitate de informatie a unei liste, cat si pentru valoarea unui parametru.

DENUMIRILE UNOR FUNCTII AU FOST INLOCUITE

"121 Res All" (Reset All) numele controlului MIDI a fost schimbat cu "121 Res Ctl" (Reset All Controllers"). Pentru mai multe informatii, vedeti "MIDI Controllers" la pagina 20-1 din User's Manual.

PROGRAM-UL SCHIMBA NUMERELE AFISATE PE TRACK-URILE SETATE CATRE POZITII EXTERNE

Cand un track este setat la "External", o serie de informatii **Control Change** si **Program Change** sunt afisate in loc de numele Program-ului repartizat la track.

In urmatoarele exemple, **CC#0** este Control Change 0 (Bank Select MSB), **CC#32** este Cotnrol Change 32 (Bank Select LSB), **PC** este Program Change.

121-	3-	0
CC#0	CC#32	PC

Adaugati informatiile de mai sus la urmatoarele pagini ale versiunii originale Rel. 1.0 User's Manual.

Mode	Pa80 page name	Page #
Style Play	Page 15 - Track: Internal/External	9-9
Song Play	Page 8 - Track: Internal/External	10-10
Song	Page 16 - Track: Internal/External	12-10








VALOAREA NOTELOR EXPPRIMATE CA FIGURI MUZICALE

Acum, toate valorile notelor sunt afisate ca figuri muzicale, in loc de valoare fractionala. Modificarea este aplicata catre urmatoarele pagini apartinand versiunilor Rel. 1.0 User's Manual si Rel. 2.0 User's Manual:

Function	Display's page	Page #
Rel. 1.0 User's Manual		
Res (Resolution)	Groove Quantize	10-2
Resol (Resolution)	Backing Sequence-Record	11-3
Rel. 2.0 User's Manual		
Resol (Resolution)	Style Record-Main	9b-5
Resol (Resolution)	Style Record-Page 1 (Edit: Quantize)	9b-7
Resol (Resolution)	Song Record-Main	12b-3

Function	Display's page	Page #
Resol (Resolution)	Song-Page 17 (Edit: Quantize)	12b-5

Urmatorul tabel afiseaza cum vechile valori numerice sunt inlocuite cu valorile notelor:

- 1/4 = 
- 1/6 = 
- 1/8 = 
- 1/12 = 
- 1/16 = 
- 1/24 = 
- 1/32 = 

9D.MODUL DE OPERARE STYLE PLAY (ADDENDUM)

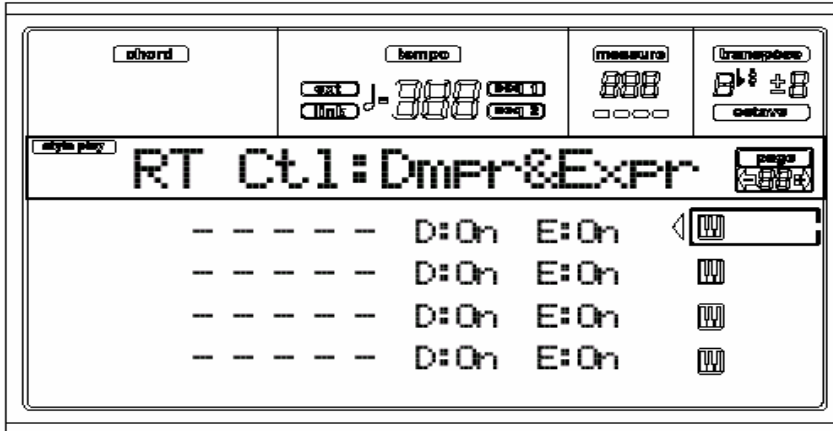
Unele noi functii au fost adaugate. Completati cu urmatoarele instructiuni in capitolul: “Modul de operare Style Play”.

SAGEATA INTERMITENTA SI CADRUL IN TIMPUL SELECTARII UNUI STYLE

Cand selectati un Style, sageata si cadrul alaturate denumirii Style-lui selectat va clipi, pana cand Style-ul este pus in play.

CONTROLURILE DE EXPRESIE PENTRU TRACK-URI IN TIMP REAL

Un nou comutator on/off pentru parametrii Expression au fost adaugati la pagina 16, cu denumirea “RT Ctl: Dmpr&Expr”.



►PERF ►STS

D (Damper-pedala)

Parametrii pentru “Damper-pedala” au fost redenumiti cu “D”.

►PERF ►STS

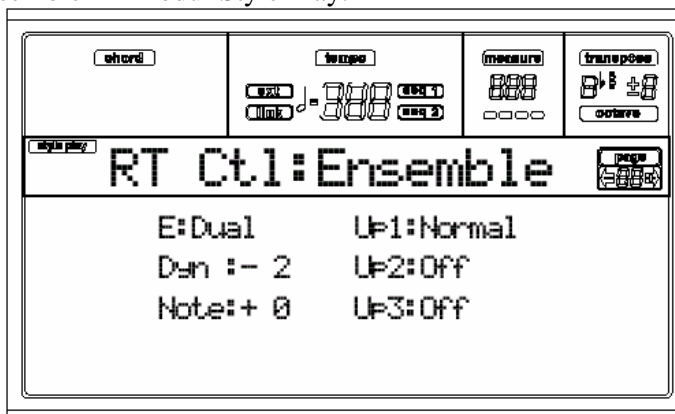
E (Expression - expresie)

Acesti parametrii permit comutarea controlului Expression prin on/off pe fiecare track Realtime in parte. Controlul Expression este relativ un control pentru volum, substras din valoarea Volume a track-ului. Ca un exemplu, imaginati-va ca aveti un sunet de Piano stabilit pentru Upper 1, si un sunet Strings stabilit pentru Upper 2. Daca deschideti comutatorul Expression pe Upper 2, si il inchideti pe Upper 1, puteti folosi o pedala pentru a controla numai volumul pentru Strings, in timp ce Piano ramane neschimbat. Programarea unei pedale sau un Assignable Slider pentru a lucra ca un control Expression, vedeti “pagina 4 - Assignable Pedal/Foot-switch, Assignable Slider, EC5” a modului Global. Puteti chiar atribui aceasta functie unui tip de pedala pentru volum, si nu uneia de tip “switch”. Fixati optiunea “KB Expression” la o pedala sau un Assignable Slider, dupa care apasati WRITE pentru a salva setarile in Global.

Nota: Asa cum puteti folosi track-urile Realtime pentru modul Song Play, acest nou parametru lucreaza acum si pentru modurile Song Play si Backing Sequence.

ANSAMBLU “DUAL” OPTIONAL

Noua optiune “Dual” a fost adugata functiei Ensemble. Mergeti la “Pagina-19 - R.T. Controls: Ensemble” in modul Style Play.



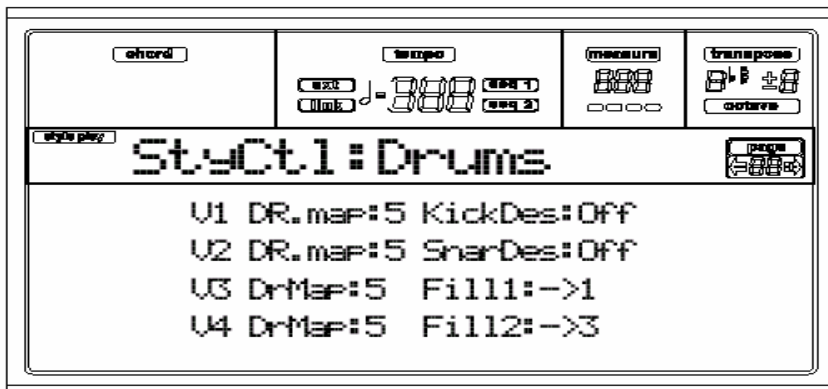
Dual ▶PERF ▶STS

Aceasta optiune adauga liniei melodice o a doua nota, ca un interval fix pus cu parametrul “Note”. - 24...+24 Transpozitie (in semitonuri) sau note de armonie, in comparatie cu nota originala.

FILL TO VARIATION 1, 2, 3, 4

Noile functii “Fill to Variation” au fost puse in completare pentru parametrii Fill.

Vedeti “Pagina 20 - StyCtl: Drums”.



Fill1/2 ▶PERF ▶STYLE

Puteti atribui patru noi functii pentru butoanele FILL 1 si FILL 2. “Fill to Variation” (->1, ->2, ->3, ->4) selecteaza automat unul din cele patru Style Variations la sfarsitul unui “Fill”. ->1...->4 Variatia selectata la sfarsitul unui Fill.

NOI FUNCTII ADAUGATE PADURILOR

Pads ▶PERF ▶STS

Acum Padurile nu sunt folosite numai pentru selectarea sunetelor, ele permit acum si oprirea functiilor, exact cum ati folosi un “footswitch”. Pentru o lista a acestor functii, mergeti la “Lista functiilor atribuite Padurilor” la pagina Cb-5. Numele functiilor sunt precedate de un (*).

Pentru mai multe informatii despre functiile Padurilor , vedeti “Pagina 23 -Input/ Pad: Pads”. **Nota:** Aceste Paduri pot fi de asemenea folosite pentru modul Song Play mode, si inregistrate in modul Backing Sequence.

TRANSPOZITIE TOTALA MEMORATA IN “PERFORMANCE” SAU “STYLE PERFORMANCE”

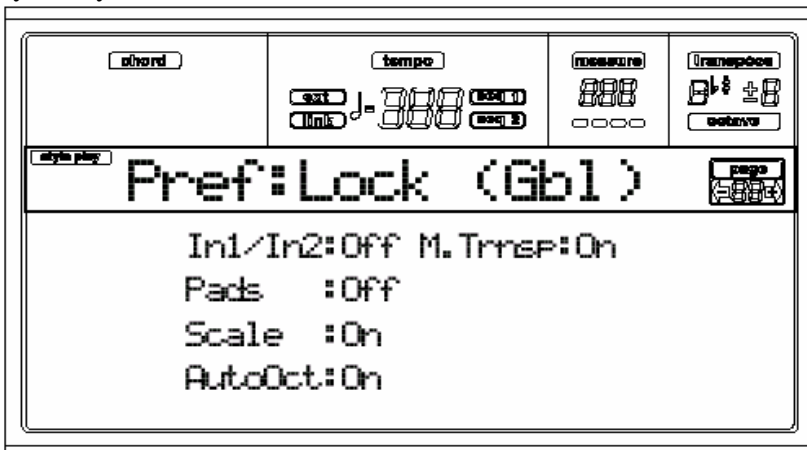
Master Transpose ▶PERF ▶STYLE

Cand apasati butonul WRITE pentru a salva Performance sau Style Performance curent, valoarea pentru Master Trans-pose selctata este salvata cu celelalte informatii. Pentru mai multe informatii pentru Master Transpose, vedeti “Pagina 2 – Master Transpose” in functiile Global, sau cititi despre “TRANSPOSE” pe pagina 3-7 in User’s Manual.

Nota: Pentru a evita ca Master Transpose sa fie schimbat cand selectati un Style sau o Performance, parametrul Master Transpose Lock este pus pe On ca indeplinire a sarcinii (urmariti sectiunea de mai jos “Master Transpose Lock”).

MASTER TRANSPOSE LOCK

O noua functie “Master Transpose Lock” a fost adaugata la “Pagina 24 - Pref: Lock (Gbl)” pentru modul Style Play.



M.Trnsp (Master Transpose) ▶GBL

Incepand cu sistemul de operare versiunea Rel. 3.0, valoarea pentru Master Transpose va putea fi memorata in cadrul unei Performance sau Style.

Performance. Pentru a evita ca Master Transpose sa fie automat schimbat cand selectati un Style sau Performance, aceasta incuietoare trebuie pusa la On.

On (Default)- Acum setarea este stabilita. Cand selectati un Style sau o Performance, Master Transpose va ramane neschimbat.

Off - Incuietoarea este inchisa. Acum cand veti selecta un Style sau o Performance, valoarea pentru Master Transpose se poate modifica, coform cu informatiile memorate in cadrul unei Performance sau Style Performance.

Nota: Dupa modificarea acestei setari, apasati WRITE pentru a fi salvata in Global.

FUNCTIA START/STOP PENTRU STABILIREA INTENSITATII

Velocity - dinamica Ctl (Velocity Control) ▶GBL

Puteti opri sau porni un Style care se executa mai greu pe claviatura. Pentru aceasta nu trebuie decat sa selectati Start/Stop functiei ce controleaza parametrul Velocity Control la “Page 25 - Pref: Ctrl (Gbl)” a modului Style Play.



Nota: Dupa efectuarea acestei setari, apasati **WRITE** pentru a fi salvata in Global.

FEREASTRA WRITE GLOBAL SE VA DESCHIDE CAND APASATI BUTONUL “WRITE” CAND VA AFLATI IN PAGINA PREFERATA

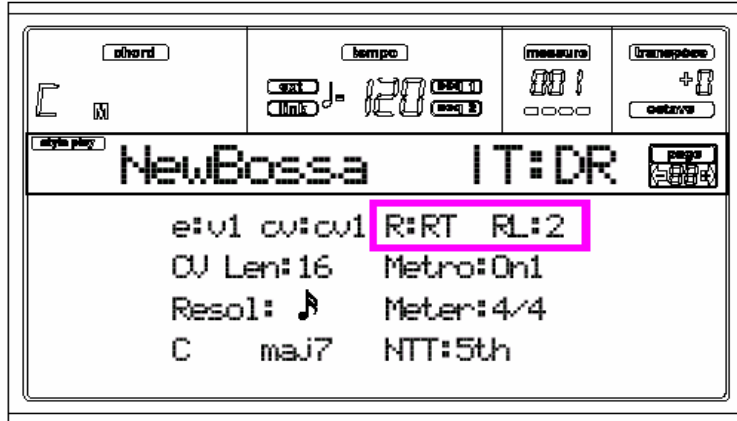
Cand paginile preferate (Paginile 24 si 25) se gasesc pe display, apasati butonul **WRITE** pentru a se deschide fereastra Write Global. Pentru a afla mai multe informatii despre aceasta fereastra, reveniti la “The Write window” la pagina 14-1 a User’s Manual.

9E.MODUL STYLE RECORD (ADDENDUM)

Unele noi functii au fost atasate. Adaugati urmatoarele instructiuni la capitolul “Style Record mode..

REVIZUIREA MAIN PAGE

Pagina Main a modului Style Record a fost usor revizuita, pentru a include noua optiune Step Record.

**R (Recording mode)**

Acesti parametrii permite selectarea intre modurile de inregistrare Realtime si Step. Folositi unul din butoanele E VOLUME/VALUE si funtia tastei F3 pentru selectarea acestui parametru. Modificati proprietatile acestuia folosind butoanele E VOLUME/VALUE, sau controlurile TEMPO/VALUE.

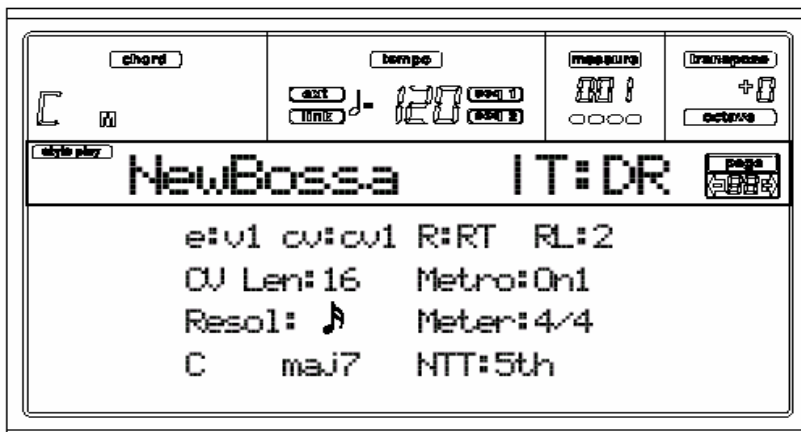
RT Realtime. Acesta este asemanator modului anterior de inregistrare (pentru mai multe informatii, vedeti capitolul “Style Record mode” din vers. Rel. 2.0 User’s Manual).

Stp Step Record. Aceasta metoda permite sa introduceti evenimente unul cate unul la un anumit timp. Cititi mai jos despre procedura (Vezi “Step Record pro-cedure”) pentru mai multe informatii.

PROCEDURA “STEP RECORD”

Step Record – permite creerea unui nou Style prin introducerea notelor individual sau acorduri pentru fiecare track. Aceasta este foarte util cand transcrieti o orchestratie deja existenta, sau aveti nevoie de un mai mare volum al detaliului, si este particularizat corespunzator pentru creerea track-urilor “drum” si “percussion”.

1. In timp ce va aflati in panoul Main al modului Style Play, apasati RECORD pentru a introduce modul Style Record.
2. Acum puteti selecta un Current Style, sau un New Style. Dupa selectarea optiunii dorite, pagina Main a modului Style Record va fi afisata.



3. Folositi butoanele A VOLUME/VALUE, si functiile tastelor F1 si F2 pentru a selecta E (Style Element) si parametrul CV (Chord Variation).

Nota: Pentru mai multe informatii despre Style Elements, Chord Variations, si structura Style in general, vedeti pagina 9b-1 in vers. Rel. 2.0 User's Manual.

4. Folositi parametrul RL (Recording Length – lungime inregistrare) pentru a stabili intinderea (pentru masuri) pentru modul step-record. Selectati acest parametru folosind butoanele E VOLUME/VALUE si functia tastei F4.

Folositi controlurile TEMPO/VALUE pentru stabilirea valorii.

5. Folositi parametrul pentru a stabili contor-ul unui Style. Acest parametru poate fi modificat numai daca ati selectat optiunea New Style cand ati intrat in modul Record.

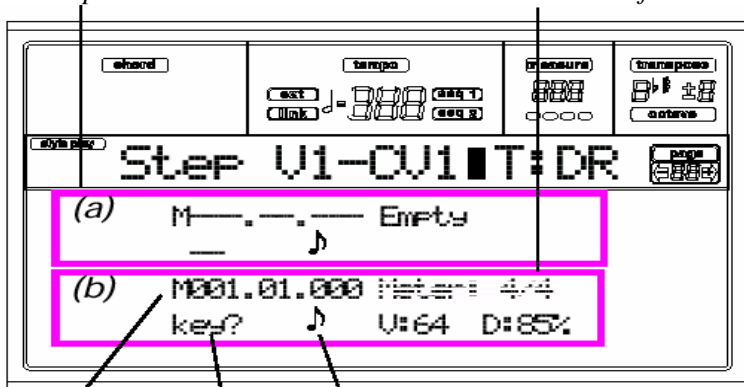
6. Daca va aflati inca in pagina Main a modului Style Record, apasati unul din butoanele E VOLUME/VALUE, pentru a selecta parametrul “R”. Accesati aceste butoane, sau controlul TEMPO/VALUE, pentru a selecta modul de inregistrare “Stp”.

7. Apasati START/STOP pentru spre a activa LED-ul si introduce pagina Step Record. (Reveniti la “Step Record page” la pagina 9e-3 pentru mai multe informatii a fiecarui parametru din acesta pagina).

R:Stp

Evenimentul precedent

Evenimentul ce va fi introdus



Current position

Step value

Waiting for a keystroke...

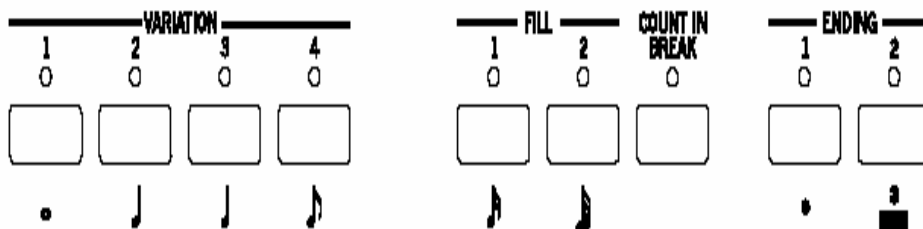
Prima din cele doua linii (a) contine cele din urma evenimente introduse. Cea de-a doua linie (b) contine evenimentele curente in editare, gata pentru a fi introduse. Evenimentele “Empty” marcheaza inceputul unui model, cand nu se gasesc evenimente introduse. El este automat introdus cand introduceti inregistrarea. Va fi sters cand un eveniment este introdus.

“Maaa.bb.ccc” parametrul din (b) este positionat curent. Acesta este pozitia unde nota editata va fi introdusa.

• **Daca nu doriti sa introduceti o nota la aceasta pozitie, puneti o pauza in schimb, cum este explicat la pasul 10.**

• **Pentru a sari la urmatoarea masura, umpleti masura cu o pauza, apasand butonul >>**

Pentru a schimba valoarea pasului, folositi butoanele NOTE VALUE, din zona din stanga a panoului de control.

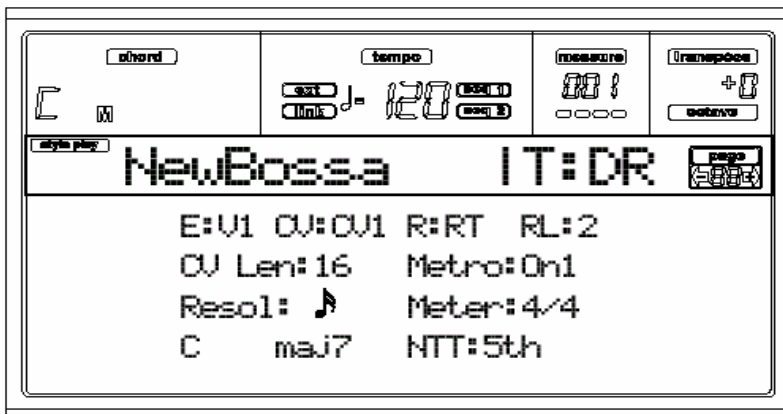


10. Introducerea unei note, pauze sau acord, la pozitia curenta.

• Pentru a introduce o singura nota, doar tastati-o direct de pe claviatura. Lungimea notei introduse va egala lungimea pasului. Puteti modifica dinamica durata relativa a notei, umbland la parametrii pentru V (Velocity) si D (Duration). Vedeti “V (Velocity)” si “D (Duration)” la pagina 9e-3.

• Pentru a introduce o pauza, doar apasati butonul REST. Lungimea pauzei va fi egala cu lungimea cadentei.

- Pentru a lega o nota introdusa de alta aflata in spatele acesteia, apasati butonul TIE
- O nota va vi introdusa, legata de cea dinainte cu exact acelasi nume. Nu e nevoie sa o cantati din tastatura din nou.
- Pentru a pune un acord sau o a doua voce, vedeti “Chords and second voices” mai jos.
- 11.** Dupa introducerea unui nou eveniment, va puteti deplasa inapoi apasand butonul < . Acesta va sterge evenimentele introduse anterior, si va pune masura in editare din nou.
- 12.** Cand sfarsitul unei masuri va fi atins, va apare evenimentul “End Loop” (End of Loop) in prima din cele doua coloane ale afisajului (a), si inregistrarea va porni de la pozitia M001.01.000”. Orice nota care depaseste lungimea masurii, introdusa la sfarsitul acesteia, va fi retrogradata la finalul masurii. La acest moment, puteti continua sa introduceti noi evenimente in modul suprapunere (evenimentele introduse anterior nu vor fi sterse). Aceasta este foarte util cand inregistrati un “drum” sau un track de percutie, unde puteti (daca doriti) sa inregistrati toba mare ca un prim ciclu, premierul pentru al doilea ciclu, iar fusul cu cinelele in decursul urmatoarelor cicluri.
- 13.** Cand ati terminat de inregistrat, apasati butonul START/STOP iar ledul acestuia se va stinge. Pagina Main a modului Style Record va apare.



Cand renuntati, modul de inregistrare “RT”, este automat selectat.

Puteti acum apasa START/STOP pentru a asculta Style-ul. Apasati din nou START/STOP pentru a opri playback-ul. Pentru a intra in modul Step Record din nou, selectati modul de inregistrare “Stp” , si apasati START/STOP.

14. Din pagina Main a modului Style Record, apasati RECORD pentru a parasii modul Record. Vetii fi indrumat sa dati un nume nou Style-lui, si selectati o locatie un memorie unde sa fie salvata. Vedeti “The ‘Write’ win-dow” la pagina 9b-2 in versiunea Rel. 2.0 User’s manual pentru informatii despre cum se salveaza un Style.

Acorduri si a doua voce

Cu Pa80, nu sunteti obligat sa introduceti unmai o singura voce intr-un track. Acum gasiti cateva moduri pentru a introduce acorduri sau voci dublate. Sa privim la urmatorul exemplu:

Introducerea unui acord: Cand mesajul “key?” apare afisat pe display, cantati un acord in locul unei singure note. Numele evenimentului va fi prima nota a acordului pe care il luati, urmat de semnul “...”

C4 ,... ♪ U:64 D:85%

Introducerea unui acord cu diferite valori ale dinamicii

Puteti construii nota “upper” sau “lower” a unui acord, de exemplu, mai tare decat restul celorlalte, pentru a construi cea mai importanta nota care sa reiasa dintr-un acord.

Aici este explicat cum se introduce un acord din trei note:

1. Stabilirea valorii dinamicii pentru prima nota.
2. Apasati prima nota si tineti-o apasata.
3. Stabilirea valorii dinamicii pentru adoua nota.
4. Apasati a doua nota si tineti-o apasat.
5. Stabilirea valorii dinamicii pentru a tria nota.
4. Apasati a treia nota, iar apoi dati drumul tuturor notelor.

Introducerea celei de-a doua voce. Puteti introduce pasaje unde o nota este pastrata continuu, iar inca o voce se plimba cu usurinta.

Ex. 1:

Example 1 illustrates a sequence of notes on a treble clef staff: a quarter note E, followed by a quarter note G, and then a quarter note C. Below the staff, two keyboard diagrams show the fingerings and actions for each note. The first diagram shows the left hand pressing E and C, labeled 'On' and 'Press E and C'. The second diagram shows the left hand releasing E while C remains held, labeled 'Off' and 'Release E (continue holding C)'. The third diagram shows the left hand pressing G, labeled 'On' and 'Press G'. The fourth diagram shows the left hand releasing G and C, labeled 'Off' and 'Release G and C'. Each keyboard diagram is preceded by a 'Step Time =' symbol with a quarter note icon.

Ex.2:

Example 2 illustrates a sequence of notes on a treble clef staff: a quarter note C, followed by a quarter note G, and then a quarter note C. Below the staff, three keyboard diagrams show the fingerings and actions. The first diagram shows the left hand pressing C, labeled 'On' and 'Press C'. A 'Tie' symbol connects this to the second diagram, which shows the left hand pressing G while C is still held, labeled 'On' and 'Press G (continue holding C)'. The third diagram shows the left hand releasing G and C, labeled 'Off' and 'Release G and C'. Each keyboard diagram is preceded by a 'Step Time =' symbol with a quarter note icon.

Ex.3:

The diagram illustrates a sequence of eight steps for playing a melody on a keyboard. At the top, a musical staff shows the notes: G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4. Below this, eight keyboard diagrams show the fingerings and actions for each step, with a 'Step Time' indicator above each. The sequence is as follows:

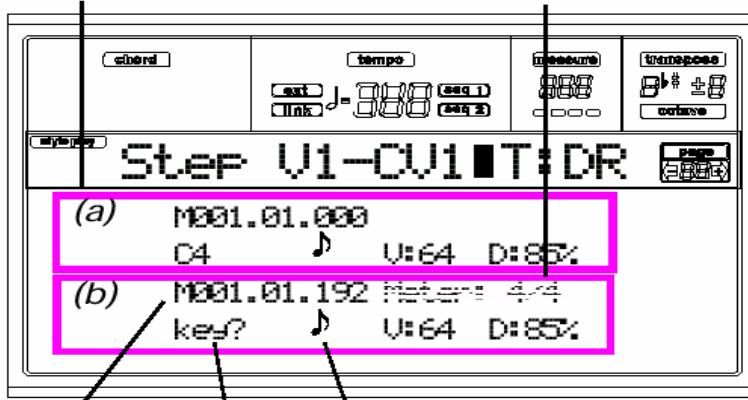
- Step 1:** Press F and C (On). The keyboard shows F4 and C5 being pressed.
- Step 2:** Release F (Off), continue holding C. The keyboard shows F4 being released and C5 held.
- Step 3:** Press G (On), continue holding C. The keyboard shows G4 being pressed and C5 held.
- Step 4:** Release G (Off), continue holding C. The keyboard shows G4 being released and C5 held.
- Step 5:** Press D (On), continue holding C. The keyboard shows D4 being pressed and C5 held.
- Step 6:** Release D (Off), continue holding C. The keyboard shows D4 being released and C5 held.
- Step 7:** Press E (On), continue holding C. The keyboard shows E4 being pressed and C5 held.
- Step 8:** Release E and C (Off). The keyboard shows E4 and C5 being released.

STEP RECORD PAGE

Accesati aceasta pagina de la pagina Main a modului Style Record, selectand modul de inregistrare "Stp" ("R" parame-ter), si apasati START/STOP.

Evenimentul anterior

Evenimentul ce va fi introdus



Current position

Step value

Waiting for a keystroke...

(a) section

Evenimentul introdus anterior. Puteti sterge acest eveniment, iar apoi il puteti pune in editare din nou, apasand butonul < .

(b) section

Evenimentul ce va fi introdus. Urmariti urmatoorii parametrii pentru informatii cu privire la fiecare eveniment al acestei sectiuni.

M (Measure)

Aceasta este pozitia unui eveniment (nota, pauza sau acord) care va fi introdus.

Meter

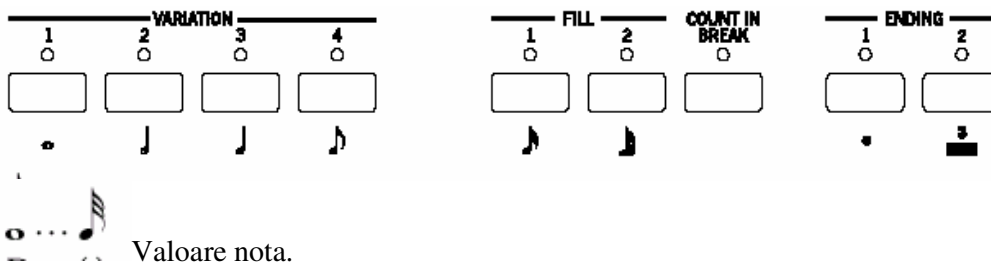
Meter – reprezinta masura curenta. Acest element nu poate fi editat. Puteti stabili acest parametru in pagina Main a modului Style Record, inainte de actualul inceput de inregistrare (vedeti pasul 5 la pagina 9e-1 pentru mai multe informatii).

key?

Acesta mesaj sugereaza sa introduceti o nota sau acord, spre a fi cantat pe keyboard, si introduce un eveniment sau o urmatore cadenta.

Step value

Lungimea unui eveniment ce va fi introdus. Folositi butoanele NOTE VALUE, din stanga panoului de control pentru a modifica valoarea.



Dot (.) Mareste nota selectata cu jumatate din valoarea acesteia.

Triplet (3) Face din nota selectata o nota triolet.

V (Velocity)

Stabiliti acest parametru inaintea introducerii unei note sau acord. Aceasta va fi intensitatea sunetelor (volumul dinamicii) a evenimentului ce va fi introdus.

KBD Keyboard. Selectati acest parametru, invartind toate counter-clockwise cadranului.

Cand aceasta optiune este selectata, intensitatea sunetelor pentru notele cantate va fi recunoscuta si inregistrata.

1...127 Valoare dinamica. Evenimentul va fi introdus cu aceasta valoare a dinamicii, si acuala intensitate a sunetelor pentru notele cantate pe keyboard va fi ignorata.

D (Duration)

Durata relativa pentru nota introdusa. Procentajul este totdeauna raportat la valoarea cadentei.

50% Staccato.

85% Ordinary articulation.

100% Legato.

Butoanele folosite in modul Step Record

TIE button

Leaga nota care va fi introdusa de cea anterioara.

REST button

Introduce o pauza.

NOTE VALUE buttons

Selecteaza valoare cadenta.

START/STOP button

Paraseste modul Step Record.

< (Previous step)

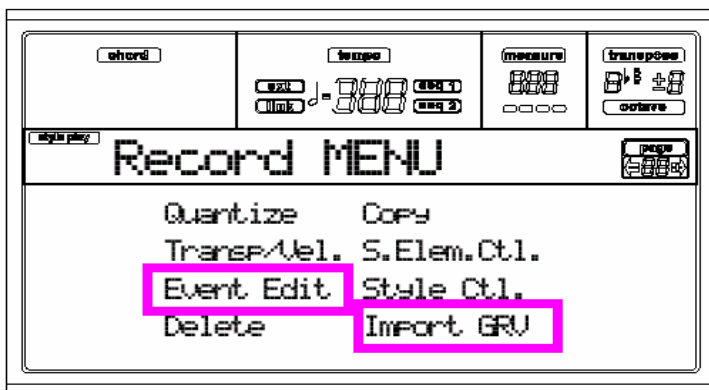
Va deplasati la o masura anterioara.

>> (Fast Forward)

Va deplasati la urmatoarea masura, si umple spatiul ramanand cu restul.

REVISED MENU

Menu –a fos revizuit pentru a include noul Event Edit si sectiunea Import GRV. Unele pagini au fost re-numerotate.



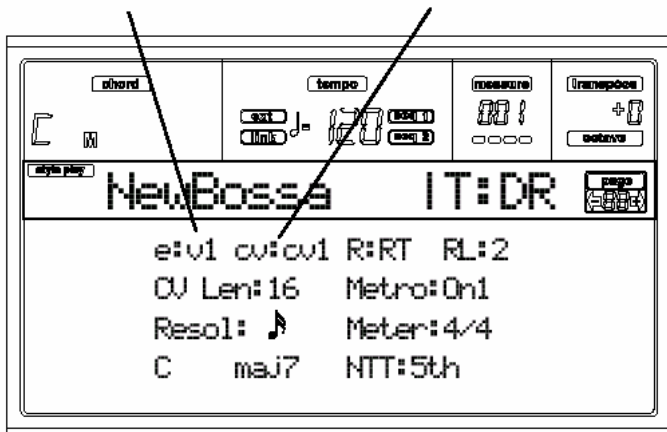
PROCEDEUL EVENT EDIT

Event Edit – este pagina unde puteti edita fiecare dintre evenimentele MIDI pentru Style Element selectat. Puteti, de exemplu sa inlocuiti o nota cu alta, sau sa modificati intensitatea acesteia, (valoarea dinamicii). Este procedura generala de editare a unui eveniment.

1. Selectati un Style pentru editare, si apasati RECORD pentru a incepe inregistrarea. LED-ul butonului RECORD se va activa, si pagina Main a modului Style Record va fi afisata.

Element de stil

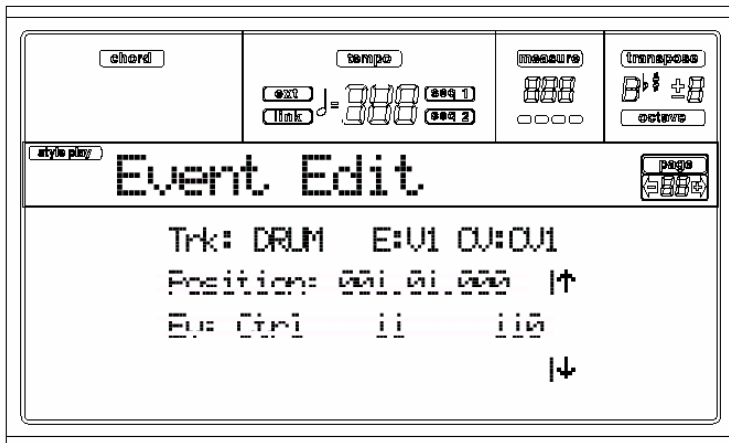
Variatie de acord



2. Folositi butoanele A VOLUME/VALUE, si functiile tastelor F1 si F2 pentru a selecta E (Style Element) si parametrul CV (Chord Variation).

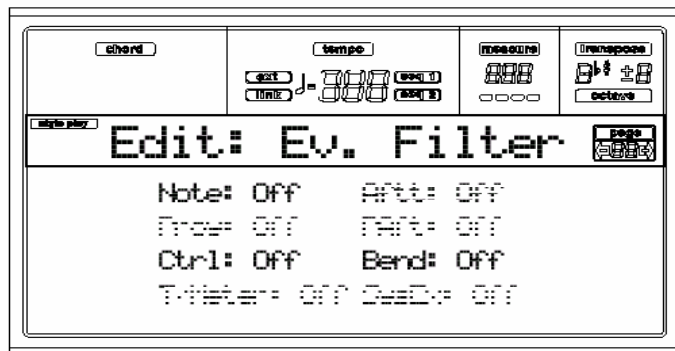
Nota: Pentru mai multe informatii depre Style Elements, Chord Variations, si structura Style in general, studiatii pagina 9b-1 din versiunea Rel. 2.0 User's Manual.

3. Apasati MENU, si folositi butoanele VOLUME/VALUE (A-H) pentru a selecta sectiunea Event Edit. Pagina Event Edit va apare (vedeti "Event Edit page" la pag. 9e-5 pentru informatii suplimentare)



4. Apasati START/STOP pentru a asculta Chord Variation selectata. Daca doriti, cantati cateva acorduri pe clapa, pentru a testa modelul. Apasati START/STOP pentru a-l opri.

5. Apasati PAGE + pentru a merge la pagina Event Filter, si puneti pe "Off" filtrul pentru tuturor tipurilor de evenimente daca doriti sa sa le vedeti pe display. (vedeti pagina "Event Filter page" la pagina 9e-6 pentru informatii suplimentare).



6. Apasati PAGE – pentru a ajunge la pagina Event Edit.

7. Apasati butonul (Trk) A VOLUME/VALUE, pentru a selecta un track pentru editare. Fereastra “Go To Track” va fi afisata.

```
Go to Track: DRUM
Enter=Ok  Exit=Cancel
```

Folositi controlurile TEMPO/VALUE pentru selectarea unui track, si apasati ENTER pentru confirmare, (sau EXIT pentru a iesi din functie).

8. Lista evenimentelor continute de track-ul selectat (in cadrul Style Element si Chord Variation selectate la pasul 2) va aparea afisat. Primul pas, sau Measure Start, va fi curent afisat. Daca contine evenimente initiale, nu poate fi editat si apare neclar (scris cu caractere umbrite).

```
Position: 001.01.000 |
Ev: Ctr1  ii  ii0
```

9. Apasati unul din butoanele H VOLUME VALUE (Scroll Down arrow), pentru a ajunge la urmatoarea masura. Aceasta este de obicei o caracteristica, ce va putea fi editata.

```
Position: 001.01.001
           |   |   |
       Measure Beat Tick
```

11. Folositi butoanele C VOLUME/VALUE pentru selectarea coloanei Event. Puteti folosi butoanele C VOLUME/VALUE sau controlurile TEMPO/VALUE pentru a modifica tipul evenimentului.

Folositi butoanele G VOLUME/VALUE, si functiile tastelor F3 si F4 in conformitate cu selectarea primei sau celei de-a doua valori a parametrului.

Folositi butoanele VOLUME/VALUE sau controlurile TEMPO/VALUE pentru modificarea valorii selectate.

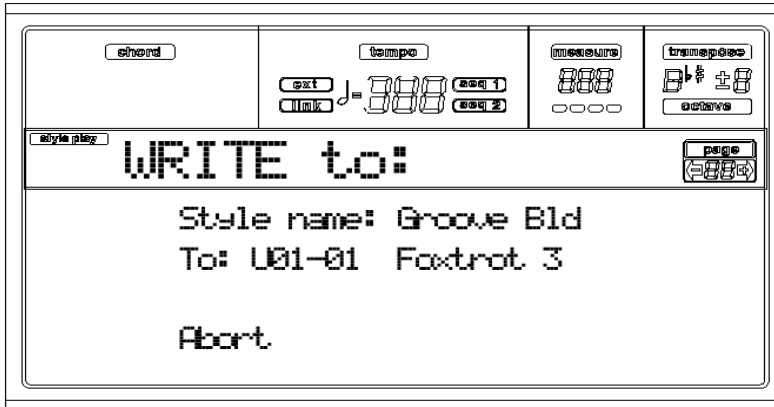
```
Ev: Note  F#2  72
    |      |   |
```

Tipul de eveniment Prima valoare Cea de-a doua valoare

12. Daca o nota este selectata ca eveniment, folositi butoanele D VOLUME/VALUE pentru a selecta linia “Length”, si folositi aceleasi butoane, sau controlurile TEMPO/VALUE, pentru a modifica lungimea evenimentului.

```
Length: 000.00.000
         |   |   |
       Masura Ritm Tempo
```

- Dupa ce ati modificat evenimentele afisate, puteti ajunge la urmatorul eveniment folosind butoanele **H VOLUME/VALUE** (Parcurgere inainte), sau la cel din urma eveniment cu butoanele **E/FVOLUME/VALUE** (Parcurgere inapoi)
- Puteti folosi scurtatura **SHIFT + << sau >> shortcut** pentru a ajunge la o oarecare masura (vedeti "SHIFT + << or >>" la pag 9e-6)
- Asa cum este descris la pasul 4, puteti apasa **START/STOP** si canta cateva acorduri pentru a vedea cum suna modelul dupa schimbarile facute. Apasati **START/STOP** din nou pentru a opri rulara paternului.
- 13.** Folositi butonul **INSERT** pentru a introduce un eveniment la pozitia afisata, (un eveniment "Note" cu valori lipsa va fi introdus). Folositi butonul **DELETE** pentru a sterge evenimentul afisat pe display.
- 14.** Cand editarea este completa, puteti selecta un alt track, (mergeti la pasul 7), sau un alt Style Element si Chord Variation (apasati **EXIT** pentru a ajunge la pagina Main a modului Style Record, asadar mergeti la pasul 2).
- 15.** Cand ati terminat editarea intregului Style, apasati **WRITE** pentru a accesa pagina Write Style.



- Folositi butoanele **A** sau **E VOLUME/VALUE** pentru a accesa modul Text Editing. Folositi butoanele **UP** si **DOWN** pentru a deplasa cursorul, si discul rotativ pentru a selecta un caracter.
- Folositi **B VOLUME/VALUE** pentru a selecta locatia stabilita. Numele Style-lui deja existent la locatia selectata, este afisat dupa numarul Style Bank-Location.

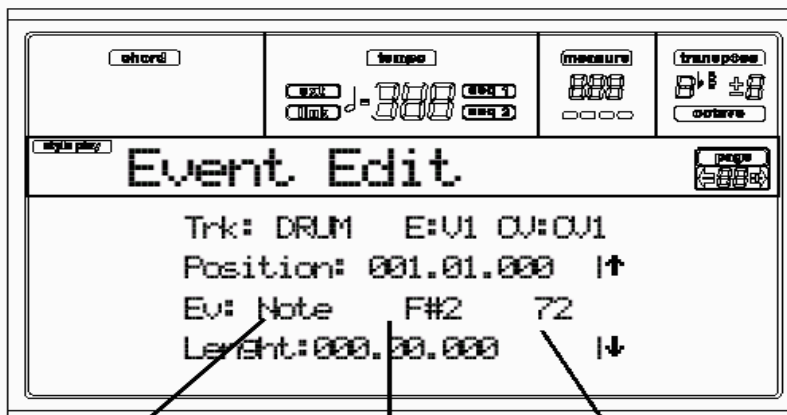
Atentie: Daca selectati un Style deja existent si confirmati scrierea, vechiul Style este sters si inlocuit de cel nou.

Salvati Style-urile, daca nu vreti sa la pierdeti, pe un disk, inainte de rescrierea acestora. Apasati **ENTER** pentru a salva Style-ul in memoria interna, sau unul din butoanele **D VOLUME/VALUE** (Abort) pentru a sterge schimbarile facute in modul Style Record. Cand mesajul "Are you sure?" va apare, apasati **ENTER** pentru confirmare, sau **EXIT** pentru a merge inapoi la pagina Write Style.

PAGINA "EVENT EDIT"

Accesati aceasta pagina de la Menu a modului Style Record. Pagina Event Edit permite sa editati fiecare eveniment intr-un singur track.

Vedeti "Event Edit procedure" la pag 9e-4 pentru informatii referitoare la procedura de editare a unui eveniment.



Tipul de eveniment Prima valoare Cea de-a doua valoare

Trk (Track)

Editarea unui track. Pentru selectarea unui track, apasati unul din butoanele A VOLUME/VALUE pentru deschigerea ferestrei Go To Track.



Folositi controlurile TEMPO/VALUE pentru a selecta un track, si apasati ENTER pentru confirmare, sau EXIT pentru a renunta.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

Style Element si Chord Variation selectat. Acest parametru nu poate fi editat. Pentru a selecta un diferit Style Element si Chord Variation, apasati EXIT pentru a va intoarce la pagina Main a modului Style Record (vedeti "Main page" la pag 9b-4 a vers. Rel. 2.0 User's Manual).

Position

Pozitia unui eveniment afisat pe display, exprimat dupa forma: 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' este masura
- 'bb' este ritmul
- 'ccc' este tactarea (fiecare sfert de ritm = 384 tactari)

Puteti edita acest parametru pentru a muta evenimentul la o anume pozitie.

Ev (Event)

Tipul si valorile unui eveniment afisat pe display. Depinzand de evenimentul selectat , valoarea poate fi schimbata. Acest parametru este de asemenea afisat (non-editable) "End Of Track" marcaj, cand sfarsitul unui track este ajuns.

Event	First value	Second value
Note	Note name	Velocity
Ctrl	Control Change number	Control Change value
Bend	Bending value	-

Pentru a schimba tipul de eveniment, folositi butoanele C VOLUME/VALUE pentru a selecta linia Event, iar apoi folositi aceleasi butoane sau controlurile TEMPO/VALUE pentru a selecta un diferit tip de eveniment.

Pentru a selecta si edita valoarea evenimentului, folositi functiile tastelor F3 si F4, si butoanele G/VOLUME/VALUE sau controlurile TEMPO/VALUE.

Length

Lungimea unui eveniment Note. Valoare formatului este aceeași cu valoarea poziției.

Nota: Dacă modificați o lungime "000.00.000" la o diferită valoare, nu vă puteți întoarce la valoarea inițială. Această valoare 'cam rară' zero-length poate fi întâlnită în unele track-uri drum sau percussion.

Transport, navigare și editarea controlurilor**Butoanele E/F și H VOLUME/VALUE**

Aceste butoane sunt controale "Navigare la evenimentul anterior" (E/F) și "Navigare la următorul eveniment" (H). Ele corespund săgeților afișate pe panou.

Butoanele G VOLUME/VALUE

Folosiți aceste butoane pentru a selecta parametrul corespunzător valorii zonei.

F3 and F4 buttons

După selectarea zonei valorii parametrului cu butoanele G VOL-UME/VALUE, folosiți aceste butoane pentru a selecta, respectiv, prima și a doua valoare a evenimentului în editare.

START/STOP button

Apasați START/STOP și cântați câteva acorduri pe clape pentru a testa modelul în editare. Apasați START/STOP din nou pentru a opri rularea modelului.

SHIFT + << or >>

Tineți butonul SHIFT apasat și apăsați unul dintre butoanele << sau >> pentru a deschide fereastra Go to Measure.



Folosiți controlurile TEMPO/VALUE pentru selectarea unei măsuri, și apăsați ENTER pentru confirmare, sau EXIT pentru renunțare.

INSERT

Apasați butonul INSERT pentru a introduce un nou eveniment la poziția curentă afișată. Valorile sînt: Type = Note, Pitch C4, Velocity = 100, Length = 192.

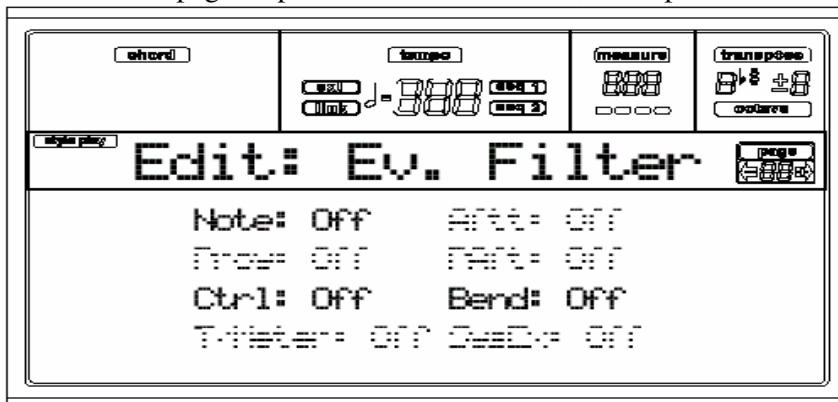
După introducerea unui eveniment, folosiți butoanele C VOLUME/VALUE pentru a selecta o linie Event, și aceleași butoane sau controlurile TEMPO/ VALUE pentru selectarea unui diferit tip de eveniment.

DELETE

Apasați butonul DELETE pentru a șterge evenimentul afișat pe display.

PAGINA EVENT FILTER

Aceasta este pagina unde puteți selecta ca tipurile evenimentului să fie afișate în pagina Event Edit. Puteți accesa această pagină apăsând butonul PAGE + , în timp ce vă aflați în pagina Event Edit.



Inchideți filtrul pentru toate tipurile de eveniment, dacă doriți să vedeți pagina Event Edit

Nota: Unele evenimente sînt "umbrite", și nu sînt editabile, ca și pentru evenimentele corespunzătoare, ce nu sînt editabile într-un Style.

Note Notes.

Ctrl Control - Modificare evenimente. Numai următoarele numere Control Change sînt acceptate.

Control function	CC# (Control Change Number)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression ^(a)	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82

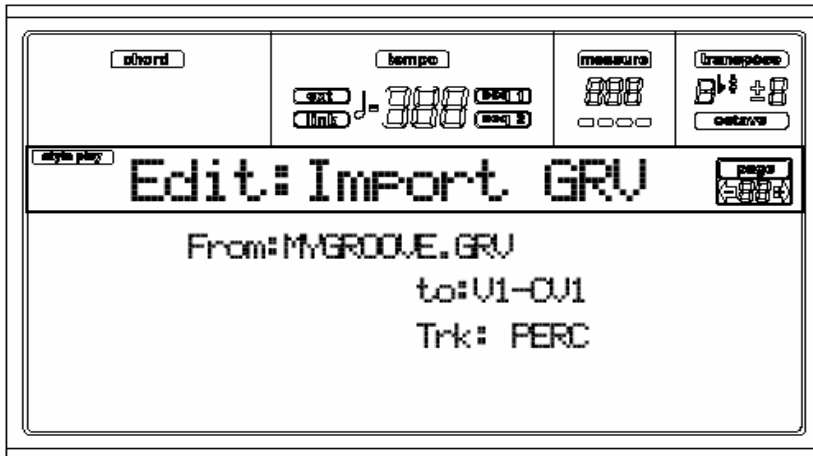
Evenimente Bend Pitch Bend

(a). Evenimentele de expresie nu pot fi introduse la inceputul pozitiei (001.01.000).

O valoare Expression este parametrul "header" pentru Style Element.

PAGE 14 - IMPORT GRV

O noua pagina a fost adaugata, si permite incarcarea unui fisier “.GRV” generat de functia Slice (vezi “Pag 2 - Time Slice” la pag. 13b-3). Importand aceste informatii intr-un track, si repartizand “Program” bazat pe portiuni esantion catre acelasi track, puteti canta un original audio groove, schimbandu-i propriul tempo.



Nota: Parametrii acestei pagini sunt “umbriti”, si nu sunt accesibili cand nici un card nu este montat. Observatia <empty> este data ca valoare “From” .

From: <empty>

Nota: Dupa un “groove” generat de o linie melodica (nu de un percussive groove), groove-ul importat si samples nu vor fi transportate laolalta cu alte track-uri ale Style-lui. Informatia audio nu poate fi transpositionata de un acompaniament automat.

From

Dupa ce montati un Flash Card, folositi acest parametru pentru selectarea unuia din modelele MIDI Groove generate (fisiere “.GRV”) care au fost salvate pe “card”dupa o operare Time Slice.

To

Folositi acest parametru pentru a selecta destinatia Style Element si Chord Variation.

Trk

Folositi acest parametru pentru a selecta destinatia track-ului in cadrul unui Chord Variation selectat.

Track-ul Percussion este de obicei sugerat, deoarece track-ul

Drum este inca potrivit cu sunetele standard Drum Kit (count-in, break etc.).

Dupa importarea modelului MIDI Groove, fixati Card Program, cu care modelul transat este fixat, catre track-ul care ruleaza modelul MIDI Groove.

10C. MODUL DE OPERARE SONG PLAY

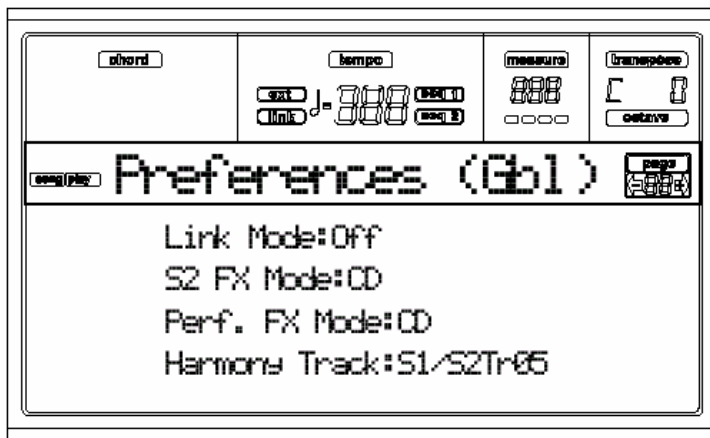
Cateva functii noi au fost adaugate. Adaugati urmatoarele instructiuni la capitolul “Song Play operating mode” .

DIRECTORII LUCREAZA SEPARAT PENTRU FIECARE SEQUENCER

Acum, puteti parcurge prin diferiti directori, cand selectati un Song pentru fiecare sequencer. Anterior, ambele sequencere erau acoperite de acelasi director deschis. Pentru mai multe informatii despre pagina Song Select, vezi pag 10-4 din User’s Manual.

NOTE ARMONICE GENERATE DE AMBELE SEQUENCERE IN ACELASI TIMP

Acum, puteti trimite notele generate de ambele sequencere catre Harmonizer-ul optional VHG1 Vocal/Guitar Processor Board; motiv pentru care, la “Pag 10 - Preferences (Gbl)” parametrii pentru “Har-mony Track” au fost modificati.



Harmony Track



Vocal Harmonizer aparținând VHG1 Vocal/Guitar Processing Board poate obține note de referință de la track sau track-uri, ce pot fi selectate cu acest parametru.

Off – nici un track nu trimite note către Harmonizer.

S1Tr01...16 Notele sunt trimise unul din track-urile Sequencer-lui 1.

S2Tr01...16 Notele sunt trimise de la unul din track-urile Sequencer 2.

S1/S2Tr01...16 Notele sunt trimise de un track cu același nume de la ambele Sequencer 1 și Sequencer 2.

Note: Dacă ambele secvențiere generează note în același timp, armonizer-ul va primi note de la ambele secvențiere.

Global Notes sunt trimise de la zona scanare acord “Chord Scanning” a track-urilor Realtime (Keyboard). Condiția “HarmKbd (Harmony Keyboard Mode)” este pentru aceasta luată în considerare. (see page 14-10)

SEQ1+SEQ2 SETUP

Seq1+Seq2 Setup



A Seq1+Seq2 - Setarea a fost adăugată modului Song Play mode, și permite setări pentru toate cântecele fiecărui sequencer. Acum găsiți o aranjare separată a setărilor pentru fiecare din cele două secvențiere.

Acest Setup memorează Internal FX settings, proprietățile Internal/ External a fiecărui track, și proprietățile Play/Mute status pentru fiecare track. Când un nou Song este selectat, Setup -ul este automat rechemat, și toți parametrii sunt reinstalați.

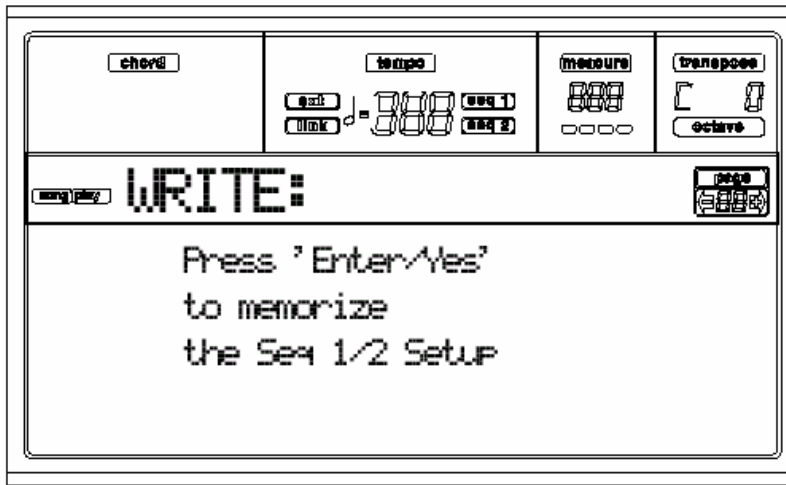
- Setările Globale pentru parametrii Internal FX permit acum, de exemplu, să puneți tuturor Song-urilor un Reverb potrivit cu locul unde se execută, fără a modifica nici un Song.
- Setările Globale pentru Internal/External permit acum, de exemplu, să trimiteți track-ul Piano al tuturor Song-urilor la expansiunea dorită, (doar setați în global track-ul Piano la modul External).
- Condiția Play/Mute permite oprirea track-urilor care doriți să nu fie auzite într-un spectacol, de exemplu notele unui track.

Pentru mai multe informații despre setările Internal FX în modul Song Play, vezi

“Page 3 - FX Send A/B” sau “Pag 3 – FX Send C/D”, și altele în User’s Manual.

Aici este procedura de salvare a setărilor pentru Seq1+Seq2 Setup în memorie.

1. Apasati WRITE. Pagina Write va apare.



2. Apasati ENTER pentru confirmare, sau EXIT pentru a renunta.

Daca confirmati, Setup-ul este salvat in Global. Puteti asadar salva acest Setup pe disk impreuna cu Global.

FEREASTRA WRITE GLOBAL SE DESCHIDE CAND APASATI BUTONUL WRITE, AFLANDU-VA INTR-O PAGINA PREFERATA

Cand va aflati in pagini (Pag 10) este pe afisaj, apasarea butonului WRITE deschide fereastra Write Global. Pentru mai multe informatii despre aceasta fereastra, vezi "The Write window" la pag 14-1 din User's Manual.

11C. BACKING SEQUENCE OPERATING MODE (ADDENDUM)

Unele functii noi au fost adaugate. Adaugati urmatoarele instructiuni la capitolul Please add the f “Backing Sequence operating mode” chapter.

INCEPETI INREGISTRAREA IN TIMP REAL APASAND BUTONUL START/STOP

Cand va aflati in modul Realtime Recording, nu mai e nevoie sa apasati de mai multe ori butonul PLAY/STOP. Doar apasati START/STOP pentru a porni stilul, si LED butonului PLAY/STOP va fi automat activat. Modul Realtime Recording este descris la pag. 11-1 din User’s Manual, “How to record a Song”.

12C. SONG OPERATING MODE (ADDENDUM)

Noi functii au fost adaugate. Completati capitolul “Song operating mode” cu noile instructiuni.

CONDITIA PLAY/MUTE SALVATA ODATA CU SONG-UL

Cand salvati un Song, conditia Play/Mute este salvata odata cu acesta. Aceasta conditie este retinuta cand se deruleaza un Song in modul Song Play.

MASTER TRANSPOSE – salvat cu SONG-UL (ca informatie AS SYSEX)

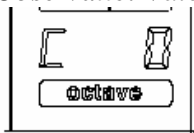
Cand salvati un Song, valoarea Master Transpose este salvata odata cu Song-ul. Deoarece aceasta valoare este salvata ca informatie System Exclusive, ea este rezervata numai cand rulati un Song in modul Song Play.

Sugestie: Dat fiind ca Master Transpose este un parametru global, incarcarea unui Song cu o transpozitie nestandardizata, poate avea ca rezultat o transpozitie nedorita, cand incarcati alte Song-uri care nu contin propria lor transpozitie. Pentru a transpozitiona un Song este recomandat sa folositi functia Edit-Transpose, accesand-o apasand butonul MENU iar apoi unul din butoanele E VOLUME/VALUE (vezi “Pag 18 - Edit: Transpose” la pag 12b-5 in ver.2.0 User’s Manual).

De asemenea puteti inchide Master Transpose pentru unele track-uri, pentru a intampina alte transpozitii nedorite. Vezi “Pag 2 - Master Trans-pose” in Global edit environment.

Ca regula generala, folositi Master Transpose (butoanele TRANSPOSE de pe panoul de comanda) cand aveti nevoie sa transpozitionati track-uri impreuna cu Song-ul. Folositi functia Edit-Transpose (Song Edit mode), cand numai Song-ul are sa fie transpozitionat.

Observatie: Valoarea pentru Master Transpose este totdeauna afisata in coltul dreapta sus al ecranului:

**STERGEREA RAPIDA A UNUI TRACK**

Cand va aflati in pagina Main a modului Song Record, si track-urile Song-ului sunt afisate pe, tineti butonul DELETE apasat, si apasati unul din butoanele VOLUME/ VALUE corespondente track-ului pentru a-l sterge. Mesajul “Are you sure?” va apare. Apasati ENTER pentru a sterge track-ul, sau EXIT pentru anulare.

PROCEDURA “STEP RECORD”

Step Record va permite sa creati un nou Song introducand note sau acorduri pentru fiecare track. Aceasta este foarte folositor, cand transcrieti un track deja existent, sau aveti nevoie de o mai buna calitate a detaliilor, si este de regula potrivita cu crearea track-urilor drum si percusion.

1. Cand va aflati in panoul Main al modului Song, apasati RECORD pentru a intra in modul Record. Pagina Main a modului Song Record va apare.



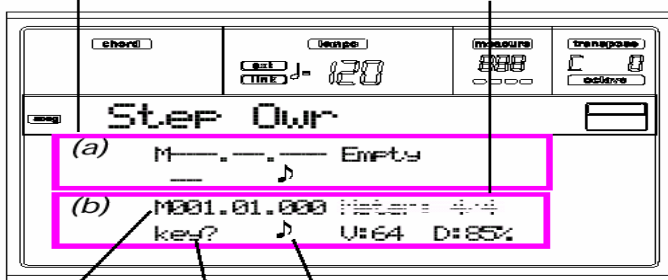
2. Folositi butoanele A VOLUME/VALUE pentru selectarea parametrului "Rec" (Recording Mode). Folositi aceste butoane , sau controlurile TEMPO/VALUE, pentru a selecta unul din modurile "Step Dub" (Step Overdub) sau "StepOwr" (Step Overwrite).

- Modul Step Overdub va permite sa adaugati evenimente la evenimente deja existente.
- Modul Step Overwrite va rescrie toate evenimentele existente.

3. Apasati SEQ1 PLAY/STOP, LED-ul se va activa, si introduceti pagina Step Record. (Vedeti "Step Record page" la page12c-2 pentru mai multe informatii despre parametrii acestei pagini).

Evenimentul anterior

Evenimentul ce va fi introdus



Current position

Step value

Waiting for a keystroke...

Prima din cele doua linii (a) indica cele din urma evenimente introduse. Urmatoarele linii (b) sunt evenimentele curente aflate in editare, si gata sa fie introduse.

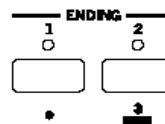
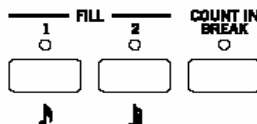
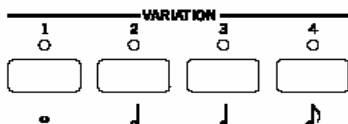
Evenimentul "Empty" marcheaza inceputul Song-ului, cand nu se gaseste nici un eveniment introdus. El este automat introdus cand intrati in inregistrare. El va fi sters cand un eveniment este introdus.

4. Parametrul "Maaa.bb.ccc" aflat in (b) reprezinta pozitia curenta. Acesta este locul unde nota in editare va fi introdusa.

• **Daca nu doriti sa introduceti o nota la aceasta pozitie, introduceti o pauza in schimb, cum este explicat in pasul 6.**

• **Pentru a sari la urmatoarea masura, umpleti masurile ramase cu pauze, apasand butonul >> .**

5. Pentru a schimba valoarea, folositi butoanele NOTE VALUE, din stanga panoului de control.



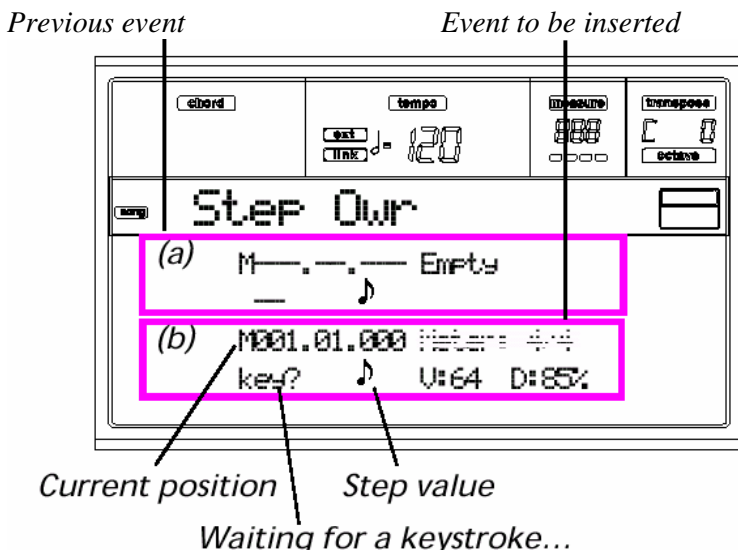
6. Introduceți o notă , o pauză sau acord la poziția curentă.
 - Pentru a introduce o singură notă, doar cântați-o pe clapa. Lungimea notei introdusă se va potrivi cu lungimea pasului. Puteti modifica dinamica si durata relativa a notei editand parametrii V (Velocity) si D (Duration). Vezi “V (Velocity)” si “D (Duration)” la pag. 12c-2.
 - Pentru a introduce o pauză, apăsați butonul REST . Lungimea acesteia va corespunde cu lungimea pasului.
 - Pentru a lega o notă ce va fi introdusă de cea anterioară, apăsați butonul TIE. O nouă notă va fi introdusă, legată de cea anterioară, cu exact același nume. Nu este nevoie să o cântați folosind claviatura din nou.
 - Pentru a introduce un acord sau o a doua voce, vezi “Chords and second voices” mai jos.
7. După introducerea unui nou eveniment, puteți parcurge înapoi folosind butonul < . Acesta va șterge precedentul eveniment introdus, și va pune cadenta în editare din nou.
8. Când terminați înregistrarea, apăsați SEQ1 PLAY/STOP spre a deactiva LED-ul. Pagina Main a modului Song Record va apărea din nou.
9. Din pagina Main a modului Song Record, apăsați RECORD spre a parasi modul Record. În timp ce va aflați în pagina Main a modului Song, puteți apăsa SEQ1 PLAY/ STOP pentru a asculta Song-ul, sau selectați comanda Save Song pentru a salva Song-ul pe disk.

Acorduri și voci secunde

Cu Pa80, nu sunteți condiționați să puneți numai câte o singură notă pe track. Acum găsiți câteva feluri de a introduce acorduri și voci secunde. Pentru mai multe informații, vezi “Chords and second voices” pag 9e-2 din capitolul “Style Record mode (addendum)”

PAGINA “STEP RECORD”

Accesați această pagină de la pagina Main a modului Song Record, selectând unul din modurile “StepDub” sau “StepOvr” (“Rec” parameter), și apăsați SEQ1 PLAY/STOP.



(a) section

Evenimentul introdus anterior. Puteți șterge acest eveniment, după care să reveniți la editare din nou, apăsând butonul < .

(b) section

Evenimentul care va fi introdus. Studiați următorii parametrii pentru a vă informa despre fiecare element ce aparține acestui sector.

M (Measure)

Aceasta este poziția evenimentului (notă, pauză sau acord) ce va fi introdus.

Meter

Lungimea măsurii curente. Acest parametru nu poate fi editat.

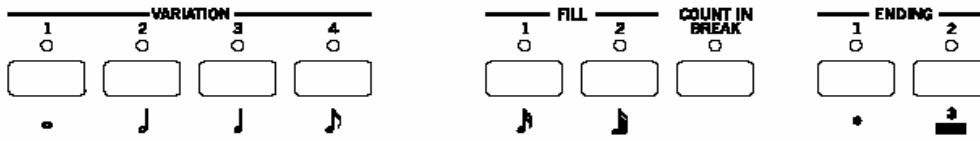
Puteti stabili Meter folosind functia Insert din meniul Edit, si introducand o noua serie de masuri cu o lungime diferita (vezi "Page 22 - Edit: Insert measures" la pag 12b-6 din Rel. 2.0 User's Manual).

key?

Aceasta este o sugestie, cerandu-va sa introduceti o nota sau un acord de pe clape, pentru a pune un eveniment la pasul curent.

Step value

Lungimea evenimentului ce va fi introdus. Folositi butoanele NOTE VALUE, din stanga panoului de control, pentru a modifica aceasta valoare.



Valoare nota..

Dot (.)

Mareste nota selectata cu jumatate din valoarea ei.

Triplet (3) Face din nota selectata o nota triolet.

V (Velocity)

Modifica acest parametru inainte de a introduce o nota sau un acord. Acest parametru stabileste forta cu care va fi canata (i.e., valoare dinamica) evenimentul ce va fi introdus.

KBD Keyboard. Puteti selecta acest parametru, intorcand toate counter-clockwise pentru cadran. Cand aceasta optiune este selectata, cantand cu forta nota aceasta va fi recunoscuta si inregistrata.

1...127 Valoarea dinamiciei. Evenimentul va fi introdus cu aceasta valoare a dinamiciei, si actuala cantare cu forta pentru nota, tastata pe claviatura va fi ignorata.

D (Duration)

Durata relativa a notei introduse. Acest procent este totdeauna raportat la valoarea pasului.

50% Staccato.

85% Ordinary articulation.

100% Legato.

Butoanele folosite in modul Step Record

Butonul TIE

Leaga nota ce va fi introdusa, de nota anterioara.

Butonul REST

Introduce o pauza..

Butoanele NOTE VALUE

Selecteaza valoarea pasului.

Butonul START/STOP

Parasiti modul Step Record.

< (Previous step)

Parcurgere catre pasul anterior..

>> (Fast Forward)

Parcurgere catre urmatoarea masura, si umple spatiile ramase cu pauze.

REVISED MENU

Menu – a fost revizuit pentru a include noua pagina Event Edit.

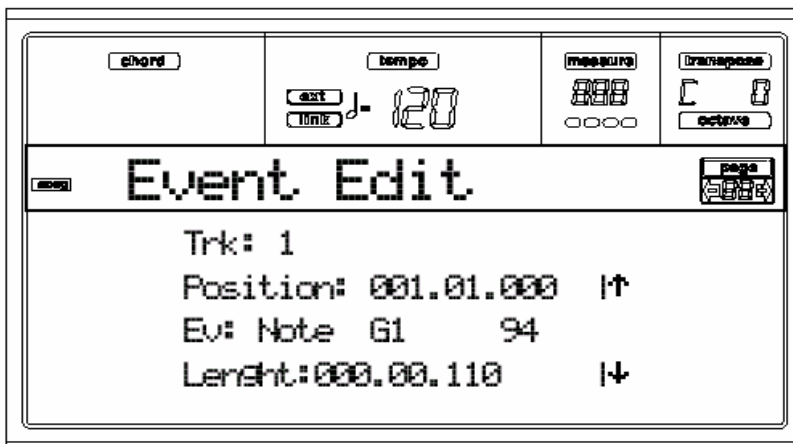
**PROCEDURA EVENT EDIT**

Event Edit – este pagina unde puteti edita fiecare eveniment MIDI in parte pentru track-ul selectat. Puteti, de exemplu, inlocui o nota cu una diferita, sau modifica forta cu care aceasta este cantata. Aici este explicata procedura generala de editare a unui eveniment.

1. In timp ce va aflati in pagina Main a modului Song, incarcati Song-ul pentru editare (vezi “pagina Main” la pag 12-1 din User’s Man-ual).

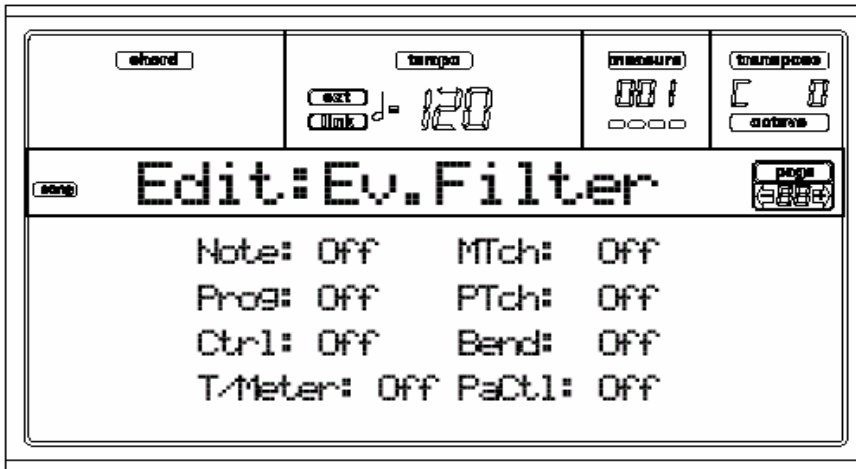
Daca un Song este deja incarcat sau gata inregistrat, acest pas nu mai este necesar.

2. Apasati MENU, si folositi unul din butoanele H VOLUME/VALUE pentru a selecta sectiunea Event Edit. Pagina Event Edit va fi afisata (vezi “pagina Event Edit” la pag. 12c-4 pentru mai multe informatii)



3. Apasati SEQ1 PLAY/STOP paentru a asculta Song-ul. Apasati SEQ1 PLAY/STOP din nou pentru a-l opri.

4. Apasati PAGE + ,pentru a merge la pagina Event Filter, si puneti pe “Off” filtrul pentru toate tipurile de evenimente, pe care doriti sa le vedeti pe display (vezi “pagina Event Filter” la pag 12c-5 pentru mai multe informatii)



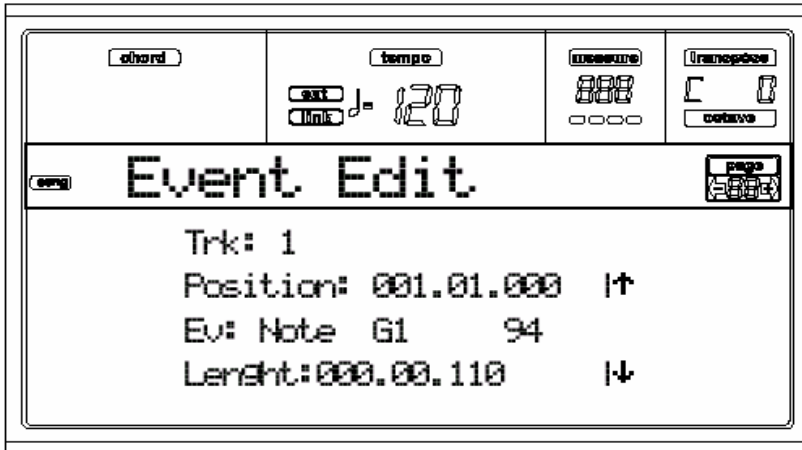
5. Apasati PAGE – ,pentru a merge inapoi la pagina Edit.

6. Apasati butonul A VOLUME/VALUE (Trk), pentru a selecta un track pentru editare. Fereastra “Go To Track” va apare:



Folositi controalele TEMPO/VALUE pentru a selecta un track, si apasati ENTER pentru confirmare (sau EXIT pentru anulare).

7. Lista evenimentelor continuta de track-ul selectat, va fi afisata pe display.



Pentru mai multe informatii despre tipurile de eveniment si valorile acestora, vezi “pagina Event Edit” de mai jos.

8. Folositi butoanele B VOLUME/VALUE pentru a selecta linia Position. Folositi aceste butoane sau controlurile TEMPO/VALUE pentru a schimba functia evenimentului.

Length: 000.00.000

Measure

Beat

Tick

- Dupa ce ati modificat evenimentul afisat, puteti ajunge la urmatorul eveniment actionand butoanele **H VOLUME/VALUE** (Parcurgere inainte), sau precedentul eveniment folosind butoanele **E/F VOLUME/VALUE** (Parcurgere inapoi).
- Puteti folosi **SHIFT + << sau >> scurtatura** pentru a merge la o oarecare masura.(vezi “SHIFT + << sau >>” la pag 12c-5)
- In timp ce sequencer-ul ruleaza, puteti folosi **SHIFT + PAUSE scurtatura** pentru a va deplasa la evenimentul curent in cadrul display-ului (vezi “SHIFT + PAUSE” la pag 12c-5).

• Asa cum este descris la pasul 3, puteti apasa SEQ1 PLAY/ STOP pentru a asculta un Song, si apasa din nou SEQ1 PLAY/STOP pentru a opri sequencer-ul.

11. Folositi butonul INSERT pentru a introduce un eveniment la pozitia afisata (un eveniment Nota cu valori initiale va fi introdus) Folositi butonul DELETE pentru a sterge evenimentul afisat pe display.

12. Cand editarea este completa, puteti selecta din nou un alt track. (mergeti la pasul 6).

13. Cand ati terminat editarea intregului Song, apasati EXIT pentru a reveni la pagina Main a modului Song, si selectati comanda Save Song pentru a salva Song-ul pe disk. Vezi pag 12-1 din User's Manual pentru mai multe informatii despre cum se salveaza un Song.

PAGINA EVENT EDIT

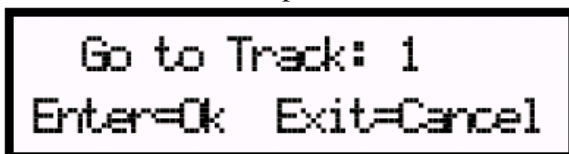
Acesati aceasta pagina de la Menu din modul Song. Pagina Event Edit va permite sa editati fiecare eveniment pentru un singur track Vezi "procedura Event Edit" la pag 12c-3 pentru mai multe informatii despre procedura de editare a evenimentelor.



Tipul de eveniment Prima valoare A doua valoare

Trk (Track)

Track-ul in editare. Pentru selectarea unui track, apasati unul din butoanele A VOLUME/VALUE pentru a deschide fereastra "Go To Track".



Folositi controlurile TEMPO/VALUE pentru a selecta track-ul, si apasati ENTER pentru confirmare, sau EXIT pentru anulare.

1...16 - Unul din cele 16 track-uri ce apartin unui Song. Aceste track-uri contin informatii muzicale, ca de exemplu note sau controluri.

Master – Acesta este un track special, ce contine schimbari pentru parametrii ca: Meter, Scale, Transpose, si parametrii de efect.

Position

Pozitia evenimentului afisat pe display, exprimata in forma 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' is the measure
- 'bb' is the beat
- 'ccc' is the tick (each quarter beat = 384 ticks)

Puteti edita acest parametru prin a deplasa evenimentul la o diferita pozitie.

Ev (Event)

Tipul si valorile evenimentului afisat pe display. In functie de evenimentul selectat, valoarea poate fi schimbata. Acest parametru poate fi afisat ca (ne-editabil) si marcat "End Loop", cand sfarsitul unei Chord Variation (variatie de acord) este atins.

Aici sunt evenimentele continute de track-urile (1-16).

Event	First value	Second value
Note	Note name	Velocity
Prog	Program Change number	–
Ctrl	Control Change number	Control Change value
Bend	Bending value	–
Aftt	Mono (Channel) After-touch value	–
PAft	Note to which the After-touch is applied	Poly Aftertouch value

Aici gasiti evenimentele continute de track-ul Master.

Event	First value	Second value
Tempo	Tempo change	–
Volume	Master Volume value	–
Meter	Meter change ^(a)	–
Scale	One of the available pre-set Scales	Root note for the selected Scale
UScale (User Scale)	One of the available User Scales	Root note for the selected Scale
QoT (Quarter of Tone)	Altered note	Note alteration ^(b)
QoT Clear (Quarter of Tone Clearing)	Reset of all Scale changes	–
FXType	One of the four available FX processors	Effect number ^(c)
FXSend	Feedback Send (B>A or D>C)	Feedback send level

Pentru a schimba tipul de eveniment, folositi butoanele C VOLUME/VALUE pentru a selecta linia Event, iar apoi folosit aceleasi butoane sau controlurile TEMPO/VALUE pentru a selecta un diferit tip de eveniment. Pentru a selecta si edita valoarea evenimentului, folositi functiile cheilor F3 si F4, si folositi butoanele G/VOLUME/VALUE sau controlurile TEMPO/VALUE.

Length

Durata evenimentului Nota selectat. Valoarea formei este aceeaasi cu valoarea pozitiei.

Nota: Daca schimbati o durata ca "000.00.000" la o diferita valoare, nu va mai puteti intoarce la valoarea initiala. Aceasta valoare necomuna (zero ca durata) poate fi gasita in track-urile drum si percussion pentru Song-urile construite in modul Backing Sequence.

(a). Schimbarile pentru Meter (contor) nu pot fi editate sau introduse. Pentru a introduce o schimbare pentru Meter, folositi functia Insert in sectiunea Edit, si introduceti o serie de masuri cu un Meter diferit.

(b). Pentru editarea setarilor Quarter of Tones, selectati cea dintai valoare, iar apoi selectati treptele scalei spre a fi editate. Editarea pentru a doua valoare va schimba acordajul corespunzator notei selectate apartinand scalei.(c). Cand selectati un numar pentru efect in timpul acestei editari, setarile initiale vor fi atribuite acestui eveniment.

Transport, navigare si editarea controlurilor**Butoanele E/F si H VOLUME/VALUE**

Aceste butoane au ca functie “Parcurgere catre evenimentul anterior” si “Parcurgere catre urmatorul eveniment”. Ele corespund sagetilor pentru parcurgere aratate pe ecran.

Butoanele G VOLUME/VALUE

Folositi aceste butoane pentru selectarea zonei cu valoarea parametrului.

Butoanele F3 si F4

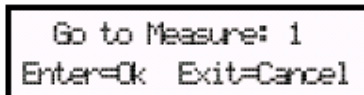
Dupa selectarea zonei cu valoarea parametrului cu butoanele G VOLUME/ VALUE, folositi aceste butoane pentru a selecta , respectiv, prima si a doua valoare a evenimentului in editare.

Butoanele SEQ1 PLAY/STOP

Apasati PLAY/STOP pentru a asculta Song-ul in editare. Apasati PLAY/ STOP din nou pentru oprire.

SHIFT + << or >>

Tineti butonul SHIFT apasat si apasati unul din butoanele << sau >> pentru a deschide fereastra “Go to Measure”.



Folositi controlurile TEMPO/VALUE pentru a selecta o masura, iar apoi apasati ENTER pentru confirmare, sau EXIT pentru anulare.

SHIFT + PAUSE

In timp ce sequencer-ul ruleaza, tineti butonul SHIFT apasat, si apasati butonul PAUSE pentru a fi afisat pe display evenimentul care ruleaza curent. Acesta functie este numita “Catch Locator”.

INSERT

Apasati butonul INSERT pentru a introduce un eveniment nou la pozitia curent afisata. Valorile initiale sunt: Type = Note, Pitch = C4, Velocity = 100, Length = 192.

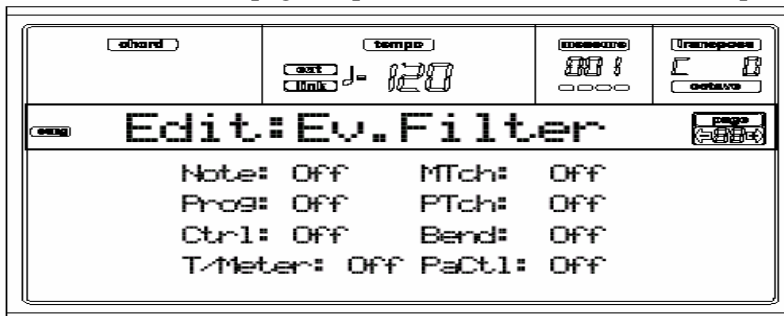
Nota: Nu puteti introduce evenimente noi intr-un spatiu liber, intr-un Song neinregistrat. Pentru a insera un eveniment, trebuie mai intai sa introduceti cateva masuri libere. Folositi functia Insert, pe care o puteti accesa apasand MENU, iar apoi unul din butoanele F VOLUME/VALUE, dupa care apasati butonul PAGE + de doua ori.

DELETE

Apasati butonul DELETE pentru a sterge evenimentul afisat pe display.

PAGINA EVENT FILTER

Aceasta pagina este unde puteti selecta tipuri de eveniment, care sa fie afisate in pagina Event Edit. Puteti accesa aceasta pagina apasand butonul PAGE + , in timp ce va aflati in pagina Event Edit.



Turn Off – inchideti filtrele pentru toate tipurile de eveniment pe care doriti sa le vedeti in pagina Event Edit.

Note - Note.

Prog – Valorile pentru Program Change.

Ctrl - Evenimentele pentru Control Change.

T/Meter –Schimbari pentru Tempo si Meter(numai pentru track-ul “Master Track”).

Aftt - Mono (Channel) evenimentele Aftertouch.

PAft -Evenimentele Poly Aftertouch.

Bend - Pitch Bend events.

PaCtl - Controluri exclusive pentru Pa80, cum ar fi FX si setarile pentru “Scala”.

Aceste controluri sunt memorate in Master Track, si salvate ca informatii “System Exclu-sive”.

13B. PROGRAM OPERATING MODE

Funcția “Sampling” a fost introdusă. Adugați aceste instrucțiuni la capitolul “Program operating mode.”

THE SAMPLING MODE

O multime de funcții “Sampling” au fost introduse pentru modul Program. Aceasta caracteristică Sampling este construită pentru editarea unor “audio loops” și generează “percussive samples”, ce pot fi folosite ca rhythm track al unui Style sau Backing Sequence. Aceasta nu este considerată o caracteristică “full-featured sampling” pentru sampler.

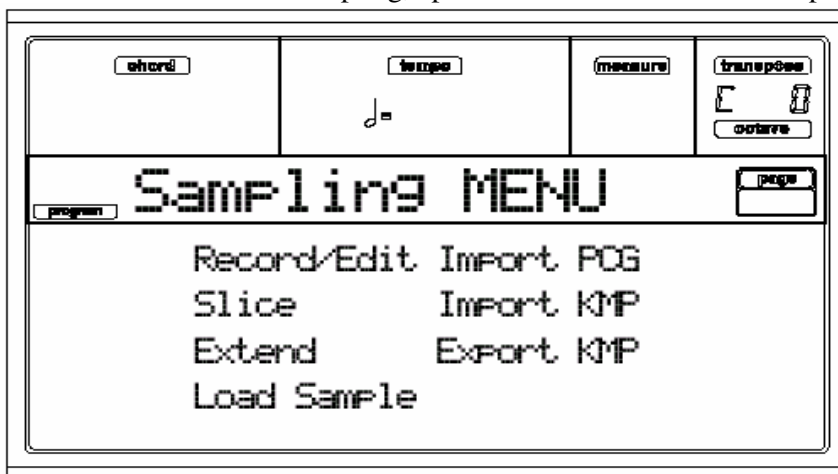
Dupa semplarea sau incarcarea unui groove, il puteti transa in sampler-uri separate percutante, si salvate ca sampler-uri individuale in cadrul unui nou Program. Un fisier MIDI Groove va fi de asemenea salvat, si va permite sa incarcati modelul original ca informatie MIDI pentru track-ul percutant al unui Style. Programul bazat pe sample-urile transate, au fost atribuite track-ului Percussion al unui Style. MIDI Groove-ul generat trebuie sa fie atribuit aceluiasi track, folosind functia “Import GRV” a modului Style Record.

Puteti incetini sau accelera tempo-ul groove-ului, fara nici o modificare a tonalitatii. Sample-rurile separate vor fi totdeauna executate in acelasi timp cu track-urile ramase ale unui Style. (Ca sfat, daca se intampla, sa impartiti o linie melodica, ea nu va fi transpozitionata impreuna cu celelalte track-uri ale Style-lui; informatiile audio nu pot fi transpozitionate in timp real, de motorul acompaniment-ului) In plus, o setare a functiilor Import va permite sa cititi sample-ruri (“.KSF”) si multisample-ruri (“.KMP”) de la Korg Trinity si dischete de la Triton, precum si Programe (“.PCG”) de pe dischetele Korg Triton. De asemenea puteti folosi functia Export KMP pentru a exporta sample-ruri (“.KSF”) si multisample-ruri (“.KMP”).

Nota: Puteti gasi cateva demo audio grooves pe Korg Pa80 web site (www.korgpa.com).

SAMPLING MENU

Pentru a intra in meniul Sampling, apasati butonul RECORD in timp ce va aflati in modul Program.

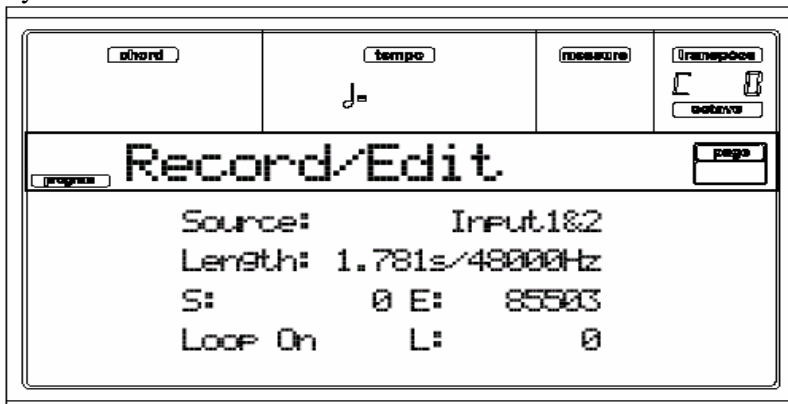


Note: Puteti salva noile sample-ruri **numai** pe un RAM Flash Card (Korg FMC-8MB; alte carduri pot functiona incorect). Sample-rurile sunt automat salvate in zona Sample a Flash Card (vezi “Cateva observatii despre structura card-ului” la pag 15c-1).

Atentie: Datorita faptului ca modul Sampling are nevoie de intreaga memorie interna pentru a lucra corespunzator, cand intrati in modul Sampling toate informatiile din memorie sunt sterse. Daca un Song a fost inregistrat sau sau incarcat in modul Song., mesajul “Delete Song?” va apare. Apasati ENTER/YES pentru a sterge Song-ul, sau EXIT/NO pentru anulare. Salvati deci Song-ul pe o discheta, iar apoi apasati RECORD din nou. Cand iesiti din modul Sampling, Pa80 este complet reincarcat, ca si cand ati porni instrumentul.

PAGE 1 - RECORD/EDIT

Aceasta pagina permite o inregistrare la 16-bit, a unui sample la 48kHz stereo sau mono, cat si editarea oricarui sample inregistrat sau incarcat. De obicei, veti folosi aceasta functie pentru a “sampla” cateva masuri de la un audio groove, spre a fi impartit si convertit la un groove ce va fi folosit in cadrul unui Style.



Nota: Nici un sunet nu va fi auzit de indata ce ati introdus modul Sampling.

Pagina Record/Edit in amanunte**Source -sursa**

Folositi acest parametru pentru a selecta intrarea audio aflata in spatele instrumentului. Input 1 - Numai Input 1 este selectat. Pentru o semplare mono.

Input 2 – Numai Input 2 este selectat. Tot pentru o semplare mono

Input 1&2 – Ambele intrari vor fi selectate. Acum puteti efectua o samplare stereo.

Note: De fiecare data cand inregistrati sau incarcati un sample fie mono sau stereo , acest sample va fi memorat ca si cum ar fi stereo (editorul este todeauna un editor stereo). Deci un sample mono, va fi salvat ca si fisierele stereo.

Length - durata

Acest parametru este needitabil, si este divizat in doua valori separate. Prima valoare afiseaza durata sample-ului inregistrat sau incarcat (in secunde), in timp ce a doua valoare este frecventa de sampler-ului inregistrat sau incarcat.

Nota: Pa80 simpleaza intodeauna la maxima calitate (16 bit, 48,000Hz). Sample-rurile cu alta calitate poate fi de asemenea incarcat (8 sau 16 bit, 11,025Hz sau 48,000Hz).

S/E (Start/End)

Acestea sunt punctele de inceput si sfarsit pentru un sample (in sample-ruri).

Punctul Sample End todeauna este potrivit cu punctul Loop End.

Puteti edita aceste puncte, pentru a scurta un sample. Schimband inceputul pentru “Sample Start “ va avea ca efect taierea portiunii de atac a sunetului; iar schimband sfarsitul “Sample End” va avea ca efect modificarea punctului de final Loop End.

Sugestie: Porniti Loop-ul (loop- mostra care se va repeta continuu), dupa care folositi acesti parametrii, si parametrul “L (Loop Start)”, pentru a ajusta durata groove-lu cat si punctele loop-ului. Aceasta va permite sa creati un sunet de exceptie, care se va executa executa in ciclu. De exemplu, puteti avea semplat un loop, cu durata extrema.

Folositi parametrul “E (End)” pentru a taia portiunile extreme la sfarsit de sample, si ajustati punctul de start al loop-ului folosind “S (Start)” or “L (Loop Start)”.

Atentie: Cand salvati un sample pe card (Operatia de scriere), extremitatile Sample-rului adica punctele de inceput si sfarsit (Start si End) vor fi intodeauna sterse.

Loop

Loop-ul este o portiunea unui sunet semplat care sa repeta, si care poate coincide cu intregul audio groove semplat. Dupa scena de atac, cele mai multe sunete tind sa se repete in timpul scenei de suport. Astfel puteti ajusta punctul de inceput Loop Start folosind parametrul “L” , si punctul de sfarsit (todeauna potrivit acest punct Sample End) folosind parametrul “E” .

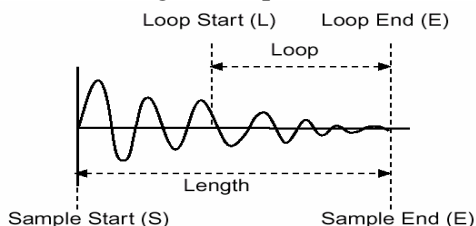
Nota: Cand deplasati punctul “S (Sample Start)” inainte, punctul “L (Loop Start)” este de asemenea deplasat inainte.

Loop On - Cand loop-ul este pornit , si portiunea sunetului inclusa intre punctele Loop Start si Loop End, se va repeta atunci cand o clapa va fi tinuta apasat. Daca punctul "L (Loop Start)" se potriveste cu "S (Sample Start)", intregul audio groove va fi repetat.

Loop Off - Loop-ul este oprit. Sunetul va fi cantat de la punctul Sample Start la punctul Sample End numai odata, chiar daca tineti o clapa apasata continuu.

L (Loop Start)

Folositi acest parametru pentru a ajusta locul de inceput pentru punctul Loop Start. In timp ce ajustati acest parametru , un click ce se va face auzit poate apare, exact la o tonalitate si/sau volum ce se face potrivit intre punctele de inceput si sfarsit ale loop-ului. Mutati punctele de inceput si sfarsit Loop Start si Loop End/Sample End, astfel incat acel click sa dispara. Cand editati groov-urile Loop Start trebuie sa se potriveasca cu punctul Sample Start. Acest parametru difera de inceputul Sample Start pentru unele sunete (ex., a guitar, a piano, a voice...).



Nota: Cand editati parametrii "S", "E" si "L" , puteti tine butonul SHIFT apasat, si apoi folositi DIAL pentru a modifica valoarea selectata in trepte de 1000s.

Procedura de unregistrare a unui (Sampling)

Aici gasiti o scurta recapitulare a tipicelor proceduri de sampling.

1. Cand MASTER VOLUME este pus pe zero, conectati sursa care va fi simplata la una sau ambele Audio Inputs ale Pa80.
2. Daca este posibil, puneti volumul de iesire al sursei care va fi simplata la maximum. Stabiliti volumul de intrare al Pa80 folosind butoanele GAIN aflate in apropierea conectorilor Audio Input. Priviti semnalul ledului SIGNAL LED care verifica nivelul de intrare. Ideal, este ca LED-ul niciodata nu ajunga la rosu, de regula trebuie sa stea pe oranj, (Verde indica un semnal pre mic).
3. Apasati RECORD si mergeti la pagina Record. Selectati sursa ce va fi simplata.
4. Acum, la rimul start sunetul va fi inregistrat, asadar apasati START/STOP pentru a incepe inregistrarea.

Fereastra "Recording" va apare.



Durata sample

Timp total sample

5. Apasati START/STOP din nou pentru a opri inregistrarea. Cand memoria este completa, sampling-ul se opreste automat. Un maxim de 6 secunde este permis pentru fiecare sample.

6. Cantati pe clape pentru a asculta sunetul semplat. Un multisample este creat automat in timpul semplarii, cu aceeasi tonalitate pentru toate notele de pe clape.

7. Daca nu sunteti multumiti de sunetul inregistrat, apasati START/STOP din nou, pentru a repeta inregistrarea. Opriti inregistrarea cu START/STOP.

8. Cand ati terminat semplarea sunetului, il puteti salva pe un Flash Card, sau il puteti pune in editare in paginile Slice si Extend.

- Pentru a salva un sunet, apasati WRITE. Fereastra Write Sound va apare (see "The Write window" la pag 13b-9). Dati un nume pentru noul Program, si apoi salvati-l intr-o locatie User Program pe un Flash Card. (Dupa salvare, veti merge inapoi la pagina (Record/Edit).

Nota: Cand salvati, un nou multisample si Program sunt automat create, cu noul sample stabilit la C4 (Nota de baza), si transpozitionat, la notele ramase ale scalei. Notele transpozitionate sunt cantate mai rapid (notele mai inalte,) sau mai lent (notele mai joase) decat originalul sample.



Nota de baza

- Pentru a crea o serie de sample separate, si un MIDI Groove, apasati PAGE + pentru a merge la pagina Slice (vezi "Pag 2 - Time Slice" mai jos). Dupa creerea unor serii de de partii, apasati PAGE + pentru a merge la pagina Extend si renuanta groove-urile (Vezi "Page 3 - Extend" la pag 13b-6).

9. Dupa salvare, apasati RECORD pentru a parasi modul Sampling. Pagina Write Sound va apare. Apasati unul din butoanele D VOLUME/VALUE (Anulare), apoi ENTER pentru a iesi.

10. Pentru a accesa noul sunet semplat, selectati bancurile CARD pentru Programe (vezi pag 3-7 din User's Manual pentru mai multe informatii). Selectati bancul Programelor unde noile sunete au fost salvate, apoi folositi butoanele A-H VOLUME/VALUE pentru a selecta Program.

PAGE 2 - TIME SLICE

Functia Time Slice detecteaza atacurile (e.g., recul si premier) in cadrul unui rhythm loop sample (un sample care repeta un model drum), si divide automat un sample in instrumente individuale de percutie. Instrumentele de percutie divizate vor fi create ca sample-ruri individuale, si automat stabilite ca multisample si Program.

Un MIDI Groove (pattern) corespunde unui sample divizat care de asemenea va fi creat, asa incat in modul Style Play puteti ajusta tempo-ul unui Style pentru a schimba numai tempo-ul ritmului loop, fara a afecta tonalitatea. MIDI Groove care este creat va folosi notele C#3 si urmatoarele, corespunzand noilor sample-ruri create pentru instrumentele de percutie individuale. (Vezi "Pag 14 - Import GRV" la pag 9e-7 pentru mai multe informatii despre importarea informatiilor MIDI Groove in cadrul unui Style). Pe langa schimbarea numai a tempo-ului ritmului loop fara afectarea tonalitatii, acum puteti face urmatoarele:

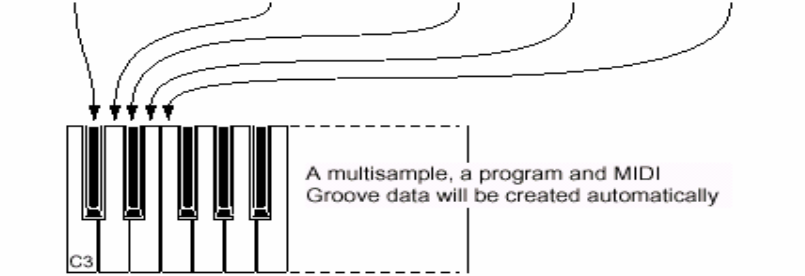
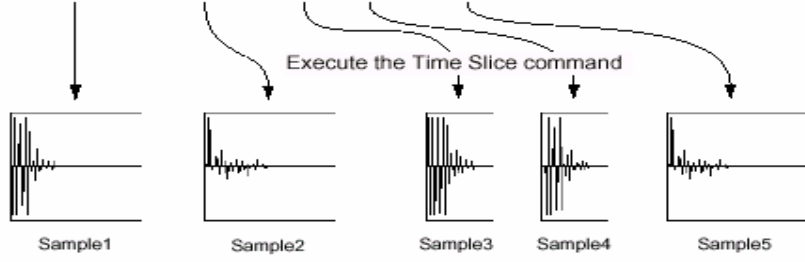
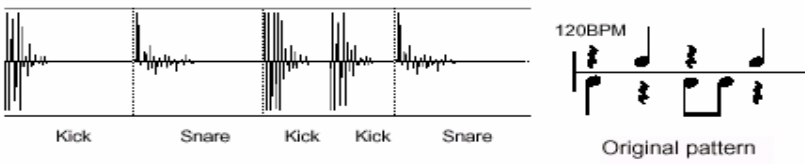
- Schimba ordinea in care notele sunt cantate
- Schimba sincronizarea
- Edita notele pattern-ului, pentru a recrea foarte usor un nou rhythm loop.

Dupa partionare, puteti apasa WRITE pentru a salva partile sample-rurilor si MIDI Groove-ul. Sample-rurile sunt salvate in zona de Sample a Flash Card, in timp ce MIDI Groove-urile sunt salvate in fisierul AUTOLOAD.SET din pentru informatii a Flash Card.

Ex.1 - Generarea informatiilor samples si MIDI Groove:

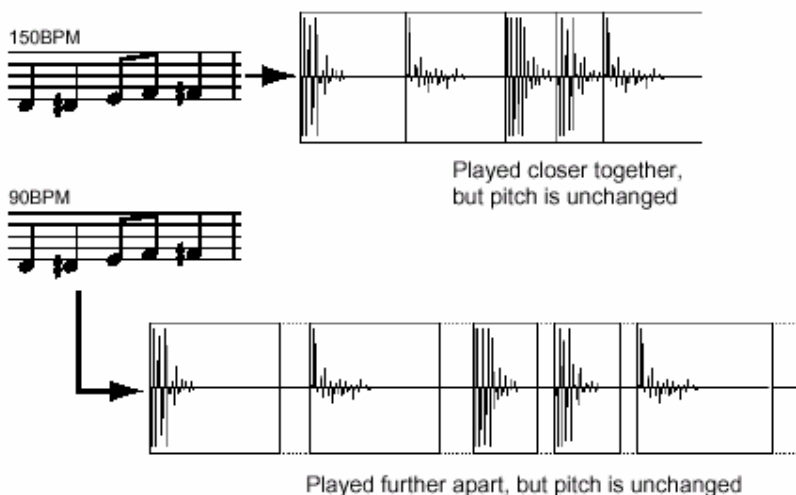
Ritmul original al sample-rului

Original rhythm sample



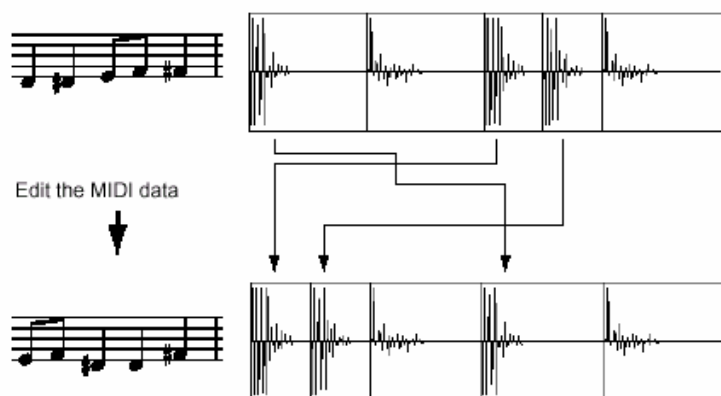
Note: Sampluri-le impartite si informatiile MIDI Groove sunt salvate cu operatia Write.

Ex.2 – Variatile tempo groove



Ex.3 –Recombinarea notelor MIDI si samples

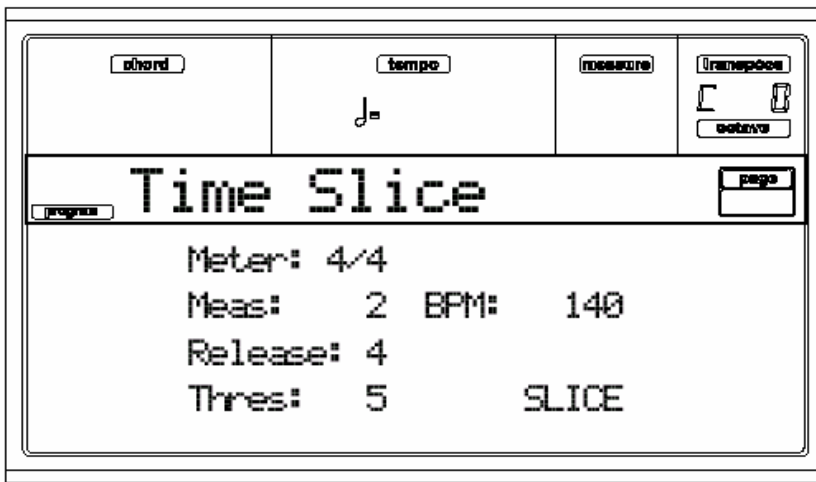
Note: Pentru a schimba tempo groove, trebuie mai intai sa importati informatia MIDI Groove in modul Style Record, si trimiteti noul Program generat catre track-ul Percussion care executa acesta informatie. Gaurile intre partile samples, atunci cand sunt executate la viteza redusa, sunt automat umplute de functia Extend, care netezeste fiecare coada sample.



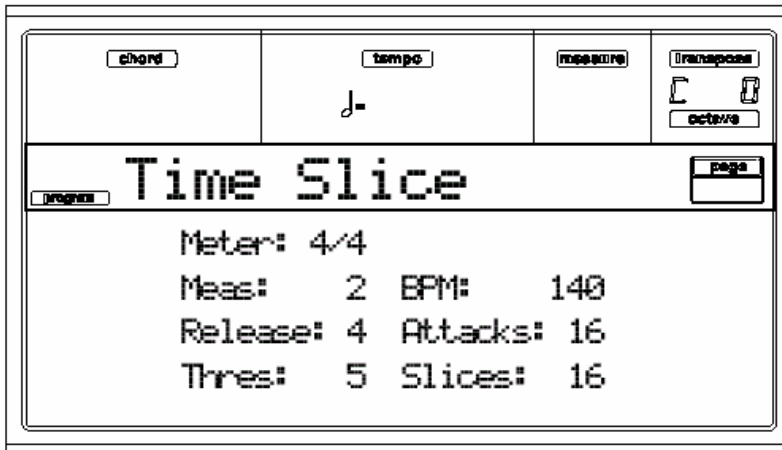
Nota: Pentru a recombina notele in cadrul unui MIDI Groove generat, trebuie mai intai sa importati o informatie MIDI Groove in modul Style Record, folosind functia “Import GRV”. Asadar, folositi Event Edit pentru a schimba ordinea notelor.

Pagina Time Slice in detaliu

Aici este pagina Slice inainte de Slice:



... si accesi pagina dupa Slice:



Meter

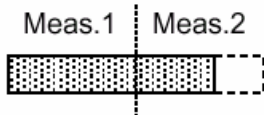
Folositi acest parametru pentru a specifica Meter sample-ului original.

Meas (Measure)

Folositi acest parametru pentru a specifica numarul de masuri al sample-ului original. De regula, veti incarca un groove de 1- sau 2- masuri ca lungime.

BPM

Acest parametru specifica tempo (in Batai Pe Minut) pentru un original sample. Pa80 calculeaza automat aceasta valoare bazata pe durata "Length" (pag. "Record/Edit"), Meter si parametrul Meas (Measure). BPM poate fi ajustat cu valori mai mici decat cea automat calculata. Aceasta poate fi folositor, de exemplu cand actualul sample este mai scurt decat valorile puse pentru Measure si Meter.

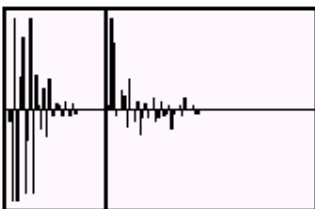


In exemplul de mai sus, actualul groove tine pana la prima jumatate a masurii 2.

Tempo-ul recunoscut este 130, in timp ce tempo-ul real este 100. Puneti valoarea BPM la 100, si pauza va fi adaugata la sfarsitul groove-ului.

Release

Intinderea mareste posibilitatile motorului Slice de a recunoaste atacurile sub-sequent. De exemplu, in modelul ce urmeaza, daca valoarea Release este prea mare, atacul ce urmeaza poate fi pierdut:



Nota: Dupa schimbarea valorii Release, va trebui sa selectati comanda Slice din nou.

Thres (Threshold)

Acest parametru modifica pragul peste care atacurile sa fie recunoscute. Daca el este prea jos, atacurile mai slabe pot fi ignorate.

Note: Dupa schimbarea valorii pentru Sensitivitate, nu sunteti obligat sa selectati comanda Slice din nou. Valoarea Slices este imediat schimbata.

SLICE

Selectati aceasta comanda pentru a executa un Slice dupa ce intrati in pagina Slice, sau schimbarea valorii Release. Aceasta comanda va fi "umbrita" (neselectabila) daca nici un sample nu a fost inregistrat sau incarcat.

Attacks

Acest parametru needitabil arata numarul de atacuri recunoscute. Mai mult de un singur atac poat fi inclus intr-o singura portiune.

Slices

Acest parametru needitabil arata numarul de parti generate, ex. sample-ruri generate cat si note intr-un fisier MIDI Groove. Pentru a schimba aceste valori, editati parametrii Release si Threshold.

Procedura Time Slice

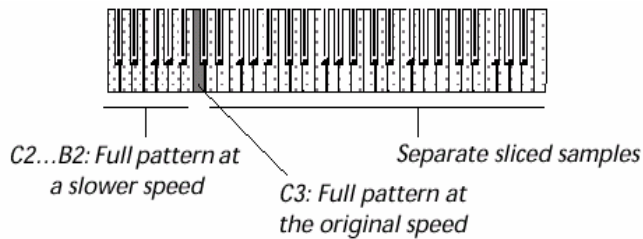
Înainte de a executa operația Slice, trebuie să înregistrați sau să încărcați un sample. Apoi, puteți edita acest sample la “pag 1 - Record/ Edit”, iar apoi executa Slice pe acest sample.

1. După înregistrare sau încărcarea unui sample, mergeți la pag Slice.



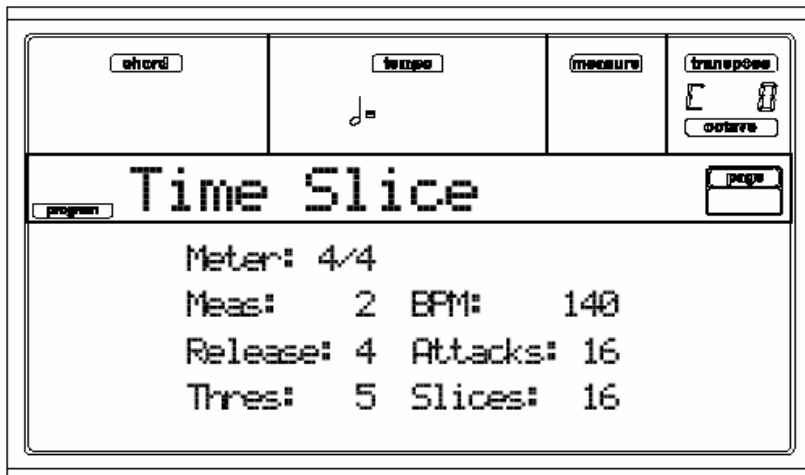
2. Pa80 calculează automat parametrul BPM, bazat pe valorile date Meter și Meas (Masura). Dacă cunoașteți aceste informații, setați parametrii Meter, Meas (Masura) și BPM (Bătăi Pe Minut). Acesta va face fragmentarea mult mai clară.

3. Apăsați unul din butoanele H VOLUME/VALUE pentru a selecta comanda “Slice”. Originalul sample va fi fragmentat, și fiecare sample generat trimis la diferite clape:



Key	Assigned sample/pattern	Speed %
C2	Full pattern cycling at half the speed	50%
C#2	Full pattern cycling at various speeds	53%
D2		56%
D#2		60%
E2		63%
F2		67%
F#2		71%
G2		75%
G#2		80%
A2		84%
A#2		89%
B2		94%
C3	Full pattern cycling at the original speed	100%
C#3 and above	Separate sliced samples	-

Un MIDI Groove cu paternul original va fi de asemenea generat. Ecranul se va modifica:



4. Testati fragmentul generat drum kit pe keyboard.

- Pentru a testa un intregul patern la o viteza oarecare, cantati o nota de la C2 (viteza medie) la C3 (viteza originala). Vezi tabelul de mai jos:
- Pentru a testa un singur fragment semplat, cantati note incepand de la C#3 si inainte. Daca cantati o scala deplin cromatica, paternul original va fi auzit.

Hint: Daca prea multe fragmente au fost generate, iar claviatura nu le poate accesa pe toate, folositi butoanele OCTAVE pentru a transpozitiona claviatura, si ascultati sampler-urile extreme.

5. Daca Slice nu a dat rezultate satisfacatoare, ajustati parametrul Release. Daca nici acesta nu da rezultate bune, incercati sa ajustati si parametrul Thres (Threshold). Dupa ajustarea parametrului Release, trebuie sa executati Time Slice din nou.

6. De cand o valoare completeaza evenimentele cand executati operatia Time Slice operation, si loop-ul nu poate fi clar, trebuie sa ajustati parametrii "S (Start Sample)" si "E (End Sample)" pentru pagina "Record/Edit", pentru a face groove loop-ul usor de fragmentat. Dupa editarea acestor parametrii, trebuie sa executati Time Slice din nou.

Continuati sa experimentati diferite setari! Editarea unui audio groove este o pura intamplare a evenimentului.

7. Cand Slice este completat, puteti salva sample-rurile fragmentate si MIDI Groove pe un Flash Card, sau mergeti la pagina Extend pentru a face alte editari.

- Pentru a salva fragmente semplate si MIDI Groove, apasati WRITE. Fereastra Write Slices va apare (vezi "The Write window" la pag 13b-9). Dati un nume noului program, si salvati-l intr-o locatie User Program in Flash Card. Un MIDI Groove cu acelasi numar va fi de asemenea salvat in fisierul AUTOLOAD.SET . (Dupa salvare, veti merge inapoi la pagina Slice).
- Pentru a continua o alta editare, apasati PAGE + pentru a merge la pagina Extend (vezi "Page 3 - Extend" mai jos).

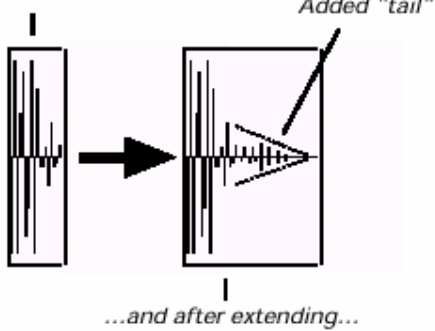
8. Dupa salvare, puteti apasa RECORD pentru parasirea modului Sampling. Pagina Write Sound va apare. Apasati unul din butoanele D VOLUME/VALUE (Anulare), iar apoi ENTER pentru a iesi.

9. Dupa parasirea modului Sampling, puteti incarca informatia MIDI Groove in modul Style Record (vezi "Page 14 - Import GRV" la pag 9e-7 pentru alte informatii)

PAGE 3 - EXTEND

Cand folositi un groove fragmentat cu un tempo rar, o suparatoare pauza apare intre un sample si cel care-l urmeaza. Functia Extend permite sa rezolvati aceasta problema adaugand o ‘prelungire’ pentru toate sample-rurile, facand sfarsitul acestora mult mai neted si mai muzical.

Before extending...



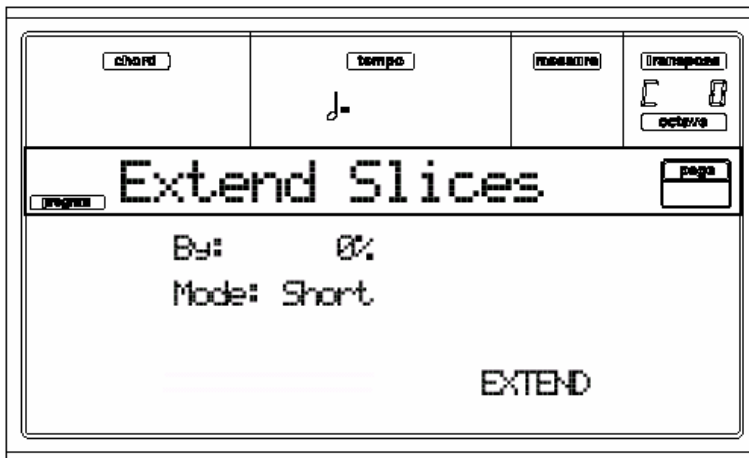
Nota: Puteti folosi functia Extend numai dupa o operatie Time Slice.

Nota: Functia Extend maresc dimensiunea originalului sample.

Nu este posibil sa extindeti sampler-urile care sunt mici ca memorie.

Pagina Extend in detaliu

Aceasta este pagina Extend. Comanda EXTEND poate aparea ‘umbrita’ daca operatia Extend a fost deja executata.

**By**

Folositi acest parametru pentru a stabili durata ‘tail-prelungire’ adaugata sample-rului.

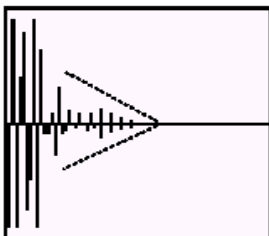
O valoare mai mare, inseamna o dimensiune mai mare sample-rului. O setare intre 20-30% este de obicei potrivita cu majoritatea groove-urilor.

Nota: Daca Pa80 mai are foarte putina memorie libera, nu veti putea modifica aceasta valoare.

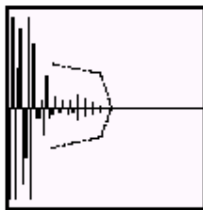
Mode

Acest parametru specifica daca ‘prelungirea adaugata’ trebuie coborata linear, or sustinuta mai mult timp decat este. SHORT- aceasta optiune este potrivita sunetelor de percutie cu o scurta (dar nu imediata) terminatie.

‘Tail-prelungirea’ este lineara, iar volumul pe final se inchide mai rapid.



Long –Aceasta notiune este potrivita sunetelor pentru celine, care ar trebui sa fie mult mai prelungi pana la urmatoarea nota. “Prelungirea” este sustinuta si incetinit, apoi urmeaza finalul, catre sfarsit.

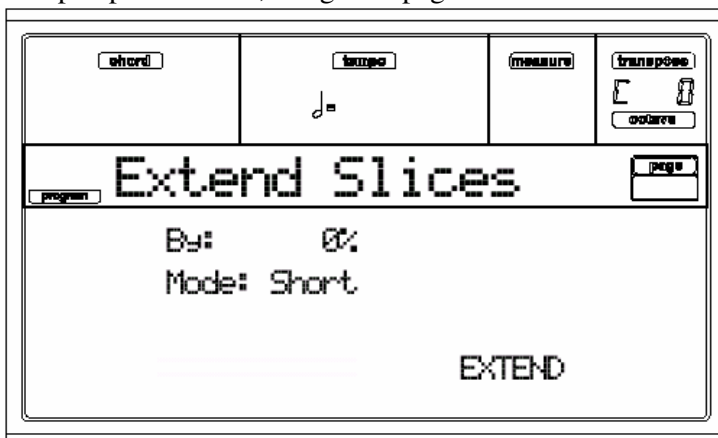


EXTEND

Apasati unul din butoanele H VOLUME/VALUE pentru selectarea acestei comenzi. Dupa ce este selectata, ea va fi afisata “umbrit”, si inseamna ca nu o puteti selecta din nou. Daca modificati orice parametru din aceasta pagina, ea va deveni selectabila din nou.

Procedura Extend

1. Dupa operatia Slice, mergeti la pagina Extend.



2. Puneti parametrul **By**, in concordanta cu tempo-ul groove-ului pe care doriti sa-l folositi. Daca incetiniti groove-ul foarte mult, atribuiti valori mai mari acestui parametru, contar, puteti atribui valori mai mici.

3. Selectati modul Extend. “Long” este mult mai potrivit pentru celine.

4. Apasati unul din butoanele H VOLUME/VALUE pentru a selecta comanda Extend.

5. Dupa Extend, testati modelul la o alta viteza, cantand notele de la C2 (viteza medie) la C3 (Viteza originala). Vezi tabelul de la pag 13b-5.

6. Daca Extend, nu a dat rezultate satisfacatoare, modificati setarile. Orice schimbare facuta anterior va fi stearsa.

7. Cand Extend este complet, puteti salva fragmente si sample-ruri marite si MIDI Groove pe un Flash Card. Apasati WRITE. Fereastra Write Extend va apare (vezi “The Write window” la pag 13b-9).

Dati un nume noului Program, si salvati-l intr-o locatie User Program pe Flash Card.

Un MIDI Groove cu acelasi nume va fi deasemenea salvat in fisierul AUTOLOAD.SET (Dupa salvare, veti merge inapoi la pagina Slice).

8. Dupa salvare, puteti apasa RECORD pentru a parasi modul Sampling. Pagina Write Sound va fi afisata. Apasati unul din butoanele D VOLUME/VALUE (Anulare), iar apoi ENTER pentru a iesi.

Dupa iesirea din modul Sampling, puteti incarca informatia MIDI Groove in modul Style Record (vezi “Pag 14 - Import GRV” la pag 9e-7 pentru mai multe informatii).

PAGINA 4 – INCARCARE UNUI SAMPLE

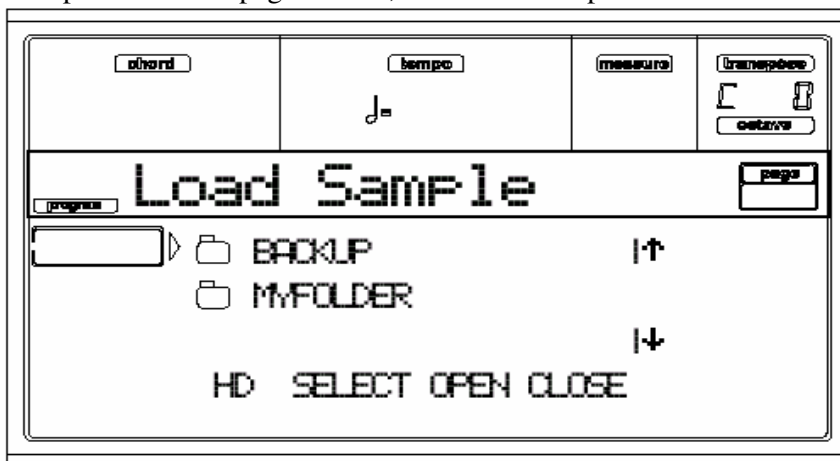
Folositi comanda Load pentru a incarca sample-ruri individuale (mono sau stereo), in formate KSF, AIFF sau WAVE. Sample-rurile sunt incarcate in memoria interna, si trebuie salvate pe un Flash Card, inaintea parasirii modului Sampling.

- KSF este un format original Korg, folosit de seriile Triton. Numele fisierului trebuie sa aiba extensia “.KSF” .
- AIFF - Apple® Macintosh© preferred este un audio format. Numele fisierului trebuie sa aiba extensia “.AIF” .
- WAVE - Microsoft© Windows© preferred este un format audio. Numele fisierului trebuie sa aiba extensia “.WAV”.

Nota: Puteti incarca sample-ruri cu rezolutia de 8- sau 16-bit, si rata frecventei de samplare de la 11,025 la 48,000Hz. Sample-rurile incarcate isi mentin todeauna rezolutia originala.

Procedura de incarcare

1. Dupa ce selectati pagina Load, sursa director apare:



2. Folositi butonul F1 pentru selectarea dispozitivului sursa (HD sau FD).

3. Folositi butoanele E-H VOLUME/VALUE, sau controlurile TEMPO/VALUE , spre a deplasa fisierul ce contine un sample pe prima linie a display-ului.

Apasati F3 (Open) pentru a deschide fisierul selectat. Apasati F4 (Close) pentru a inchide fisierul curent.

4. Cand sample-rul care doriti sa-l incarcati este pe prima linie a display-ului, apasati F2 (Select) pentru incarcarea acestuia. Sample-ul va fi incarat, si pagina Record/Edit va apare.

Atentie: Cand incarcati un a sample, orice sample deja incarcat sau inregistrat in pagina Record va fi sters.

Nota: Daca un sample depaseste dimensiunea maxima permisa de Pa80 (562.5KB mono sau 1,125KB stereo), el va fi trunctat.

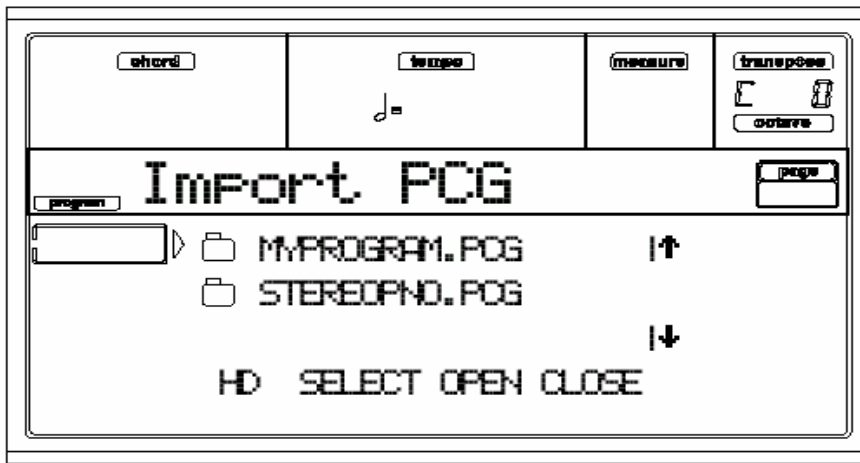
PAGE 5 - IMPORT PCG

Folositi comanda Import PCG pentru a importa informatia Program de la un fisier Triton “.PCG”. PCG este un nativ format Korg, folosit de ultimile serii de sintetizatoare Triton. Program-ul poate fi importat direct in memoria interna . Insa, daca folositi sample-ruri importate, este mai bine este mai bine sa le importati in cadrul aceluasi Flash Card unde sample-rurile au fost inmagazinate.

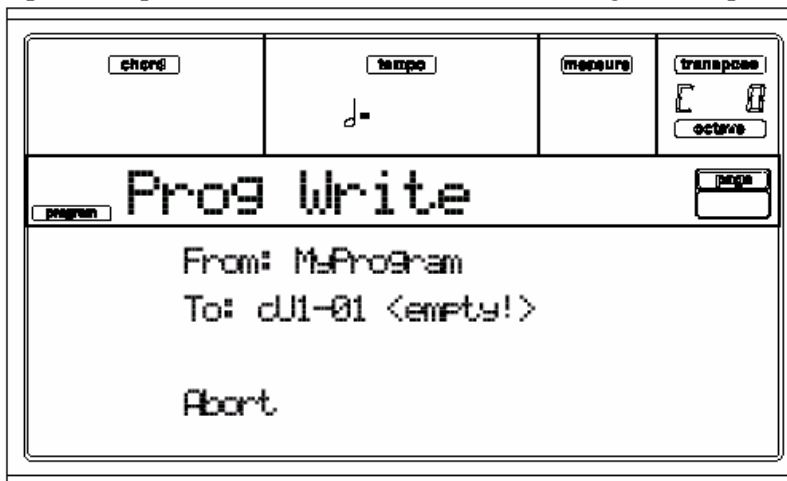
Nota: In timp ce Pa80 si Triton impart cele mai multe dintre multi-sample-rurile lor interne, unele dintre ele pot sa difere. In timp ce citeste un fisier PCG, Pa80 incearca sa foloseasca exact acelasi multisamples ca in Triton. Daca aceasta nu este posibil, ele cauta un multisample similar. Daca aceasta nu este de asemenea posibil, un multisample <gol> va fi selectat. Intrati in modul Program Edit, si selectati un multisample potrivit pentru Program-ul importat.

Nota: Nu toate informatiile Triton PCG sunt importate. Introduceti informatiile FX, EQ, Arpeggio, Combi, Global si Drum Kit care nu sunt incarcate.

1. Dupa ce selectati pagina Import PCG, sursa director apare.



2. Folositi butonul F1 pentru a selecta sursa dispozitiv (HD sau FD).
3. Folositi butoanele E-H VOLUME/VALUE, sau controlurile TEMPO/VALUE, pentru a muta dosarele ce contin fisiere pentru incarcare, pe prima linie a display-ului. Apasati F3 (Open) pentru a deschide fisierul selectat; si F4 (Close) pentru a inchide fisierul curent.
4. Cand fisierul “.PCG” pentru importat, este pe prima linie a display-ului, apasati F2 (Select) pentru a-l importa. Dupa cateva secunde , fereastra Write Program va apare:



- Folositi butoanele A VOLUME/VALUE pentru a selecta parmetrul **From**. Folositi aceste butoane sau controlurile TEMPO/ VALUE , pentru a selecta unul din Programele continute in fisierul “.PCG” selectat.
- Folositi butoanele B VOLUME/VALUE pentru a selecta parmetrul **To**. Folositi aceste butoane sau controlurile TEMPO/ VALUE , pentru a da locatia destinatiei in dosarul AUTO-LOAD.SET in interiorul card-ului (Programul importat va fi un User Program, incarcata automat cand introduceti cardul, sau porniti instrumentul cu cardul aflat in slot) sau in zona USER din memoria interna.

Nota: Nu puteti importa Drum Kits.

- **De fiecare data, puteti anula operatia Write apasand butonul EXIT.**
- **La orice moment, puteti parasi modul Sampling apasand unul din butoanele D VOLUME/VALUE (Anulare).**

5. Apasati ENTER pentru a confirma operatia Import PCG. Mesajul “Are you sure?” va apare. Apasati ENTER pentru confirmare, si EXIT pentru anulare si intoarcere la pagina Write.

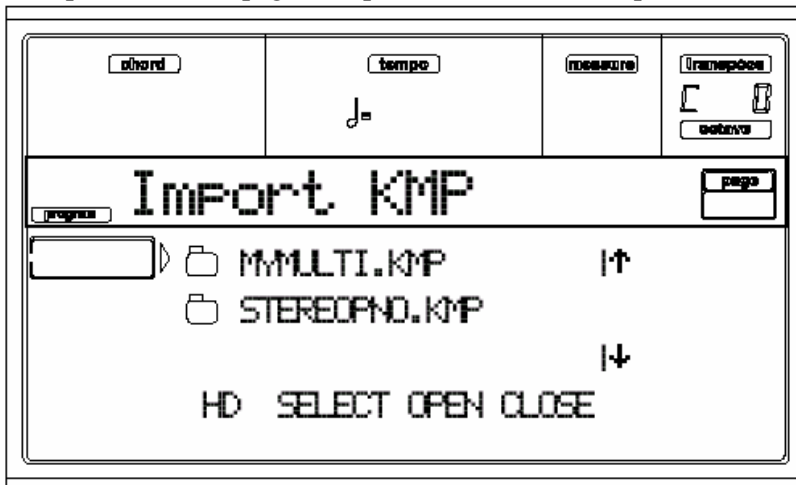
6. Cand Program-ul este incarcat, apasati RECORD pentru a parasi modul Sampling. Daca un multisample intern nu a fost automat selectat in timpul operatiei Import, selectati Programul importat, apasati MENU si sariti la sectorul “Samples” pentru a stabili un multisample sa fie importat in Program.

PAGE 6 - IMPORT KMP

Folositi comanda Import pentru a importa multisamples din fisiere Korg Trinity sau Triton “.KMP”, si salvati-le intr-un Flash Card. KMP este un Korg native multisample format. Puteti folosi aceste fisiere pentru a crea noi Programe pe Pa80.

Nota: Pa80 nu poate citi multisamples salvate pe mai mult decat un singur floppy disk.

1. Dupa ce selectati pagina Import, directorul sursa apare.

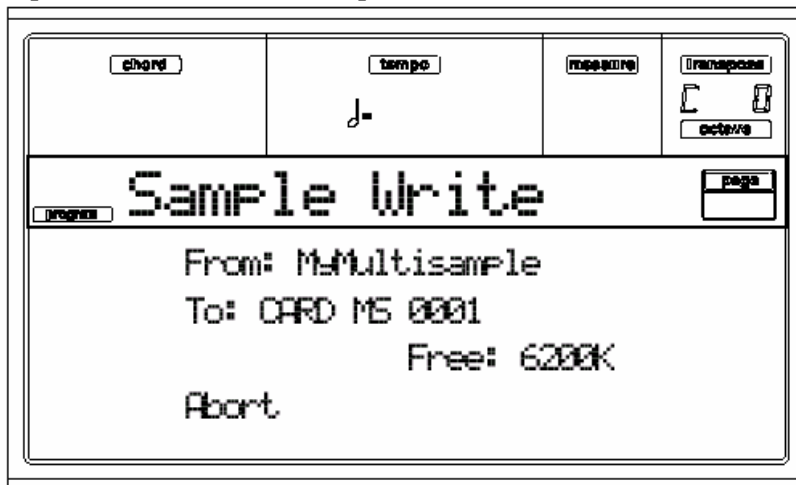


2. Folositi butonul F1 pentru a selecta dispozitivul sursa (HD, FD).

3. Folositi butoanele E-H VOLUME/VALUE, sau controlurile TEMPO/ VALUE, pentru a deplasa dosarul ce contine fisiere pentru incarcare, pe prima linie a display-ului.

Apasati F3 (Open) pentru a deschide fisierul selectat, iar F4 (Close) pentru a-l inchide.

4. Cand fisierul “.KMP” spre importare este pe prima linie a display-ului, apasati F2 (Select) pentru a-l importa. Fereastra Write va apare:



Parametri **From** si **To** sint fixati, si nu pot fi schimbati. Multisample vor fi salvate pe Flash Card.

Nota: Multisample-rurile pot contine diferite sample-ruri. Acestea sunt atribuite la aceleasi “keys” ca in fisierul original.

Sugestie: Observati numele notei multisample-lui selectat; aveti nevoie de aceasta in modul Program Edit, cand atribuiti multi-sample catre un nou Program.

Nota: Nu puteti importa Drum Kits.

• In orice moment, puteti anula operatia Write apasand butoanele EXIT.

• In orice moment, puteti parasi modul Sampling apasand unul din butoanele D VOLUME/VALUE (Anulare).

5. Apasati ENTER pentru a confirma Import. Mesajul “Are you sure?” va apare. Apasati ENTER pentru confirmare, EXIT pentru anulare si va intoarceți la pagina Write.

6. Dupa ce operatia Import este completata, introduceti modul Program Edit pentru a crea noul Program, sau mergeti la “Pag 5 - Import PCG” pentru a importa un Program in format Triton (fisier “.PCG”).

7. Cand un multisample a fost importat, apasati RECORD pentru a iesi din modul Sampling. Selectati un Program existent (sau creati un Program nou), apasati MENU si sariti la sectorul "Samples" pentru a atribui multisample(s) importat.

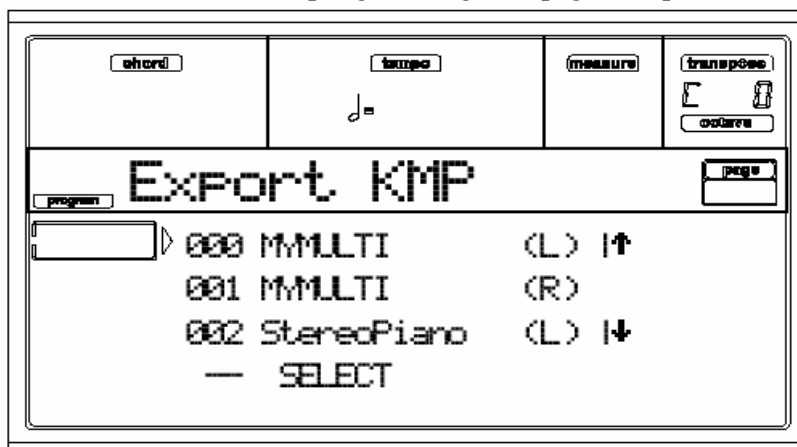
PAGE 7 - EXPORT KMP

Folosind aceasta functie, puteti exporta din Flash Card orice multisample si sample-uri fragmentate. Operatia Export genereaza un fisier ".KMP" (fișiere proprii Korg pentru multisamples), si un dosar ce contine o serie de fișiere ".KSF" files (fișiere proprii pentru Korg) in cadrul aceleiasi director.

Dupa exportarea pe hard disk sau o serie de floppy disk-uri, a tuturor multisample-rurilor si sample-rurilor continute de un card, puteti formata cardul pentru a creea spatiu pentru alte sampling-uri sau operatii de importare.

Nota: Nu puteti exporta multisample-ruri pe mai mult de o singura discheta. Putet, insa, exporta fișiere cu orice dimensiune pe hard disk.

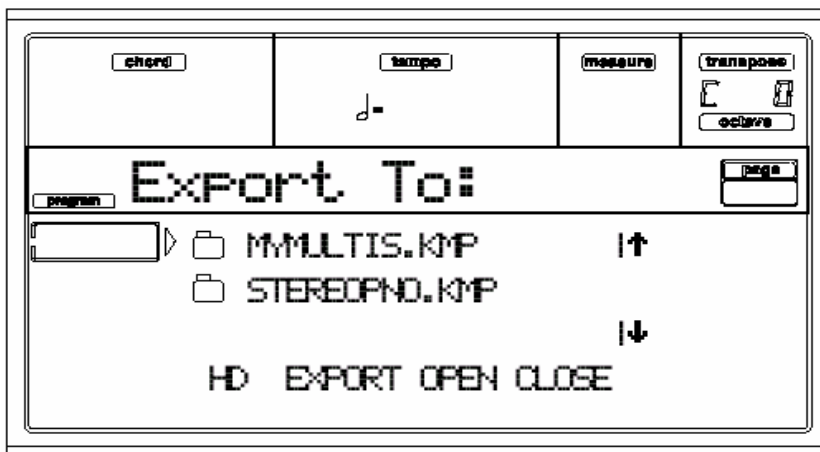
1. Introduceti modul Sampling, si mergeti la pagina Export KMP.



Aceasta pagina afiseaza toate multisample-rurile aflate pe Flash Card. (L) inseamna "Left Channel" pentru multisample, (R) inseamna "Right Channel" pentru multisample.

2. Folositi butoanele E-H VOLUME/VALUE pentru a deplasa multisample-rurile ce vor fi exportate pe prima linie a display-lui.

3. Cand multisample-rurile ce vor fi exportate se gasesc pe prima linie a display-ului, apasati F2 (Select). Fereastra Export To va fi afisata.



4. Folositi F1 pentru a selecta destinatia.

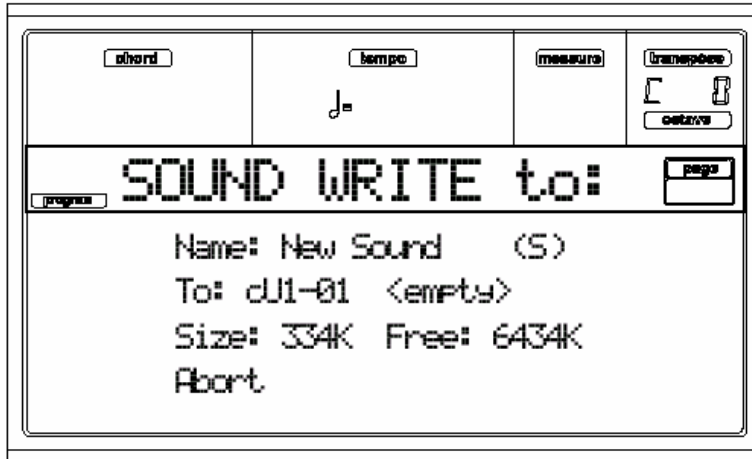
5. Deplasati directorul, de unde doriti sa salvati multisample-rul, pe prima linie a display-ului. Folositi butoanele E-H VOLUME/VALUE pentru a deplasa folder-ul ce va fi exportat pe prima linie a display-ului. Folositi F3 (Open) pentru a deschide fisierul folderu-lui selectat. F4 (Close) pentru a-l inchide.

6. Cand directorul unde salvati multisample-rul este afisat pe display, apasati F2 (Export) pentru a salva multisample-rul si sample-rurile acestuia. Mesajul "Are you sure?" va apare. Apasati ENTER pentru salvare, si EXIT pentru anulare.

Nota: Inaintea salvarii, puteti schimba numele multisample-rului. Apasati unul din butoanele A VOLUME/VALUE pentru a introduce modul Text Edit (vezi "Name" la pag 13b-9 pentru detalii despre editare text). Cand exportati un multisample stereo, aveti grija sa atribuiti un nume diferit pentru canalul fisierelor, pentru a intimpina suprascrierea. Sufixele A "-L" si "-R" sunt de obicei adaugate dupa numele acestor feluri de fisiere.

WRITE WINDOW

Aceasta fereastră se deschide cand apasati WRITE sau butonul RECORD de la Record, paginile Slice sau Extend ale modului Program (vezi "Pag 1 - Record/Edit" la pag 13b-2). Aceasta permite salvarea unui Program, si atribuirea unui nou sample.



Procedura Write

1. Apasati WRITE in timp ce va aflati intr-una din paginile Record, Slice sau Extend.
 - Daca apasati WRITE in timp ce sinteti in pagina **Record**, sample-rul din memorie va fi salvat in zona Sample a card-ului.
 - Daca apasati WRITE in timp ce sunteti in paginile **Slice** sau **Extend**, portiunile sample vor fi salvate in zona Sample a card-ului, si informatia MIDI Groove va fi salvata in fisierul AUTOLOAD.SET a zonei de informatie generala.
2. Apasati unul din butoanele A VOLUME/VALUE pentru a selecta parametrul **Name**. Acum veti introduce modul Text Edit, pentru a da un nume noului Program, multisample-rului si sample-rului (vezi "Name" la pag 13b-9 pentru detalii suplimentare).
3. Folositi butoanele B VOLUME/VALUE pentru a selecta parametrul **To**. Folositi aceleasi butoane sau controlurile TEMPO/VALUE pentru a selecta destinatia si locatia pe card pentru Program. Numele fiecarui Program care este deja existent pe locul destinatiei, va apare alaturi de numele locatiei.
4. Dupa executarea diferitelor setari, apasati ENTER pentru salvare (sau unul din butoanele D VOLUME/VALUE pentru anulare). Mesajul "Are you sure message?" va apare. Apasati ENTER pentru confirmare, sau EXIT pentru a reveni la pagina Write.

- Daca selectati "Abort", veti parasi modul Sampling si veti reveni la modul Program.

Nota: Sample-rurile vor fi salvate in formatul lor original. Sample-rurile inregistrate pe Pa80 vor fi salvate in 16-bit, 48kHz format.

Nota: Sample-rurile sunt automat salvate pe Flash Card; un floppy disk sau hard disk nu sunt compatibile cu scrierea sample-rurilor. Dupa scrierea sample-rurilor, le puteti incarca folosind operatia Card Backup (vezi "Pag 10 - Card Backup" la pag 15c-2), sau exporta un multisample (vezi "Pag 7 - Export KMP" la page 13b-8). Nu puteti sterge un singur sample de pe card.

Note: In timpul scrierii pe Flash Card, aceasta operatie "Write" poate lua ceva timp, depinzand de lungimea sample-rului. (Citirea, pe de alta parte, este foarte rapida).

Nota: Cand salvati, un nou multisample si Program sunt automat create, cu un nou sample stabilit la C4 (Nota de baza), si transpozitionata la notele ramase de pe scala. Notele transpozitionate sunt cantate mai rapid (note mai inalte) sau mai lent (notele mai joase) decat originalul sample.



Nota de baza

Fereastra "Write" in detaliu

Name

Numele programului pe care il salvati. Printr-un (S) ce urmeaza dupa un nume, se intelege un sample Stereo, in timp ce prin (M) se intelege un sample Mono.

To change this name, press one of the A VOLUME/VALUE buttons ce introduc modul Text Edit.

Deplasati cursorul folosind butoanele DOWN/- si UP/+ . Selectati un caracter folosind DIAL. Introduceti un caracter la pozitia cursorului, apasand butonul INSERT. Stergeti un caracter la pozitia cursorului apasand butonul DELETE.

To

Destinatia in interiorul cardului, unde salvati noul Program.

Selectati acest parametru cu unul din butoanele B VOLUME/ VALUE, si selectati o locatie cu unul din aceste butoane sau controlurile TEMPO/VALUE.

Un initial Program este creat dupa salvare. Puteti edita acest Program cum este explicat in capitolul Rel. 2.0 User's Manual.

Size

Dimensiunea fisierului ce urmeaza sa fie salvat (in kilobytes). Numai portiunea sample-rului din cadrul punctelor "S" si "E" este luata in considerare pentru salvare. Un maxim de 1,125KB, corespunzand celor 6 secunde, 48kHz stereo sampling, este permis pentru fiecare sample.

Free

Spatiul liber ce ramane in zona Sample de pe Flash Card, pentru salvarea altor sample-ruri (in kilobytes).

Abort

Folositi butoanele D VOLUME/VALUE pentru a selecta aceasta comanda si a anula salvarea. Mesajul "Are you sure?" va apare. Apasati ENTER pentru confirmare si parasirea modului Sampling, si EXIT pentru a reveni la pagina Write.

14C. GLOBAL EDIT ENVIRONMENT (ADDENDUM)

Cateva functii noi au fost introduse. Adaugati urmatoarele instructiuni la la capitolul “Global edit environment”.

NOI FUNCTII ATRIBUITE PEDALELOR**Pedal/Switch/EC5 ▶GBL**

Unele functii noi de comutare au fost adaugate la “Pag 4 –Assignable Pedal/Footswitch, Assignable Slider, EC5” in modul Global. Pentru mai multe informatii despre footswitch, vezi pag 19-1 din User’s Manual.

Function	Meaning
Manual Bass	On/Off of the Manual Bass function
Upper 1...3 Mute	Mute of the separate Upper tracks
Lower Mute	Mute of the Lower track
Song Melody Mute	Mute of the Song’s track 4 (usually, the Melody track)
Song Drum&Bass	Mute of all tracks, apart for track 2 (usually Bass) and 10 (usually Drum)
Vocal/Guitar Sw1	This function replaces the old Vocal/Guitar Switch.
Vocal/Guitar Sw2	This is an additional switch for the Vocal/Guitar board
IntFX Sw 1	This function replaces the old IntFX Switch.
IntFX Sw2	This is an additional switch for the IntFX.

Nota: Deoarece noi functii au fost adaugate, este posibil ca unele din vechile setari pedal/footswitch sa nu mai fie valabile. Daca este asa, reprogramati-va pedalele iar apoi salvati-le in Global din nou. Salvati fisierul Global pe disk.

Nota: Controlurile introduse pentru Vocal/Guitar Board si Internal FX permit controlul mai multor parametrii in acelasi timp –nu doar unul-, folosind pedale EC5, sau Padurile.

NOUL CANAL DE CONTROL PENTRU MIDI IN**Canalul MIDI IN ▶GBL**

Noul canal specializat pentru Control a fost adaugat la lista canalelor MIDI IN (vezi “Pag 7 - Midi In Channels” in Global edit environment).

Control – Prin acest canal special, Pa80 receptioneaza mesaje MIDI pentru Styles, Per-formances, STS si Style Elements. Vezi tabelele la pag Cb-1 si urmatoarele pentru mai multe informatii.

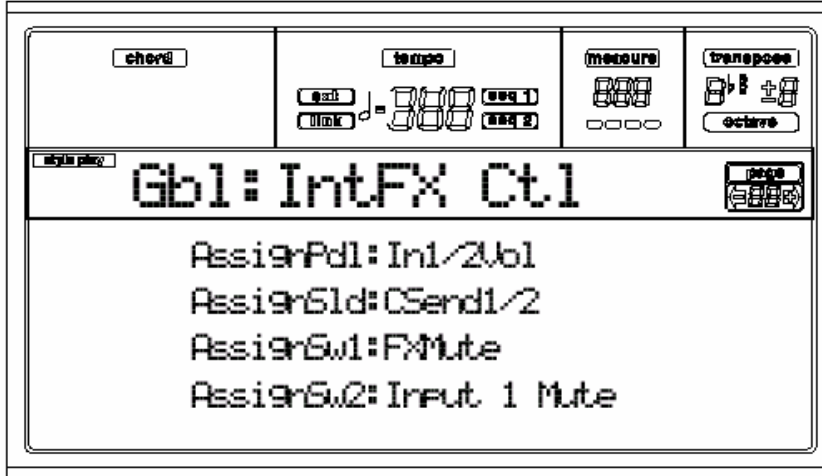
Noul SEQUENCER si CHORD CHANNELS prin MIDI OUT**MIDI OUT Channel ▶GBL**

Doua noi tipuri de canale pentru iesiri au fost introduse. “Pag 11 –Midi Out Channels” in Global edit environment.

SQ Tr01...16 – Folositi aceste canale pentru a trimite informatii generate de un track cu acelasi nume, spre fiecare sau ambele secvencere in acelasi timp.
 Chord – Folositi acest canal pentru a trimite notele recunoscute de motorul Chord Recognition prin MIDI OUT. Aceasta este util, de exemplu pentru a controla un Harmonizer extern cu un Pa80, folosind track-ul Lower care “canta-executa” acorduri, chiar daca track-ul este oprit (mute).

REVIZUIRI PENTRU “PAG 16 – CONTROALELE INTERNAL FX ” AND “PAGE 17 – MODUL VOCAL/GUITAR ”

Aceste pagini au fost revizuite pentru a include un al doilea parametru care sa fie repartizat la un Assignable Switch (Assignable Foot-switch, o pedala EC5, sau un Pad).
 Aici este noua “Pag 16 - Internal FX Controls”:



Aici este noua “Pag 17 - Vocal/Guitar Mode”, pentru ambele moduri: Vocal si Guitar





Folositi butoanele E-H VOLUME/VALUE pentru a parcurge prin acesti parametri.

15C. DISK EDIT ENVIRONMENT (ADDENDUM)

Unele functii noi au fost introduse. Adaugati noile functii capitolului "Disk edit environment".

Scrierea pe FLASH CARD permisa

Acum puteti folosi RAM (Rewritable) Flash Cards pentru inmagazinarea informatiilor. Pentru a salva informatiile, aveti nevoie de un (optional) Korg FMC-8MB card. Caracteristici relevante au fost introduse cu scopul de a folosi "rewritable cards" (vezi pag 15c-2 si urmatoarele).

Nota: Numai carduri Korg sunt certificate pentru folosire cu Pa80.

Note: Deoarece el este un RAM Flash Card, puteti folosi cardul Korg FMC-PCM01 (Real Drums) pentru salvarea informatiilor dumneavoastra.

Nu uitati sa va salvati informatiile (sa faceti o copie) inaintea formatarii!

Puteti folosi cardul ca orice alt dispozitiv de stocare a informatiilor (floppy disk sau hard disk). Il puteti selecta pentru operatii ca Load, Save, Copy, New Directory etc. Cardul este identificat prin abrevierea CRD

Atentie: Scoaterea cardului, sau oprirea instrumentului in timpul scrierii, poate avea ca efect pierderea tuturor informatiilor continute de card. Totdeauna faceti o copie a informatiilor continute de card.

Nota: Scrierea pe un card este o operatie lenta. Aceasta nu reprezinta un cusur pentru Pa80, asa derulandu-se caracteristicile standard pentru tehnologia Flash Card. Dar contrar acesteia, Flash Card-ul este foarte rapid cand sint citite informatii de pe el. Note: Cand scrieti sau formatati un card, Pa80 este "inghetat". Nici o alta operatie nu poate fi executata pana cand scrierea sau formatarea nu este completa.

Unele observatii despre structura card-ului

Dupa formatare (vezi "formatare Flash Card" mai jos), cardul va fi automat divizat in doua zone distincte:

- O zona de 1,420KB - pentru informatii generale, putand fi folosita ca orice alt dispozitiv de inmagazinare pentru informatii Pa80 (Styles, Programs, Midi-files).
- O zona Sample de 6,752KB, rezervata pentru sample-ruri. Aceasta nu poate fi accesata pentru operatii normale disk. In timpul formatarii, un dosar AUTOLOAD.SET este automat creat. Salvati in acest dosar toate Style-urile si Programele ce sunt atribuite catre aceste bankuri CARD. Aceste informatii sunt automat incarcate cand atunci cardul este introdus in slot, sau porniti instrumentul cu cardul aflat in slot. Puteti salva Style-uri si Programe pe un card:
- Pentru a accesa Card Styles, activati ambele LED-uri ale sectorului STYLE, iar apoi apasati butonul [0].
- Pentru a accesa Card Programs, activati PROGRAM LED, iar apoi activati si LED-ul sectiunii PROGRAM/PERFORMANCE, dupa care apasati orice buton al bank-ului. Butoanele [9] si [0] sunt rezervate pentru Drum Programs.

PARTITII MAI MARI PENTRU HARD DISK

Pa80 suporta acum formatul FAT32-formatted (MS-DOS® com-patible) hard disks, aflat pe majoritatea computerelor Microsoft Windows™. Asta inseamna ca nu mai sunt limite pentru dimensiunea hard disk-ului pe care vreti sa-l montati pe instrumentul d-voastra. Prin urmare, precedenta limita "nu mai mare de 2GB" nu mai exista. Hard disk-ul formatat cu vechea versiune poate fi inca folosit pe Pa80. Daca doriti sa le schimbati la noul format, pentru a intampina pierderea spatiului excesiv 2GB limita, folositi functia Format gasita la "Pag 5 - Format" pentru Disk edit environment.

Atentie: Faceti o copie a hard disk-ului inainte de formatare. Toate informatiile continute de disk vor fi pierdute in timpul formatarii!

DIMENSIUNEA FISIERELOR SI DOSARELOR

Dimensiunea oricarui fisier sau dosar de pe disk poate fi acum vazuta pe display.

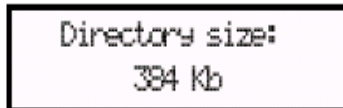
Dimensiunea fisierului

Dimensiunea fisierului este afisat in dreapta acestuia:



Dimensiunea dosarului

Pentru a vedea dimensiunea unui dosar, mai intai mutati-l pe prima linie a display-ului, tineti butonul SHIFT apasat, si accesati functia butonului F3 (Open) aflat sub display. O casuta de dialog va apare, afisand dimensiunea dosarului (directorului):



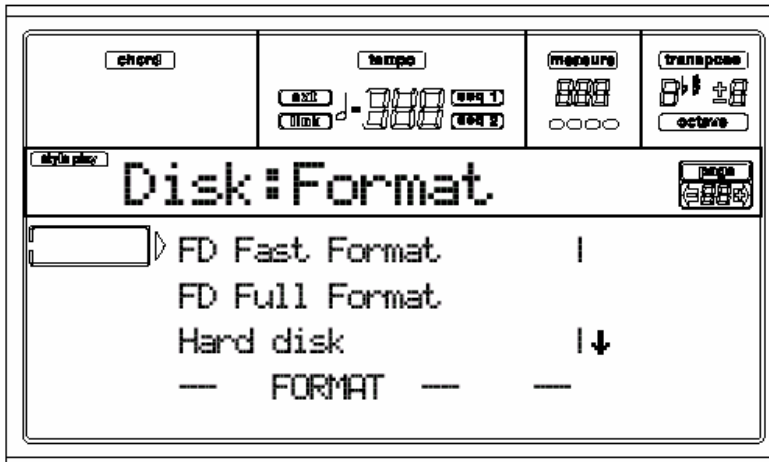
Apasati EXIT pentru a parasi dialogul

FORMATARE RAPIDA "FD"

Pagina Format a fost revizuita, pentru a include cateva comenzi noi.

"FD Fast Format" – este una dintre acestea.

Vechea comanda de formatare "Floppy Disk" a fost inlocuita de "FD Full Format".



FD Fast Format

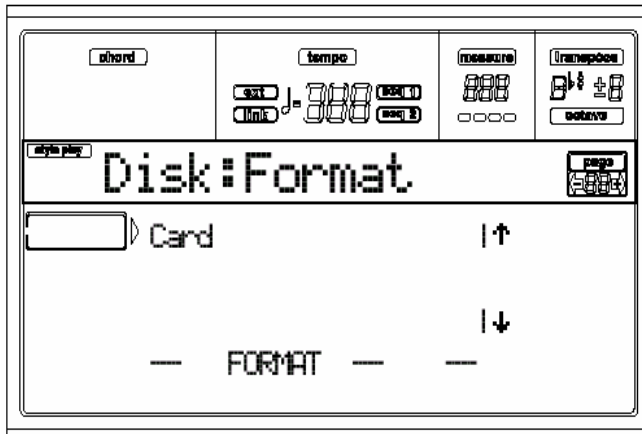
Aceasta este o foarte rapida comanda de formatare, pe care acum o puteti folosi in locul celei anterioare. Aceasta comanda rescrie doar FAT (File Allocation Table) al disk-ului, fara actuala reformatare a tuturor sectoarelor. Daca ea nu poate fi executata, apar mesajele "FD Fast Format failed. Full For-mat?". Apasati ENTER/YES pentru a executa un Full Format, sau EXIT/NO pentru anulare.

FD Full Format

Aceasta este comanda traditionala pentru formatare, unde fiecare sector al floppy disk-ului este formatat. Ea este mai lenta decat comanda Fast Format, dar uneori mult mai sigura.

FORMATARE FLASH CARD

O alta comanda a fost adaugata pentru formatarea Flash Card-urilor (Korg FMC-8MB optional). Gasiti mai multe informatii despre Flash Cards.



Nota: Cand un card nu este introdus in slotul din spatele instrumentului, comenzile pentru card apar "umbrate" (i.e., nu sunt disponibile).

Nota: In timpul formatarii unui card, Pa80 este "inghetat". Nici o alta operatie nu poate fi executata pana cand formatarea nu este completa.

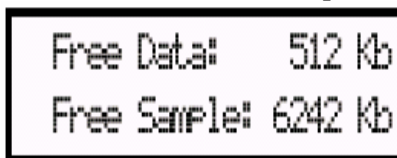
1. Introduceti cardul ce urmeaza sa fie formatat.
2. Selectati comanda Card la "Pag 5 - Disk: Format" pag..
3. Apasati Enter. Mesajul "Delete all data - Continue?" va apare. Apasati ENTER/YES pentru confirmare, EXIT/NO pentru anulare.
4. Mesajul "Please press F4 to continue" va apare. Apasati F4 pentru formatare, EXIT pentru anulare.
5. Asteptati pana cand formatarea este completa. Mesajul "Format Wait" apare in partea de sus a paginii. Asteptati pana formatarea este completata.

FEREASTRA "CARD INFO" REVIZUITA

Fereastră Card Info a fost revizuita. Inlocuiti vechiul text cu urmatorul text la pag. 15-15 din User's Manual.

Card info

Selectati aceasta comanda pentru a vedea spatiul liber de pe Flash Card-ul inserat.

**Free Data (spatiul liber de memorie generala pentru informatie)**

Acesta este spatiul ramas liber pentru zona informatie (dintr-un maximum de 1,420KB).

Free Sample (spatiul liber pentru memoria sample)

Acesta este spatiul ramas liber in zona Sample a cardului (dintr-un maximum de 6,752KB).

Nota: Daca aceasta comanda este selectata fara un card inserat, mesajul "No disk!" va apare. Deci introduceti un card si apasati ENTER (sau EXIT pentru anulare).

AUTO-FORMATAREA IN TIMPUL OPERATIEI "BACKING-UP" SAU "PRELOAD DATA"

Nu mai este necesar sa aveti formatat blank floppy disk-uri, cand efectuati comenzile "Backup Data" sau "Save OS".

Cand folositi un disk neformatat, sau un disk ce contine cateva informatii, Pa80 va cere daca doriti sa-l formatati:

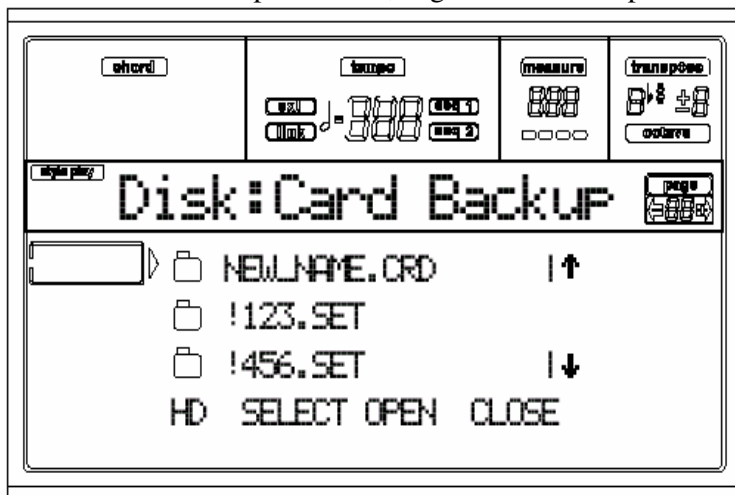
Disk not empty!
Shift+Enter to format

Tineti SHIFT apasat, si apasati ENTER pentru a formata disk-ul. Pa80 incearca prima data un Fast Format, iar apoi face un Full Format daca precedentul nu este posibil.

Vezi "Page 8 -Utilities 1" in capitolul "Disk edit environment" pentru mai multe informatii despre procedura Backup Data.

PAGE 10 - CARD BACKUP

In cadul acestei pagini, puteti "back up – face o copie" intregului continut Flash Card. Aceasta este foarte util cand aveti ca scop arhivarea, si golirea cardului pentru a face loc altor informatii.



Procedura Backup

1. Insertati un Flash Card pentru care sa faceti un "back up", in slotul FLASH CARD din spatele instrumentului.
 2. Mergeti la "Pag 10 - Card Backup".
 3. Folositi butonul F1 pentru a selecta destinatia (HD sau FD).
 4. Folositi butoanele E-H VOLUME/VALUE, sau controlurile TEMPO/ VALUE, pentru a deplasa directorul ce urmeaza sa fie selectat pe prima linie a display-ului.
 5. Apasati F3 (Open) pentru a deschide directorul selectat. Apasati F4 (Close) pentru a inchide directorul curent.
 6. Cand directorul cu extensia ".CRD" este pe prima linie a display-ului, puteti apasa unul din butoanele A VOLUME/VALUE pentru a intra in modul Text Edit. Deplasati cursorul folosind butoanele DOWN/- si UP/+ . Selectati un caracter folosind DIAL. Insertati un caracter la pozitia cursorului apasand butonul INSERT . Stergeti un caracter la pozitia cursorului apasand butonul DELETE.
 7. Cand ati terminat scrierea numelui pentru noul director, apasati F2 (Save) pentru confirmare. Mesajul "Are you sure?" va apare. Apasati ENTER pentru confirmare, sau EXIT pentru anulare.
- Nota: Daca dati un nume deja existent noului director ".CRD" , casuta de dialog "Overwrite?" va apare. Apasati ENTER/YES pentru confirmarea suprascrierii informatiilor deja existente sau EXIT/NO pentru anulare, si a repeta scrierea numelui fisierului.*

8. Daca ati selectat floppy disk drive ca dispozitiv backup, introduceti pe rand diskuri-le cerute de instrument , si apasati ENTER pentru a continua:

```
Insert 1.44MB FD #1
and press Enter
```

Daca disk-ul nu este gol, Pa80 va intraba daca doriti sa-l formatati:

```
Disk not empty!
Sh+Enter to format.
```

Tineti SHIFT apasat, si apasati ENTER pentru a formata disk-ul. Pa80 incearca sa formateze cu Fast Format, iar apoi executa un Full Format daca precedentul nu este posibil.

9. In timpul operatiei Backup, mesajul “Working...” va fi afisat pe display, aratindu-va progresul operatiei:

```
Working...
0%
```

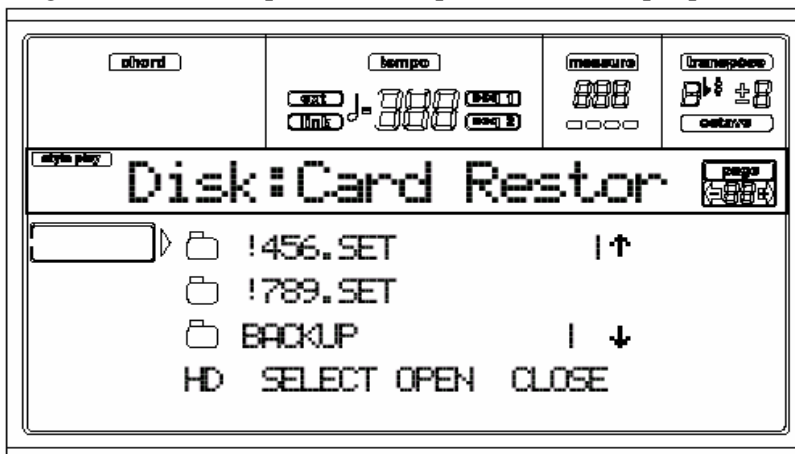
Deoarece informatiile backup sunt compresate, nu este posibil sa cunoasteti numarul disk-urilor de care aveti nevoie din-nainte.

Cand ati terminat, puneti etichete cu numere discurilor tinand cont de ordinea in care acestea au fost introduse in drive, si pastratile intr-un loc ferit.

Atentie: *Daca scoateti cardul in timpul operatiei Backup, operatia este anulata.*

PAGE 11 - CARD RESTORE

In timp ce va aflati in aceasta, puteti reancarca un continut pe Flash Data dintr-un director backup (vezi “Pag 10 - Card Backup” de mai sus pentru detalii despre procedura Backup)



Atentie: *Cand repuneti informatiile pe un card, toate informatiile continute de acesta vor fi sterse!*

Procedura Restore

1. Insertati un Flash Card pentru a repune informatii pa acesta, montandu-l in slotul din spatele instrumentului.
2. Daca informatia Backup este continuta de o serie de floppy disk-uri, introduceti primul disk in floppy disk drive.
3. Mergeti la “Pag 11 - Card Restore”.
4. Folositi butonul F1 pentru a selecta dispozitivul sursa (HD sau FD).
5. Folositi butoanele E-H VOLUME/VALUE, sau controlurile TEMPO/ VALUE , care urmeaza a fi selectat pe prima linie a display.
6. Apasati F3 (Open) pentru a deschide directorul selectat. Apasati F4 (Close) pentru a inchide directorul curent.

7. Cand directorul “.CRD” ce contine informatia Backup se afla pe prima linie a display-ului, apasati F2 (Select) pentru a-l selecta. Mesajul “Are you sure?” va apare. Apasati ENTER pentru confirmare, sau EXIT pentru anulare.

8. Daca selectati floppy disk drive ca dispozitiv sursa, introduceti dischetele cerute de instrument, si apasati ENTER pentru continuarea operatiilor.



```
Insert 1.44MB FD #1
and press Enter
```

9. In timpul reancarcarii “Restore”, mesajul “Working...” va apare pe display, afisand progresul operatiei.



```
Working...
0%
```

Note: Operatia Restore-reancarcare pe un card de 8MB necesita aproximativ 13 minute.

Atentie: Daca scoateti cardul in timpul operatiei de incarcare Restore, operatia este anulata.

NOI MESAJE CU ERORI CE POT APARE IN TIMPUL OPERATIEI “RESTORE”

In timpul operatiei Restore Data (vezi “Pag 8 - Utilities 1” in Disk edit environment) acest mesaj pentru eroare poate apare de genul “Missing some files”. Acesta mesaj apare cand lipsesc bank-urile Performance 11-20, cu versiunile anterioare ale sistemului de operare anterioare. Cu toate acestea, nu este o problema. Apasati EXIT pentru a inchide mesajul ferestrei.

FUNCZIA “FLASH CARD PROTECT”

Noua functie “Card Protect” a fost adaugata la “Pag 9 –Utilities 2” pentru Disk Edit Environment. Pagina a fost modificata pentru a reflecta schimbarile.

Nota: Nu puteti schimba conditia “Protect” pentru ROM (Read-Only) Flash Cards.



1.Introduceti cardul in slotul din spatele instrumentului.

2. Schimbarea conditiei Protect. Asteptati cateva secunde inainte ce conditia Protect sa fie schimbata.

Datorita faptului ca aceasta conditie ramane scrisa pe card, acest card va ramane protejat (sau neprotejat), chiar daca este citit de un alt Pa80.

CB. APPENDIX STYLES

Puteti de departe selecta Style-uri pe un Pa80, trimitandu-i Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) si mesaje Program Change, prin canalul Control (vezi "New Control channel on the MIDI IN" la pag 14c-1).

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8/16 Beat 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8/16 Beat 2	CC#0	CC#32	PC	Ballad
1	0	0	0	Soft Beat	0	1	0	Guitar Bld1	0	2	0	Groove Bld
2			1	Pop Beat			1	Guitar Bld2			1	Diva
3			2	Stndrd8Beat			2	8Bt Analog1			2	Rock Ballad
4			3	Unplug8Bt 1			3	Analogyst			3	Folk Ballad
5			4	Love 8 Beat			4	8Bt Analog2			4	PopBallad 2
6			5	Half Beat			5	Trendy Beat			5	HalfTimeBld
7			6	UK 8 Beat			6	Slow Ballad			6	Country Bld
8			7	8BeatGroove			7	6Strings Bt			7	4/4 Ballad
9			8	UK RnB			8	Std16Beat 1			8	Love Ballad
10			9	PopBallad 1			9	Std16Beat 2			9	NaturalBeat
11			10	HipHop Beat			10	Unpl.16Beat			10	Celtic Bld
12			11	LightRock 1			11	Pop 16Beat1			11	16BtAnalog1
13			12	LightRock 2			12	Pop 16Beat2			12	Color Beat
14			13	Miami Beat			13	Cinema Bld			13	PopBallad 3
15			14	ClassicBeat			14	Windy Beat			14	8Bt Analog3
16			15	Unplug8Bt 2			15	Home Beat			15	16BtAnalog2
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Ballroom	CC#0	CC#32	PC	Bank: Dance	CC#0	CC#32	PC	Bank: Rock
1	0	3	0	Slow Pop	0	4	0	HouseGarage	0	5	0	Open Rock 1
2			1	Slow Rock 1			1	House			1	Open Rock 2
3			2	Slow Rock 2			2	Dream			2	Pop Rock
4			3	Unpl.SlRock			3	Techno			3	Fire Rock
5			4	BigBnd Fox1			4	Underground			4	Hard Rock
6			5	Slow Waltz1			5	Progressive			5	Heavy Rock
7			6	Slow Waltz2			6	Jungle			6	RockShuffle
8			7	Foxtrot 1			7	Rap			7	Rock Ballad
9			8	BigBnd Fox2			8	Hip Hop			8	Half Time
10			9	Slow Fox			9	Disco 70			9	Rock 6/8
11			10	Foxtrot 2			10	80's Dance			10	Abbey Road
12			11	Operetta			11	Love Disco			11	Surf Rock
13			12	BigBnd Fox3			12	Disco Party			12	Pop Shuffle
14			13	Charleston			13	Disco Funky			13	BluesShuffl
15			14	Quick Step			14	Disco Gully			14	60's Rock
16			15	New Jive			15	Twist			15	Rock & Roll
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Soul & Funk	CC#0	CC#32	PC	Bank: World 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: World 2
1	0	6	0	Rubber Funk	0	7	0	OberkrWaltz	0	8	0	Bluegrass
2			1	Groove Funk			1	OberkrPolka			1	Country 8Bt
3			2	Acid Jazz			2	Bavar.Pop1			2	Country16Bt
4			3	Double Beat			3	Bavar.Pop 2			3	CountryBeat
5			4	Groove			4	Party Polka			4	Mod.Country
6			5	Jazz Funk			5	Pop Polka			5	CntryBoogie
7			6	Al Swing			6	Flipper 6/8			6	CountryShf1
8			7	HipHop Funk			7	Flipper 4/4			7	CountryShf2
9			8	HipHop Soul			8	Schlager 1			8	Country Bld
10			9	MotownShuffl			9	Schlager 2			9	Country 3/4
11			10	PopBallad 4			10	Schlager 3			10	Orleans
12			11	RhythmBlues			11	Schlager 4			11	Jig
13			12	Soul			12	PopSchlager			12	CelticDream
14			13	Memphis			13	Trucker			13	Norteno
15			14	Motown			14	Cajun			14	Quebradita
16			15	Gospel			15	Zydeco			15	Tejano

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct FD Page 1-2	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct FD Page 3-4	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct FD Page 5-6
1	0	29	0-15	*.SET	0	30	0-15	*.SET	0	31	0-15	*.SET
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Card Page 1-2	CC#0	CC#32	PC	Bank: Card Page 3-4	CC#0	CC#32	PC	Bank: Card Page 5-6
1	0	32	0-15	AUTOLOAD.SET USER01	0	33	0-15	AUTOLOAD.SET USER02	0	34	0-15	AUTOLOAD.SET USER03
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												

ELEMENTE DE STYLE

Nota: Puteti de departe selecta diferite elemente pentru Style Elements pe un Pa80, tiritandu-i mesajele Program Change prin canalul Control (vezi “New Control channel on the MIDI IN” la pag 14c-1).

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Var.1	81	Var.2	82	Var.3	83	Var.4	84	Intro 1
85	Intro 2	86	Fill 1	87	Fill 2	88	Ending 1	89	Ending 2
90	Break/Count IN	91	Fade IN/OUT	92	Memory	93	Bass Inversion	94	Manual Bass
95	Tempo Lock	96	Single Touch	97	Style Change				

SINGLE TOUCH SETTINGS (STS)

Nota: Puteti de departe selecta Single Touch Settings (STS) pe Pa80, trimitand-i Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) si mesajele Program Change prin canalul Control (vedeti “New Control channel on the MIDI IN” la pag 14c-1). Daca un Style este deja selectat, doar trimiteti mesajul Program Change.

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
The same as the Style to which the STS pertains		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	66	STS 4

PERFORMANCES

Toate Performances sunt user-editabile. Folositi urmatorul tabel ca model pentru listele Performance.

Nota: Puteti de departe selecta Performances pe Pa80, trimitandu-i Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) si mesajele Pro-gram Change prin canalul Control (vedeti pag 16-4).

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 2	CC#0	CC#32	PC	Bank: 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: 4
1	1	0	0		1	1	0		1	2	0		1	3	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
CC#0	CC#32	PC	Bank: 5	CC#0	CC#32	PC	Bank: 6	CC#0	CC#32	PC	Bank: 7	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8	
1	1	4	0		1	5	0		1	6	0		1	7	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
CC#0	CC#32	PC	Bank: 9	CC#0	CC#32	PC	Bank: 10	CC#0	CC#32	PC	Bank: 11	CC#0	CC#32	PC	Bank: 12	
1	1	8	0		1	9	0		1	10	0		1	11	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
CC#0	CC#32	PC	Bank: 13	CC#0	CC#32	PC	Bank: 14	CC#0	CC#32	PC	Bank: 15	CC#0	CC#32	PC	Bank: 16	
1	1	12	0		1	13	0		1	14	0		1	15	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
CC#0	CC#32	PC	Bank: 17	CC#0	CC#32	PC	Bank: 18	CC#0	CC#32	PC	Bank: 19	CC#0	CC#32	PC	Bank: 20	
1	1	16	0		1	17	0		1	18	0		1	19	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	

LISTA FUNTIILOR ATRIBUITE PADURILOR

Puteti atribui urmatoarele functii Padurilor, folosindu-le ca switch controls (comutatoare).

Function	Meaning
StyleUp	Selects the next Style
StyleDown	Selects the previous Style
PerfUp	Selects the next Performance
PerfDown	Selects the previous Performance
ProgUp	Selects the next Program
ProgDown	Selects the previous Program
PunchI/O	Turns the Punch Recording on/off
FxA Mute	Mute of the Internal FX A
FxB Mute	Mute of the Internal FX B
FxC Mute	Mute of the Internal FX C
FxD Mute	Mute of the Internal FX D
Fx Mute	Mute of all Internal FXs
Upp1Mute	Mute of the Upper 1 track
Upp2Mute	Mute of the Upper 2 track
Upp3Mute	Mute of the Upper 3 track
Low Mute	Mute of the Lower track
DrumMute	Mute of the Drum track
PercMute	Mute of the Percussion track

Function	Meaning
BassMute	Mute of the Bass track
Acc1Mute	Mute of the Acc1 track
Acc2Mute	Mute of the Acc2 track
Acc3Mute	Mute of the Acc3 track
Acc4Mute	Mute of the Acc4 track
Acc5Mute	Mute of the Acc5 track
Acc Mute	Mute of all Acc tracks
Mel.Mute	Mute of the Song's track 4 (usually, the Melody track)
Drum&Bas	Mute of all tracks, apart for track 2 (usually Bass) and 10 (usually Drum)
Mic Mute	Mute of the Audio Inputs
QuarterT	Quarter Tone on/off
Fx CC12	Standard FX controllers
Fx CC13	
V/Gt Sw1	Switches assigned to a couple parameters of the of the VHG1 optional board
V/Gt Sw2	
IntFxSw1	Switches assigned to a couple parameters of the of the Internal FX
IntFxSw2	

AC. KORG PA80 SISTEMUL DE OPERARE 3.02

Cum se incarca noul sistem de operare

Pentru incarcarea noului sistem de operare, revedeti paginile 1-2 din Manual. Puteti descarca noul sistem de operare pe site www.korgpa.com.

Unele instrumente pot fi corespunzatoare cu noul sistem de operare. Numarul versiunii noului sistem apare afisat pe display in timpul pornirii. Pentru a vedea numarul versiunii dupa pornire, tineti butonul SHIFT apasat, si apasati ENTER si EXIT simultan. Numarul sistemului de operare va fi afisat pe display. Apasati EXIT pentru a inchide fereastra cu mesajul.

Caracteristicile adaugate inaintea versiunii 3.02

Pentru a cunoaste ce a fost adaugat in versiunile anterioare 1.02, 1.5, 2.0, si 3.0, revedeti manualele "Korg Pa80 Sistemul de Operare versiunea 2.0" si "Korg Pa80 Sistemul de Operare versiunea 3.0" disponibile pe site-ul www.korgpa.com. Un manual complet pentru versiunea 3.0, este disponibil pe acelasi site.

Scanare "Ful Acord" in timpul "Splitarii" (divizarii)

Puteti folosi de acum modul "Full Chord Scanning" in timp ce modul "Split Keyboard Mode" este selectat. In acest fel, acordurile pot fi recunoscute pe intreaga claviatura, chiar daca claviatura este divizata intre sunetele Upper si Lower.

Volumul pentru track-ul "BASS" va fi automat pus pe nivel maxim

De acum, cand apasati butonul MANUAL BASS in modul Style Play, volumul track-ului Bass este automat pus la volum maxim.

Volumul va reveni automat la valoarea initiala in momentul cand butonul MANUAL BASS, este dezactivat.

Parametrul pentru 'PROGRAM' setat automat pe "ON"

Parametrul "Prog (Program)" (Style Play mode, pagina 21) va fi de acum setat automat pe "On", de fiecare data ce stabiliti un Program (sunet) pentru oricare din track-urile unui STIL, chiar de la panou de comenzi cat si prin MIDI. Revedeti Manualul de Utilizare, pentru mai multe informatii despre acest parametru.

Functia "INPUT QUANTIZE" pe track-ul Acord

Acum, cu functia "Input Quantize" (modul Backing Sequence, la pagina Realtime Recording, parametrul "Resol (Resolution)" va fi de asemenea cuantizat la track-ul Acord. In trecut numai track-ul RT/Pad, era cuantizat in timpul inregistrarii.

Noua functie optionala pentru TRANSPOZITIE

Au fost adaugate mai multe optiuni parametrului "Style/Realtime" (in modul "Global", la pagina Master Transpose).

Style/Realtime

Aceasta functie permite sa stabiliti urmatoarele caracteristici pentru Master Transpose, in track-urile pentru Style si Realtime (Keyboard) Off. Nici o "Master Transpozitie" nu este aplicata catre track-urile pentru Style si Realtime.

Sync Modul Sync (acesta este la fel ca pentru vechea optiune "On"). Cand apasati oricare dintre butoanele TRANSPOSE [] sau [] noua setare pentru transpozitie nu va avea efect pana cand prima masura a urmatoarei masur, va fi intalnita. Track-urile Realtime vor rula in timp ce transpozitia va fi oprita.

RTIME Modul Realtime. Cand apasati oricare dintre butoanele TRANSPOSE [] sau [], noua setare pentru transpo- va aparea cand urmatoarea nota este cantata pentru oricare dintre track-urile Style si Realtime individual. (Nota sau notele care ruleaza pentru track-urile Realtime vor fi oprite cand apasati butonul TRANSPOSE) Urmatoarea nota sau acord pe care o prindeti va fi auzita cu o noua setare pentru transpozitie. (Nota care este cantata in track-ul Real time anterior unui acord nou, va fi repusa de track-ul Realtime in noul acord, in timp ce Stil-ul va continua sa ruleze in vechiul acord; pana ce un nou acord va fi introdus).

