

AB. KORG PA80 BETRIEBSSYSTEM VERSION 3.0

LADEN DES NEUEN BETRIEBSSYSTEMS

Zum Laden des neuen Betriebssystems sehen Sie bitte auf Seite 1-2 der Bedienungsanleitung nach. Sie können das Betriebssystem aus dem Internet herunterladen. Gehen Sie dazu auf die Webseite www.korgpa.com.

Einige Instrumente sind möglicherweise bereits mit dem neuen Betriebssystem ausgestattet. Die jeweils installierte Betriebssystemversion wird während des Startvorgangs auf dem Display angezeigt. Wenn Sie die Betriebssystemnummer nach dem Starten des Instruments anzeigen lassen wollen, halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig den ENTER Taster und den EXIT Taster. Daraufhin erscheint die Betriebssystemnummer auf dem Display. Zum Schließen des Fensters drücken Sie erneut EXIT.

NEUE FUNKTIONEN DER VERSION 3.0

Die neue Betriebssystemversion umfasst folgende zusätzliche Funktionen:

Funktion	siehe Seite
Verschiedene neue Funktionen	
Zehn zusätzliche Performance Bänke	Bb-3
Solo Modus	Bb-3
Kurzbefehl zur Anzeige der Originalbank für Styles, Performances oder Programs	Bb-3
Anzeige der selektierten Option in jedem beliebigen Auswahlfenster	Bb-3
Alternative Methode zur Seitenselektion	Bb-3
Kurzbefehl zum Weiterspringen in die nächste/vorhergehende alphabetische Sektion der Liste	Bb-3
Erweiterung der Stepgröße beim Durchblättern mit dem Rad	Bb-3
Neuer Funktionsname	Bb-3
Anzeige des Notenwertes in Form von Notenzeichnungen	Bb-4
Style Play Betriebsmodus	
Blinkender Pfeil und Rahmen zur Anzeige des selektierten Style	9d-5
Expression Steuerung bei den RT Spuren	9d-5
Ensemble "Dual" Option	9d-5
Fill to Variation 1, 2, 3, 4	9d-5
Zusatzfunktionen bei den Pads	9d-5
Master Transpose in Performances oder Style Performances speichern	9d-6
Master Transpose Lock	9d-6
Start/Stop durch Anschlagstärke auslösen	9d-6
Write Global Fenster durch Drücken des WRITE Tasters öffnen, wenn die Preference Seite aufgerufen wurde	9d-6
Style Record Modus	
Geänderte Hauptseite	9e-7

Funktion	siehe Seite
Step Aufnahmeverfahren	9e-7
Geändertes Menü	9e-10
Event Edit	9e-10
Importieren von Patterns, die mit dem Time-Slice-Verfahren erstellt wurden	9e-14
Song Play Betriebsmodus	
Getrennte Arbeitsverzeichnisse für jeden Sequenzer	10c-15
Von beiden Sequenzern gleichzeitig erzeugte Harmonienoten	10c-15
Seq 1/2 Einstellung	10c-15
Write Global Fenster durch Drücken des WRITE Tasters öffnen, wenn die Preference Seite aufgerufen wurde	10c-15
Backing Sequence Betriebsmodus	
Realtime Aufnahme durch Drücken des START/STOP Tasters starten	11c-17
Song Betriebsmodus	
Play/Mute Statuts wird mit dem Song gespeichert	12c-19
Master Transpose wird mit dem Song gespeichert (als SysEx Daten)	12c-19
Spur schnell löschen	12c-19
Step Record Verfahren	12c-19
Geändertes Menü	12c-21
Event Edit	12c-21
Program Betriebsmodus	
Sampling und Time Slicing Funktionen	13b-25
Global Edit Umgebung	
Neue Funktionen, die den Pedalen zugewiesen wurden	14c-37
Neuer Control Kanal auf dem MIDI IN für Style und Performance Auswahlfunktionen	14c-37
Neue Sequenzer- und Akkord-Kanäle auf dem MIDI OUT	14c-37
Disk Edit Umgebung	
Überschreiben der FMC-Karte möglich	15c-39
Festplatten mit größerem Umfang möglich	15c-39
Anzeige der Datei- und Verzeichnisgröße	15c-39
Fast FD Format	15c-40
FMC-Kartenformat	15c-40
Selbstformatierung während des Kopierens des Betriebssystems oder des vorläufigen Ladens von Daten	15c-40
Seite zum Kopieren der FMC-Karte	15c-40
Seite zum Wiederherstellen der Daten der FMC-Karte	15c-40
Neue Fehlermeldung während des Restore Vorgangs	15c-42
FMC-Karten-Schutzfunktion	15c-42

VOR VERSION 3.0 HINZUGEFÜGTE FUNKTIONEN

Bezüglich der Funktionen, die bei den Betriebssystemversionen 1.02, 1.5 und 2.0 ergänzt wurden, sehen Sie bitte in der Bedienungsanleitung "Korg Pa80 Operating System Release 2.0" nach, die Sie im Internet auf der Seite www.korgpa.com finden.

NEUE GLOBAL EINSTELLUNGEN

Diese neue Version des Betriebssystems umfasst zahlreiche neue Einstellungen, die im Global gespeichert werden müssen. Wir empfehlen, Ihre Global Einstellungen neu zu programmieren (insbesondere die Pedaleinstellungen) und das Global dann erneut abzuspeichern (siehe "Das Write Fenster" auf Seite 14-1 der Bedienungsanleitung).

© 2001 - Korg Italy SpA

BB. VERSCHIEDENE NEUE FUNKTIONEN

ZEHN ZUSÄTZLICHE PERFORMANCE BÄNKE

Es wurden zehn weitere Performance Bänke hinzugefügt, so dass nun insgesamt 20 Performance Bänke zur Verfügung stehen. Performance Bänke werden wie folgt selektiert.

1. Drücken Sie den PERFORM. Taster der PROGRAM/PERFORMANCE Sektion.
2. Selektieren Sie die ersten zehn Bänke (1-10, obere LED ein) oder die zweiten zehn Bänke (11-20, untere LED ein) mit dem äußersten linken Taster der PROGRAM/PERFORMANCE Sektion.
3. Drücken Sie einen der Taster 1-0, um die gewünschte Performance Bank zu selektieren.

SOLO MODUS

Wenn Sie sich im Style Play, Song Play oder Song Modus befinden, können Sie eine der Spuren auf solo stellen. Dazu brauchen Sie nur den SHIFT Taster gedrückt zu halten und beide VOLUME/VALUE Taster der Spur zu drücken, die solo spielen soll.

Zum Verlassen des Solo Modus halten Sie erneut den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig beide VOLUME/VALUE Taster der auf solo gestellten Spur.

KURZBEFEHL ZUR ANZEIGE DER ORIGINAL BANK FÜR STYLES, PERFORMANCES ODER PROGRAMS

Sie können sich jetzt auf einfache Weise die Originalbank anzeigen lassen, in der ein Style, eine Performance oder ein Program enthalten ist. Halten Sie dazu einfach den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie dann den äußersten linken Taster der STYLE oder der PROGRAM/PERFORMANCE Sektion. Daraufhin öffnet sich ein Fenster mit dem Namen der Originalbank.

Lassen Sie den SHIFT Taster los, so dass sich das Fenster wieder schließt.

ANZEIGE DER SELEKTIERTEN OPTION IN JEDEM BELIEBIGEN SELEKTIERTEN FENSTER

Wenn Sie eine Liste von Styles, Performances oder Programs aufgerufen haben, wird die jeweils selektierte Option durch einen blinkenden Pfeil und einen Rahmen angezeigt, auf den der Pfeil gerichtet ist.

ALTERNATIVE METHODE ZUR SEITEN SELEKTION

Sie können die Style-, Performance- oder Program-Bank-Taster nun mehrmals hintereinander drücken, wobei Sie nach der letzten Option automatisch wieder zur ersten übergehen. Selbstverständlich kann die Auswahl auch mit den PAGE Tastern vorgenommen werden.

KURZBEFEHL ZUM WEITERSPRINGEN IN DIE NÄCHSTE / VORHERGEHENDE ALPHABETISCHE SEKTION DER LISTE

Wenn Sie eine Liste aufgerufen haben, benutzen Sie die Kombination SHIFT+Up/Down-Pfeiltaster, um zur nächsten oder vorhergehenden alphabetischen Sektion überzugehen.

ERWEITERUNG DER STEPGRÖSSE BEIM DURCHBLÄTTERN MIT DEM RAD

Das Rad jetzt hat beim Schnelldurchlauf von Listen mit Daten oder Parameterwerten eine größere Schrittweite.

NEUER FUNKTIONSNAME

Der "121 Res All" (Reset All) MIDI Controller wurde in "121 Res Ctl" (Reset All Controllers") umbenannt. Weitere Informationen finden Sie unter "MIDI Controllers" auf Seite 20-1 der Bedienungsanleitung.

ANZEIGE DER PROGRAM CHANGE NUMMERN IN SPUREN, DIE AUF EXTERNAL EINGESTELLT SIND

Wenn eine Spur auf “External” gestellt wurde, wird ein String der übertragenen Control Change und Program Change Daten anstelle des der Spur zugewiesenen Program Namens übertragen. Im folgenden Beispiel steht **CC#0** für Control Change 0 (Bank Select MSB) und **CC#32** für Control Change 32 (Bank Select LSB), **PC** steht für Program Change.

121- 3- 0

CC#0 CC#32 PC

Bitte fügen Sie diese Informationen bei den nachfolgend aufgeführten Seiten in der Originalausgabe der Version 1.0 der Bedienungsanleitung ein.


Modus	Seitenname im Pa80	Seite #
Style Play	Seite 15 - Spur: Internal/External	9-9
Song Play	Seite 8 - Spur: Internal/External	10-10
Song	Seite 16 - Spur: Internal/External	12-10


ANZEIGE DES NOTENWERTES IN FORM VON NOTENZEICHNUNGEN


Alle Notenwerte werden nun nicht mehr als Fraktionen sondern als Notenzeichnungen angezeigt. Daraus ergeben sich folgende Änderungen auf den nachstehend aufgeführten Seiten der Bedienungsanleitung der Versionen 1.0 und 2.0:


Funktion	Display Seite	Seite #
Bedienungsanleitung Version 1.0		
Res (Auflösung)	Groove Quantisierung	10-2
Resol (Auflösung)	Backing Sequence-Aufnahme	11-3
Bedienungsanleitung Version 2.0		
Resol (Auflösung)	Style Record-Hauptseite	9b-5
Resol (Auflösung)	Style Record-Seite 1 (Edit: Quantisierung)	9b-7
Resol (Auflösung)	Song Record-Hauptseite	12b-3
Resol (Auflösung)	Song-Seite 17 (Edit: Quantisierung)	12b-5


Auf der folgenden Seite sind die früheren numerischen Werte angegeben, die durch Notenwerte ersetzt wurden:


1/4 = 


1/6 = 

1/8 = 

1/12 = 

1/16 = 

1/24 = 

1/32 = 

9D. STYLE PLAY BETRIEBSMODUS (ERGÄNZUNG)

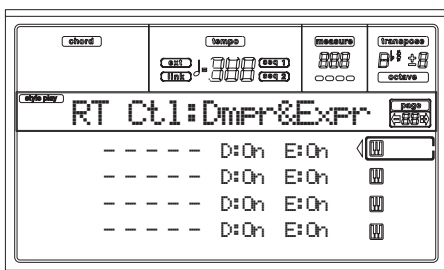
Hier wurden einige neue Funktionen hinzugefügt. Bitte legen Sie die nachfolgenden Anleitungen in das Kapitel "Style Play Betriebsmodus" ein.

BLINKENDER PFEIL UND RAHMEN ZUR ANZEIGE DES SELEKTIERTEN STYLE

Nach Selektion eines Style wird dieser durch einen blinkenden Pfeil und einen Rahmen hervorgehoben, bis er zu spielen beginnt.

EXPRESSION-STEUERUNG BEI DEN REALTIME SPUREN

Auf Seite 16 wurde ein neuer Expression-Parameter eingefügt, der jetzt "RT Ctl: Dmpr&Expr" genannt wird.



D (Damper) ▶PERF ▶STS

Der Damper Parameter wurde in "D" umbenannt.

E (Expression) ▶PERF ▶STS

Mit diesem Parameter können Sie den Expression-Regler einer jeden Realtime Spur individuell ein- oder ausschalten. Der Expression-Regler ist relativer Pegelregler, der stets vom Lautstärkewert der Spur abzuziehen ist.

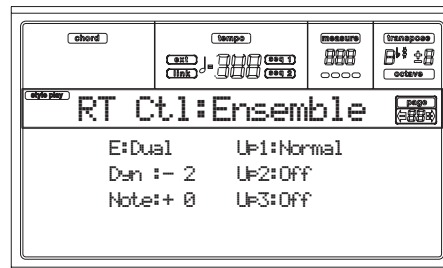
Nehmen wir beispielsweise an, Sie haben der Spur Upper 1 einen Klavierklang und Upper 2 einen Streicherklang zugewiesen. Wenn Sie den Expression-Regler bei Upper 2 einschalten und bei Upper 1 ausschalten, können Sie die Streicherlautstärke mit dem Pedal verändern, während die Klavierlautstärke unverändert bleibt.

Um ein Pedal oder einen zuweisbaren Schieberegler für die Expression-Steuerung zu programmieren, sehen Sie bitte auf "Seite 4 - Assignable Pedal/Footswitch, Assignable Slider, EC5" des Global Modus nach. Sie können diese Funktion nur einem Lautstärkepedal, nicht jedoch einem Schalterpedal zuweisen. Weisen Sie die Option "KB Expression" dem Pedal des zuweisbaren Schiebereglers zu und drücken Sie dann WRITE, um die Einstellung im Global zu speichern.

Anmerkung: Da die Realtime Spuren auch im Song Play Modus verwendet werden können, funktioniert dieser neue Parameter auch im Song Play und Backing Sequence Modus.

ENSEMBLE "DUAL" OPTION

Die Ensemble Funktion wurde mit der neuen "Dual" Option ergänzt. Siehe hierzu "Seite 19 - R.T. Controls: Ensemble" im Style Play Modus.



Dual

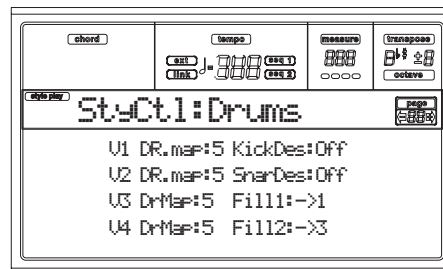
▶PERF ▶STS

Diese Option fügt der Melodie eine zweite Note in einem festen Intervall hinzu, das mit dem "Note" Parameter eingestellt wird.

-24...+24 Transponierung (in Halbtönen) der Harmonie-
note bezogen auf die Originalnote.

FILL TO VARIATION 1, 2, 3, 4

Bei den Fill Parametern wurden neue "Fill to Variation" Funktionen hinzugefügt. Siehe hierzu "Seite 20 - StyCtl: Drums".



Fill1/2

▶PERF ▶STYLE

Den Tastern FILL 1 und FILL 2 können vier neue Funktionen zugewiesen werden. "Fill to Variation" (->1, ->2, ->3, ->4) selektiert automatisch eine der vier verfügbaren Style Variationen am Ende des Fill.

->1...->4 Am Ende des Fill selektierte Variation.

ZUSATZFUNKTIONEN BEI DEN PADS

Pads

▶PERF ▶STS

Die Pads können nun nicht nur zum Spielen von Sounds, sondern wie ein Fußschalter auch zum Auslösen von Funktionen verwendet werden. Eine Liste dieser Funktionen finden Sie unter "Liste der den Pads zuweisbaren Funktionen" auf Seite Cb-47.

Weitere Informationen bezüglich der Pad-Zuweisungen siehe "Seite 23 - Input/Pad: Pads".

Anmerkung: Pads können auch im Song Play Modus verwendet und im Backing Sequence Modus aufgenommen werden.

MASTER TRANSPOSE IN PERFORMANCES ODER STYLE PERFORMANCES SPEICHERN

Master Transpose

►PERF ►STYLE

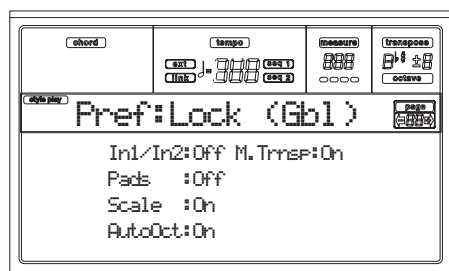
Wenn Sie den WRITE Taster drücken, um die aktuelle Performance oder Style Performance zu speichern, wird der selektierte Master Transpose Wert zusammen mit den übrigen Daten gespeichert.

Weitere Informationen bezüglich des Master Transpose finden Sie auf "Seite 2 - Master Transpose" in der Global Edit Umgebung oder unter dem Stichwort "TRANPOSE" auf Seite 3-8 in der Bedienungsanleitung.

Anmerkung: Um zu vermeiden, dass das Master Transpose beim Selektieren eines Style oder einer Performance geändert wird, muss der Master Transpose Lock Parameter in der Standardeinstellung auf On gestellt werden (siehe nachstehendes Kapitel "Master Transpose Lock").

MASTER TRANSPOSE LOCK

Auf Seite "Seite 24 - Pref: Lock (Gbl)" des Style Play Modus wurde die neue "Master Transpose Lock" Funktion hinzugefügt.



M.Trnsp (Master Transpose)

►GBL

Beim Starten der Betriebssystemversion 3.0 wird der Master Transpose Wert in der Performance oder in der Style Performance gespeichert. Um zu vermeiden, dass das Master Transpose beim Selektieren eines Style oder einer Performance geändert wird, sollte die Blockierfunktion eingeschaltet sein (On).

On (Default) Die Blockierfunktion ist eingeschaltet. Beim Selektieren eines Style oder einer Per-

formance ändert sich das Master Transpose nicht.

Off

Die Blockierfunktion ist ausgeschaltet. Beim Selektieren eines Style oder einer Performance ändert sich möglicherweise der Master Transpose Wert, je nach den in der Performance oder der Style Performance gespeicherten Daten.

Anmerkung: Drücken Sie nach Ändern dieser Einstellung den WRITE Taster, um sie im Global zu speichern.

START/STOP DURCH ANSCHLAGSTÄRKE AUSLÖSEN

Velocity Ctl (Velocity Control)

►GBL

Sie können den Style starten oder stoppen, indem Sie die Tasten stärker oder leichter anschlagen. Hierzu brauchen Sie nur dem Velocity Control Parameter auf "Seite 25 - Pref: Ctrl (Gbl)" des Style Play Modus die Start/Stop Funktion zuzuweisen.



Anmerkung: Drücken Sie nach Ändern dieser Einstellung den WRITE Taster, um sie im Global zu speichern.

WRITE GLOBAL FENSTER DURCH DRÜCKEN DES WRITE TASTERS ÖFFNEN WENN PREFERENCE SEITE AUFRUFEN WURDE

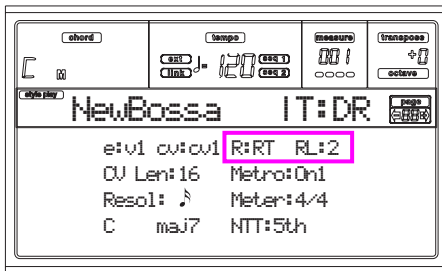
Wenn Sie eine der Preference Seiten (Seiten 24 und 25) aufrufen haben, können Sie durch Drücken des WRITE Tasters das Write Global Fenster öffnen. Weitere Informationen über dieses Fenster finden Sie im Kapitel "Das Write Fenster" auf Seite 14-1 der Bedienungsanleitung.

9E. STYLE RECORD MODUS (ERGÄNZUNG)

Hier wurden einige neue Funktionen hinzugefügt. Bitte legen Sie die nachfolgenden Anleitungen in das Kapitel "Style Record Modus" ein.

GEÄNDERTE HAUPTSEITE

Die Hauptseite des Style Record Modus wurde leicht geändert, da sie mit der neuen Option Step Record versehen wurde.



R (Recording mode)

Mit diesem Parameter können Sie zwischen dem Realtime und dem Step Aufnahmefokus wählen. Benutzen Sie einen der E VOLUME/VALUE Taster und den F3 Funktionstaster zur Selektion dieses Parameters. Ändern Sie seinen Status mit den E VOLUME/VALUE Tastern oder den TEMPO/VALUE Reglern.

RT Realtime. Entspricht dem bisherigen Aufnahmefokus (weitere Informationen finden Sie im Kapitel "Style Record Modus" der Version 2.0 der Bedienungsanleitung).

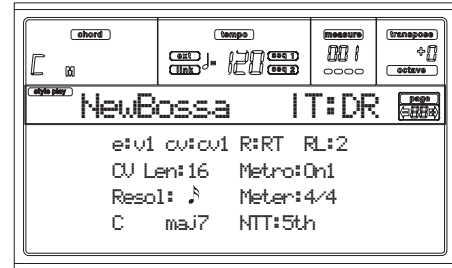
Stp Step Record. Mit dieser Methode können Sie die Events einzeln einfügen. Weitere Informationen finden Sie nachstehend im Abschnitt "Step Aufnahmefokus".

STEP AUFNAHMEVERFAHREN

Mit dem Step Record können Sie einen neuen Style schreiben, indem Sie einzelne Noten oder Akkorde in jede Spur eingeben. Dieses Verfahren ist sehr praktisch, wenn eine bereits existierende Partitur übertragen werden soll oder eine größere Detailgenauigkeit gewünscht wird. Das Step Record Verfahren eignet sich insbesondere zur Kreation von Schlagzeug- und Perkussionsspuren.

1. Gehen Sie auf die Hauptseite des Style Play Modus und drücken Sie RECORD, um den Style Record Modus aufzurufen.
2. Sie werden aufgefordert, entweder den aktuellen Style oder einen neuen Style zu selektieren. Nachdem Sie die

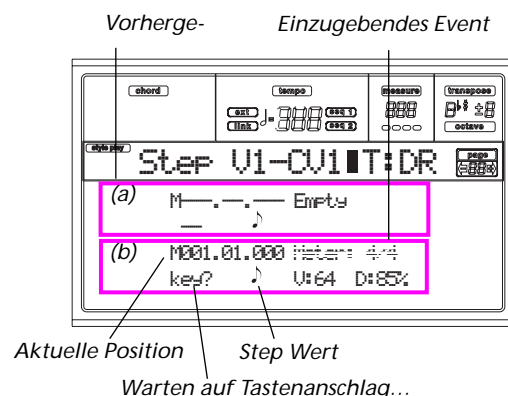
gewünschte Option selektiert haben, erscheint die Hauptseite des Style Record Modus.



3. Benutzen Sie den A VOLUME/VALUE Taster und die Funktionstaster F1 und F2, um die Parameter E (Style Element) und CV (Chord Variation) zu selektieren.
Anmerkung: Weitere Information über Style Elemente und Akkordvariationen sowie über den Aufbau der Styles im allgemeinen finden Sie auf Seite 9b-1 in der Version 2.0 der Bedienungsanleitung.
4. Benutzen Sie den Parameter RL (Recording Length), um die Länge (in Takt) des mittels Step Record einzufügenden Patterns einzugeben. Selektieren Sie diesen Parameter mit den E VOLUME/VALUE Tastern und dem Funktionstaster F4. Benutzen Sie den TEMPO/VALUE Regler, um den Wert einzustellen.
5. Benutzen Sie den Metrum-Parameter, um das Metrum des Styles einzustellen. Sie können diesen Parameter allerdings nur dann editieren, wenn Sie die Option "New Style" beim Aufrufen des Record Modus gewählt haben.
6. Auf der Hauptseite des Style Record Modus drücken Sie einen der E VOLUME/VALUE Taster, um den Parameter "R" zu selektieren. Benutzen Sie dieselben Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um das "Stp" Aufnahmefokus zu wählen.

R:Stp

7. Drücken Sie START/STOP, so dass die LED des Tasters sich einschaltet und die Step Record Seite aufgerufen wird. (Weitere Informationen über die einzelnen Parameter dieser Seite finden Sie auf der "Step Record Seite" auf Seite 9e-9).



Die beiden ersten Zeilen (a) zeigen die zuletzt eingegebenen Events. Die beiden nächsten Zeilen (b) zeigen die derzeit editierten, noch einzufügenden Events.

Das "Empty" Event dient zur Markierung des Pattern, wenn noch keine Events eingefügt wurden. Beim Aufnahmebeginn wird das Empty-Event automatisch eingefügt und wieder entfernt, sobald ein Event eingefügt wird.

8. Der Parameter "Maaa.bb.ccc" in (b) gibt die aktuelle Position an. An dieser Stelle wird das Notenevent eingefügt.

• Wenn Sie an dieser Stelle keine Note einfügen, geben Sie stattdessen eine Pause ein, wie in Punkt 10 erläutert ist.

• Um zum nächsten Takt überzugehen und die restlichen Viertelnoten mit Pausen aufzufüllen, drücken Sie den >> Taster.

9. Die Step-Größe kann mit den NOTE VALUE Tastern im linken unteren Bereich des Bedienfeldes geändert werden.



10. Geben Sie an der aktuellen Position eine Note, eine Pause oder einen Akkord ein.

• Zum Eingeben einer einzelnen Note können Sie diese einfach auf der Tastatur spielen. Die eingegebene Notenlänge passt sich der Step-Länge an. Sie können die Anschlagsdynamik und Dauer der Note durch Editieren der Parameter V (Velocity) und D (Duration). Siehe "V (Velocity)" und "D (Duration)" auf Seite 9e-10 einstellen.

• Zum Eingeben einer Pause drücken Sie einfach den REST Taster. Die Länge passt sich dem jeweiligen Step-Wert an.

• Um eine Bindung der einzugebenden Note an die vorhergehende Note herzustellen, drücken Sie den TIE Taster. Nun wird eine mit der vorhergehenden Note gebundene Note desselben Namens eingegeben. Sie brauchen die Note nicht nochmals auf der Tastatur zu spielen.

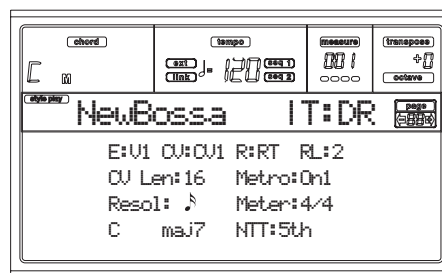
• Um einen Akkord oder eine Zweitstimme einzugeben, lesen Sie bitte nachstehend unter Punkt "Akkorde und Zweitstimmen" nach.

11. Nach Eingabe eines neuen Events können Sie durch Drücken des < Tasters zurückgehen. Damit werden die zuvor eingegebenen Events gelöscht und der Step wird wieder für die Editierung eingestellt.

12. Wenn das Ende des Pattern erreicht ist, wird das "End Loop" Event (Schleifenende) in den ersten beiden Displayzeilen (a) angezeigt und die Aufnahme beginnt erneut ab der Position "M001.01.000". Die am Ende eingegebenen Noten, die die Patternlänge überschreiten, werden entsprechend gekürzt, damit sie in die Gesamtlänge des Pattern passen.

Sie können nun fortfahren, indem Sie neue Events im Overdub-Verfahren eingeben (dabei werden die zuvor eingegebenen Events nicht gelöscht). Dies ist sehr praktisch bei der Aufnahme von Schlagzeug- oder Perkussionsspuren, wo Sie das Bass-Schlagzeug im ersten Zyklus, Snare-Drum im zweiten Zyklus und Hi-hat sowie Becken in den darauffolgenden Zyklen aufnehmen.

13. Wenn die Aufnahme abgeschlossen ist, drücken Sie START/STOP, so dass die LED sich ausschaltet. Daraufhin erscheint die Hauptseite des Style Record Modus.



Beim Aufrufen wird automatisch der "RT" Aufnahmemodus selektiert. Sie können nun START/STOP drücken, um sich den Style anzuhören. Drücken Sie erneut START/STOP, um die Wiedergabe zu beenden.

Um erneut den Step Record Modus aufzurufen, selektieren Sie "Stp" Aufnahmemodus und drücken Sie START/STOP.

14. Auf der Hauptseite des Style Record Modus drücken Sie RECORD, um den Aufnahmemodus zu verlassen. Nun werden Sie aufgefordert, dem neuen Style einen Namen zu geben und den Speicherplatz anzugeben, auf dem der Style gespeichert werden soll. Weitere Informationen bezüglich des Speicherns von Styles finden Sie unter "Das 'Write' Fenster" auf Seite 9b-2 in der Version 2.0 der Bedienungsanleitung.

Akkorde und Zweitstimmen

Beim Pa80 müssen nicht unbedingt Einzelnoten in einer Spur eingegeben werden. Es gibt verschiedene Verfahren, um Akkorde und Zweitstimmen einzugeben. Nachstehend werden einige davon beschrieben.

Eingabe eines Akkordes. Spielen Sie bei Erscheinen der Aufforderung "key?" auf dem Display einen Akkord statt einer Einzelnote. Der Name des Events entspricht dann der ersten Note des von Ihnen gespielten Akkordes, wobei der Notenname mit einem "..." markiert ist.

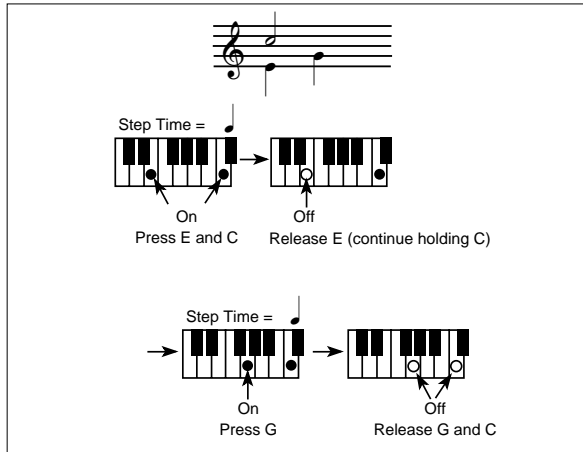
C4 ,... ♪ U:64 D:85%

Eingabe eines Akkordes mit Noten unterschiedlicher Anschlagsdynamikwerte. Sie können die obere oder untere Note des Akkordes beispielsweise lauter als die übrigen Noten spielen, um die wichtigste Note des Akkordes zu betonen. Bei einem Dreiklang-Akkord gehen Sie dazu wie folgt vor:

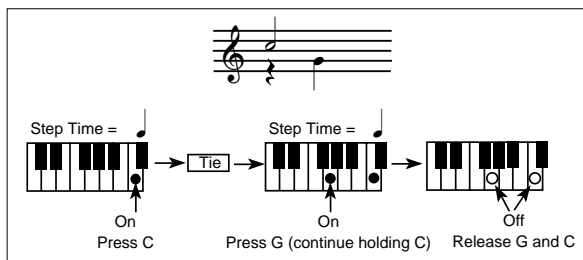
1. Editieren Sie den Anschlagsdynamikwert der ersten Note.
2. Schlagen Sie die erste Note an und halten Sie die Taste gedrückt.
3. Editieren Sie den Anschlagsdynamikwert der zweiten Note.
4. Schlagen Sie die zweite Note an und halten Sie die Taste gedrückt.
5. Editieren Sie den Anschlagsdynamikwert der dritten Note.
4. Schlagen Sie die dritte Note an und lassen Sie anschließend alle Tasten wieder los.

Eingabe einer Zweitstimme. Sie können Passagen eingeben, in denen eine Note gehalten wird, während eine andere Stimme sich frei bewegt.

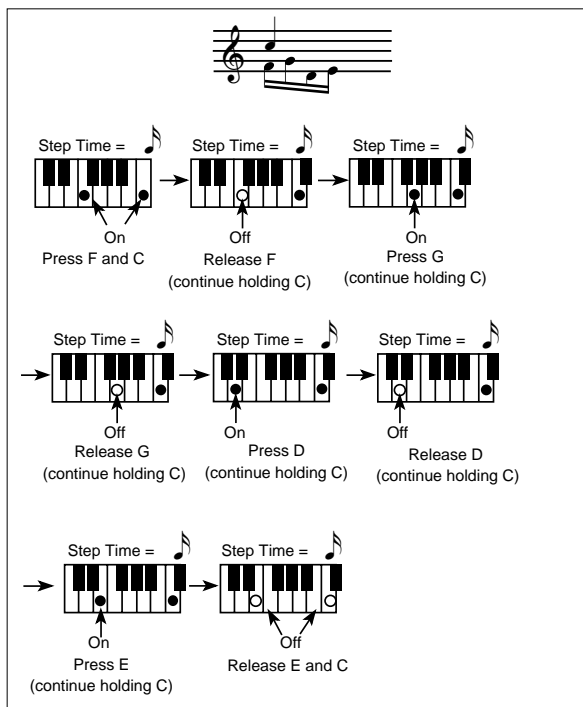
Beispiel 1:



Beispiel 2:



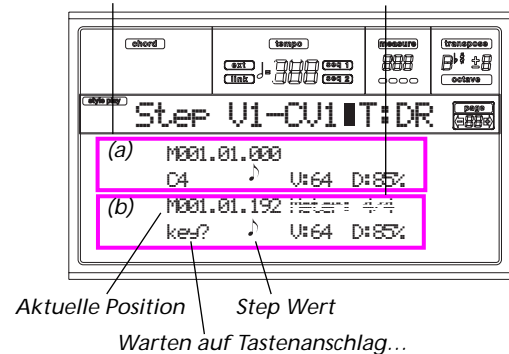
Beispiel 3:



STEP RECORD SEITE

Der Zugang zu dieser Seite erfolgt von der Hauptseite des Style Record Modus, indem Sie den "Stp" Aufnahmemodus (Parameter "R") selektieren und START/STOP drücken.

Vorhergehendes Event Einzugebendes Event



(a)

Zuvor eingegebenes Event. Sie können dieses Event löschen und erneut editieren, indem Sie den < Taster drücken.

(b)

Einzufügendes Event. Weitere Informationen zu den einzelnen Elementen dieses Abschnitts finden Sie in den nachstehenden Parametern.

M (Measure)

Hiermit wird die Position des einzufügenden Events angegeben (Note, Unterbrechung oder Akkord).

Meter

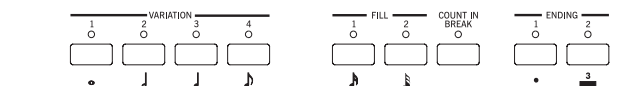
Metrum des aktuellen Taktes. Dieser Parameter kann nicht editiert werden. Sie können das Metrum auf der Hauptseite des Style Record Modus einstellen, bevor Sie die Aufnahme starten (weitere Informationen siehe Punkt 5 auf Seite 9e-7).

key?

Hiermit werden Sie aufgefordert, eine Note oder eine Akkord auf der Tastatur zu spielen, um ein Event im aktuellen Step einzugeben.

Step value

Länge des einzugebenden Events. Verwenden Sie die NOTE VALUE Taster im linken unteren Bereich des Bedienfeldes, um den Wert zu ändern.



Notenwert.

(.)

Erhöht die selektierte Note um die Hälfte ihres Wertes.

(3)

Ändert die selektierte Note in Triolen.

V (Velocity)

Stellen Sie diesen Parameter ein, bevor Sie eine Note oder einen Akkord eingeben. Damit wird die Anschlagstärke (d.h. der Velocity Wert) des einzugebenden Events festgelegt.

KBD

Tastatur. Sie können diesen Parameter durch vollständiges Drehen des Rades gegen den Uhrzeigersinn selektieren. Wenn diese Option selektiert ist, wird die Anschlagdynamik der gespielten Note erkannt und aufgenommen.

1...127

Anschlagdynamikwert. Das Event wird mit diesem Anschlagdynamikwert eingegeben, d.h.

die tatsächliche Anschlagsdynamik der auf der Tastatur gespielten Note wird nicht berücksichtigt.

D (Duration)

Relative Dauer der eingegebenen Note. Der Prozentwert bezieht sich stets auf den Stepwert.

50%	Staccato.
85%	normal gespielte Note.
100%	Legato.

Im Step Record Modus verwendete Taster

TIE Taster

Dient zum Binden der einzugebenden Note an die vorhergehende Note.

REST Taster

Dient zum Einfügen einer Pause

NOTE VALUE Taster

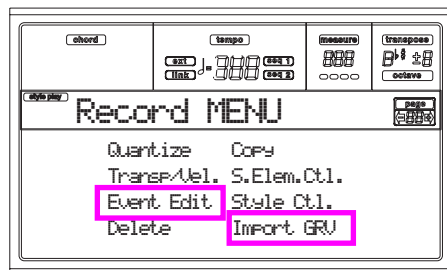
Dient zur Selektion des Notenwertes.

START/STOP Taster

Dient zum Verlassen des Step Record Modus.

GEÄNDERTES MENÜ

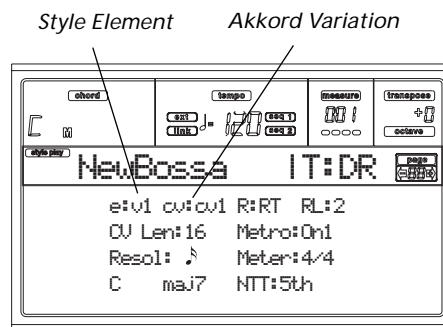
Diese Menü wurde geändert, da die neuen Sektionen Event Edit und Import GRV aufgenommen wurden. Einige Seiten wurden deshalb mit anderen Nummern versehen.



EVENT EDIT VERFAHREN

Auf der Event Edit Seite können Sie jedes einzelne MIDI Event des selektierten Style Elements editieren. So können Sie beispielsweise eine Note durch eine andere ersetzen oder ihre Anschlagsdynamik ändern. Nachstehend wird das allgemeine Event Editverfahren beschrieben.

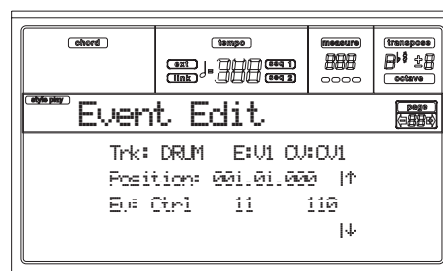
1. Selektieren Sie den zu editierenden Style und drücken Sie RECORD, um den Aufnahmemodus aufzurufen. Daraufhin schaltet sich die LED des RECORD Tasters ein und die Hauptseite des Style Record Modus wird aufgerufen.



2. Benutzen Sie den A VOLUME/VALUE Taster und die Funktionstaster F1 und F2, um die Parameter E (Style Element) und CV (Chord Variation) zu selektieren.

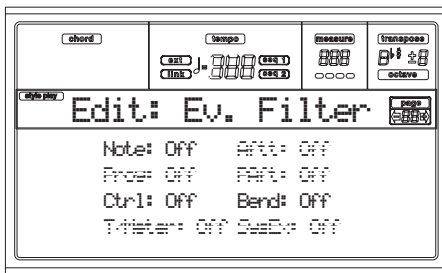
Anmerkung: Weitere Information über Style Elemente und Akkordvariationen sowie über den Aufbau der Styles im allgemeinen finden Sie auf Seite 9b-1 in der Version 2.0 der Bedienungsanleitung.

3. Drücken Sie MENU und benutzen Sie den VOLUME/VALUE (A-H) Taster, um die Event Edit Sektion zu selektieren. Daraufhin erscheint die Event Edit Seite (weitere Informationen siehe "Event Edit Seite" auf Seite 9e-12).



4. Drücken Sie START/STOP, um sich die selektierte Akkord Variation anzuhören. Wenn Sie wollen, können Sie ein paar Akkorde auf der Tastatur spielen, um das Pattern zu testen. Drücken Sie START/STOP, um die Wiedergabe zu beenden.
5. Drücken Sie PAGE+, um die Event Filter Seite aufzurufen und stellen Sie den Filter bei allen Eventarten, die auf dem Display erscheinen sollen, auf "Off" (weitere

Informationen finden Sie unter "Event Filter Seite" auf Seite 9e-13).



6. Drücken Sie PAGE-, um wieder auf die Event Edit Seite zurückzukehren.
7. Drücken Sie den A VOLUME/VALUE Taster (Trk), um die zu editierende Spur zu selektieren. Daraufhin erscheint das Go To Track Fenster.

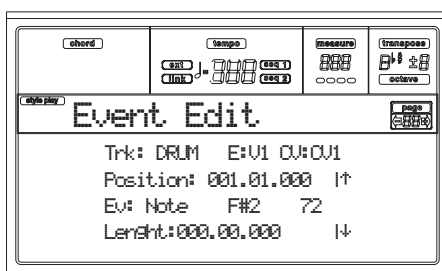


Benutzen Sie den TEMPO/VALUE Regler, um die gewünschte Spur zu selektieren und drücken Sie ENTER zur Bestätigung (oder EXIT, um den Vorgang abubrechen).

8. Die Liste der in der selektierten Spur (entsprechend der Selektion des Style Elements und der Akkordvariation in Punkt 2) enthaltenen Events erscheint auf dem Display. Der erste Step, oder Taktbeginn, wird angezeigt. Da hier ein Initialisierungselement enthalten ist, kann es nicht editiert werden und wird deshalb "grau" (verdunkelt) angezeigt.

Position: 001.01.000 |
Ev: Ctr1 11 110

9. Drücken Sie einen der H VOLUME VALUE Taster (Bild abwärts-Pfeil), um zum nächsten Step überzugehen. Dies ist normalerweise eine Note, die Sie editieren können.



Weitere Informationen über Eventarten und deren Werte finden Sie auf der "Event Edit Seite" auf Seite 9e-12.

10. Benutzen Sie den B VOLUME/VALUE Taster, um die Positionszeile zu selektieren. Benutzen Sie diese Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um die Position des Events zu ändern.

Position: 001.01.001
Taktart Beat Tick

11. Benutzen Sie die C VOLUME/VALUE Taster zu Selektion der Eventzeile. Zum Ändern der Eventart können Sie entweder die C VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler verwenden. Benutzen Sie die G VOLUME/VALUE Taster und die Funktionstasten F3 und F4, um den ersten oder den zweiten Wert des Parameters zu selektieren. Benutzen Sie die G VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um den selektierten Wert zu ändern.

Ev: Note F#2 72
Eventart Erster Wert Zweiter Wert

12. Bei Notenevents benutzen Sie den D VOLUME/VALUE Taster zur Selektion der Längenzeile. Dieselben Taster oder die TEMPO/VALUE Regler können auch zur Änderung der Eventlänge benutzt werden.

Length: 000.00.000
Takt Beat Tick

- Nachdem das angezeigte Event geändert wurde, können Sie mit den **H VOLUME/VALUE Tastern** (nächstes Event) zum nächsten Event oder mit den **E/F VOLUME/VALUE Tastern** (vorhergehendes Event) zum vorhergehenden übergehen.

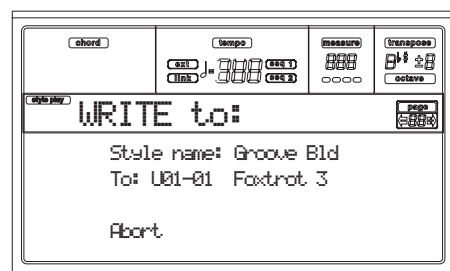
- Mit der **Tasterkombination SHIFT + << oder >>** können Sie zu einem anderen Takt übergehen (siehe "SHIFT + << oder >>" auf Seite 9e-13)

- Wie in Punkt 4 beschrieben ist, können Sie START/STOP drücken und einige Akkorde spielen, um zu prüfen, wie sich das Pattern nach Ihren Änderungen anhört. Drücken Sie erneut START/STOP, um die Wiedergabe des Pattern zu beenden.

13. Benutzen Sie die INSERT Taster, um ein Event an der gezeigten Position einzufügen (es wird ein Notenevent mit Defaultwerten eingefügt). Benutzen Sie die DELETE Taster, wenn Sie das auf dem Display angezeigte Event löschen wollen.

14. Wenn Sie die Editierung beendet haben, können Sie eine andere Spur (siehe Punkt 7) oder ein anderes Style Element und Akkordvariation selektieren (drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Style Record Modus zurückzukehren und gehen Sie dann zu Punkt 2 über).

15. Wenn die Editierung des gesamten Style beendet ist, drücken Sie WRITE, um die Write Style Seite aufzurufen.



- Benutzen Sie den A oder E VOLUME/VALUE Taster, um den Text Editing Modus aufzurufen. Benutzen Sie die UP und DOWN Taster, um den Cursor zu bewegen und das Rad, um einen Buchstaben zu selektieren.

• Benutzen Sie den B VOLUME/VALUE Taster, um den Zielspeicherplatz zu selektieren. Der Name des auf dem selektierten Speicherplatz bereits vorhandenen Style wird nach der Style Bank-Speicherplatznummer angezeigt.

Warnung: Wenn Sie einen bereits vorhandenen Style selektieren und die Bestätigung zum Überschreiben geben, wird der alte Style gelöscht und durch den neuen ersetzt. Speichern Sie also Styles, die Sie nicht verlieren möchten auf einer Diskette ab, bevor Sie diese überschreiben.

16. Drücken Sie ENTER, um den Style im internen Speicher zu speichern oder drücken Sie einen der D VOLUME/VALUE Taster (Abbrechen), um die im Style Record Modus vorgenommenen Änderungen zu löschen. Wenn die Meldung "Are you sure?" erscheint, drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um wieder auf die Write Style Seite zurückzukehren.

EVENT EDIT SEITE

Rufen Sie diese Seite vom Menü des Style Record Modus auf. Auf der Event Edit Seite können Sie jedes Event in einer einzelnen Spur editieren. Weitere Informationen über das Event Editerverfahren finden Sie unter "Event Edit Verfahren" auf Seite 9e-10.



Trk (Track)

Zu editierende Spur. Zur Selektion einer anderen Spur drücken Sie einen der Taster A VOLUME/VALUE, so dass sich das Go To Track Fenster öffnet.



Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um die Spur zu selektieren und drücken Sie ENTER zur Bestätigung bzw. EXIT, um den Vorgang abubrechen.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

Gibt das selektierte Style Element und die Akkordvariation an. Dieser Parameter kann nicht editiert werden. Zur Selektion anderer Style Elemente und Akkordvariationen drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Style Record Modus zurückzukehren (siehe "Hauptseite" auf Seite 9b-5 der Version 2.0 der Bedienungsanleitung).

Position

Position des auf dem Display angezeigten Events, ausgedrückt in der Form 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' gibt den Takt an
- 'bb' gibt den Beat an
- 'ccc' gibt die Ticks an (jeder Viertelbeat = 384 Ticks)

Sie können diesen Parameter editieren, um das Event in eine andere Position zu bringen.

Ev (Event)

Art und Wert des auf dem Display angezeigten Events. Je nach dem gewählten Event kann sich der Wert ändern. Dieser Parameter enthält auch die (nicht-editierbare) "End Of Track" Markierung, wenn das Ende der Spur erreicht ist.

Event	Erster Wert	Zweiter Wert
Note	Notenname	Anschlagdynamik
Ctrl	Control Change Nummer	Control Change Wert
Bend	Bending Wert	–

Um die Eventart zu ändern, benutzen Sie die C VOLUME/VALUE Taster, mit denen Sie die Eventzeile selektieren. Benutzen Sie anschließend dieselben Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um eine andere Eventart zu wählen. Um den Wert des Events zu selektieren und zu editieren, benutzen Sie die Funktionstaster F3 und F4 und anschließend die G/VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler.

Length

Länge des selektierten Notenevents. Das Wertformat entspricht dem des Positionswertes.

Anmerkung: Wenn Sie den Längenwert "000.00.000" in einen anderen Wert ändern, können Sie nicht mehr zum ursprünglichen Wert zurückkehren. Diesen ziemlich ungewöhnlichen Null-Längenwert können Sie in manchen Schlagzeug- und Perkussionsspuren antreffen.

Regler für Transport, Navigation und Editieren

E/F und H VOLUME/VALUE Tasters

Diese Taster haben die Funktion "zurück zum vorhergehenden Event" (E/F) und "weiter zum nächsten Event" (H). Sie entsprechen den auf dem Display erscheinenden Bild-Pfeilen.

G VOLUME/VALUE Tasters

Benutzen Sie diese Taster, um den entsprechenden Parameterwert-Bereich zu selektieren.

F3 und F4 Tasters

Nach Selektion des Parameterwert-Bereiches mit den G VOLUME/VALUE Tastern benutzen Sie diese Taster zum Selektieren des ersten oder zweiten Wertes des zu editierenden Events.

START/STOP Taster

Drücken Sie START/STOP und spielen Sie ein paar Akkorde auf der Tastatur, um das editierte Pattern zu testen. Drücken Sie erneut START/STOP, um das laufende Pattern zu stoppen.

SHIFT + << oder >>

Halten Sie den SHIFT Taster gedrückt. Drücken Sie gleichzeitig die Taster << oder >>, um das Go to Measure Fenster zu öffnen.

Go to Measure: 1
Enter=Ok Exit=Cancel

Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um einen Takt zu selektieren und drücken Sie dann ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.

INSERT

Drücken Sie den INSERT Taster, um eine neues Event an der momentan gezeigten Position einzufügen. Die Defaultwerte sind: Art = Note, Tonhöhe = C4, Anschlagdynamik = 100, Länge = 192.

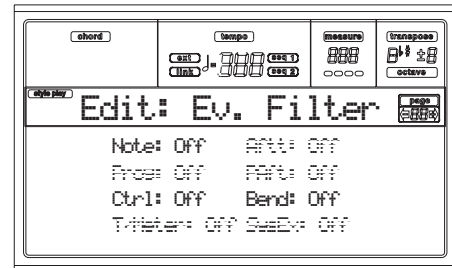
Nach Einfügen eines Events selektieren Sie die Eventzeile mit den C VOLUME/VALUE Tastern. Mit denselben Tastern oder den TEMPO/VALUE Reglern können Sie auch eine andere Eventart selektieren.

DELETE

Drücken Sie den DELETE Taster, um das auf dem Display angezeigte Event zu löschen.

EVENT FILTER SEITE

Auf dieser Seite können Sie die Eventart selektieren, die auf der Event Edit Seite angezeigt wird. Zum Aufrufen dieser Seite drücken Sie den PAGE+ Taster, wenn Sie sich auf der Event Edit Seite befinden.



Stellen Sie den Filter bei allen Eventarten, die auf der Event Edit Seite angezeigt werden sollen, auf "Off".

Anmerkung: Einige Events sind "verdunkelt" also nicht editierbar dargestellt, da diese Events in bestimmten Styles nicht editiert werden können.

Note Noten.

Ctrl Control Change Events. Nur die nachstehend aufgeführten Control Change Nummern sind zulässig.

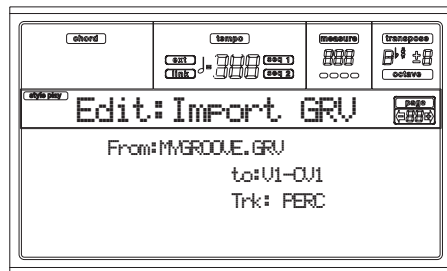
Control Funktion	CC# (Control Change Nummer)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression ^(a)	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonanz	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82

(a). Expression-Events können nicht am Startpunkt (001.01.000) eingefügt werden. In den Default-Parametern der "Kopfzeile" des Style Elements ist bereits ein Expression-Wert enthalten.

Bend Pitch Bend Events.

SEITE 14 - IMPORT GRV

Diese neu hinzugefügte Seite dient zum Laden von ".GRV" Dateien, die mit der Slice Funktion kreiert wurden (siehe "Seite 2 - Time Slice" auf Seite 13b-28).



Anmerkung: Die Parameter dieser Seite sind "verdunkelt" dargestellt, d.h. sie sind nicht zugänglich, wenn die Karte nicht eingesteckt wurde. Die Anmerkung <empty> dient zur Angabe des "From" Wertes.

From: <empty>

From

Benutzen diesen Parameter nach Einstecken der FMC-Karte zur Selektion eines der MIDI Groove Patterns (".GRV" Dateien), die auf der Karte gespeichert sind.

To

Benutzen Sie diesen Parameter, um das Ziel-Style Element und die Akkordvariation zu selektieren

Trk

Benutzen Sie diesen Parameter, um die Ziel-Spur innerhalb der selektierten Akkordvariation zu selektieren. **Die Perkussionsspur wird normalerweise vorgegeben**, da die Drum Spur auch für Standard Drum Kit Sounds (Metronomticks, Einzählakte usw.) geeignet ist. Weisen Sie nach dem Übernehmen der MIDI Groove Patterns das Card Program, welchem die getrennten Samples zugeordnet sind, der Spur zu, die die MIDI Groove Patterns aufnehmen soll.

10C. SONG PLAY BETRIEBSMODUS (ERGÄNZUNG)

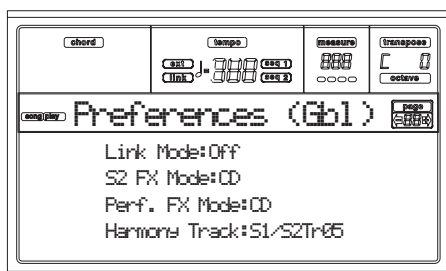
Hier wurden einige neue Funktionen hinzugefügt. Bitte legen Sie die nachfolgenden Anleitungen in das Kapitel "Song Play Betriebsmodus" ein.

GETRENNTE ARBEITSVERZEICHNISSE FÜR JEDEN SEQUENZER

Sie können jetzt beim Selektieren von Songs für jeden der beiden Sequenzer verschiedene Verzeichnisse durchblättern. Bisher teilten sich beide Sequenzer dasselbe geöffnete Verzeichnis. Weitere Informationen über die Song Auswahl Seite finden Sie auf Seite 10-5 der Bedienungsanleitung.

VON BEIDEN SEQUENZERN GLEICHZEITIG ERZEUGTE HARMONIE NOTEN

Sie können jetzt die von beiden Sequenzern erzeugten Akkorde an den Harmonizer des optionalen VH G1 Vocal/Guitar Processor Board senden. Aus diesem Grund wurde der "Harmony Track" Parameter auf "Seite 10 - Preferences (Gbl)" geändert.



Harmony Spur

► GBL

Der Vocal Harmonizer des VH G1 Vocal/Guitar Processing Board erhält die Bezugsnoten von den/der mit diesem Parameter selektierten Spur(en).

- Off Keine Spur wird an den Harmonizer gesendet.
 - S1Tr01...16 Noten werden auf einer der Spuren des Sequenzers 1 gesendet.
 - S2Tr01...16 Noten werden auf einer der Spuren des Sequenzers 2 gesendet.
 - S1/S2Tr01...16 Noten werden auf derselben Spur sowohl von Sequenzer 1 als auch Sequenzer 2 gesendet.
- Warnung:** Wenn beide Sequenzer gleichzeitig Noten erzeugen, kann es zu Problemen kommen.
- Global Noten werden vom Akkorderkennungsbereich der Realtime (Keyboard) Spuren gesendet. Hierbei wird der Status "HarmKbd (Harmony Keyboard Mode)" berücksichtigt (siehe Seite 14-10 der Bedienungsanleitung).

SEQ1+SEQ2 EINSTELLUNG

Seq1+Seq2 Setup

► GBL

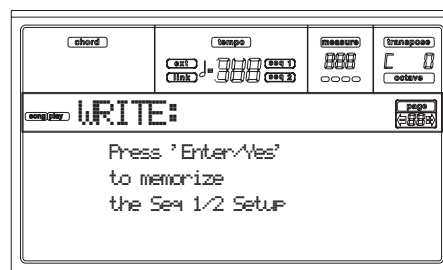
Der Song Play Modus wurde mit der Seq1+Seq2 Einstellungsmöglichkeit ausgestattet, mit der eine generelle Einstellung aller Songs eines jeden Sequenzers vorgenommen werden kann. Für jeden Sequenzer gibt es jeweils separate Einstellsätze.

Dieses Setup speichert die Internal FX Einstellungen, den Internal/External Status einer jeden Spur und den Play/Mute Status einer jeden Spur. Wenn ein neuer Song selektiert wurde, wird automatisch das gespeicherte Setup aufgerufen und alle Parameter werden wieder zurückgesetzt.

- Mit Hilfe einer generellen Einstellung der Internal FX Parameter können Sie beispielsweise allen Songs einen Hall zuweisen, der dem Raum, in dem Sie spielen, angemessen ist, ohne dass Sie irgendeinen Song ändern müssten.
- Mit Hilfe einer generellen Einstellung des Internal/External Status können Sie beispielsweise die Pianospur aller Songs einem hierfür vorgesehenen Expander zuweisen (dazu stellen Sie einfach die Piano Spur generell auf den External Modus ein).
- Der Play/Mute Status ermöglicht eine generelle Stummschaltung der Spuren, die Sie während Ihres Auftritts nicht spielen wollen (beispielsweise die Melodiespur).

Weitere Informationen über die Internal FX Einstellung für den Song Play Modus finden Sie auf "Seite 3 - FX Send A/B" oder "Seite 3 - FX Send C/D" ff. der Bedienungsanleitung. Mit dem nachstehend beschriebenen Verfahren wird das Seq1+Seq2 Setup gespeichert.

1. Drücken Sie WRITE. Die Write Seite öffnet sich.



2. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen. Wenn Sie mit ENTER bestätigen, wird das Setup im Global gespeichert. Sie können anschließend dieses Setup auf einer Diskette mit dem Global abspeichern.

WRITE GLOBAL FENSTER DURCH DRÜCKEN DES WRITE TASTERS ÖFFNEN, WENN DIE PREFERENCE SEITE AUFGERUFEN WURDE

Wenn Sie die Preference Seite (Seite 10) auf dem Display aufgerufen haben, drücken Sie den WRITE Taster, um das Write Global Fenster zu öffnen. Weitere Informationen über dieses Fenster finden Sie auf "Das Write Fenster" auf Seite 14-1 der Bedienungsanleitung.

11C. BACKING SEQUENCE BETRIEBSMODUS (ERGÄNZUNG)

Hier wurden einige neue Funktionen hinzugefügt. Bitte legen Sie die nachfolgenden Anleitungen in das Kapitel "Backing Sequence Betriebsmodus" ein.

REALTIME AUFNAHME DURCH DRÜCKEN DES START/STOP TASTERS STARTEN

Wenn Sie sich im Realtime Aufnahmefunktion befinden, brauchen Sie nicht mehr den PLAY/STOP Taster zu drücken, um

mit der Aufnahme zu beginnen. Drücken Sie einfach START/STOP, um den Style zu starten. Daraufhin schaltet sich automatisch die LED des PLAY/STOP Tasters ein. Der Realtime Aufnahmefunktion ist auf Seite 11-1 der Bedienungsanleitung beschrieben ("Einen Song aufnehmen").

12C. SONG BETRIEBSMODUS (ERGÄNZUNG)

Hier wurden einige neue Funktionen hinzugefügt. Bitte legen Sie die nachfolgenden Anleitungen in das Kapitel "Song Betriebsmodus" ein.

PLAY/MUTE STATUS WIRD MIT DEM SONG GESPEICHERT

Beim Speichern eines Song wird der Play/Mute Status zusammen mit dem Song abgespeichert. Dieser Status wird beibehalten, wenn der Song im Song Play Modus wiedergegeben wird.

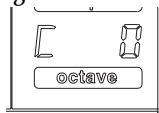
MASTER TRANSPOSE WIRD MIT DEM SONG GESPEICHERT (ALS SYSEX DATEN)

Beim Speichern eines Song wird der Master Transpose Wert zusammen mit dem Song abgespeichert. Da dieser Wert als eine Reihe von systemexklusiven Daten gespeichert wird, wird er bei der Wiedergabe des Song im Song Play Modus beibehalten.

Hinweis: Da das Master Transpose ein globaler Parameter ist, kann es beim Laden eines Song mit nicht standardmäßiger Transponierung zu unerwünschten Transponierungen anderer Songs kommen, die keine eigenen Transponierungsdaten enthalten. Beim Transponieren eines Song empfiehlt es sich, die Edit-Transpose Funktion zu benutzen, die Sie durch Drücken des MENU Tasters zusammen mit einem der E VOLUME/VALUE Taster aufrufen (siehe "Seite 18 - Edit: Transpose" auf Seite 12b-6 in Version 2.0 der Bedienungsanleitung).

Sie können auch das Master Transpose für bestimmte Spuren blockieren, um unerwünschte Transponierungen zu vermeiden. Siehe "Seite 2 - Master Transpose" der Global Edit Umgebung. Sie sollten das Master Transpose (TRANSPPOSE Taster auf dem Bedienfeld) generell dann benutzen, wenn Sie die Realtime Spuren zusammen mit dem Song transponieren wollen. Sie sollten hingegen die Edit-Transpose Funktion (Song Edit Modus) benutzen, wenn nur der Song transponiert werden soll.

Anmerkung: Der Master Transpose Wert wird stets rechts oben auf dem Display angezeigt:



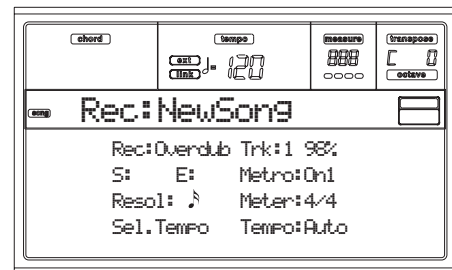
SPUREN SCHNELL LÖSCHEN

Wenn Sie sich auf der Hauptseite des Song Record Modus befinden und die Song Spuren auf dem Display angezeigt werden, halten Sie den DELETE Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig den VOLUME/VALUE Taster, der der zu löschenden Spur entspricht. Daraufhin erscheint die Meldung "Are you sure?" Drücken Sie ENTER, um die Spur zu löschen oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.

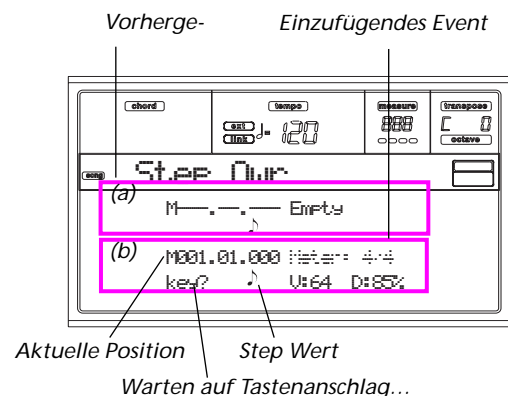
STEP RECORD VERFAHREN

Mit dem Step Record können Sie einen neuen Song schreiben, indem Sie einzelne Noten oder Akkorde in jede Spur eingeben. Dieses Verfahren ist sehr hilfreich, wenn eine bereits existierende Partitur übertragen werden soll oder eine größere Detailgenauigkeit gewünscht wird. Das Step Record Verfahren eignet sich insbesondere zur Kreation von Schlagzeug- und Perkussionsspuren.

1. Gehen Sie auf die Hauptseite des Song Modus und drücken Sie RECORD, um den Song Record Modus aufzurufen. Daraufhin erscheint die Hauptseite des Song Record Modus.



2. Benutzen Sie die A VOLUME/VALUE Taster, um die "Rec" (Recording Mode) Parameter zu selektieren. Verwenden Sie dieselben Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um das "Step Dub" (Step Overdub) oder "Step Ovr" (Step Overwrite) Aufnahmeverfahren zu selektieren.
 - Mit dem Step Overdub Modus können bereits existierende Events mit neuen Events ergänzt werden.
 - Mit dem Step Overwrite Modus werden alle existierenden Events überschrieben.
3. Drücken Sie SEQ1 PLAY/STOP, so dass sich die LED des Tasters einschaltet und rufen Sie die Step Record Seite auf. (Weitere Informationen zu den einzelnen Parametern dieser Seite finden Sie unter "Step Record Seite" auf Seite 12c-20).



Die beiden ersten Zeilen (a) zeigen die zuletzt eingegebenen Events. Die beiden nächsten Zeilen (b) zeigen die derzeit editierten, noch einzufügenden Events.

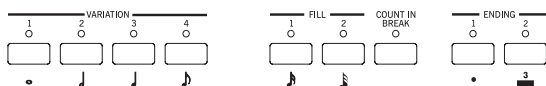
Das "Empty" Event dient zur Markierung des Songanfangs, wenn noch keine Events eingefügt wurden. Beim Aufnahmebeginn wird das Empty-Event automatisch eingefügt und wieder entfernt, sobald ein Event eingefügt wird.

4. Der Parameter "Maaa.bb.ccc" in (b) gibt die aktuelle Position an. An dieser Stelle wird das Notenevent eingefügt.

• Wenn Sie an dieser Stelle keine Note einfügen wollen, geben Sie stattdessen eine Pause ein, wie in Punkt 6 erläutert ist.

• Um zum nächsten Takt überzugehen und die restlichen Viertelnoten mit Leerstellen aufzufüllen, drücken Sie den >> Taster.

5. Die Step-Größe kann mit den NOTE VALUE Tastern im linken unteren Bereich des Bedienfeldes geändert werden.



6. Geben Sie an der aktuellen Position eine Note, eine Leerstelle oder einen Akkord ein.

• Zum Eingeben einer einzelnen Note können Sie diese einfach auf der Tastatur spielen. Die eingegebene Notenlänge passt sich der Step-Länge an. Sie können die Anschlagsdynamik und Dauer der Note durch Editieren der Parameter V (Velocity) und D (Duration) einstellen. Siehe "V (Velocity)" und "D (Duration)" auf Seite 12c-21.

• Zum Eingeben einer Leerstelle drücken Sie einfach den REST Taster. Die Länge passt sich dem jeweiligen Step-Wert an.

• Um eine Bindung der einzugebenden Note an die vorhergehende Note herzustellen, drücken Sie den TIE Taster. Nun wird eine mit der vorhergehenden Note gebundene Note desselben Namens eingegeben. Sie brauchen die Note nicht nochmals auf der Tastatur zu spielen.

• Um einen Akkord oder eine Zweitstimme einzugeben, lesen Sie bitte nachstehend unter Punkt "Akkorde und Zweitstimmen" nach.

7. Nach Eingabe eines neuen Events können Sie durch Drücken des < Tasters zurückgehen. Damit werden die zuvor eingegebenen Events gelöscht und der Step wieder für die Editierung eingestellt.
8. Nach Beendigung der Aufnahme drücken Sie SEQ1 PLAY/STOP, so dass die LED des Tasters erlischt. Daraufhin erscheint erneut die Hauptseite des Song Record Modus.



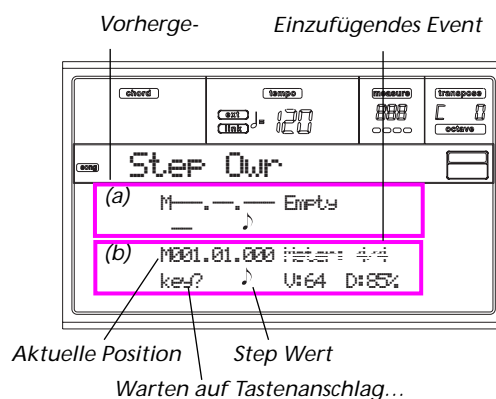
9. Wenn Sie sich auf der Hauptseite des Song Record Modus befinden, drücken Sie RECORD, um den Record Modus zu verlassen. Wenn Sie sich auf der Hauptseite des Song Modus befinden, können Sie SEQ1 PLAY/STOP drücken, um den Song abzuspielen oder den Save Song Befehl wählen, um den Song auf Diskette zu speichern.

Akkorde und Zweitstimmen

Beim Pa80 müssen nicht unbedingt Einzelnoten in einer Spur eingegeben werden. Es gibt verschiedene Verfahren, um Akkorde und Zweitstimmen einzugeben. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Akkorde und Zweitstimmen" auf Seite 9e-8 des Kapitels "Style Record Modus (Ergänzung)".

STEP RECORD SEITE

Der Zugang zu dieser Seite erfolgt von der Hauptseite des Song Record Modus aus. Selektieren Sie hier den "StepDub" oder "StepOvr" Aufnahmemodus ("Rec" Parameter) und drücken Sie dann SEQ1 PLAY/STOP.



- (a) Zuvor eingegebenes Event. Sie können dieses Event löschen und erneut editieren, indem Sie den < Taster drücken.

- (b) Einzufügendes Event. Weitere Informationen zu den einzelnen Elementen dieses Abschnitts finden Sie in den nachstehenden Parametern.

M (Measure)

Hiermit wird die Position des einzufügenden Events angegeben (Note, Pause oder Akkord).

Meter

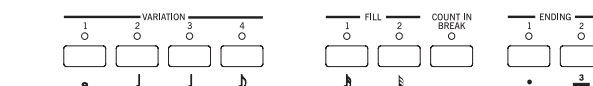
Metrum des aktuellen Taktes. Dieser Parameter kann nicht editiert werden. Eine Änderung des Metrums ist mit der Insert Funktion des Edit Menüs und Eingabe einer Reihe von Takten mit einem anderen Metrum möglich (siehe "Seite 22 - Edit: Insert measures" auf Seite 12b-6 der Version 2.0 der Bedienungsanleitung).

key?

Hiermit werden Sie aufgefordert, eine Note oder einen Akkord auf der Tastatur zu spielen, um ein Event im aktuellen Step einzugeben.

Step value

Länge des einzugebenden Events. Verwenden Sie die NOTE VALUE Taster im linken unteren Bereich des Bedienfeldes, um den Wert zu ändern.



• ... Notenwert.

- (.) Erhöht die selektierte Note um die Hälfte ihres Werts.

- (3) Ändert die selektierte Note in Triolen.

V (Velocity)

Stellen Sie diesen Parameter ein, bevor Sie eine Note oder einen Akkord eingeben. Damit wird die Anschlagstärke (d.h. der Velocity Wert) des einzugebenden Events festgelegt.

KBD Tastatur. Sie können diesen Parameter durch vollständiges Drehen des Rades gegen den Uhrzeigersinn selektieren. Wenn diese Option selektiert ist, wird die Anschlagdynamik der gespielten Note erkannt und aufgenommen.

1...127 Anschlagdynamikwert. Das Event wird mit diesem Anschlagdynamikwert eingegeben, d.h. die tatsächliche Anschlagdynamik der auf der Tastatur gespielten Note wird nicht berücksichtigt.

D (Duration)

Relative Dauer der eingegebenen Note. Der Prozentwert bezieht sich stets auf den Stepwert.

50% Staccato.

85% normal gespielte Note.

100% Legato.

Im Step Record Modus verwendete Taster

TIE Taster

Dient zum Binden die einzugebenden Note an die vorhergehende Note.

REST Taster

Dient zum Einfügen einer Pause.

NOTE VALUE Taster

Dient zur Selektion des Noteswertes.

START/STOP Taster

Dient zum Verlassen des Step Record Modus.

GEÄNDERTES MENÜ

Dieses Menü wurde geändert, da eine neue Event Edit Seite aufgenommen wurde.



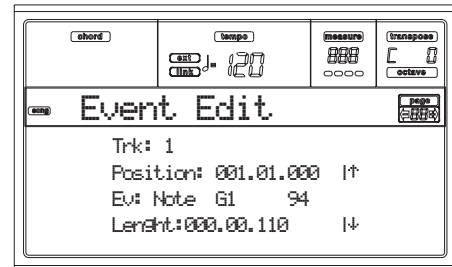
EVENT EDIT VERFAHREN

Auf der Event Edit Seite können Sie jedes einzelne MIDI Event der selektierten Spur editieren. So können Sie beispielsweise eine Note durch eine andere ersetzen oder ihre Anschlagdynamik ändern. Nachstehend wird das allgemeine Event Editverfahren beschrieben.

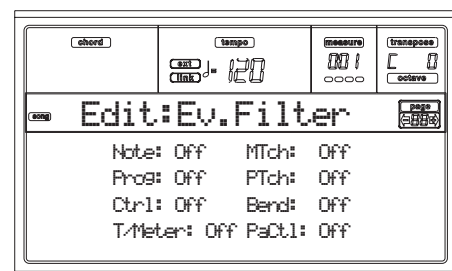
1. Rufen Sie die Hauptseite des Song Modus auf und laden Sie den zu editierenden Song (siehe "Hauptseite" auf Seite 12-1 der Bedienungsanleitung). Wenn der Song

bereits geladen oder soeben aufgenommen worden ist, ist dieser Schritt nicht nötig.

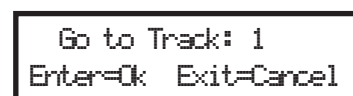
2. Drücken Sie MENU und benutzen Sie einen der Taster H VOLUME/VALUE, um die Event Edit Sektion zu selektieren. Daraufhin erscheint die Event Edit Seite (weitere Informationen finden Sie unter "Event Edit Seite" auf Seite 12c-22).



3. Drücken Sie SEQ1 PLAY/STOP, um den Song abzuspielen. Drücken Sie erneut SEQ1 PLAY/STOP, um den Song zu stoppen.
4. Drücken Sie PAGE+, um die Event Filter Seite aufzurufen und stellen Sie den Filter bei allen Eventarten, die auf dem Display erscheinen sollen, auf "Off" (weitere Informationen finden Sie unter "Event Filter Seite" auf Seite 12c-23).

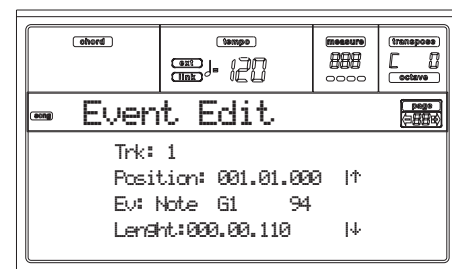


5. Drücken Sie PAGE-, um wieder auf die Event Edit Seite zurückzukehren.
6. Drücken Sie den Taster A VOLUME/VALUE (Trk), um die zu editierende Spur zu selektieren. Daraufhin erscheint das Go To Track Fenster.



Benutzen Sie zur Selektion der Spur die TEMPO/VALUE Regler und drücken Sie ENTER zur Bestätigung (oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen).

7. Die Liste der in der selektierten Spur enthaltenen Events erscheint auf dem Display.



Weitere Informationen bezüglich der Eventarten und der dazugehörigen Werte finden Sie nachstehend unter "Event Edit Seite".

- Benutzen Sie die B VOLUME/VALUE Taster zur Selektion der Positionszeile. Benutzen Sie diese Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um die Position des Events zu ändern.

Position: 001.01.001

Takt Beat Tick

- Benutzen Sie die C VOLUME/VALUE Taster zur Selektion der Eventzeile. Zum Ändern der Eventart können Sie entweder die C VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler verwenden. Benutzen Sie die G VOLUME/VALUE Taster und die Funktionstaster F3 und F4, um den ersten oder den zweiten Wert des Parameters zu selektieren. Benutzen Sie die G VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um den selektierten Wert zu ändern.

Ev: Note G1 94

Art des Events Erster Wert Zweiter Wert

- Bei Notenevents benutzen Sie die D VOLUME/VALUE Taster zur Selektion der Längenzeile. Dieselben Taster oder die TEMPO/VALUE Regler können auch zur Änderung der Eventlänge benutzt werden.

Length: 000.00.000

Takt Beat Tick

- Nachdem das angezeigte Event geändert wurde, können Sie mit den **H VOLUME/VALUE Tastern** (nächstes Event) zum nächsten Event oder mit den **E/F VOLUME/VALUE Tastern** (vorhergehendes Event) zum vorhergehenden übergehen.

- Mit der **Tasterkombination SHIFT + << oder >>** können Sie zu einem anderen Takt übergehen (siehe "SHIFT + << oder >>" auf Seite 12c-23)

- Während der Sequenzer läuft, können Sie die Tasterkombination **SHIFT + PAUSE** verwenden, um das aktuelle Event auf dem Display anzuzeigen (siehe "SHIFT + PAUSE" auf Seite 12c-23).

- Wie in Punkt 3 beschrieben ist, können Sie SEQ1 PLAY/STOP drücken, um den Song abzuspielen. Drücken Sie erneut SEQ1 PLAY/STOP, um den Sequenzer zu stoppen.

- Benutzen Sie die INSERT Taster, um ein Event an der gezeigten Position einzufügen (es wird ein Notenevent mit Defaultwerten eingefügt). Benutzen Sie die DELETE Taster, wenn Sie das auf dem Display angezeigte Event löschen wollen.
- Wenn Sie die Editierung beendet haben, können Sie eine andere Spur selektieren (siehe Punkt 6).
- Wenn die Editierung des gesamten Song beendet ist, drücken Sie EXIT, um wieder auf die Hauptseite des Song Modus zurückzukehren. Selektieren Sie dann den Save Song Befehl, um den Song auf einer Diskette zu speichern. Weitere Informationen über das Speichern von Songs finden Sie auf Seite 12-1 der Bedienungsanleitung.

EVENT EDIT SEITE

Rufen Sie diese Seite vom Menü des Song Modus auf. Auf der Event Edit Seite können Sie jedes Event in den einzelnen Spuren editieren. Weitere Informationen über das Event Editverfahren finden Sie unter "Event Edit Verfahren" auf Seite 12c-21.



Trk (Track)

Zu editierende Spur. Zur Selektion einer anderen Spur drücken Sie einen der Taster A VOLUME/VALUE, so dass sich das Go To Track Fenster öffnet.

Go to Track: 1
Enter=Ok Exit=Cancel

Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um die Spur zu selektieren und drücken Sie ENTER zur Bestätigung bzw. EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

1...16 Eine der üblichen Song Spuren. Diese Spuren enthalten Musikdaten wie Noten und Regler.

Master Dies ist eine Spezialspur, die Tempowechsel, Metrumwechsel, Tonleiter- und Transponierdaten sowie die Effektparameter enthält.

Position

Position des auf dem Display angezeigten Events, ausgedrückt in der Form 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' gibt den Takt an
- 'bb' gibt den Beat an
- 'ccc' gibt die Ticks an (jeder Viertelbeat = 384 Ticks)

Sie können diesen Parameter editieren, um das Event in eine andere Position zu bringen.

Ev (Event)

Art und Wert des auf dem Display angezeigten Events. Je nach dem gewählten Event kann sich der Wert ändern. Dieser Parameter zeigt auch die (nicht-editierbare) "End Loop" Markierung, wenn das Ende der Akkordvariation erreicht ist. Folgende Events sind in den normalen Spuren enthalten (1-16).

Event	Erster Wert	Zweiter Wert
Note	Notenname	Anschlagdynamik
Prog	Program Change Nummer	-
Ctrl	Control Change Nummer	Control Change Wert
Bend	Bending Wert	-
Aftt	Mono (Kanal) Aftertouch Wert	-
PAft	Note, auf die sich das Aftertouch bezieht	Poly Aftertouch Wert

Folgende Events sind in der Master Spur enthalten.

Event	Erster Wert	Zweiter Wert
Tempo	Tempo Wechsel	–
Volume	Master Volume Wert	–
Meter	Metrumwechsel	–
Scale	Eine der zur Verfügung stehenden Preset-Tonleitern	Grundton für die selektierte Tonleiter
UScale (User Tonleiter)	Eine der zur Verfügung stehenden User-Tonleitern	Grundton für die selektierte Tonleiter
QT (Viertelton)	Alterierte Note	Notenalterierung ^(a)
QT Clear	Rücksetzung aller Tonleiterwechsel	–
FXType	Einer der vier zur Verfügung stehenden FX Prozessoren	Effektnummer ^(b)
FXSend	Feedback Send (B>A oder D>C)	Feedback Sendepegel

(a). Zu Editierung der Vierteltoneinstellungen selektieren Sie den ersten Wert und anschließend den zu editierenden Tonleitergrad. Editieren Sie dann den zweiten Wert, um die Stimmung der selektierten Note der Tonleiter zu ändern.

(b). Das Selektieren einer anderen Effekt Nummer während dieses Editiervorgangs führt dazu, dass diesem Event Defaulteinstellungen zugewiesen werden.

Um die Eventart zu ändern, benutzen Sie die C VOLUME/VALUE Taster, mit denen Sie die Eventzeile selektieren. Benutzen Sie anschließend dieselben Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um eine andere Eventart zu wählen. Um den Wert des Events zu selektieren und zu editieren, benutzen Sie die Funktionstaster F3 und F4 und anschließend die G/VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler.

Length

Länge des selektierten Notenevents. Das Wertformat entspricht dem des Positionswertes.

Anmerkung: Wenn Sie den Längenwert "000.00.000" in einen anderen Wert ändern, können Sie nicht mehr zum ursprünglichen Wert zurückkehren. Diesen ziemlich ungewöhnlichen Null-Längenwert können Sie in den Schlagzeug- und Perkussionsspuren von Songs finden, die im Backing Sequence Modus erstellt wurden.

Regler für Transport, Navigation und Editieren

E/F und H VOLUME/VALUE Taster

Diese Taster haben die Funktion "zurück zum vorhergehenden Event" und "weiter zum nächsten Event". Sie entsprechen den auf dem Display erscheinenden Bild-Pfeilen.

G VOLUME/VALUE Taster

Benutzen Sie diese Taster, um den entsprechenden Parameterwert-Bereich zu selektieren.

F3 und F4 Taster

Nach Selektion des Parameterwert-Bereiches mit den G VOLUME/VALUE Tastern benutzen Sie diese Taster zum

Selektieren des ersten oder zweiten Wertes des zu editierenden Events.

SEQ1 PLAY/STOP Taster

Drücken Sie PLAY/STOP, um den editierten Song abzuspielen. Drücken Sie erneut PLAY/STOP, um ihn zu stoppen.

SHIFT + << oder >>

Halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie dabei gleichzeitig die Taster << oder >>, um das Go to Measure Fenster zu öffnen.

Go to Measure: 1
Enter=Ok Exit=Cancel

Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um einen Takt zu selektieren und drücken Sie dann ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

SHIFT + PAUSE

Wenn der Sequenzer läuft, halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig den PAUSE Taster, um das gerade abgespielte Event auf dem Display anzeigen zu lassen. Diese Funktion wird als Catch Locator bezeichnet.

INSERT

Drücken Sie den INSERT Taster, um eine neues Event an der momentan gezeigten Position einzufügen. Die Defaultwerte sind: Art = Note, Tonhöhe = C4, Anschlagdynamik = 100, Länge = 192.

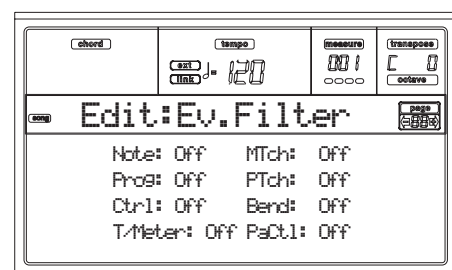
Anmerkung: Es ist nicht möglich, neue Events in einen leeren, nicht aufgenommenen Song einzufügen. Um ein Event einzufügen zu können, müssen Sie zunächst einige Leertakte einfügen. Benutzen Sie die Insert Funktion, die Sie aufrufen, indem Sie MENU und einen der F VOLUME/VALUE Taster und anschließend zweimal den PAGE+ Taster drücken.

DELETE

Drücken Sie den DELETE Taster, um das auf dem Display angezeigte Event zu löschen.

EVENT FILTER SEITE

Auf dieser Seite können Sie die Eventart selektieren, die auf der Event Edit Seite angezeigt wird. Zum Aufrufen dieser Seite drücken Sie den PAGE+ Taster, wenn Sie sich auf der Event Edit Seite befinden.



Stellen Sie den Filter bei allen Eventarten, die auf der Event Edit Seite angezeigt werden sollen, auf "Off".

Note	Noten.
Prog	Program Change Werte.
Ctrl	Control Change Events.
T/Meter	Tempo und Takt Wechsel (nur Master Spur).
Aftt	Mono (Kanal) Aftertouch Events.
PAft	Poly Aftertouch Events.

Bend	Pitch Bend Events.	Regelungen werden in der Master Spur aufgenom-
PaCtl	Exclusive Regelungen des Pa80 wie die FX Einstellung und Tonleitereinstellungen. Diese	men und als systemexklusive Daten gespeichert.

13B. PROGRAM BETRIEBSMODUS

Hier wurde die Sampling Funktion hinzugefügt. Bitte legen Sie die nachfolgenden Anleitungen in das Kapitel "Program Betriebsmodus" ein.

DER SAMPLING MODUS

Der Program Modus wurde mit einer Reihe von Sampling Funktionen ergänzt. Das Sampling dient zur Editierung von Audio Loops und zur Erzeugung von Perkussionssamples, die als Rhythmus-Spur eines Style oder einer Backing Sequence benutzt werden. Seine Leistungen sind jedoch nicht mit denen eines eigens für das Sampling geschaffenen Samplers zu vergleichen.

Nach dem Sampling oder Laden eines Audio Groove können Sie diese in separate Perkussiv-Samples aufnehmen und die individuellen Samples in einem Programm speichern. MIDI Groove Dateien werden auch gespeichert, um ein Laden der Original Patterns als MIDI Datei für die Perkussionsspur eines Style zu ermöglichen.

Das auf zerlegten Samples basierende Programm muss der Perkussionsspur eines Style zugewiesen werden. Der so erzeugte MIDI Groove muss mit Hilfe der "Import GRV" Funktion des Style Record Modus derselben Spur zugewiesen werden.

Sie können das Tempo des Groove schneller oder langsamer einstellen. Separate Samples spielen stets zeitlich abgestimmt auf die übrigen Spuren des Style. (Beachten Sie jedoch, dass beim Einfügen einer Melodie keine Transponierung derselben mit den übrigen Spuren vorgenommen wird; die Begleitvorrichtung kann Audio Daten nicht in Echtzeit transponieren).

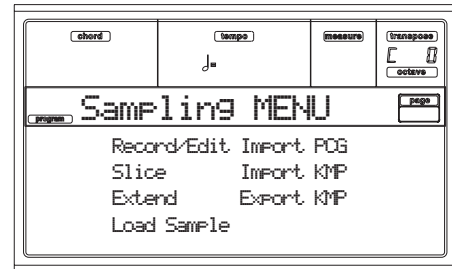
Darüber hinaus können mit den Import Funktionen Samples (".KSF", ".AIF", ".WAV") und Multisamples (".KMP") aus den Korg Trinity und Triton Disketten sowie Programme (".PCG") von Korg Triton Disketten gelesen werden.

Sie können die Export KMP Funktion auch zum Exportieren von Samples (".KSF") und Multisamples (".KMP") benutzen.

Anmerkung: Auf der Webseite Korg Pa80 (www.korgpa.com) finden Sie einige Demo Audio Grooves.

SAMPLING MENÜ

Zum Aufrufen des Sampling Menüs drücken Sie den RECORD Taster, während Sie sich im Program Modus befinden.



Anmerkung: Sie können neue Sample-Spuren nur auf RAM FMC-Karten (Korg FMC-8MB; bei anderen Karten könnte es Probleme geben) speichern. Samples werden automatisch im Sample Bereich der FMC-Karte gespeichert (siehe "Einige Anmerkungen zum Aufbau der Karte" auf Seite 15c-39).

Warnung: Da der Sampling Modus den gesamten internen Speicher beansprucht, um richtig zu funktionieren, werden alle im Speicher befindlichen Daten gelöscht, wenn der Sampling Modus aufgerufen wird. Wenn also ein Song im Song Modus aufgenommen oder geladen wurde, erscheint auf dem Display die Meldung "Delete Song?". Drücken Sie ENTER/YES, um den Song zu löschen oder EXIT/NO, um den Vorgang abubrechen. Speichern Sie den Song auf einer Diskette und drücken Sie dann nochmals RECORD.

Wenn Sie den Sampling Modus verlassen, wird das Pa80 vollständig zurückgesetzt, so als ob das Instrument neu eingeschaltet würde.

SEITE 1 - RECORD/EDIT

Mit dieser Seite können Sie 16-bit, 48kHz Stereo- oder Mono Samples aufnehmen und jedes aufgenommene oder geladene Sample editieren. Normalerweise wird diese Funktion für das Sampling einiger Takte eines Audio Groove verwendet, die in einen Groove eingefügt und konvertiert werden, um in einem Style verwendet werden zu können.



Anmerkung: Beim Aufrufen des Sampling Modus ist kein Ton zu hören.

Die Record/Edit Seite im Detail

Source

Benutzen Sie diesen Parameter, um den Audio Eingang auf der Rückseite des Instruments zu selektieren.

Input 1 Nur Eingang 1 ist selektiert; dient zur Erzeugung von Mono Samples.

Input 2 Nur Eingang 2 ist selektiert; dient zur Erzeugung von Mono Samples.

Input 1&2 Beide Eingänge sind selektiert; dient zur Erzeugung von Stereo Samples.

Anmerkung: Ganz gleich, ob Sie Stereo Samples oder Mono Samples aufnehmen oder laden, werden diese stets als Stereo Samples behandelt (der Editor ist in jedem Fall ein Stereo Editor). Allerdings werden Mono Samples als Mono Dateien gespeichert.

Length

Dieser nicht editierbare Parameter ist in zwei getrennte Werte unterteilt. Der erste Wert zeigt die Länge (in Sekunden) des geladenen oder aufgenommenen Samples an, während der zweite Wert die Frequenz des geladenen oder aufgenommenen Samples angibt.

Anmerkung: Das Pa80 nimmt das Sampling stets in höchster Qualität (16 bit, 48,000Hz) vor. Es können jedoch Samples anderer Qualitätsstufen geladen werden (8 oder 16 bit, von 11,025Hz bis 48,000Hz).

S/E (Start/End)

Dieser Parameter bezieht sich auf den Start- und den Endpunkt des Samples. Der Endpunkt des Sample stimmt stets mit dem Endpunkt der Schleife überein. Sie können diese Punkte editieren, um das Sample zu kürzen. Wenn der Startpunkt des Sample geändert wird, wird der Einschwinganteil des Sound entfernt. Wenn der Endpunkt des Sample geändert wird, ändert sich auch der Endpunkt der Schleife.

Hinweis: Schalten Sie die Loop-Funktion ein und benutzen Sie dann diesen Parameter zusammen mit dem "L (Loop Start)" Parameter, um die Länge des Groove und die Loop-Punkte zu regulieren. Damit kreieren Sie eine gut klingende Endlosschleife. Wenn Sie beispielsweise eine Schleife mit Überlänge gesampelt

haben, benutzen Sie den "E (End)" Parameter, um den überhängenden Anteil am Ende des Sample zu entfernen. Korrigieren Sie anschließend den Startpunkt des Loop mittels "S (Start)" oder "L (Loop Start)".

Warnung: Wenn Sie das editierte Sample auf einer Karte speichern (Write Funktion), werden überlange Segmente am Start- oder Endpunkt des Sample endgültig entfernt.

Loop

Die Loop ist der fortlaufend wiederholte Anteil eines gesampelten Sounds, der möglicherweise mit dem gesamten gesampelten Audio Groove identisch ist. Nach der der Einschwingphase tendieren die meisten Sounds zur Wiederholung während der Sustain-Phase. Sie können den Startpunkt der Schleife mit dem Parameter "L" und den Endpunkt (entspricht stets dem Endpunkt des Sample) mit dem Parameter "E" einstellen.

Anmerkung: Wenn der Startpunkt "S (Sample Start)" nach vorn verschoben wird, verschiebt sich auch der Startpunkt "L (Loop Start)" nach vorn.

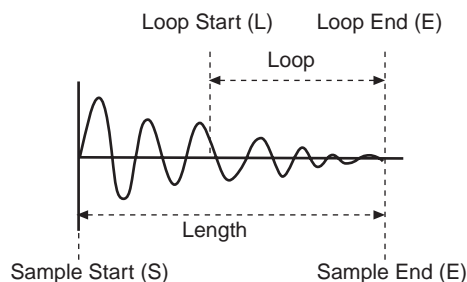
On Die Loop-Funktion ist eingeschaltet und der zwischen dem Start- und dem Endpunkt der Schleife liegende Soundanteil wird fortlaufend wiederholt, solange die Taste gedrückt wird. Wenn der Startpunkt "L (Loop Start)" mit dem Startpunkt "S (Sample Start)" übereinstimmt, wird der gesamte Audio Groove fortlaufend wiederholt.

Off Die Loop-Funktion ist ausgeschaltet. Der Sound wird nur einmal vom Startpunkt zum Endpunkt des Sample gespielt, selbst wenn die Taste gedrückt gehalten wird.

L (Loop Start)

Benutzen Sie diesen Parameter zur Einstellung des Startpunktes der Schleife. Während der Einstellung dieses Parameters ist ein deutliches Klicken zu hören, das durch die Unstimmigkeiten der Tonhöhe und/oder des Pegels zwischen dem Start- und dem Endpunkt der Schleife hervorgerufen wird. Verschieben Sie den Start- und Endpunkt der Schleife sowie den Endpunkt des Sample, bis das Klicken verschwindet.

Beim Editieren von Grooves sollten der Startpunkt der Schleife und der des Sample übereinstimmen. Dieser Parameter stimmt in gewöhnlichen Sounds nicht mit dem Startpunkt des Sample überein (z.B. Gitarre, Klavier, Stimme...).



Anmerkung: Beim Editieren der Parameter "S", "E" und "L" können Sie den SHIFT Taster gedrückt halten und das Rad benutzen, um den selektierten Wert in 1000s-Schritten zu ändern.

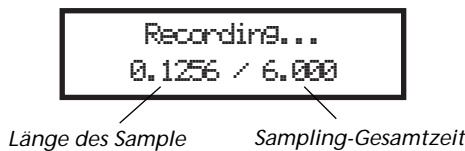
Das Record (Sampling) Verfahren

Nachstehend ist das Sampling Verfahren kurz zusammengefasst dargestellt.

1. Stellen Sie das MASTER VOLUME auf Null ein und schließen Sie die zu sampeln Quelle an einen oder beide Audio-Eingänge des Pa80 an.
2. Stellen Sie, wenn möglich, den Ausgangspegel der zu sampeln Quelle auf höchste Lautstärke ein. Stellen Sie den Eingangspegel des Pa80 mit den GAIN Reglern an den Audio Eingangsbuchsen ein. Kontrollieren Sie den Eingangspegel mit Hilfe der SIGNAL LED. Dabei sollte die LED möglichst nicht in den roten Bereich kommen, sondern ständig orange anzeigen (grün bedeutet, dass das Eingangssignal zu schwach ist).
3. Drücken Sie RECORD und rufen Sie die Record Seite auf. Selektieren Sie die Quelle, die gesampelt werden soll.
4. Starten Sie, wenn möglich, zuerst den aufzunehmenden Sound und drücken Sie dann START/STOP, um die Aufnahme zu starten.

Andernfalls drücken Sie START/STOP und starten sofort den aufzunehmenden Sound.

Daraufhin erscheint das Aufnahmefenster.



5. Drücken Sie erneut START/STOP, um die Aufnahme zu starten. Wenn der Speicher voll ist, wird das Sampling automatisch abgebrochen. Für jedes Sample steht eine Höchstzeit von 6 Sekunden zur Verfügung.
6. Spielen Sie auf der Tastatur, um sich den gesampelten Sound anzuhören. Während des Sampling wird automatisch ein Multisample mit derselben Tonhöhe erstellt, die allen Noten der Tastatur zugewiesen ist.
7. Wenn Sie mit dem aufgenommenen Sound nicht zufrieden ist, drücken Sie erneut START/STOP, um die Aufnahme zu wiederholen. Stoppen Sie die Aufnahme mit START/STOP.

8. Wenn Sie das Sampling Ihres Sounds beendet haben, können Sie ihn entweder auf der FMC-Karte speichern oder mit Hilfe der Slice und Extend Seiten editieren.

- Zum Speichern des Sound drücken Sie WRITE. Daraufhin erscheint das Write Sound Fenster (siehe "Das Write Fenster" auf Seite 13b-34). Weisen Sie dem neuen Program einen Namen zu und speichern Sie es in einem User Program Speicherplatz auf der FMC-Karte. (Nach dem Speichern kehren Sie zur Record/Edit Seite zurück).

Anmerkung: Beim Speichern wird automatisch ein neues Multisample und ein Program angelegt, wobei das neue Sample der Note C4 (Grundnote) zugewiesen und entsprechend den übrigen Noten der Tonleiter transponiert wird. Transponierte Noten werden schneller (höhere Töne) oder langsamer (niedrigere Töne) als das ursprüngliche Sample gespielt.



Grundnote

- Um eine Reihe von separaten Perkussionssamples und MIDI Grooves zu kreieren, drücken Sie PAGE+, um die Slice Seite aufzurufen (siehe "Seite 2 - Time Slice"). Wenn Sie ein Sample-Teilstück kreiert haben, drücken Sie PAGE+, um die Extend Seite aufzurufen und dort Ihren Groove zu verfeinern. (siehe "Seite 3 - Extend" auf Seite 13b-31).
9. Drücken Sie RECORD nach dem Abspeichern, um den Sampling Modus zu verlassen. Daraufhin erscheint die Write Sound Seite. Drücken Sie einen der D VOLUME/VALUE Taster (Abbrechen) und anschließend ENTER, um die Seite zu verlassen.
 10. Den Zugang zum neu gesampelten Sound erhalten Sie durch Selektieren der CARD Bänke des Programs (weitere Informationen finden Sie auf Seite 3-7 der Bedienungsanleitung). Selektieren Sie die Bank des Program, in der der neue Sound gespeichert wurde und benutzen Sie dann die A-H VOLUME/VALUE Taster, um das Program zu selektieren.

SEITE 2 - TIME SLICE

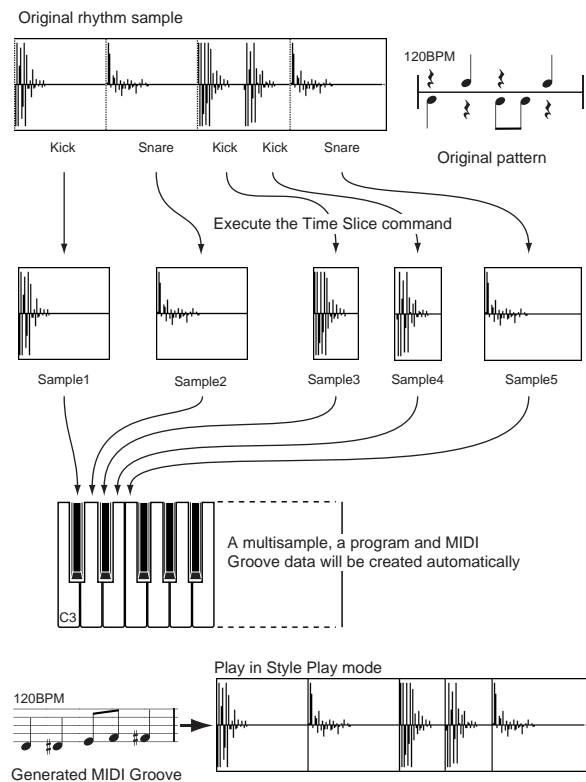
Die Time Slice Funktion ermittelt die markanten Einzelschläge (Attacks), z.B. Bassdrum / Snare innerhalb eines Rhythmus Sample und trennt diese in einzelne Teile. Diese Fragmente werden dann automatisch als Einzelsamples mit jeweils zugeordneten MIDI Noten (MIDI Groove Pattern) angelegt.

Dadurch behält der Rhythmus, der vorher als Komplettsample vorhanden war, auch mit den geschnittenen Einzelsamples seinen Original-Groove, kann aber jetzt in der Geschwindigkeit variabel geregelt werden, ohne dass sich die Tonhöhe ändert. Diese MIDI Groove Pattern verwenden die Noten C#3 und höher, je nach den neu kreierten Samples individueller Perkussionsinstrumente. (Weitere Informationen über das Importieren von MIDI Groove Daten in einen Style finden Sie auf "Seite 14 - Import GRV" auf Seite 9e-14). Neben dem ausschließlichen Ändern des Tempos eines Rhythmus-Loop ohne Beeinflussung der Tonhöhe stehen folgende weitere Funktionen zur Verfügung:

- Änderung der Reihenfolge, in der die Noten gespielt werden
- Änderung des Timing
- Editieren der Pattern Noten zur freien Neugestaltung einer neuen Rhythmus-Schleife.

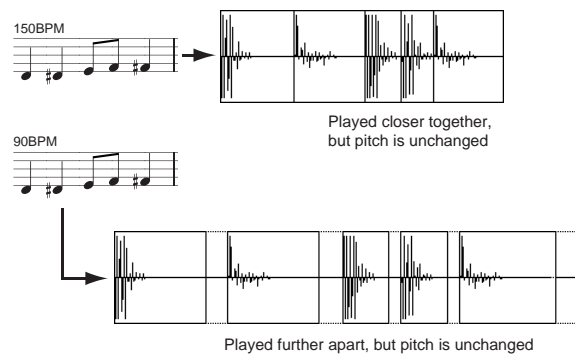
Nachdem Sie die Slice-Funktion durchgeführt haben, können Sie durch Drücken von WRITE die nun getrennten Samples und daraus resultierenden MIDI Groove Patterns speichern. Samples werden dabei im Sample Bereich der FMC-Karte, MIDI Grooves dagegen im allgemeinen Datenbereichs der FMC-Karte abgelegt.

Beispiel 1 - Erzeugung von Samples und MIDI Groove Daten:



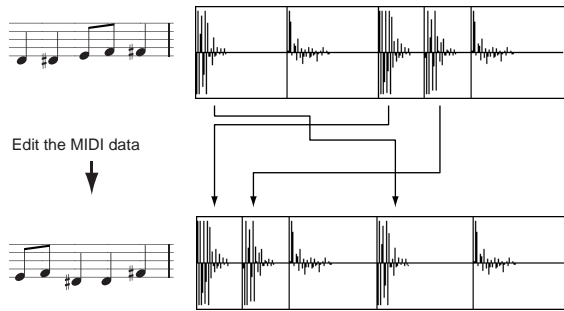
Anmerkung: Getrennte Samples und MIDI Groove Daten werden mit der Write Funktion gespeichert

Beispiel 2 - Änderung des Groove-Tempo



Anmerkung: Zur Änderung des Groove-Tempos müssen Sie zuerst die MIDI Groove Daten in den Style Record Modus importieren und das neu erzeugte Program der Perkussionsspur zuweisen, die diese Daten wiedergibt. Lücken zwischen getrennten Samples werden bei Verringerung des Tempos automatisch durch die Extend Funktion aufgefüllt, mit der das Ende eines jeden Samples geglättet wird.

Beispiel 3 - Zusammenfügen von MIDI Noten und Samples



Anmerkung: Um die im MIDI Groove erzeugten Noten neu zusammenzufügen, müssen Sie zunächst die MIDI Groove Daten mit Hilfe der "Import GRV" Funktion in den Style Record Modus importieren. Anschließend wird die Reihenfolge der Noten mit Hilfe von Event Edit geändert.

Die Time Slice Seite im Detail

So sieht die Slice Seite vor Durchführung der Slice Funktion aus:

chord	tempo	measure	transposes
	J=		octave
Time Slice			
Meter: 4/4			
Meas: 2 BPM: 140			
Release: 4			
Thres: 5 SLICE			

... und so sieht sie nach dem Slice-Vorgang aus:

chord	tempo	measure	transposes
	J=		octave
Time Slice			
Meter: 4/4			
Meas: 2 BPM: 140			
Release: 4 Attacks: 16			
Thres: 5 Slices: 16			

Meter

Benutzen Sie diesen Parameter zur Angabe des Metrums des Original-Sample.

Meas (Measure)

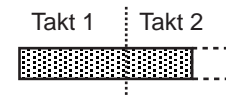
Benutzen Sie diesen Parameter zur Angabe der Anzahl der Takte des Original-Sample. Normalerweise werden Grooves mit einer Länge von 1 bis 2 Takten geladen.

BPM

Mit diesem Parameter wird das Tempo (in Beats pro Minute) des Original-Sample angegeben. Das Pa80 berechnet diesen Wert automatisch auf der Grundlage der Parameter Länge ("Record/Edit" Seite), Metrum und Takt (Measure).

Der BPM-Parameter kann nur auf kleinere als die automatisch berechneten Werte eingestellt werden. Dies kann sich beispielsweise dann als nützlich erweisen, wenn das aktuelle

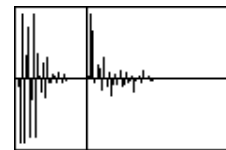
Sample kürzer als die eingestellten Takt- und Metrum-Werte ist.



Im oben gezeigten Beispiel dauert der aktuelle Groove nur bis zur ersten Hälfte des Taktes 2. Als Tempowert wird 130 erkannt, während das tatsächliche Tempo 100 beträgt. Stellen Sie den BPM Wert auf 100 ein. Am Ende des Groove wird eine Pause angehängt, um eine nahtlose Schleife zu erzeugen.

Release

Mit Release wird die Fähigkeit der Slice-Maschine zur Erkennung aufeinanderfolgender, markanter Einzelschläge (Attacks) geändert. Im nachstehenden Beispiel wird gezeigt, dass bei Einstellung eines zu hohen Release-Wertes das zweite Attack möglicherweise übergangen wird:



Anmerkung: Nach Änderung des Release-Wertes müssen Sie die Slice Funktion erneut selektieren.

Thres (Threshold)

Mit diesem Parameter wird der Schwellenwert geändert, oberhalb dessen markante Einzelschläge (Attacks) erkannt werden. Wenn der Wert zu niedrig eingestellt ist, werden schwächere Attacks möglicherweise übersehen.

Anmerkung: Nach Änderung des Sensibilitätswertes brauchen Sie die Slice Funktion nicht nochmals zu selektieren. Der Slice Wert wird automatisch geändert.

SLICE

Selektieren Sie diese Funktion, um nach Aufrufen der Slice Seite das Slice-Verfahren vorzunehmen oder den Release Wert zu ändern. Diese Funktion wird "schattiert" (d.h. nicht selektierbar) dargestellt, wenn noch kein Sample aufgenommen oder geladen wurde.

Attacks

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt die Anzahl der erkannten markanten Einzelschläge (Attacks). In einem mit der Slice Funktion erhaltenen Teilstück kann mehr als ein Attack enthalten sein.

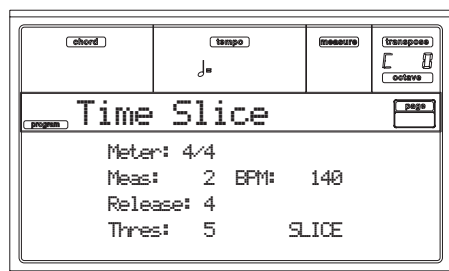
Slices

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt die Anzahl der Teilstücke, d.h. der erzeugten Samples und Noten in der MIDI Groove Datei. Um diesen Wert zu ändern, müssen die Parameter Release und Threshold editiert werden.

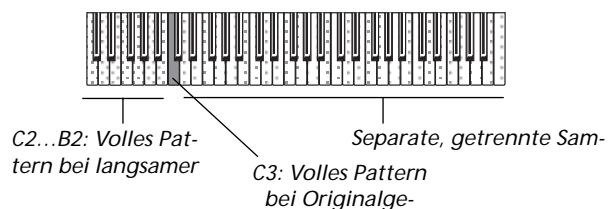
Das Time Slice Verfahren

Vor Ausführung des Slice-Verfahrens müssen Sie ein Sample aufnehmen oder laden. Anschließend können Sie auf "Seite 1 - Record/Edit" das Sample editieren und zerlegen.

1. Rufen Sie nach Aufnehmen oder Laden eines Sample die Slice Seite auf.

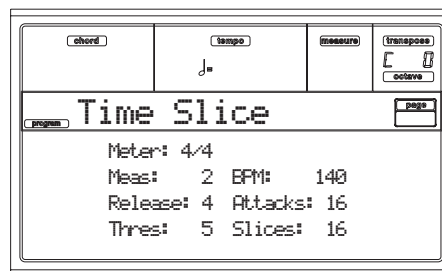


2. Das Pa80 berechnet den BPM Parameter automatisch auf der Grundlage der gegebenen Metrum- und Takt-Werte (Measure). Wenn Sie diese Daten kennen, stellen die Parameter Metrum, Takt (Measure) und BPM (Beats pro Minute) ein. Damit erhöht sich die Präzision des Slice-Verfahrens.
3. Drücken Sie einen der H VOLUME/VALUE Taster, um die "Slice" Funktion zu selektieren.
Das Original Sample wird mit dem Slice Verfahren bearbeitet und jedes erzeugte Sample einer anderen Notenta-ste zugewiesen:



Note	Zugewiesenes Sample/Pattern	Geschwindigkeit %
C2	Volles, bei halber Geschwindigkeit wiederholtes Pattern	50%
C#2	Volles, bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten wiederholtes Pattern	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	Volles, bei Original-Geschwindigkeit wiederholtes Pattern	100%
C#3 und höher	Separat getrennte Samples	-

Es wird auch ein MIDI Groove mit dem Original Pattern erzeugt. Die Displayanzeige ändert sich wie folgt.



4. Testen Sie das zertrennte Drum Kit auf der Tastatur.
 - Um das volle Pattern bei einer anderen Geschwindigkeit zu testen, spielen Sie eine Note zwischen C2 (halbe Geschwindigkeit) und C3 (Originalgeschwindigkeit). Siehe Tabelle oben.
 - Um das einzeln zertrennte Sample zu testen, spielen Sie eine Note ab C#3 und höher. Wenn Sie eine volle chromatische Tonleiter spielen, ertönt das Original Pattern.

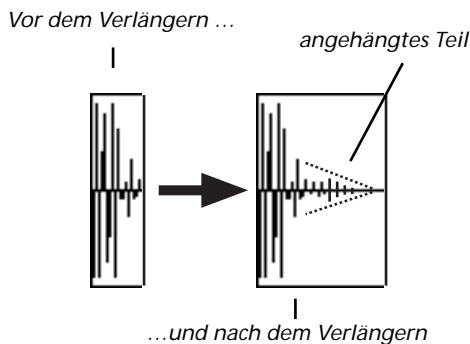
Hinweis: Wenn zu viele Samples erzeugt wurden und die Tastatur sie nicht alle aufnehmen kann, benutzen Sie die OCTAVE Taster zum Transponieren der Tastatur, so dass Sie auch Samples hören können, die die Obergrenze überschreiten.
5. Wenn Sie bei Durchführung des Slice-Verfahrens keine zufriedenstellenden Ergebnisse erzielt haben, korrigieren Sie den Release Parameter. Wenn auch dies zu keinen brauchbaren Resultaten führt, versuchen Sie, den Thres (Schwelle) Parameter ebenfalls zu korrigieren. Nach dem Verändern des Release Parameters müssen Sie das Time Slice Verfahren erneut durchführen.
6. Beim Time Slice Verfahren wird der Tempowert gerundet, so dass die Schleife möglicherweise nicht präzise ist. Sie müssen deshalb eventuell beide Parameter, "S (Start Sample)" und "E (End Sample)" der "Record/Edit" Seite korrigieren, um die Groove-Schleife zu perfektionieren. Nach dem Editieren dieser Parameter müssen Sie die Time Slice Funktion erneut durchführen.
Probieren Sie weitere Einstellungen aus! Das Editieren eines Audio Groove ist eine rein experimentelle Angelegenheit.
7. Wenn das Slice Verfahren beendet ist, können Sie das zertrennte Sample und den MIDI Groove auf der FMC-Karte speichern oder die Extend Seite aufrufen, um weitere Editierungen vorzunehmen.
 - Um das zertrennte Sample und den MIDI Groove zu speichern, drücken Sie WRITE. Das Write Slices Fenster öffnet sich (siehe "Das Write Fenster" auf Seite 13b-34). Weisen Sie dem neuen Programm einen Namen zu und speichern Sie es in einem User Program Speicherplatz auf der FMC-Karte. Ein MIDI Groove mit demselben Namen wird ebenfalls im AUTOLOAD.SET Verzeichnis gespeichert. (Nach Beendigung des Speichervorgangs kehren Sie zur Slice Seite zurück).
 - Wenn Sie zusätzliche Editierungen vornehmen wollen, drücken Sie PAGE+, um die Extend Seite aufzurufen (siehe "Seite 3 - Extend" unten).
8. Drücken Sie RECORD nach dem Speichern, um den Sampling Modus zu verlassen. Die Write Sound Seite erscheint. Drücken Sie einen der D VOLUME/VALUE

Taster (Abbrechen) und anschließend ENTER, um die Seite zu verlassen.

- Nach Aufrufen des Sampling Modus können Sie die MIDI Groove Daten in den Style Record Modus laden (weitere Informationen siehe "Seite 14 - Import GRV" auf Seite 9e-14).

SEITE 3 - EXTEND

Wenn Sie das Tempo eines mit der Slice-Funktion bearbeiteten Sample Loops sehr langsam wählen, kann es passieren, dass eine hörbare Lücke zwischen den einzelnen Teil-Samples entsteht. Mit der Extend Funktion können Sie dieses Problem lösen, indem Sie alle Teil-Samples entsprechend verlängern.

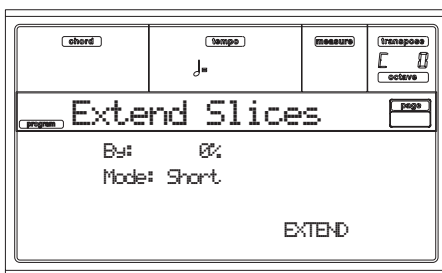


Anmerkung: Die Extend Funktion kann nur nach dem Time Slice Verfahren verwendet werden.

Anmerkung: Durch die Anwendung der Extend Funktion erhöht sich die Größe des Sample. Sollte die Speicherkapazität der FMC-Karte bereits erschöpft sein, ist diese Anwendung nicht mehr möglich.

Die Extend Seite im Detail

Dies ist die Extend Seite. Die EXTEND Funktion erscheint "schattiert", wenn das Extend Verfahren bereits durchgeführt wurde.



By

Benutzen Sie diesen Parameter, um die Länge des an das Sample angehängten "Endstückes" festzulegen. Je höher dieser Wert ist, desto größer wird das Sample. Eine Einstellung von 20-30% ist normalerweise bei den meisten Samples richtig.

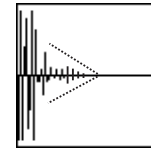
Anmerkung: Wenn die Speicherkapazität des Pa80 beinahe erschöpft ist, kann es passieren, dass eine Änderung dieses Wertes nicht möglich ist.

Mode

Dieser Parameter gibt an, ob das angehängte "Endstück" linear verklingen oder längere Zeit gehalten und dann plötzlich abbrechen soll.

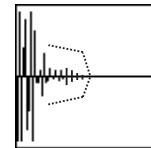
Short

Diese Option ist für einen Perkussionsklang mit einem kurzen (aber nicht plötzlichen) Verklingen zu wählen. Die Hüllkurve des "Endstückes" ist linear und besitzt einen raschen Ausklingpegel.



Long

Diese Option sollte bei Beckenklängen gewählt werden, deren Klang bis zur nächsten Note gehalten werden sollte. Die Hüllkurve des "Endstückes" wird gehalten und fällt langsam ab; erst kurz vor dem Ende fällt sie plötzlich ab.

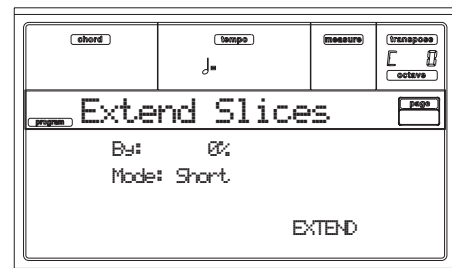


EXTEND

Drücken Sie einen der H VOLUME/VALUE Taster, um diese Funktion zu selektieren. Nach der Selektion erscheint sie "schattiert" auf dem Display, um anzuzeigen, dass sie nicht nochmals selektiert werden kann. Wenn Sie einen der Parameter dieser Seite ändern, kann die Funktion erneut selektiert werden.

Das Extend Verfahren

- Rufen Sie nach Durchführung des Slice Verfahrens die Extend Seite auf.



- Stellen Sie den **By** Parameter entsprechend dem Tempo des Groove ein, den Sie verwenden wollen. Wenn Sie den Groove sehr stark verlangsamen wollen, weisen Sie diesem Parameter höhere Werte zu; andernfalls können auch niedrige Werte zugewiesen werden.
- Selektieren Sie den Extend **Modus**. "Long" passt am besten für Beckenklänge.
- Drücken Sie einen der H VOLUME/VALUE Taster, um die Extend Funktion zu selektieren.
- Testen Sie nach dem Extend Verfahren das volle Pattern bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten, indem Sie Noten zwischen C2 (halbe Geschwindigkeit) und C3 (Originalgeschwindigkeit) spielen. Siehe Tabelle auf Seite 13b-30.
- Wenn Sie mit dem Extend Verfahren keine zufriedenstellenden Ergebnisse erzielt haben, ändern Sie die Einstellungen. Jede vorhergehende Änderung wird gelöscht.
- Wenn das Extend Verfahren abgeschlossen ist, können Sie die zertrennten und verlängerten Samples und den

MIDI Groove auf der FMC-Karte speichern. Drücken Sie WRITE. Das Write Extend Fenster öffnet sich (siehe "Das Write Fenster" auf Seite 13b-34). Weisen Sie dem neuen Program einen Namen zu und speichern Sie es in einem User Program Speicherplatz auf der FMC-Karte. Ein MIDI Groove mit demselben Namen wird ebenfalls im AUTOLOAD.SET Verzeichnis gespeichert. (Nach dem Speichern kehren Sie zur Slice Seite zurück).

8. Drücken Sie RECORD nach dem Speichern, um den Sampling Modus zu verlassen. Die Write Sound Seite erscheint. Drücken Sie einen der D VOLUME/VALUE Taster (Abbrechen) und anschließend ENTER, um die Seite zu verlassen.
9. Nach Aufrufen des Sampling Modus können Sie die MIDI Groove Daten in den Style Record Modus laden (weitere Informationen siehe "Seite 14 - Import GRV" auf Seite 9e-14).

SEITE 4 - SAMPLES LADEN

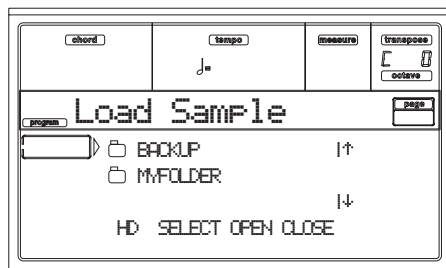
Benutzen Sie die Ladefunktion, um einzelne Samples (Mono- oder Stereo-Samples) im KSF, AIFF oder WAVE Format zu laden. Die Samples werden in den internen Speicher geladen und müssen auf der FMC-Karte abgespeichert werden, bevor Sie den Sampling Modus verlassen.

- KSF ist das Korg-eigene Sample Format, das von den Workstations der Serie Trinity und Triton benutzt wird. Die Datei muss die Kennung ".KSF" tragen.
- AIFF ist das von Apple® Macintosh© bevorzugte Audio-Format. Die Datei muss die Kennung ".AIF" tragen.
- WAVE ist das von Microsoft© Windows© bevorzugte Audio-Format. Die Datei muss die Kennung ".WAV" tragen.

Anmerkung: Sie können nur Samples mit einer Auflösung von 8- oder 16-bit und einer Sampling-Frequenz zwischen 11,025 und 48,000Hz laden. Die geladenen Samples behalten stets ihre ursprüngliche Auflösungsrate bei.

Ladeverfahren

1. Nach Selektion der Load Seite erscheint das Quellenverzeichnis.



2. Benutzen Sie den F1 Taster, um das Quellen-Laufwerk (HD oder FD) zu wählen.
3. Benutzen Sie die E-H VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um das Verzeichnis mit den zu ladenden Samples in die erste Displayzeile zu verschieben.

Drücken Sie F3 (Open), um das selektierte Verzeichnis zu öffnen Drücken Sie F4 (Close), um das geöffnete Verzeichnis wieder zu schließen.

4. Wenn sich das zu ladende Verzeichnis in der ersten Displayzeile befindet, drücken Sie F2 (Select), um es zu laden. Das Sample wird geladen und die Record/Edit Seite erscheint.

Warnung: Beim Laden eines Sample wird jedes auf der Record Seite bereits geladene oder aufgenommene Sample gelöscht.

Anmerkung: Wenn das Sample die für das Pa80 maximal zulässige Größe (562.5KB Mono oder 1,125KB Stereo) überschreitet, wird es beschnitten.

SEITE 5 - IMPORT PCG

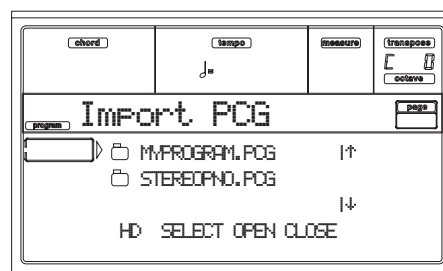
Verwenden Sie die Import PCG Funktion, um Program Daten aus einer Triton ".PCG" Datei zu importieren. PCG ist das Korg-eigene Program-Format, das von den High-End Workstations der Serie Triton benutzt wird.

Das Program kann direkt in den internen Speicher importiert werden. Wenn das Program importierte Samples enthält, sollte es besser auf dieselbe FMC-Karte importiert werden, auf der auch die Samples gespeichert sind.

Anmerkung: Obgleich das Pa80 und Triton die meisten internen Multisamples zusammen benutzen, können einige Multisamples Abweichungen aufweisen. Beim Lesen einer PCG Datei versucht das Pa80 genau dieselben Multisamples wie das Triton zu benutzen. Wenn dies nicht möglich ist, sucht es nach einem ähnlichen Multisample. Sollte auch dies nicht möglich sein, wird, ein <Leer>-Multisample selektiert. Rufen Sie den Program Edit Modus auf und selektieren Sie ein passendes Multisample für das importierte Program.

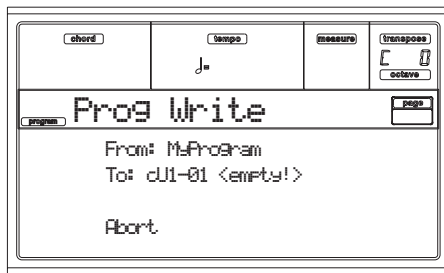
Anmerkung: Nicht alle PCG Daten des Tritons werden importiert. Insert FX, EQ, Arpeggio, Combi, Global und Drum Kit Daten werden nicht geladen.

1. Nach Selektion der Import PCG Seite erscheint das Quellenverzeichnis.



2. Benutzen Sie den F1 Taster, um das Quellen-Laufwerk (HD oder FD) zu wählen.
3. Benutzen Sie die E-H VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um das Verzeichnis mit den zu ladenden Samples in die erste Displayzeile zu verschieben.
Drücken Sie F3 (Open), um das selektierte Verzeichnis zu öffnen Drücken Sie F4 (Close), um das geöffnete Verzeichnis wieder zu schließen.
4. Wenn sich die zu importierende ".PCG" Datei in der ersten Displayzeile befindet, drücken Sie F2 (Select), um

es zu importieren. Nach einigen Sekunden öffnet sich das Write Program Fenster:



- Benutzen Sie die A VOLUME/VALUE Taster, um den **From** Parameter zu selektieren. Benutzen Sie dieselben Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um eines der Programs zu selektieren, die in der gewählten ".PCG" Datei enthalten sind.
- Benutzen Sie die B VOLUME/VALUE Taster, um den **To** Parameter zu selektieren. Benutzen Sie dieselben Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um, um einen Zielspeicherplatz im AUTOLOAD.SET Verzeichnis auf der FMC-Karte (das importierte Program wird als User Program angelegt, das beim Einstecken der Karte oder Einschalten des Instruments mit eingesteckter Karte automatisch geladen wird) oder im USER Bereich des internen Speichers zu selektieren.

Anmerkung: Drum Kits können nicht importiert werden.

• Die Write Operation kann jederzeit durch Drücken des EXIT Tasters abgebrochen werden.

• Sie können den Sampling Modus jederzeit durch Drücken eines der D VOLUME/VALUE Taster (Abbrechen) verlassen.

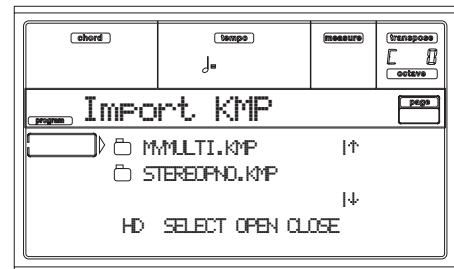
5. Drücken Sie ENTER, um das Importieren der PCG-Datei zu bestätigen. Daraufhin erscheint die Meldung "Are you sure?". Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen und auf die Write Seite zurückzukehren.
6. Wenn das Program geladen ist, drücken Sie RECORD, um den Sampling Modus zu verlassen. Wenn während des Importierens nicht automatisch ein internes Multisample selektiert wurde, drücken Sie MENU, um gleich die "Samples" Sektion aufzurufen und dem importierten Program ein Multisample zuzuweisen.

SEITE 6 - IMPORT KMP

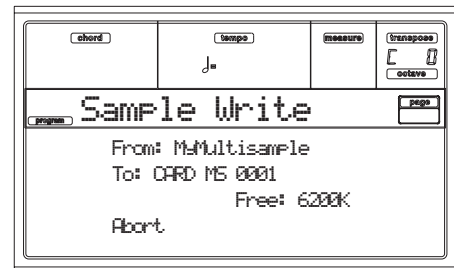
Benutzen Sie die Import Funktion, um Multisamples aus einem Korg Trinity oder einer Triton ".KMP" Datei zu importieren und auf der FMC-Karte zu speichern. KMP ist das Korg-eigene Multisample-Format. Diese Dateien müssen zur Kreation neuer Programs im Pa80 verwendet werden.

Anmerkung: Das Pa80 kann keine Multisample-Dateien lesen, die auf mehr als einer Diskette abgespeichert sind.

1. Nach Selektion der Import Seite erscheint das Quellenverzeichnis.



2. Benutzen Sie die F1 Taster, um das Quellen-Laufwerk (HD, FD) zu selektieren.
3. Benutzen Sie die E-H VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um das Verzeichnis mit der zu ladenden Datei in die erste Displayzeile zu verschieben. Drücken Sie F3 (Open), um das selektierte Verzeichnis zu öffnen. Drücken Sie F4 (Close), um das geöffnete Verzeichnis wieder zu schließen.
4. Wenn sich die zu importierende ".KMP" Datei in der ersten Displayzeile befindet, drücken Sie F2 (Select), um es zu importieren. Das Write Fenster öffnet sich:



Die Parameter **From** und **To** sind Festwerte, die nicht geändert werden können. Das Multisample wird auf der FMC-Karte gespeichert.

Anmerkung: Multisamples können viele unterschiedliche Samples enthalten. Sie sind derselben Note wie in der Originaldatei zugewiesen.

Hinweis: Notieren Sie sich den Namen des selektierten Multisample, denn sie benötigen ihn im Program Edit Modus, wenn das Multisample einem neuen Program zugewiesen werden muss.

Anmerkung: Drum Kits können nicht importiert werden.

• Die Write Operation kann jederzeit durch Drücken des EXIT Tasters abgebrochen werden.

• Sie können den Sampling Modus jederzeit durch Drücken eines der D VOLUME/VALUE Taster (Abbrechen) verlassen.

5. Drücken Sie ENTER, um den Import zu bestätigen. Daraufhin erscheint die Meldung "Are you sure?". Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vor-

- gang abubrechen und auf die Write Seite zurückzukehren.
- Wenn der Import Vorgang beendet ist, rufen Sie den Program Edit Modus auf, um ein neues Program zu kreieren oder gehen Sie auf "Seite 5 - Import PCG", um ein Program im Triton Format (".PCG" Dateien) zu importieren.
 - Wenn das Multisample importiert wurde, drücken Sie RECORD, um den Sampling Modus zu verlassen. Selektieren Sie ein bereits existierendes Program (oder kreieren Sie ein neues Program), drücken Sie MENU und rufen Sie gleich die "Samples" Sektion auf, um das/die importierte(n) Multisample(s) zuzuweisen.

SEITE 7 - EXPORT KMP

Mit dieser Funktion können Sie jedes Multisample und die damit verknüpften Samples aus der FMC-Karte exportieren. Beim Export Verfahren werden ".KMP" Dateien (Korg-eigenes Dateiformat für Multisamples) und ein Ordner zur Aufnahme von mehreren ".KSF" Dateien (Korg-eigenes Dateiformat für Samples) im selben Verzeichnis angelegt.

Nach dem Exportieren aller auf der Karte enthaltenen Multisamples und Samples auf die Festplatte oder mehrere Disketten können Sie die Karte formatieren, um Platz für zukünftige Sampling- oder Import-Operationen zu gewinnen.

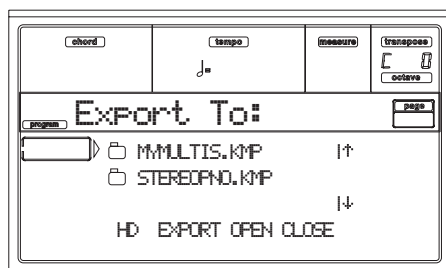
Anmerkung: Sie können ein Multisample nicht auf mehr als einer Diskette speichern. Sie können hingegen Dateien jeder beliebigen Größe auf die Festplatte exportieren.

- Rufen Sie den Sampling Modus auf und steuern Sie die Export KMP Seite an.



Diese Seite zeigt Ihnen alle auf der Flash Card enthaltenen Multisamples. (L) bedeutet "Linker Kanal" Multisample, (R) bedeutet "Rechter Kanal" Multisample.

- Benutzen Sie die E-H VOLUME/VALUE Taster, um das zu exportierende Multisample in die erste Displayzeile zu verschieben.
- Wenn sich zu exportierende Multisample auf der ersten Displayzeile befindet, drücken Sie F2 (Select). Daraufhin öffnet sich das Export To Fenster.



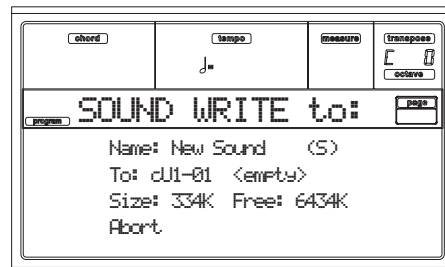
- Benutzen Sie den F1 Taster, um das Ziellaufwerk zu selektieren.
- Verschieben Sie den Ordner, in dem Sie das Multisample speichern wollen, in die erste Displayzeile. Benutzen Sie die E-H VOLUME/VALUE Taster, um den zu exportierenden Ordner in die erste Displayzeile zu verschieben. Drücken Sie F3 (Open), um den selektierten Ordner zu öffnen oder F4 (Close), um ihn zu schließen.
- Wenn das Verzeichnis, in dem die Multisamples gespeichert werden sollen, auf dem Display angezeigt wird, drücken Sie F2 (Export), um das Multisample und seine Samples zu speichern. Daraufhin erscheint die Meldung "Are you sure?". Drücken Sie ENTER, um zu speichern oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.

Anmerkung: Bevor Sie speichern, können Sie den Namen des Multisamples ändern. Drücken Sie einen der A VOLUME/VALUE Taster, um den Text Edit Modus aufzurufen (weitere Informationen über das Editieren von Texten siehe "Name" auf Seite 13b-35 f).

Achten Sie beim Exportieren von Multisamples darauf, den Dateien für den rechten und den linken Kanal jeweils andere Namen zuzuweisen, um ein Überschreiben zu vermeiden. Normalerweise wird bei dieser Art von Dateien der Name am Schluss mit "-L" und "-R" gekennzeichnet.

DAS WRITE FENSTER

Diese Fenster öffnet sich, wenn Sie den WRITE oder RECORD Taster auf der Record, Slice oder Extend Seite des Program Modus drücken (siehe "Seite 1 - Record/Edit" auf Seite 13b-26). Damit können Sie ein Program speichern, dem das neue Sample zugewiesen wird.



Das Write Verfahren

- Drücken Sie WRITE wenn Sie sich auf der Record, Slice oder Extend Seite befinden.
 - Wenn Sie WRITE drücken, während Sie sich auf der **Record** Seite befinden, wird das Sample im Speicher im Sample Bereich der Card gespeichert.
 - Wenn Sie WRITE drücken, während Sie sich auf der **Slice** oder **Extend** Seite befinden, wird das einzelne geschichtete Sample im Sample Bereich der Card gespeichert; das MIDI Groove wird im AUTOLOAD.SET Ordner des allgemeinen Datenbereichs gespeichert.
- Drücken Sie einen der A VOLUME/VALUE Taster, um den **Name** Parameter zu selektieren. Sie rufen damit den Text Edit Modus auf, indem Sie dem neuen Program, Multisample und Sample einen Namen zuweisen (weitere Informationen siehe "Name" auf Seite 13b-35).

3. Benutzen Sie die B VOLUME/VALUE Taster, um den **To** Parameter zu selektieren. Benutzen Sie dieselben Taster oder die TEMPO/VALUE Regler, um den Zielspeicherplatz für das Program auf der Card zu selektieren. Der Name aller auf dem Zielspeicherplatz bereits vorhandenen Programs wird neben der Nummer des Speicherplatzes angezeigt.
4. Nach Vornahme der einzelnen Einstellungen drücken Sie ENTER, um zu speichern (oder drücken Sie einen der D VOLUME/VALUE Taster, um den Vorgang abbrechen). Daraufhin erscheint die Meldung "Are you sure?". Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um auf die Write Seite zurückzukehren.

•Wenn Sie "Abort" selektieren, verlassen Sie den Sampling Modus und kehren zum Program Modus zurück.

Anmerkung: Samples werden im Originalformat gespeichert. Die auf dem Pa80 aufgenommene Samples werden im 16-bit, 48kHz Format gespeichert.

Anmerkung: Samples werden automatisch auf der FMC-Karte gespeichert. Disketten oder Festplatten sind nicht zum Schreiben von Samples geeignet. Nach dem Schreiben von Samples können Sie mit Hilfe der Card Backup-Verfahrens eine Kopie derselben anlegen (siehe "Seite 10 - Kopieren der Karte" auf Seite 15c-40) oder ein Multisample exportieren (siehe "Seite 7 - Export KMP" auf Seite 13b-34). Es ist nicht möglich, einzelne Samples auf der Karte zu löschen.

Anmerkung: Aufgrund der geringen Schreibgeschwindigkeit der FMC-Karten-Technologie nimmt das Schreiben je nach Größe des Samples etwas Zeit in Anspruch (das Lesen geht hingegen sehr schnell).

Anmerkung: Beim Speichern eines neuen Multisamples wird automatisch ein Program kreiert, wobei das neue Sample dem C4 (Grundton) zugewiesen und zu den übrigen Noten der Tonleiter transponiert wird. Transponierte Noten werden schneller (höhere Noten) oder langsamer (niedrigere Noten) als das original Sample gespielt.



Grundton

Das Write Fenster im Detail

Name

Name des Program, das Sie speichern. Ein (S) nach dem Namen bedeutet Stereo Sample, während ein (M) die Abkürzung für Mono Sample ist.

Zum Ändern des Namens drücken Sie einen der A VOLUME/VALUE Taster, um den Text Edit Modus aufzurufen. Bewegen Sie den Cursor mit den DOWN/- und UP/+ Tastern. Selektieren Sie einen Buchstaben mit dem RAD. Geben Sie einen Buchstaben an der Cursorposition durch Drücken des INSERT Tasters ein. Zum Löschen eines Buchstabens an der Cursorposition Drücken Sie den DELETE Taster.

To

Zielspeicherplatz auf der Karte, in dem das neue Program gespeichert wird. Selektieren Sie diesen Parameter mit einem der B VOLUME/VALUE Taster. Zur Selektion des Speicherplatzes können Sie entweder diese Tastern oder die TEMPO/VALUE Regler benutzen.

Nach dem Speichern wird ein Default Program kreiert. Sie können dieses Program editieren, wie im Kapitel Program der Version 2.0 der Bedienungsanleitung erläutert wird.

Size

Dieser Parameter gibt die Größe der zu speichernden Datei (in Kilobytes) an. Beim Speichern wird nur der innerhalb der Punkte "S" und "E" befindliche Anteil des Samples berücksichtigt. Für jedes Sample ist eine Höchstgröße von 1,125KB, entsprechend einem 6 Sekunden dauernden 48kHz Stereo Sampling zulässig.

Free

Gibt den noch vorhandenen freien Platz im Sample Bereich der FMC-Karte zum Speichern weiterer Samples (in Kilobytes) an.

Abort

Benutzen Sie die D VOLUME/VALUE Taster, um diese Funktion zu selektieren und den Speichervorgang abbrechen. Daraufhin erscheint die Meldung "Are you sure?". Drücken Sie ENTER zur Bestätigung und zum Verlassen des Sampling Modus oder EXIT, um auf die Write Seite zurückzukehren.

14C. GLOBAL EDIT UMGEBUNG (ERGÄNZUNG)

Hier wurden einige neue Funktionen hinzugefügt. Bitte legen Sie die nachfolgenden Anleitungen in das Kapitel "Global edit environment" ein.

NEUE FUNKTIONEN, DIE DEN PEDALEN ZUGEWIESEN WURDEN

Pedal/Schalter/EC5

►GBL

Auf "Seite 4 - Assignable Pedal/Footswitch, Assignable Slider, EC5" des Global Modus wurden einige neue Schalterfunktionen hinzugefügt. Weitere Informationen über den Fußschalter finden auf Seite 19-1 der Bedienungsanleitung.

Funktion	Bedeutung
Manual Bass	On/Off der Manual Bass Funktion
Upper 1...3 Mute	Stummschaltung der Upper Spuren
Lower Mute	Stummschaltung der Lower Spuren
Song Melody Mute	Stummschaltung der Song Spur 4 (normalerweise Melodiespur)
Song Drum&Bass	Stummschaltung aller Spuren, mit Ausnahme der Spuren 2 (normalerweise Bass) und 10 (normalerweise Drum)
Vocal/Guitar Sw1	Diese Funktion ersetzt den bisherigen Vocal/Guitar Schalter.
Vocal/Guitar Sw2	Dies ist ein zusätzlicher Schalter für das Vocal/Guitar Board
IntFX Sw 1	Diese Funktion ersetzt den bisherigen IntFX Schalter.
IntFX Sw2	Dies ist ein zusätzlicher Schalter für das IntFX.

Anmerkung: Da einige neue Funktionen hinzugefügt wurden, sind Ihre bisherigen Pedal/Fußschalter Einstellungen möglicherweise nicht mehr gültig. In diesem Fall sollten Sie eine Neuprogrammierung der Pedale vornehmen und anschließend das

Global erneut speichern. Speichern Sie die Global Datei auf einer Diskette ab.

Anmerkung: Mit den neu hinzugefügten Reglern für das Vocal/Guitar Board und das Internal FX können Sie nicht nur einen, sondern mehrere Parameter gleichzeitig mit dem Fußschalter, EC5 Pedal oder den Pads einstellen.

NEUER CONTROL KANAL AUF DEM MIDI IN

MIDI IN Kanal

►GBL

Ein neuer, spezieller Control Kanal wurde in die Liste der zuweisbaren MIDI IN Kanäle aufgenommen (siehe "Seite 7 - Midi In Channels" Global Edit Umgebung).

Control Benutzen Sie diesen Kanal zum Senden von Style- und Performance-Auswahlbefehlen an das Pa80. Weitere Informationen über die erhaltenen Daten finden Sie in den Tabellen auf Seite Cb-43 ff.

NEUE SEQUENCER- UND AKKORD-KANÄLE AUF DEM MIDI OUT

MIDI OUT Kanal

►GBL

Zwei neue Ausgangskanaltypen wurden auf "Seite 11 - Midi Out Channels" der Global Edit Umgebung hinzugefügt.

SQ Tr01...16 Benutzen Sie diese Kanäle, um Daten, die auf derselben Spur erzeugt wurden, an einen oder beide eingebauten Sequenzer gleichzeitig zu übertragen.

Chord Benutzen Sie diesen Kanal, um Noten, die von der Akkorderkennung erkannt wurden, an MIDI OUT zu übertragen. Dies ist sehr praktisch, um beispielsweise einen externen Harmonizer vom Pa80 aus zu steuern, indem die Lower Spur, auch wenn sie stummgeschaltet ist, zum Spielen von Akkorden benutzt wird.

15C. DISK EDIT UMGEBUNG (ERGÄNZUNG)

Hier wurden einige neue Funktionen hinzugefügt. Bitte legen Sie die nachfolgenden Anleitungen in das Kapitel "Disk Edit Umgebung" ein.

ÜBERSCHREIBEN DER FMC-KARTE MÖGLICH

Sie können nun die RAM (Rewritable) FMC-Karten zum Speichern Ihrer Daten benutzen. Hierzu benötigen Sie eine (optionale) Korg FMC-8MB Karte. Zur Verwaltung der überschreibbaren Karten wurden wichtige neue Funktionen hinzugefügt (siehe page 15c-40 ff.).

Anmerkung: Nur Korg-Karten sind für die Verwendung im Pa80 zulässig.

Sie können die Karte wie alle anderen Speichermedien (Diskette oder Festplatte) benutzen und Daten laden, speichern oder kopieren, neue Verzeichnisse anlegen usw. Die Karte ist mit dem Kürzel CRD gekennzeichnet.

Warnung: Beim Herausnehmen der Karte oder bei einem plötzlichen Stromausfall kann es zum Verlust aller auf der Karte gespeicherten Daten kommen. Legen Sie daher stets eine Kopie der dort enthaltenen Daten an.

Anmerkung: Das Speichern auf der Karte ist etwas zeitaufwendig. Der Grund hierfür liegt nicht im Pa80, sondern in der FMC-Karten-Technologie. Beim Einlesen von Daten sind FMC-Karten hingegen sehr schnell.

Anmerkung: Beim Überschreiben oder Formatieren der Karte ist das Pa80 "blockiert", d.h. es kann keine andere Operation ausgeführt werden, bis der Speicher- oder Formatiervorgang beendet ist.

Einige Anmerkungen zum Aufbau der Karte

Nach dem Formatieren (siehe "FMC-Kartenformat" unten), wird die Karte automatisch in zwei verschiedene Bereiche unterteilt:

- Ein 1,440KB (1.44MB) Bereich, den Sie wie jedes andere Speichermedium für die Daten des Pa80 (Styles, Programs, Midi-Dateien) benutzen können.
- Ein 6,752KB (6.75MB) Bereich, der den Samples vorbehalten ist. Dieser Bereich steht nicht für normale Disketten- oder Festplattenoperationen zur Verfügung.

Während des Formatierens wird automatisch ein AUTO-LOAD.SET Verzeichnis angelegt. Speichern Sie in diesem Verzeichnis alle Styles und Programs, die den CARD-Bänken zugewiesen werden sollen. Diese Daten werden automatisch eingelesen, wenn die Karte ins Laufwerk eingesteckt wird.

FESTPLATTEN MIT GRÖßEREM UMFANG MÖGLICH

Das Pa80 unterstützt nun auch Festplatten des Formats FAT32 (MS-DOS® kompatibel), wie sie in den meisten Microsoft Windows™ Computern verwendet werden. Das bedeutet, dass es eigentlich keine Begrenzungen bezüglich der Größe der in Ihrem Instrument einbaubaren Festplatten mehr gibt. Die bisherige 2GB Grenze ist also überholt.

Festplatten, die mit einer älteren Betriebssystemversion formatiert wurden, können weiterhin im Pa80 verwendet werden. Wenn Sie diese gegen Festplatten des neuen Formats austauschen wollen, verwenden Sie die Format-Funktion auf "Seite 5 - Format" der Disk Edit Umgebung, um Platzverschwendung und ein Überschreiten des 2GB-Grenze zu vermeiden.

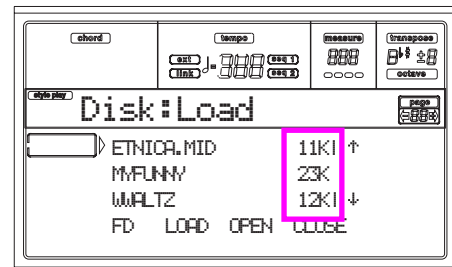
Warnung: Legen Sie eine Kopie Ihrer Festplatte an, bevor Sie diese formatieren. Während des Formatierens gehen alle darauf enthaltenen Daten verloren.

ANZEIGE DER DATEI- UND VERZEICHNISGRÖSSE

Die Größe der auf der Festplatte enthaltenen Dateien und Verzeichnisse wird nun auf dem Display angezeigt.

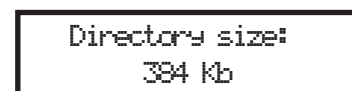
Dateigröße

Das Format der einzelnen Dateien wird stets rechts von der Datei angezeigt:



Verzeichnisgröße

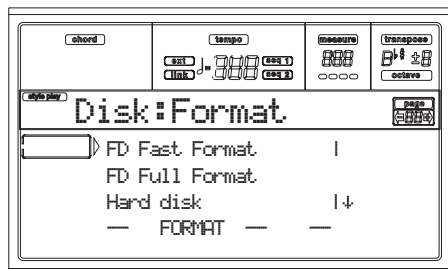
Um die Größe eines Verzeichnisses anzuzeigen, verschieben Sie dieses in die erste Displayzeile, halten Sie dann den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie den Funktionstaster F3 (Open) unterhalb des Display. Daraufhin erscheint folgendes Fenster, in dem die Größe des Verzeichnisses angezeigt wird:



Drücken Sie EXIT, um das Fenster wieder zu schließen.

FAST FD FORMAT

Die Format Seite wurde geändert und mit einigen neuen Funktionen ergänzt. Eine dieser neuen Funktionen ist "FD Fast Format". Die frühere "Disketten"-Format Funktion wurde in "FD Full Format" umbenannt.



FD Fast Format

Diese Schnellformatierfunktion können Sie bei bereits vorformatierten Disketten benutzen. Mit diesem Befehl wird nur der FAT-Bereich (File Allocation Table) der Diskette neu angelegt, während die übrigen Sektoren nicht neu formatiert werden.

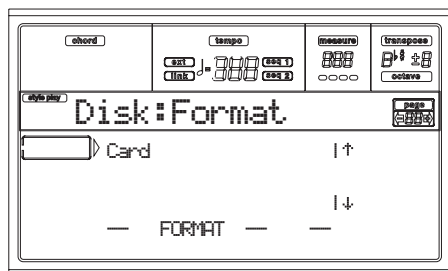
Wenn dies nicht ausgeführt werden kann, erscheint die Meldung "FD Fast Format failed. Full Format?". Drücken Sie ENTER/YES, um den Full Format Befehl auszuführen oder EXIT/NO, um den Vorgang abubrechen.

FD Full Format

Dies ist der herkömmliche Formatierbefehl, bei dem jeder Sektor der Diskette formatiert wird. Der Vorgang dauert länger als der Fast Format Befehl, ist aber bisweilen zuverlässiger.

FMC-KARTENFORMAT

Diese Funktion wurde hinzugefügt, um neue FMC-Karten (optionale Korg FMC-8MB) zu formatieren. Weitere Informationen bezüglich im Handel erhältlicher FMC-Karten erhalten Sie bei autorisierten Korg Händlern.



Anmerkung: Wenn keine Karte in das Laufwerk auf der Rückseite des Instruments eingesteckt ist, ist die Option "Card" "verdunkelt" dargestellt (d.h. sie steht nicht zur Verfügung).

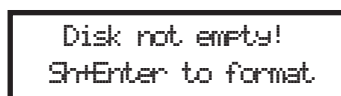
Anmerkung: Beim Formatieren der Karte ist das Pa80 "blockiert", d.h. es kann keine andere Operation ausgeführt werden, bis der Speicher- oder Formatierungsvorgang beendet ist.

1. Stecken Sie die zu formatierende Karte ins Laufwerk ein.
2. Selektieren Sie die Option auf der Seite "Seite 5 - Disk: Format".
3. Drücken Sie ENTER. Daraufhin erscheint die Meldung "Delete all data - Continue?". Drücken Sie ENTER/YES zur Bestätigung oder EXIT/NO, um den Vorgang abubrechen.

4. Die Meldung "Please press F4 to continue" erscheint auf dem Display. Drücken Sie F4, um den Formatierungsvorgang zu starten oder EXIT, um ihn abzubrechen.
5. Warten Sie, bis der Formatierungsvorgang beendet ist. Während des Vorgangs erscheint die Meldung "Format Wait" im oberen Bereich der Seite.

SELBSTFORMATIERUNG WÄHREND DES KOPIERENS DES BETRIEBSSYSTEMS ODER DES VORLÄUFIGEN LADENS VON DATEN

Sie brauchen jetzt keine formatierten, leeren Disketten mehr, um die Befehle "Backup Data" oder "Save OS" auszuführen. Wenn Sie eine nicht formatierte oder eine bereits Daten enthaltende Diskette einlegen, werden Sie jetzt gefragt, ob Sie diese formatieren wollen:

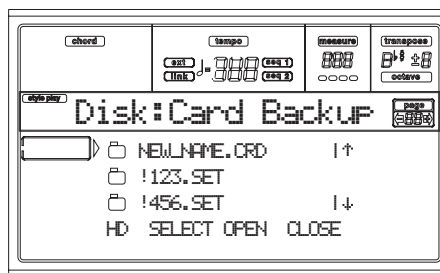


Halten Sie SHIFT gedrückt und drücken Sie gleichzeitig ENTER, um die Diskette zu formatieren. Das Pa80 versucht zunächst, das Fast Format auszuführen und nimmt dann das Full Format vor, falls ersteres nicht möglich ist.

Weitere Informationen über das Anlegen von Sicherheitskopien finden Sie auf "Seite 8 - Utilities 1" des Kapitels "Disk Edit Umgebung".

SEITE 10 - KOPIEREN DER KARTE

Mit Hilfe dieser Seite können Sie eine Kopie aller auf der Karte enthaltenen Daten vornehmen. Dies empfiehlt sich zu Archivierungszwecken und zum Freimachen von Speicherplatz für andere Daten.



Backup-Verfahren

1. Legen Sie die zu kopierende FMC-Karte in das FMC-Karten-Laufwerk auf der Rückseite des Instruments ein.
2. Rufen Sie "Seite 10 - Kopieren der Karte" auf.
3. Benutzen Sie den Taster F1, um das Ziellaufwerk zu selektieren (HD oder FD).
4. Verwenden Sie die Taster E-H VOLUME/VALUE oder die TEMPO/VALUE Regler, um das zu selektierende Verzeichnis in die erste Displayzeile zu verschieben.
5. Drücken Sie F3 (Open), um das selektierte Verzeichnis zu öffnen. Drücken Sie F4 (Close), um das geöffnete Verzeichnis wieder zu schließen.
6. Wenn das Zielverzeichnis ".CRD" sich in der ersten Displayzeile befindet, können Sie einen der A VOLUME/VALUE Taster drücken, um den Text Edit Modus aufzu-

rufen. Bewegen Sie den Cursor mit den Pfeiltastern (DOWN/- und UP/+). Selektieren Sie einen Buchstaben mit dem RAD. Zum Eingeben des gewünschten Buchstabens an der Cursorposition ist der INSERT Taster zu drücken. Zum Löschen des Buchstabens an der Cursorposition ist der DELETE Taster zu drücken.

7. Wenn Sie die Eingabe des Namens des neuen Verzeichnisses beendet haben, drücken Sie F2 (Save) zur Bestätigung. Daraufhin erscheint die Meldung "Are you sure?". Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.

Anmerkung: Wenn Sie einem neuen ".CRD" Verzeichnis einen bereits vergebenen Namen zuweisen, erscheint das "Overwrite?" Dialogfenster. Drücken Sie ENTER/YES, wenn Sie das Überschreiben der vorhandenen Daten bestätigen wollen. Drücken Sie EXIT/NO, wenn Sie den Vorgang abbrechen und die Nameeingabe wiederholen wollen.

8. Wenn Sie das Diskettenlaufwerk als Zielmedium für die Sicherheitskopie gewählt haben, legen Sie die Disketten gemäß den auf dem Display erscheinenden Angaben ein und drücken Sie jeweils ENTER, um den Vorgang fortzusetzen:

Insert 1.4MB FD #1
and press Enter

Wenn die eingelegte Diskette nicht leer ist, werden Sie gefragt, ob die Diskette formatiert werden soll:

Disk not empty!
Sh+Enter to format

Halten Sie SHIFT gedrückt und drücken Sie gleichzeitig ENTER, um die Diskette zu formatieren. Das Pa80 versucht zunächst, das Fast Format auszuführen und nimmt dann das Full Format vor, falls ersteres nicht möglich ist.

9. Während des Kopiervorgangs erscheint die Meldung "Working..." auf dem Display und das Fortschreiten des Vorgangs wird kontinuierlich angezeigt.

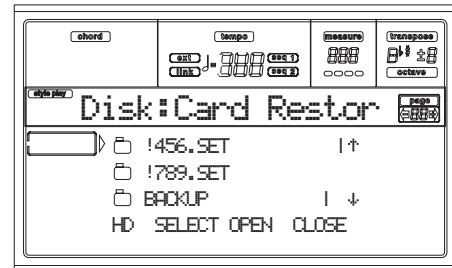
Working...
6%

Da die Daten der Sicherheitskopie komprimiert werden, ist es nicht möglich, die benötigte Anzahl von Disketten vorab anzuzeigen. Sobald die Disketten beschrieben sind, kennzeichnen Sie sie mit fortlaufenden Nummern und bewahren Sie sie an einem sicheren Ort auf.

Warnung: Wenn Sie die Karte während des Kopierens herausnehmen, wird der Vorgang abgebrochen.

SEITE 11 - CARD RESTORE

Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, können Sie die Flash Daten aus einem Backup-Verzeichnis wiederherstellen (weitere Informationen über das Backup-Verfahren finden Sie oben auf "Seite 10 - Kopieren der Karte").



Warnung: Beim Wiederherstellen von Daten werden alle auf der FMC-Karte vorhandenen Daten gelöscht!

Restore Verfahren

1. Legen Sie die wiederherzustellende FMC-Karte in das FMC-Karten-Laufwerk auf der Rückseite des Instruments ein.
2. Wenn die Backup-Daten in mehreren Disketten enthalten sind, legen Sie die erste Diskette der Serie ins Diskettenlaufwerk ein.
3. Rufen Sie "Seite 11 - Card Restore" auf.
4. Benutzen Sie den Taster F1, um das Ziellaufwerk zu selektieren (HD oder FD).
5. Verwenden Sie die Taster E-H VOLUME/VALUE oder die TEMPO/VALUE Regler, um das zu selektierende Verzeichnis in die erste Displayzeile zu bewegen.
6. Drücken Sie F3 (Open), um das selektierte Verzeichnis zu öffnen. Drücken Sie F4 (Close), um das geöffnete Verzeichnis wieder zu schließen.
7. Wenn sich das Verzeichnis ".CRD" mit den Backup-Daten in der ersten Displayzeile befindet, drücken Sie F2 (Select), um es zu selektieren. Daraufhin erscheint die Meldung "Are you sure?". Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abubrechen.
8. Wenn Sie das Diskettenlaufwerk als Ursprungsmedium selektiert haben., legen Sie die Disketten entsprechend der Angaben des Instruments nacheinander ein und drücken Sie ENTER, um den Vorgang fortzusetzen.

Insert 1.4MB FD #1
and press Enter

9. Während des Restore Vorgangs erscheint die Meldung "Working..." auf dem Display und das Fortschreiten des Vorgangs wird kontinuierlich angezeigt.

Working...
6%

Anmerkung: Der Restore Vorgang dauert bei einer 8MB Karte etwa 13 Minuten.

Warnung: Wenn Sie die Karte während des Restore Verfahrens herausnehmen, wird der Vorgang abgebrochen.

NEUE FEHLERMELDUNG WÄHREND DES RESTORE VORGANGS

Während des Verfahrens zur Wiederherstellung von Daten (siehe "Seite 8 - Utilities 1" der Disk Edit Umgebung) erscheint möglicherweise die Meldung "Missing some files". Dies ist auf das Fehlen der Performance Bänke 11-20 bei den vorhergehenden Versionen des Betriebssystems zurückzuführen, stellt jedoch kein Problem dar. Drücken Sie einfach EXIT, um das Fenster zu schließen.

FMC-KARTEN-SCHUTZFUNKTION

Auf "Seite 9 - Utilities 2" der Disk Edit Umgebung wurde die neue "Card Protect" Funktion hinzugefügt. Aufgrund dieser Ergänzung wurde die Seite etwas geändert.

Anmerkung: Der Schutzstatus von ROM (Read-Only) FMC-Karten kann nicht verändert werden



1. Legen Sie die Karte in das Laufwerk auf der Rückseite des Instruments ein.
2. Ändern Sie den Schutzstatus. Warten Sie einige Sekunden, bis sich der Schutzstatus verändert hat.
Da der Schutzzustand auf der Karte gespeichert wird, bleibt sie gegen Überschreiben geschützt oder ungeschützt, selbst wenn sie von einem anderen Pa80 eingelesen wird.

CB. ANHANG

STYLES

Sie können eine Fernselektion von Styles auf dem Pa80 vornehmen, indem Sie ihm Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) und Program Change Befehle auf dem Control Kanal zusenden (siehe "Neuer Control Kanal auf dem MIDI IN" auf Seite 14c-37).

#	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.SIRock			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	AI 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	MotownShufl			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: World 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin 2
1	0	9	0	Hora	0	10	0	UnplugBossa	0	11	0	EnglishTango
2			1	Sevillana 1			1	Basic Bossa			1	Orch. Tango
3			2	Sevillana 2			2	L.A. Bossa			2	Tango.it
4			3	Jota			3	New Bossa			3	Habanera 1
5			4	Copla			4	Miss Bossa			4	Habanera 2
6			5	Classic 3/4			5	Lite Bossa			5	Mambo 1
7			6	Bolero			6	GrooveBossa			6	Mambo 2
8			7	Minuetto			7	DiscoChaCha			7	Salsa 1
9			8	Baroque			8	Cha Cha Cha			8	Salsa 2
10			9	New Age			9	Sabor			9	Mariachi
11			10	Tarantella			10	ChaCha Funk			10	Reggae 1
12			11	Raspa			11	Latin Rock			11	Reggae 2
13			12	Vahde			12	UnplugLatin			12	Reggae 3
14			13	Oriental			13	Beguine 1			13	Pasodoble 1
15			14	Roman			14	Beguine 2			14	PasDobBanda
16			15	Ciftetelli			15	Slow Bolero			15	Pasodoble 2
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin Dance	CC#0	CC#32	PC	Bank: Jazz 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: Jazz 2
1	0	12	0	Samba	0	13	0	Jazz Brush	0	14	0	Big Band 3
2			1	Sambalegre			1	Med. Swing			1	Sw. Shuffle
3			2	Disco Samba			2	Slow Swing			2	FastBigBand
4			3	Samba Funk			3	SwingBallad			3	Latin Big Band
5			4	Merengue 1			4	JazzWaltz 1			4	BigBnd Fox4
6			5	Merengue 2			5	JazzWaltz 2			5	Dixieland
7			6	Cumbia			6	5/4 Swing			6	Hollywood
8			7	Latin Dance			7	Mood Swing			7	Broadway
9			8	Batucada			8	Be Bop			8	Acid Jazz
10			9	Rumba			9	Unpl.Swing1			9	New Jazz
11			10	Gipsy			10	Unpl.Swing2			10	Latin Jazz
12			11	Rumba Pop			11	B.BndBallad			11	Fusion
13			12	Calypso			12	BigBandMed.			12	Ragtime Pno
14			13	Lambada			13	Big Band 1			13	Shuffle Pno
15			14	Meneito			14	BigBand40's			14	Boogie Pno
16			15	Macarena			15	Big Band 2			15	Bossa Pno
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Traditional	CC#0	CC#32	PC	Bank: User 1-3	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct HD 1-9
1	0	15	0	Ital. Valzer	0	17-19	0-15		0	20-28	0-15	!123.SET (User 1)
2			1	Valzer								!123.SET (User 2)
3			2	GermWaltz 1								!123.SET (User 3)
4			3	GermWaltz 2								!456.SET (User 1)
5			4	Laendler								...
6			5	WalzMusette								!789.SET (User 3)
7			6	ViennaWaltz								
8			7	Viennese								
9			8	Mazurka 1								
10			9	Mazurka 2								
11			10	Polka 1								
12			11	Polka 2								
13			12	Germ. Polka								
14			13	Trad. Polka								
15			14	Marsch								
16			15	FrenchMarsc								

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct FD Seite 1-2	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct FD Seite 3-4	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct FD Seite 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 Seite 1-2	CC#0	CC#32	PC	Bank: Card Seite 3-4	CC#0	CC#32	PC	Bank: Card Seite 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												

STYLE ELEMENT

Anmerkung: Sie können eine Fernselektion der verschiedenen Style Elemente auf dem Pa80 vornehmen, indem Sie ihm Program Change Befehle auf dem Control Kanal zusenden (siehe "Neuer Control Kanal auf dem MIDI IN" auf Seite 14c-37).

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)

Anmerkung: Sie können eine Fernselektion der Single Touch Settings (STS) auf dem Pa80 vornehmen, indem Sie ihm Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) und Program Change Befehle auf dem Control Kanal zusenden (siehe "Neuer Control Kanal auf dem MIDI IN" auf Seite 14c-37). Wenn bereits ein Style selektiert ist, brauchen Sie nur den Program Change Befehl zuzusenden.

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
Entspricht dem Style, dem die STS angehört		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	66	STS 4

PERFORMANCES

Alle Performances können vom Benutzer editiert werden. Verwenden Sie die nachstehende Tabelle als Vorlage für Ihre eigenen Performance Listen.

Anmerkung: Sie können eine Fernselektion der Performances auf dem Pa80 vornehmen, indem Sie ihm Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) und Program Change Befehle auf dem Control Kanal zusenden (siehe Seite 14c-37).

#	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	

LISTE DER DEN PADS ZUWEISBAREN FUNKTIONEN

Sie können die nachstehend aufgelisteten Funktionen den Pads zuweisen und diese als Schalterregler benutzen.

Funktion	Bedeutung
StyleUp	Selektiert den nächsten Style
StylDown	Selektiert den vorhergehenden Style
PerfUp	Selektiert die nächste Performance
PerfDown	Selektiert die vorhergehende Performance
ProgUp	Selektiert das nächste Program
ProgDown	Selektiert das vorhergehende Program
PunchI/O	Schaltet die Punch Aufnahme ein/aus
FxA Mute	Stummschaltung des Internal FX A
FxB Mute	Stummschaltung des Internal FX B
FXC Mute	Stummschaltung des Internal FX C
FxD Mute	Stummschaltung des Internal FX D
Fx Mute	Stummschaltung aller Internal FXs
Upp1Mute	Stummschaltung der Spur Upper 1
Upp2Mute	Stummschaltung der Spur Upper 2
Upp3Mute	Stummschaltung der Spur Upper 3
Low Mute	Stummschaltung der Lower Spur
DrumMute	Stummschaltung der Drum Spur
PercMute	Stummschaltung der Perkussionsspur

Funktion	Bedeutung
BassMute	Stummschaltung der Bass-Spur
Acc1Mute	Stummschaltung der Spur Acc1
Acc2Mute	Stummschaltung der Spur Acc2
Acc3Mute	Stummschaltung der Spur Acc3
Acc4Mute	Stummschaltung der Spur Acc4
Acc5Mute	Stummschaltung der Spur Acc5
Acc Mute	Stummschaltung aller Acc Spuren
Mel.Mute	Stummschaltung der Song-Spur 4 (normalerweise die Melodiespur)
Drum&Bas	Stummschaltung aller Spuren, ausgenommen Spur 2 (normalerweise Bass) und Spur 10 (normalerweise Drum)
Mic stumm	Audio Eingänge stumm
QuarterT	Viertelton ein/aus
Fx CC12	Standard FX Regler
Fx CC13	
V/Gt Sw1	Schalter, die einer Reihe von Parametern des optionalen VHGI Board zugewiesen sind
V/Gt Sw2	
IntFxSw1	Schalter, die einer Reihe von Parametern des Internal FX zugewiesen sind
IntFxSw2	