

# KORG



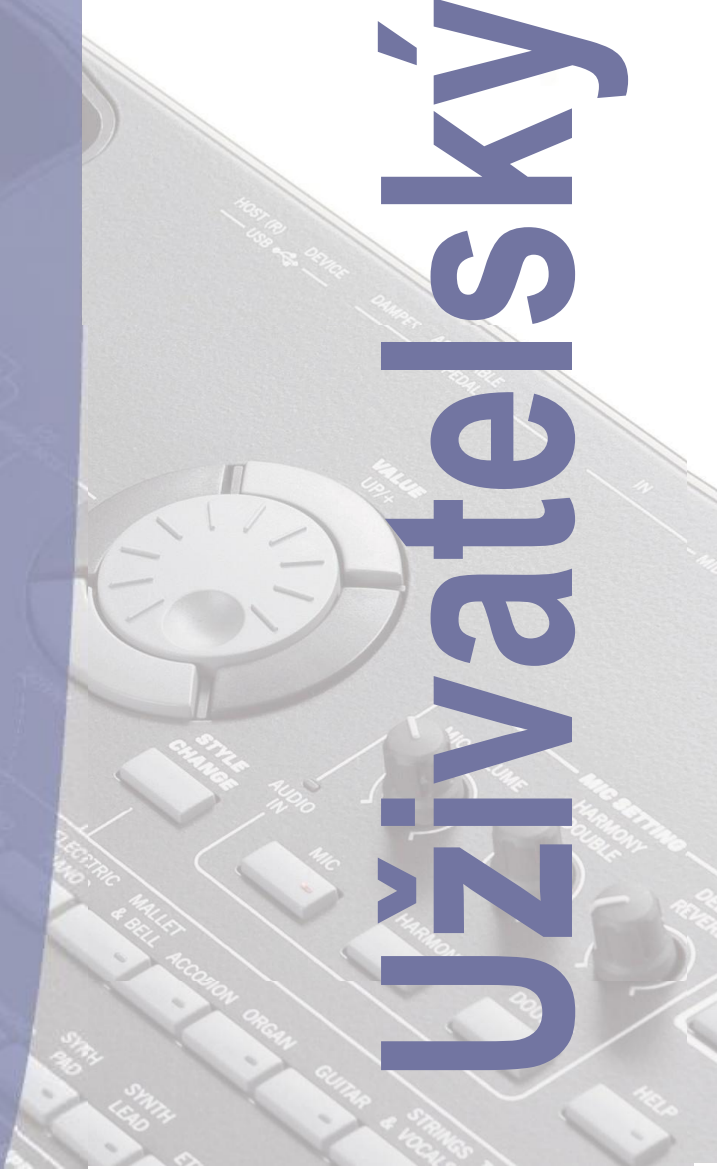
# PA3B

professional  
arranger



[www.music-park.cz](http://www.music-park.cz) | [www.korg.cz](http://www.korg.cz)  
[www.facebook.com/KORG.cz](http://www.facebook.com/KORG.cz)  
[www.facebook.com/musicpark.cz](http://www.facebook.com/musicpark.cz)

# Uživatelský manuál



# Důležité bezpečnostní instrukce

- Přečtěte si instrukce.
- Řiďte se těmito instrukcemi.
- Dbejte všech varování.
- Sledujte veškeré instrukce.
- Nepoužívejte přístroj tam, kde hrozí kontakt s vodou.
- Čistěte jej pouze suchým hadříkem.
- Neblokujte ventilační otvory a instalujte vše přesně podle instrukcí výrobce.
- Nestavějte jej poblíž zdrojů tepla jako topení, teploměrů, kamen a podobných objektů (včetně zesilovačů), jež produkují teplo.
- Dbejte o bezpečnostní směrnice, určující polarizovaný nebo uzemněný typ zástrčky. Polarizovaný typ zástrčky má jeden konektor větší než druhý. Uzemněný typ zástrčky má dvojitou vidlici a třetí uzemňovací otvor. Tento otvor je zde pro vaši bezpečnost. Pokud dodaná zástrčka neodpovídá vaší zásuvce, poraďte se s elektrikářem o výměně odpovídajícího modelu. (týká se USA a Kanady)
- Zabraňte tomu, aby byl přívodní kabel uvolněný nebo potrháný, především na obou koncích.
- Používejte pouze dodatky a příslušenství, doporučené výrobcem.
- Vytáhněte přístroj ze zásuvky před bouřkou, nebo když nebude delší dobu používán.
- Servisní zásahy svěťte odborným servisním technikům. Servisní zásah je vyžadován, je-li přístroj poškozen libovolným způsobem, včetně napájecí šňůry či zástrčky, když pronikne dovnitř kapalina nebo zapadnou objekty, přístroj byl vystaven dešti nebo silné vlhkosti, když nefunguje normálně nebo když upadne.
- UPOZORNĚNÍ – Zapojte hlavní přívod přístroje do zásuvky s uzemňovacím kolíkem.
- Vypnutím vypínačem neoddělte přístroj zcela od napětí, musíte vytáhnout napěťovou šňůru ze zásuvky, pokud nebudete s přístrojem pracovat po delší dobu. Ověřte, zda je hlavní vypínač a hlavní přívod v místnosti snadno dostupný.
- Přístroj nesmí zmoknout, ani být postříkaný, nestavějte na něj nádoby s vodou, např. vázy.
- Instalujte produkt poblíž zásuvky, aby byla snadno dosažitelná.
- Neinstalujte zařízení daleko od zásuvky a/nebo rozdvojky.
- POZOR – Datum a čas se udržuje lithiovou knoflíkovou baterií. Hrozí exploze baterií při nesprávném založení. Tuto interní baterii nemůže vyměnit uživatel. Je potřeba dopravit nástroj do autorizovaného servisního střediska Korg, kde vám baterii vymění.
- UPOZORNĚNÍ – Sada baterií NiMH (Nickel Metal Hydride). Hrozí exploze baterií při nesprávném umístění. Vyměňujte je pouze za stejný typ (KORG BAT0001002).
- Baterie nevystavujte vlivu přílišného tepla, na slunci, u ohně, atd.
- Likvidaci proveďte podle návodu výrobce.
- Neinstalujte zařízení v malém prostoru, jako jsou knihovny, a podobně.
- Nevkládejte prsty pod displej, který se naklápí, riskujete jejich skřípnutí!
- Pokud použijete vozík, dbejte na to, aby nedošlo k převrnutí!



## CE znak pro Evropský Harmonizační Standard

CE znak, kterým jsou označeny elektrické spotřebiče naší výroby, které pracují na napájení ze sítě do 31.12.1996 značí, že vyhovují Směrnicím EMC Directive (89/336/EEC) a CE mark Directive (93/68/EEC).

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

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

## Důležité poznámky pro zákazníky

Tento produkt byl vyroben podle předpisu přísných specifikací a požadavků na napětí, aplikovaných v zemi, pro kterou je zamýšlen a bude využíván. Pokud jste jej zakoupili přes internet, zásilkovou službou a/nebo telefonním prodejem, musíte ověřit, zda je produkt zamýšlen pro použití ve vaší zemi, kde sídlíte.

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

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

### Poznámka o odpadech (jen pro EU)



Pokud vidíte symbol přeškrtnutého odpadkového koše, na produktu nebo v manuálu, musíte jej oddělit příslušným způsobem od běžného odpadu. Tento produkt nesmí být likvidován spolu s domácím odpadem. Budete-li s ním zacházet správně, předejdete znečištění prostředí a riziku ohrožení zdraví. Správné metody likvidace odpadu závisí na místě, kde se nacházíte, proto kontaktujte příslušné instituce, které vám sdělí další podrobnosti.

## Práce s daty

O data v paměti lze přijít, v případě nesprávné manipulace. Důležitá data nezapomínejte zálohovat na interní harddisk nebo na externí USB disk. Korg nenese odpovědnost za poškození, způsobené ztrátou dat.

## Příklady obrazovek

Některé stránky manuálů udávají LCD obrazovky, dokládající probírané funkce a operace. Veškerá jména zvuků, parametrů a hodnoty vycházejí z příkladů a nemusí vždy přesně odpovídat tomu, co vidíte na displeji, se kterým pracujete.

## Čistění displeje

Při čistění displeje používejte měkký, čistý hadřík. Některé materiály, jako jsou papírové ručníky, mohou způsobit poškrábání a poškodit jej. Doporučujeme i počítačové utěrky, speciálně upravené pro LCD obrazovky.

Přímo na LCD obrazovku nestříkejte žádný prostředek ve spreji. Nejprve vždy naneste čistící prostředek na hadřík, pak čistíte obrazovku.

## Ochranné známky

Akai je registrovanou obchodní známkou Akai Professional Corporation. Mac je registrovanou chráněnou známkou Apple, Inc. a Windows je registrovanou chráněnou známkou Microsoft Corporation. TC-Helicon je registrovanou ochrannou známkou TC-Helicon, Vocal Technologies Ltd. PurePath je registrovanou chráněnou známkou Texas Instruments Incorporated. Waves a Maxx jsou registrovanou chráněnou známkou Waves Audio Ltd. Všechny ostatní známky a je registrované ochranné známky jsou ve vlastnictví svých držitelů.

## Zřeknutí se

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

## Záruka

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

## Servis a Zákaznické středisko

Ohledně servisu prosíme, kontaktujte vaše nejbližší Autorizované servisní středisko Korg. Více informací o produktech Korg a příslušném software či příslušenství pro klávesový nástroj, kontaktujte nejbližšího autorizovaného distributora Korg. Aktuální informace najdete na našich webových stránkách [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com).

Copyright © 2011 Korg Italy Spa. Vytisknuto v Česku.

## Varování

76-klávesový model je vybaven motorizovaným naklápěním displeje, který zahrnuje pohyblivé části. Motorizovaný displej obsahuje bezpečnostní systém, který zabrání displeji se uzavřít (a automaticky jej zvedne), pokud ve své cestě detekuje externí objekt nebo prsty. Nicméně, nečekaná aktivace motorizovaného displeje může způsobit ublížení, konkrétně u dětí. Proto buďte velmi opatrní při použití motorizovaného displeje a nedovolte dětem pobývat v jeho blízkosti. Tento nástroj není hračka, proto nedovolte dětem hrát si s displejem.

## Udržujte svůj nástroj stále aktualizovaný

U nástroje lze čas od času provést update na novou verzi operačního systému, vydaného společností Korg. Operační systém si stáhnete zdarma z [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com). Přečtěte si pokyny, dodané s instalací operačního systému.

## Slidery BALANCE a X-FADER

Po zapnutí nástroje nastavte slidery BALANCE a X-FADER do střední polohy. Tím nastavíte Player 1 i Player 2 na maximální úroveň a současně poměr mezi klaviaturou a stopami Style/Song. Zabráníte tak tomu, aby při spuštění stylu nebo songu, či hraní na klávesy nebylo nic slyšet.

Výhradní distributor KORG pro ČR a SR:

MUSIC PARK, Na Hraničkách 36, 682 01 Vyškov  
Tel.: +420 517 333 993, [www.music-park.cz](http://www.music-park.cz)  
[www.facebook.com/musicparkcz](http://www.facebook.com/musicparkcz)  
[www.facebook.com/KORG.cz](http://www.facebook.com/KORG.cz)



Záruční a pozáruční servis zajišťuje firma MUSIC PARK, Vyškov.  
e-mail: [servis@music-park.cz](mailto:servis@music-park.cz)

*Tento manuál je dodáván výhradně s výrobky v distribuci firmy  
MUSIC PARK.*

*Užívání, kopírování a rozšiřování tohoto textu je chráněno podle autorského  
zákona a dalších právních norem.*

# Obsah

## Úvod

<b>Přehled</b> .....	<b>6</b>
Čelní panel.....	7
Zadní panel.....	19
<b>Vítejte!</b> .....	<b>22</b>
Živé hraní .....	23
Režim Easy.....	23
Užitečné odkazy .....	23
Co najdete v balení.....	24
Tento manuál.....	24
Provedení zálohování .....	24
Obnovení dat z výroby.....	24
Natažení Operačního systému .....	24
<b>Začínáme</b> .....	<b>25</b>
Zapojení napájecí šňůry .....	25
Za/vypnutí nástroje .....	25
Ovládání hlasitosti .....	25
Slider X-Fader .....	26
Sluchátka .....	26
Reproboxy .....	26
Audio výstupy .....	26
Audio vstupy .....	26
MIDI zapojení.....	26
Damper pedál .....	27
Programovatelný pedál.....	27
Demo .....	27
Stojan na noty.....	27
<b>Význam termínů</b> .....	<b>28</b>
Zvuk .....	28
Styl.....	28
Pad .....	28
Stopy klaviatury .....	28
Performance .....	29
Sekvence 29	
Přehrávač .....	29
LOGO dekodér .....	29
<b>Základy ovládání</b> .....	<b>30</b>
Grafické uživatelské prostředí Color TouchView™ .....	30
Pracovní režimy .....	32
Přístupné (zvýrazněné) položky .....	32
Nepřístupné (šedé) parametry .....	32
Kombinace.....	32
<b>Režim Easy</b> .....	<b>33</b>
Stránka Style Play podrobně .....	34
Stránka Song Play podrobně.....	35

## Quick start

<b>Zapnutí nástroje a poslech demo nahrávek</b> .....	<b>38</b>
Zapnutí nástroje a hlavní obrazovka.....	38
Přehrávání Demo nahrávek.....	39
<b>Hraní zvuky</b> .....	<b>40</b>
Výběr zvuku a hraní na klaviaturu .....	40
Hraní dvěma nebo třemi zvuky současně.....	42
Hraní různými zvuky v levé a pravé ruce.....	45
Nastavení dělicího bodu .....	46

Zvýšení a snížení oktávy .....	48
Digitální táhla .....	48
<b>Výběr a uložení Performancí</b> .....	<b>51</b>
Výběr Performance .....	51
Uložení nastavení do performance .....	52
<b>Výběr a hraní styly</b> .....	<b>55</b>
Výběr a hraní stylem .....	55
Tempo.....	57
Intro, Variation, Fill, Break, Ending .....	57
Single Touch Settings (STS).....	58
Pady.....	60
Nastavení poměru mezi stylem a klaviaturou .....	60
Nastavení hlasitosti jednotlivých stop .....	61
Za/vypnutí stop stylu.....	62
Přidání harmonických k melodii v pravé ruce, pomocí funkce ENSEMBLE .....	63
Sekvence akordů .....	65
<b>Režim Song Play</b> .....	<b>67</b>
Výběr songu pro přehrání .....	67
Přehrání songu .....	69
Změna hlasitosti stop.....	70
Za/vypnutí stop songu.....	73
Sólo stopa.....	73
Odebrání hlasu ze souboru MP3 .....	73
Odebrání melodické stopy ze standardního MIDI souboru .....	75
Míchání dvou songů.....	76
<b>SongBook</b> .....	<b>77</b>
Výběr požadovaného vstupu z hlavního seznamu .....	78
Zobrazení Artist nebo Genre (umělce/žánru).....	78
Třídění položek .....	79
Vyhledání položek.....	80
Přidání položek .....	82
Vytvoření Playlistu (Custom List) .....	84
Výběr a použití Playlistu.....	87
Výběr STS v SongBook .....	87
<b>Zpívání s mikrofonom</b> .....	<b>88</b>
Zapojení mikrofonu .....	88
Nastavení barvy hlasu .....	90
Výběr presetu Voice procesoru.....	92
Aplikace harmonických na hlas.....	93
Aplikace efektu Doubling na hlas.....	94
Sólo hlas (Talk).....	95
Uzamčení nastavení Voice procesoru .....	95
<b>Nahrávání nového songu (Standard MIDI File)</b> .....	<b>96</b>
Režim Backing Sequence (Quick Record).....	96
Příprava nahrávání .....	97
Nahrávání .....	98
Nahrávání ve vrstvách (Overdubbing) .....	99
Uložení songu na disk.....	99
<b>Nahrávání nového songu (MP3 file)</b> .....	<b>101</b>

## Referenční část

<b>Výběr prvků</b> .....	<b>104</b>
Okno Sound Select.....	104
Okno Performance Select.....	104

Okno Style Select .....	105	Panel Pad .....	148
Okno Pad Select.....	105	Panel Split .....	148
STS Select.....	106	Panel Mic .....	148
Okno Song Select.....	106	Panel Sub-Scale .....	148
<b>Vyhledání souborů a zvukových zdrojů .....</b>	<b>109</b>	Panel Jukebox .....	148
Jak používat funkci Search .....	109	Edit menu.....	149
Poznámky o vyhledávání.....	110	Struktura stránky Edit .....	149
<b>Pracovní režim Style Play .....</b>	<b>111</b>	Přepínání sekvencí při editaci .....	150
Počáteční nastavení .....	111	Mixer/Tuning: Volume/Pan .....	150
Provázání stylů, performancí a STS.....	111	Mixer/Tuning: FX Send .....	151
Master Volume a Balance .....	111	Mixer/Tuning: EQ Gain .....	152
Factory, User a Favorite styly.....	111	Mixer/Tuning: EQ Control .....	153
Hlavní stránka (Normální náhled).....	112	Mixer/Tuning: Tuning.....	154
Stránka náhledu stop stylů .....	114	Effects: A/B FX Configuration.....	154
Panel STS Name .....	115	Effects: IFX 1...3, Master 1...3.....	155
Volume panel.....	115	Track Controls: Mode .....	155
Panel Pad .....	117	Track Controls: Drum Edit .....	155
Panel Split .....	118	Track Controls: Easy Edit .....	155
Panel Mic .....	118	Keyboard/Ensemble: Keyboard Control .....	155
Panel Sub-Scale .....	119	Keyboard/Ensemble: Keyboard Control 2 .....	155
Edit menu .....	119	Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range.....	156
Struktura stránky Edit .....	119	Keyboard/Ensemble: Ensemble .....	156
Mixer/Tuning: Volume/Pan .....	120	Pad/Switch: Pad .....	156
Mixer/Tuning: FX Send.....	121	Pad/Switch: Assignable Switch .....	156
Mixer/Tuning: EQ Gain .....	122	Jukebox Editor .....	156
Mixer/Tuning: EQ Control .....	122	Preferences: General Setup .....	157
Mixer/Tuning: Tuning.....	123	Preferences: Play Setup .....	157
Mixer/Tuning: Sub Scale .....	123	Page menu .....	158
Effects: A/B FX Configuration.....	125	Dialog Write Global-Song Play Setup.....	159
Effects: IFX 1...3, Master 1...3.....	127	<b>SongBook.....</b>	<b>160</b>
Track Controls: Mode .....	127	Book.....	160
Track Controls: Drum Edit .....	128	Customlist .....	163
Track Controls: Easy Edit.....	129	List Edit.....	163
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control 1 .....	130	Book Edit 1 .....	164
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control 2 .....	131	Book Edit 2 .....	166
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range.....	131	Book Edit 3 .....	166
Keyboard/Ensemble: Ensemble .....	132	Info.....	167
Pad/Switch: Pad .....	133	Page menu .....	168
Pad/Switch: Switch.....	133	<b>Texty, notový záznam, značky.....</b>	<b>169</b>
Style Controls: Drum/Fill.....	134	Stránka Lyrics.....	169
Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap		Stránka Score .....	171
Around .....	135	Stránka Markers .....	172
Preferences: Style Preferences.....	135	<b>Pracovní režim Sequencer.....</b>	<b>173</b>
Preferences: Style Play Setup.....	136	Ovládání posuvu.....	173
Page menu .....	137	Songy a formát standardního MIDI souboru.....	173
Write Performance dialog .....	138	Režim Sequencer a MP3.....	173
Write Single Touch Setting dialog .....	139	Songy a presety Voice procesoru.....	173
Write Style Setting dialog .....	139	Sequencer Play - Hlavní stránka .....	173
Write Global-Style Play Setup dialog .....	139	Vstup do režimu Record .....	176
Banky Favorite.....	140	Režim Record: Stránka Multitrack Sequencer.....	176
<b>Pracovní režim Song Play.....</b>	<b>141</b>	Režim Record: Stránka Step Record.....	178
Ovládání posuvu .....	141	Režim Record: Stránka Backing Sequence (Quick	
MIDI Clock .....	141	Record).....	181
Tempo Lock.....	141	Režim Record: Stránka Step Backing Sequence .....	183
Master Volume, Balance, X-Fader .....	141	Edit menu.....	186
Parametry stop .....	141	Struktura stránky Edit .....	186
Standardní MIDI soubory a zvuky .....	141	Mixer/Tuning: Volume/Pan .....	186
Stopy Keyboard, Pad a Player .....	142	Mixer/Tuning: FX Send .....	187
Hlavní stránka (Normální náhled).....	143	Mixer/Tuning: EQ Gain .....	187
Stránky stop songů 1-8 a 9-16 .....	145	Mixer/Tuning: EQ Control .....	188
Panel STS Name .....	146	Mixer/Tuning: Tuning.....	188
Volume panel.....	146	Mixer/Tuning: Sub Scale .....	188
		Effects: A/B FX Configuration.....	189

Effects: IFX 1...3, Master 1...3 .....	189
Track Controls: Mode .....	189
Track Controls: Drum Edit .....	189
Track Controls: Easy Edit .....	189
Event Edit: Event Edit .....	190
Event Edit: Filter .....	191
Song Edit: Quantize .....	192
Song Edit: Transpozice .....	192
Song Edit: Velocity .....	192
Song Edit: Cut/Insert Measures .....	193
Song Edit: Delete .....	193
Song Edit: Copy .....	194
Song Edit: Move .....	194
Song Edit: RX Convert .....	195
Preferences: Sequencer Setup .....	195
Page menu .....	196
Dialogový box Write Global-Sequencer Setup .....	197
Okno Song Select .....	197
Okno Save Song .....	197
<b>Režim Global edit.....</b>	<b>199</b>
Co je to Global a jakou má strukturu .....	199
Hlavní stránka .....	199
Edit menu .....	200
Struktura stránky Edit .....	200
General Controls: Basic .....	200
General Controls: Transpose Control .....	201
General Controls: Scale .....	202
General Controls: Lock .....	203
General Controls: Interface .....	205
General Controls: Clock & Battery .....	206
Controllers: Pedal/Switch .....	207
Controllers: Assignable Sliders .....	208
Controllers: EC5 .....	208
MIDI: MIDI Setup / General Controls .....	209
MIDI: MIDI In Control .....	210
MIDI: MIDI In Channels .....	211
MIDI: MIDI Out Channels .....	211
MIDI: Filters .....	212
Audio Setup: Style/Kbd .....	212
Audio Setup: Player 1 .....	213
Audio Setup: Player 2 .....	213
Audio Setup: Drums .....	213
Audio Setup: Audio In .....	214
Audio Setup: Metro / MP3 / Speakers .....	215
Sekce Voice Processor a Preset .....	215
Video Interface: Video Out .....	216
MaxxAudio: MaxxEQ .....	216
Maxx Master EQ: MaxxAUDIO .....	217
Maxx Default Preset .....	218
Kalibrace dotykového panelu .....	218
Page menu .....	219
Write Global-Global Setup dialog .....	219
Write Global-MIDI Setup dialog .....	219
Write Global-Voice Processor Setup dialog .....	220
Dialog Write Global-Voice Processor Preset .....	220
Dialog Write Global-MAXX Preset .....	220
Dialog Write Quarter Tone SC Preset .....	220
<b>Režim Media edit.....</b>	<b>221</b>
Paměťová zařízení a interní paměť .....	221
Podporovaná zařízení .....	221
De/aktivace výběru souborů .....	221
Vyhledávání souborů .....	221
Typ souborů .....	222
Struktura adresářů média .....	223
Hlavní stránka .....	224
Struktura stránky .....	224
Nástroje pro navigaci .....	224
Load .....	225
Save .....	228
Copy .....	232
Erase .....	233
Format .....	234
Utility .....	234
Preferences .....	236
USB .....	237
Page menu .....	238
Péče o paměťová zařízení .....	239
Přidání PCM samlů z různých zdrojů .....	240
<b>MIDI .....</b>	<b>241</b>
Co je to MIDI? .....	241
Co je to MIDI přes USB? .....	241
Standardní MIDI soubory .....	242
Standard General MIDI .....	242
Globální kanál .....	242
Kanály Chord 1 a Chord 2 .....	242
Řídící kanál .....	242
MIDI Setup .....	242
Zapojení Pa3X do Master keyboardu .....	243
Zapojení Pa3X do MIDI akordeonu .....	243
Zapojení Pa3X do externího sekvenceru .....	244
Hraní na jiný nástroj z Pa3X .....	245
<b>Appendix</b>	
<b>Instalace ozvučovacího systému (PaAS) .....</b>	<b>248</b>
Upozornění .....	248
Instalace .....	248
<b>Instalace Video převodníku (VIF4) .....</b>	<b>250</b>
NTSC, PAL, SECAM .....	250
Upozornění .....	250
Instalace .....	250
Zapojení a nastavení .....	252
<b>Instalace přídatné paměti RAM (EXB-M256) .....</b>	<b>253</b>
Upozornění .....	253
Instalace .....	253
<b>Instalace harddisku (HDIK-2) (pouze model 61) .....</b>	<b>255</b>
Upozornění .....	255
Instalace .....	255
<b>Výměna záložní baterie samlpovací paměti RAM ..</b>	<b>257</b>
Upozornění .....	257
Instalace .....	257
<b>Instalace KORG USB-MIDI ovladače .....</b>	<b>259</b>
Zapojení Pa3X k počítači .....	259
Systémové požadavky KORG USB-MIDI ovladače .....	259
Než začnete .....	259
Windows: Instalace KORG USB-MIDI ovladače .....	259
Mac OS X: Instalace KORG USB-MIDI ovladače .....	260
<b>Kombinace .....</b>	<b>261</b>
<b>Tabulka MIDI implementace .....</b>	<b>262</b>
<b>Problémy a potíže .....</b>	<b>263</b>
<b>Technická specifikace .....</b>	<b>265</b>
<b>Index .....</b>	<b>267</b>
<b>Operační systém Pa3X verze 1.10 .....</b>	<b>269</b>
<b>Operační systém Pa3X verze 1.11 .....</b>	<b>271</b>
<b>Operační systém Pa3X verze 1.50 .....</b>	<b>272</b>
<b>Operační systém Pa3X verze 1.6 .....</b>	<b>(282)</b>

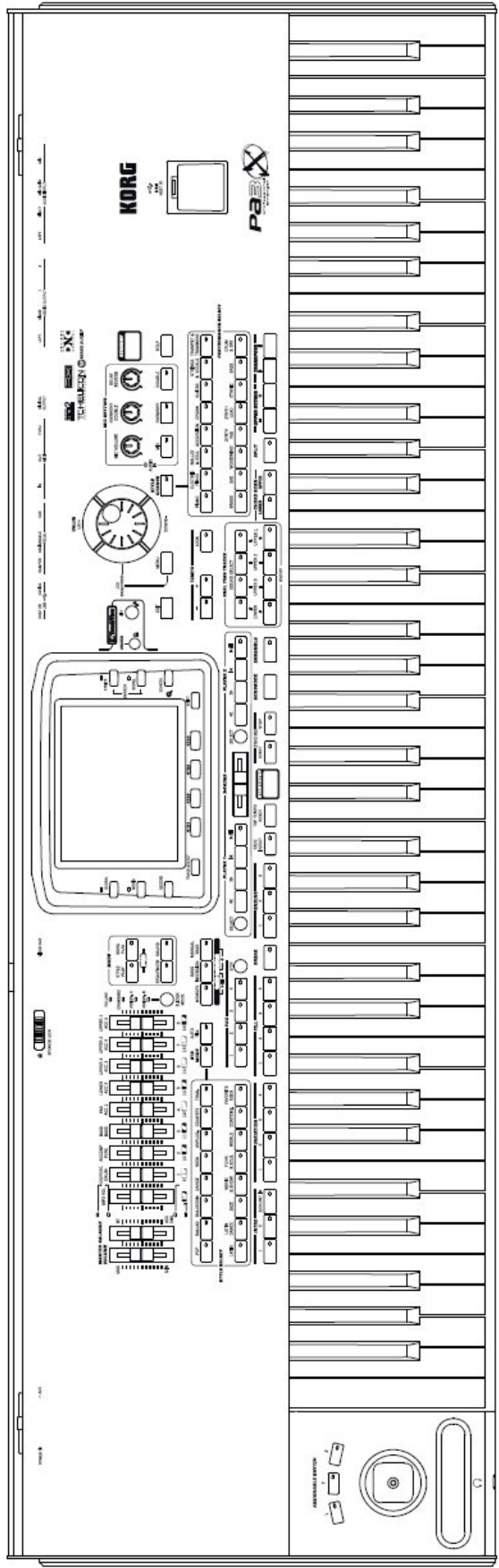




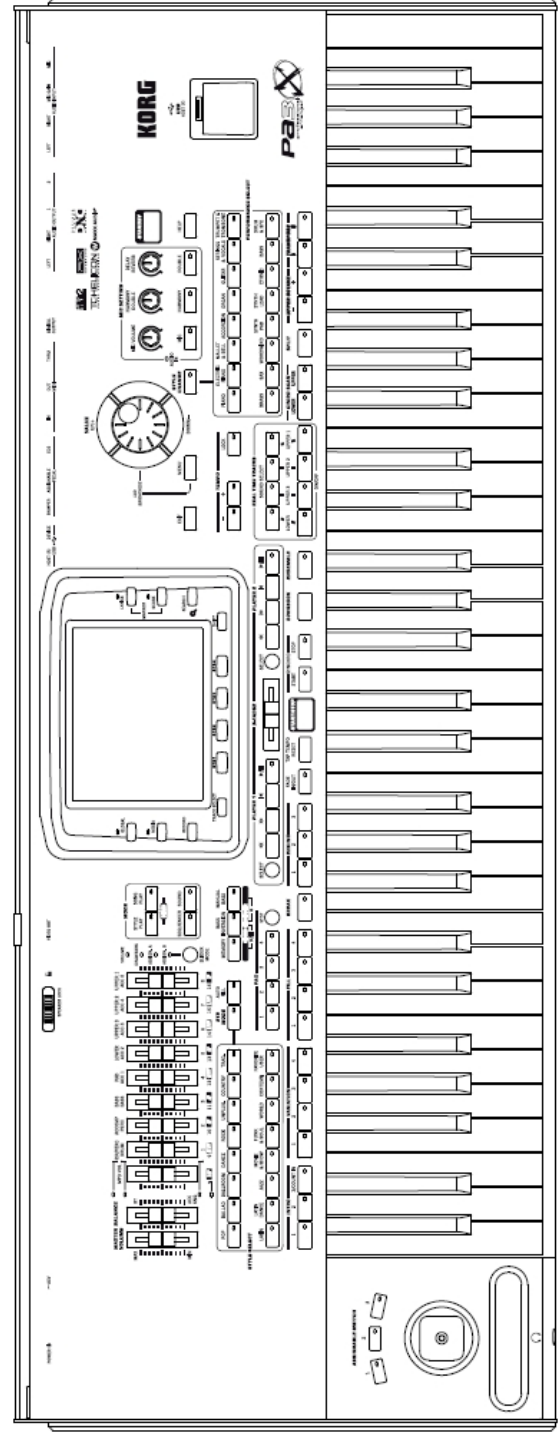
# Úvod

# Přehled

Pa3X 76 kláves



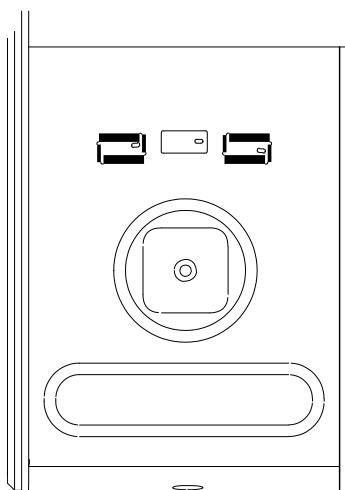
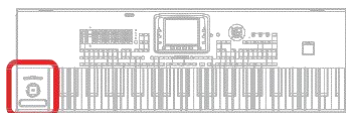
Pa3X 61 kláves



## Čelní panel

### Konektory a ovládací prvky

Na levé straně čelního panelu jsou ruční fyzické kontroly a konektor pro sluchátka.



PHONES konektor

### PROGRAMOVATELNÝ SPÍNAČ

Jde o volně programovatelné spínače (viz "Pad/Switch: Switch" na str. 133, kde jsou informace o programování).

### JOYSTICK

Tento joystick spouští různé funkce, podle směru pohybu. Joystick můžete nezávisle za/vypnout pro každou stopu (viz "Keyboard/Ensemble: Keyboard Control 1" na str. 130).

X (+/-) Posunem joysticku doleva (-) snížíte výšku tónu, nebo ji doprava (+) zvýšíte. Těto funkci se říká Pitch Bend.

Y+ Pohybem joysticku k sobě spustíte Modulaci.

Y- Pohybem joysticku od sebe spustíte funkci, přiřazenou v režimu Sound.

### RIBBON CONTROLLER

Ovládá zvukový parametr. Posunem doleva (-) hodnotu snížíte, nebo doprava (+) ji zvýšíte.

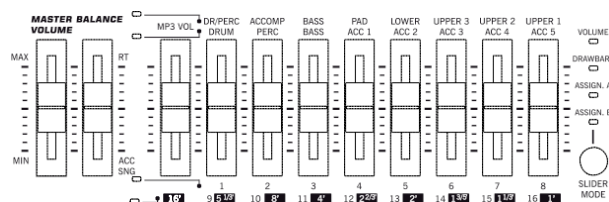
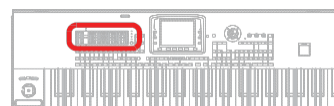
Citlivost ribbonu můžete nastavit na stránce Global > Pedal/Switch (viz "Sensitivity" na str. 208). Chcete-li ribbonu přiřadit zvukový parametr, naprogramujte jej na ovládání AMS, odpovídajícího parametru (viz kapitolu "Sound" v manuálu "Advanced Edit", který je na Accessory disku).

### PHONES

Sem zapojte sluchátka. Použijte sluchátka s impedancí 16-200 Ohmů (standard 50 Ohmů). Použijete-li rozdvojku, můžete zapojit i více než jedno sluchátka.

### Ovládání hlasitosti a programovatelné slidery

Těmito slidery ovládáte hlavní hlasitost i hlasitost sekcí, táhla nebo přiřazené funkce. Tlačítkem SLIDER MODE volíte přiřazené funkce.



### MASTER VOLUME

Tento slider ovládá celkovou hlasitost nástroje, obou integrovaných (v PaAS systému volitelných) reproduktorů, LEFT a RIGHT audio výstup i výstup PHONES. Neovládá hlasitost sub-výstupů 1 a 2.

### BALANCE

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

Můžete ji naprogramovat pro ovládání pouze hlasitosti doprovodných stop či stop songu (jen stop Keyboard zůstanou beze změny). Viz "Balance Slider" na str. 205, kde je více informací.

Při pohybu se na displeji objeví zvětšená verze virtuálního slideru, kvůli přesnějšímu nastavení.

**Pozn.:** Nefunguje v režimu Sequencer a Sound.

### PROGRAMOVATELNÉ SLIDERY

► GBL Gbl

První slider funguje většinou jako kontroler pro hlasitost MP3, nebo jako 16' táhlo, v režimu Drawbar. Při ovládání hlasitosti MP3, začne fungovat, až když dosáhnete aktuální hlasitosti.

Ostatních osm sliderů ovládá hlasitost nebo funguje jako táhla, popř. jako programovatelné slidery (viz "Controllers: Assignable Sliders" na str. 208, kde jsou informace o jejich programování). Ze čtyř režimů sliderů volíte stiskem tlačítka SLIDER MODE (viz níže).

**SHIFT** V režimu Style Play nebo Sequencer, slidery v režimu Volume, můžete použít fyzické slidery ke změně hlasitosti několika stop najednou. Podržte stisknuté tlačítko SHIFT a pohybem těchto sliderů se příslušně změní hlasitosti u všech podobných stop.

**Pozn.:** V režimu Song Play, toto nefunguje u stop Songu, ale pro stopy Keyboard ano.

- V režimu Style Play a Song Play: Podržte stisknuté tlačítko SHIFT a pohybem sliderů Upper se příslušně změní hlasitost všech stop Upper současně.
- V režimu Style Play: Prvním stiskem tlačítka TRACK SELECT nastavíte nezávislé stopy Style na displeji. Podržte stisknuté tlačítko SHIFT a pohybem jednoho ze sliderů se příslušně změní hlasitost všech stop Style současně.
- V režimu Sequencer: Podržte stisknuté tlačítko SHIFT a pohybem jednoho ze sliderů se příslušně změní hlasitost všech stop Song současně.

## SLIDER MODE

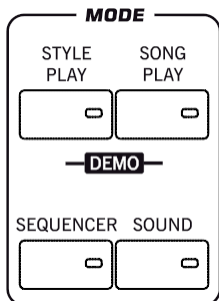
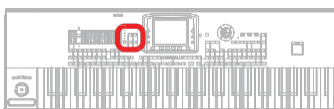
Tímto tlačítkem volíte jeden ze čtyř dostupných pracovních režimů pro slidery. Slidery lze volně programovat v režimu Global (viz "Controllers: Assignable Sliders" na str. 208).

**VOLUME** Pokud jste v tomto režimu, každý ze sliderů určuje hlasitost odpovídající stopy nebo zařízení na displeji.

**DRAWBARS** Každý slider ovládá odpovídající táhlo zvolené sady Digital Drawbars Sound.ASSIGN. A/BTwo osmi volně programovatelných kontrolerů v režimu Global. První slider (označený MP3 Vol) vždy určuje hlasitost MP3 přehrávače. Informace o tom, jak je programovat, viz "Controllers: Assignable Sliders" na str. 208.

## MODE Sekce

Každé z těchto tlačítek vyvolá jeden z pracovních režimů nástroje. Je-li zvolen, pak každý režim vylučuje ostatní.



### STYLE PLAY

Režim Style Play, ve kterém můžete hrát Styly (automatický doprovod) a přehrávat až čtyři stopy Keyboard a čtyři stopy Padu.

**SB** Na hlavní stránce vidíte stopy Keyboard v pravé polovině displeje. Na hlavní stránce se dostanete stiskem EXIT na kterékoliv editační stránce Style Play. Pokud jste v jiném pracovním režimu, stiskem STYLE PLAY vyvoláte režim Style Play. Jestliže na displeji nevidíte stopy Keyboard, stiskem tlačítka TRACK SELECT je zobrazíte.

Tento pracovní režim je zvolen automaticky, kdykoliv spustíte nástroj.

### SONG PLAY

Režim Song Play, ve kterém můžete přehrávat songy ve formátu standardního MIDI souboru (SMF nebo KAR) a MP3. Jelikož je Pa3X vybaven dvěma přehrávači, můžete spustit dokonce dva songy současně a míchat je pomocí X-Faderu.

Kromě stop songu, můžete přehrávat stopy Keyboard a čtyř Padů se songem. Na hlavní stránce vidíte stopy Keyboard v pravé polovině displeje. Na hlavní stránce se dostanete stiskem EXIT na kterékoliv editační stránce Song Play. Pokud jste v jiném pracovním režimu, stiskem SONG PLAY vyvoláte režim Song Play. Tlačítkem TRACK SELECT procházíte cyklicky stopy Keyboard a Song.

▶PERF ▶STS ▶STS

### SEQUENCER

Režim Sequencer, ve kterém můžete hrát, nahrávat nebo editovat Song (ve formátu standardního MIDI souboru). Režim Backing Sequence umožňuje nahrávat song, podle stop Keyboard a Style, a výsledek uložit do nového standardního MIDI souboru.

### SOUND

Režim Sound slouží ke hraní jednotlivými zvuky na klávesy, nebo k jejich editaci. Stiskem RECORD získáte přístup do režimu Sampling, k plně vybavenému sampleru Pa3X.

Uživatelské zvuky mohou být založeny na User PCM Samplech, načtených do speciální paměti Sample RAM. Pa3X je vybaven 128MB Sample RAM standardně; tuto paměť můžete zvýšit instalací (volitelného) expanzního boardu EXB-M256.

Pamatujte, že aktuální množství User PCM Sampů, uložených do Sample RAM, se mění podle hodnoty komprese, aplikované na Samply, což může být až 200% vůči nekomprimované velikosti. Proto celá 256MB Sample RAM může obsahovat až 500MB Sampů.

User PCM Samply jsou uloženy do Sample RAM paměti, kterou baterie Pa3X udržuje i po vypnutí nebo přechodu do režimu Standby. Viz "Za/vypínání nástroje" na str. 25, kde je více informací).

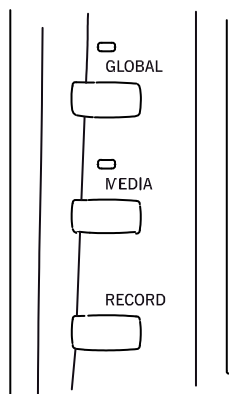
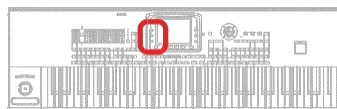
Informace o režimu Sound a Sampling najdete také v manuálu "Advanced Edit", který je na Accessory disku.

### DEMO

Současným stiskem tlačítek STYLE PLAY a SONG PLAY vstoupíte do režimu Demo. Tento režim umožňuje poslech některých Demo songů, které předvádějí zvukové možnosti Pa3X. Chcete-li tento režim ukončit, stiskněte některé z tlačítek MODE.

## Tlačítka speciálních režimů

Tato tlačítka využijete k vyvolání nastavení, správě souborů a režimu nahrávání.



### GLOBAL

Tímto tlačítkem vstoupíte do prostředí Global, kde můžete provést různá globální nastavení. Toto editační prostředí je nadřazeno všem pracovním režimům, které běží na pozadí. Stiskem EXIT se vrátíte do podřízeného, aktivního pracovního režimu.

### MEDIA

Tímto tlačítkem vyvoláte editační prostředí režimu Media, kde můžete spouštět různé operace se soubory a s pamětmi (Load, Save, Format, atd...). Toto editační prostředí je nadřazeno všem pracovním režimům, které běží na pozadí. Stiskem EXIT se vrátíte do podřízeného, aktivního pracovního režimu.

Pamatujte, že 76-klávesový model je standardně vybaven harddiskem, kdežto 61-klávesový model má modul flash-paměti, který můžete nahradit volitelným harddiskem sady HDIK-2. Tato úložná zařízení vidíte jako "HD" na stránkách Media a Song Select.

Interní harddisk nebo flash-paměť obsahují jak data z výroby (v adresáři SYS), tak uživatelská data (v adresáři HD).

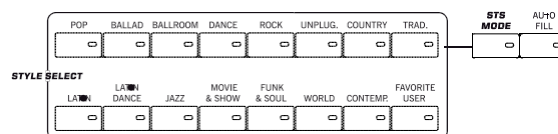
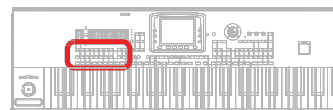
### RECORD

Toto tlačítko nastaví nástroj do režimu Record nebo Sampling (což závisí na aktuálním pracovním režimu).

**[SHIFT]** Podržíte-li stisknuté tlačítko SHIFT a stisknete toto tlačítko, vstoupíte do dialogu "MP3 Record" (viz "Nahrávání nového songu (MP3)" na str. 101).

## Sekce STYLE

Zde můžete zvolit styl a aktivovat automatický výběr STS a/nebo verze.



### STYLE SELECT sekce

►PERF

Těmito tlačítky otevřete okno Style Select a zvolíte cílové žádaný styl. Viz "Okno Style Select" na str. 105.

Tlačítko USER umožňuje přístup ke třem bankám User Style a dvanácti bankám Favorite Style. Banky User využijete pro načtení stylů z externího zařízení, nebo k uložení nově vytvořených či editovaných stylů.

Banky Favorite lze také využít k načítání nových stylů z externího zařízení, nebo k ukládání nově vytvořených či editovaných stylů, ale kromě toho můžete tyto zvukové banky přejmenovat, takže si můžete vytvořit vlastní sadu stylů. Viz "Banky Favorite" na str. 140.

Každé tlačítko (bank Style) obsahuje pět stránek, v každé je po osmi stylech. Opakovaným stiskem tlačítka STYLE SELECT cyklicky procházíte nabízené stránky.

**[SHIFT]** Podržíte-li tlačítko SHIFT a stisknete jedno z tlačítek v této sekci, na displeji se objeví okno "Write Style Settings". Zde můžete uložit aktuální Style Setup (viz "Dialog Write Style Settings" na str. 139).

### STS MODE

Toto tlačítko prochází cyklicky následující funkce.

- On Pokud zvolíte jiný styl (nebo znovu tentýž), automaticky se zvolí STS 1. Zvuky kláves a efekty se změní, podle zvuků Style a efektů.
- Bliká Je aktivní funkce Variation/STS Link. Tato funkce umožní vyvolání variace pro odpovídající zvolený STS. Když např. zvolíte Variation 2, automaticky se vyvolá STS 2; nebo volbou Variation 3 se automaticky vyvolá STS 3.
- Off Když zvolíte jiný styl (nebo tentýž znovu), změní se zvuky a efekty Style. Zvuky a efekty Keyboard se nezmění.

### AUTO FILL

Tímto tlačítkem za/vypnete funkci Auto Fill.

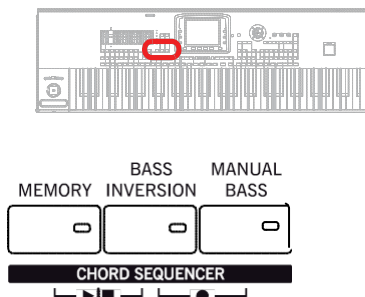
**Pozn.:** Tato funkce se automaticky vypne při vypnutí nástroje.

- On Pokud zvolíte jinou variaci, automaticky se zvolí verzi Fill pod stejným číslem, jako u předchozí variace. Např. když přecházíte od Variation 2 k Variation 3, automaticky se zvolí Fill 2.

Off Výběrem variace se automaticky nezvolí žádnou verzi.

## Memory, Bass Controls, Chord Sequencer

Tato tlačítka umožňují rozhodnout, co by mělo zůstat v paměti a jak budou hrát basy.



### MEMORY ▶SB

Toto tlačítko umožňuje zvolit, zda zůstane stopa Lower a/nebo doprovodné akordy v paměti i když sejmete prsty z kláves.

On Podle nastavení "Memory Mode" na stránce "Preferences: Style Preferences" (režim Style Play, viz str. 136), zvuk nalevo od dělicího bodu (Lower) a/nebo akordy pro automatický doprovod lze uchovat v paměti, i když zvednete prsty z kláves.

Off Zvuk a akordy se obvykle zvednutím prsů z kláves uvolní z paměti.

**Pozn.:** Tuto funkci můžete automaticky aktivovat tvrdší hrou na klávesy. Viz "Ovládání dynamiky" na str. 136.

**[SHIFT]** Na stránku Style Play > Style Preferences přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko MEMORY. ▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

### BASS INVERSION

Toto tlačítko za/vypíná funkci Bass Inversion.

On Detekována je vždy nejnižší nota akordu, hraného inverzně, jako tónika akordu. Můžete tak zadat, aby aranžér komponoval akordy např. "Am7/G" nebo "F/C".

Off Nejnižší nota se skenuje současně s jinými notami akordu a je vždy považována za tóniku.

**Pozn.:** Tuto funkci můžete automaticky aktivovat tvrdší hrou na klávesy. Viz "Ovládání dynamiky" na str. 136.

### MANUAL BASS ▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

Toto tlačítko za/vypíná funkci Manual Bass.

On Automatický doprovod se zastaví (nezávisle na stopách Drum a Percussion) a můžete ručně hrát basovou stopu v dolní části klaviatury. Automatický doprovod znovu spustíte opětovným stiskem tohoto tlačítka, nebo jednoho z tlačítek CHORD SCANNING.

Off Stopa Bass hraje automaticky v režimu Style.

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

### CHORD SEQUENCER (PLAY/STOP AND RECORD)

Dokud hraje styl, tuto sekci využijete jako Chord Sequencer a můžete nahrávat smyčkové sekvence akordů. Akordy hrají z aranžéru, takže máte volné ruce pro hraní.

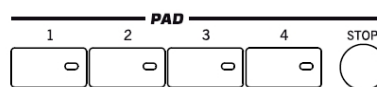
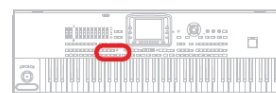
**RECORD (BASS INVERSION + MANUAL BASS):** Stiskem těchto tlačítek spustíte nahrávání Chord Sequence (od následujícího taktu). Stiskem těchto tlačítek zastavíte nahrávání zcela.

**PLAY/STOP (MEMORY + BASS INVERSION):** Stiskem těchto tlačítek současně umožníte hrát Chord Sequence ve smyčce a pracovat s aranžérem. Dalším stiskem sekvenci zastavíte.

Chord Sequence zůstane v paměti, dokud nenahrajete další Chord sekvenci, nebo nevypnete Pa3X.

### Pady

Zde můžete hrát (a zastavit) pomocí Padů, tedy jednotlivými zvuky nebo smyčkovými sekvencemi.



### PAD 1-4 STOP ▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

Každé tlačítko Pad odpovídá konkrétní stopě Pad. Těmito tlačítky spouštíte až čtyři zvuky ebo sekvence současně.

- Stiskem tlačítka PAD spustíte jednotlivý zvuk nebo sekvenci.
- Stiskem více tlačítek PAD spustíte několik zvuků či sekvencí.

Sekvence budou hrát až do konce. Potom se zastaví nebo pokračují opakováním, podle stavu parametru "One Shot/Loop" (viz parametr "Pad Type" v režimu Pad Record).

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

- Stiskem STOP zastavíte všechny sekvence najednou.
- Podržte stisknuté tlačítko STOP a stiskem jednoho (či více) tlačítek PAD zastavíte odpovídající sekvenci(e).
- Stiskem jednoho z tlačítek ENDING zastavíte doprovod i Pady současně.

**Pozn.:** Pady sdílí hlasy polyfonie s ostatními stopami, takže nedojde k jejich přetížení náročným stylem nebo aranžmá songu.

**Synchronizace Padu.** V režimu Style Play, jsou pady synchronizovány k tempu stylu. V režimu Song Play jsou synchronizovány k poslednímu přehrávači, nastavenému pro hraní. Např. předpokládejme, že jste stiskli tlačítko PLY2-PLAY; pak stiskem tlačítek PAD budou hrát synchronně k Player 2.

**Pozn.:** Pro soubory MP3 neplatí žádná synchronizace. Pady lze synchronizovat k tempu naposledy zvoleného standardního MIDI souboru. Proto, když přiřadíte naposledy zvolenému přehrávači soubor MP3, pady budou synchronizovány k tempu naposledy zvoleného standardního MIDI souboru, který hrál.

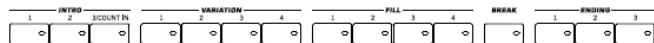
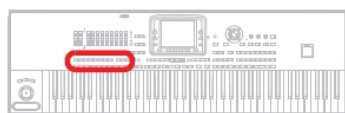
### Příkaz Play u padu a u přehrávače.

Spustíte-li přehrávání odpovídajícího přehrávače stiskem jednoho z tlačítek PLAY, všechny pady přestanou hrát.

**[SHIFT]** Na stránku Style Play > Pad/Assignable Switch přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko PAD.

## Prvky stylu

V této sekci jsou nezávislé prvky stylu Fill, Variation, aj.).



### INTRO 1-3/COUNT IN tlačítka ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶SB

Tato tlačítka za/vypínají odpovídající Intro. Stiskem jednoho z těchto tlačítek spustíte styl a zvolené Intro. LEDka INTRO se automaticky vypne na konci úvodu Intro.

Dvojným stiskem (LEDka bliká) přehrajete smyčku a zvolíte jiný prvek stylu (Fill, Intro, Variation...) a ukončíte smyčku (nebo stiskem téhož tlačítka znovu).

**Pozn.:** Intro 1 přehraje krátkou sekvenci s jinými akordy, kdežto Intro 2 hraje podle detekovaného akordu. Intro 3 je zpravidla jednotaktové odpočítání.

### VARIATION 1-4 tlačítka ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶SB

Každé z těchto tlačítek volí jednu ze čtyř variací aktuálního stylu. Čím vyšší číslo, tím jemnější aranžmá.

**[SHIFT]** Na stránku Style Play > Drum/Fill přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko VARIATION.

### FILL 1-4 tlačítka ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶SB

Tato tlačítka spouští verzi. Dvojným stiskem (LEDka bliká) přehrajete smyčku, zvolíte jiný prvek stylu (Fill, Intro, Variation...) a ukončíte smyčku (nebo stiskem téhož tlačítka znovu).

**Pozn.:** Tuto funkci můžete automaticky aktivovat tvrdší hrou na klávesy. Viz "Ovládání dynamiky" na str. 136.

**Pozn.:** Pokud jste aktivovali funkci Auto Fill, bude automaticky určena verze, jakmile zvolíte odpovídající variaci.

**[SHIFT]** Na stránku Style Play > Drum/Fill přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko FILL.

### BREAK

Toto tlačítko spustí přechod. Dvojným stiskem (LEDka bliká) spustíte přehrávání ve smyčce. Dalším stiskem nebo volbou jiného prvku stylu (Fill, Intro, Variation, Ending) smyčku ukončíte.

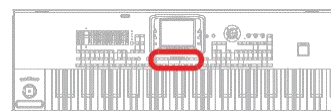
### ENDING 1-3 tlačítka ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶SB

Pokud jede styl, tato tři tlačítka spustí Ending a pak zastaví styl. Stisknete-li jedno z nich, styl se po Ending zastaví. Dvojným stiskem (LEDka bliká) přehrajete smyčku a zvolíte jiný prvek stylu (Fill, Intro, Variation...) a ukončíte smyčku (nebo stiskem téhož tlačítka znovu).

**Pozn.:** Ending 1 přehraje krátkou sekvenci s jinými akordy, kdežto Ending 2 hraje podle detekovaného akordu. Ending 3 se spustí hned, ale je pouze dva takty dlouhý.

## Ovládání stylu

Těmito tlačítky spustíte i zastavíte doprovod.



### FADE IN/OUT

Pokud nezní Style nebo Song, stiskem tohoto tlačítka je spustíte s rostoucí hlasitostí fade-in (od nuly do maxima). Pokud zní Style nebo Song, stiskem tohoto tlačítka je zastavíte s klesající hlasitostí fade-out (od maxima do nuly). Není nutné stisknout tlačítko START/STOP nebo PLAY/STOP, chcete-li spustit nebo zastavit styl či song.

**Pozn.:** Nefunguje v režimu Sequencer.

**[SHIFT]** Na stránku Global > Basic přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko FADE IN/OUT.

### TAP TEMPO/RESET

Tlačítko se dvěma funkcemi, funguje různým způsobem podle stavu stylu (Start/Stop).

**Pozn.:** Toto tlačítko funguje pouze v režimu Style Play.

**TAP Tempo:** Pokud Style nehraje, můžete "sladit" tempo tímto tlačítkem. Stiskněte je několikrát podle rytmu (např. 4x pro 4/4 rytmu, nebo 3x pro 3/4). Nakonec se spustí doprovod, dle "zadaného" tempa.

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

## START/STOP

Spouští a zastavuje styl.

**Pozn.:** Tuto funkci můžete automaticky aktivovat tvrdší hrou na klávesy. Viz "Ovládání dynamiky" na str. 136.

**SHIFT** Všechny 'zamrzlé' noty a kontrolery Pa3X a libovolného nástroje, připojeného do MIDI OUT nebo USB Device portu můžete resetovat, klávesovou kombinací "**Panic**" (**SHIFT + START/STOP**). Stiskem SHIFT + START/STOP zastavíte všechny noty a resetujete všechny kontrolery.

## SYNCHRO START / STOP tlačítka



Tato tlačítka za/vypnou funkce Synchro Start a Synchro Stop. Umožňují rozhodnout, zda musíte stisknout tlačítko START/ STOP, chcete-li spustit a/nebo zastavit styl, nebo zda stačí zahrát v oblasti Chord Scan.

Start On, Stop Off

V tom případě stačí zahrát akord v oblasti detekce akordů (zpravidla pod dělicím bodem, viz "Detekce akordů a rozdělení klaviatury" na str. 17), čímž automaticky spustíte styl. Je-li potřeba, použijte některý z úvodů INTRO, než spustíte styl.

Start Off, Stop On

V tomto případě, zvednutím rukou z kláves zastavíte styl.

Start On, Stop On

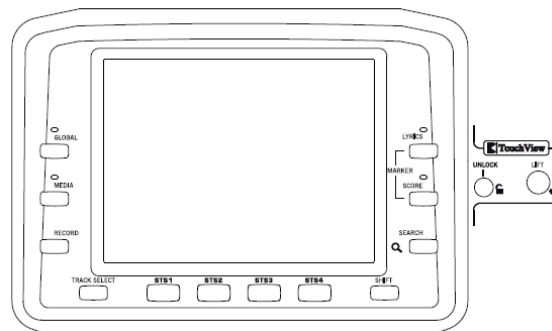
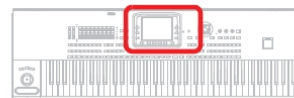
V tomto případě, zvednutím rukou z kláves styl pouze pozastavíte. Jestliže zahrajete akord znovu, spustí se styl od začátku.

Start Off, Stop Off

Všechny funkce synchronizace jsou vypnuty.

## Displej a ovládání

U 76-klávesového modelu můžete nastavit úhel naklonění displeje buď motoricky, nebo ručně.



### COLOR TOUCHVIEW™ GRAFICKÝ DISPLEJ

Z displeje ovládáte nástroje. Chcete-li nastavit jas displeje, podržte tlačítko MENU a kolečkem DIAL doleva jas snížíte, doprava jej zvýšíte.

U 76-klávesového modelu můžete tlačítka UNLOCK a LIFT změnit náklon displeje motorizovaným pohonem (viz níže).

**Pozor:** Před přenášením Pa3X vždy složte displej zcela dolů, jinak riskujete jeho poškození!

**Pozor:** Nevkládejte nic na nebo pod displej, jinak riskujete poškození motoru nebo displeje!

**Pozor:** Nevkládejte prsty pod displej, který se naklápí, riskujete jejich skřípnutí!

### UNLOCK

(Pouze 76-klávesový model) Tímto tlačítkem odpojte displej od pohonu. Podržte jej, když naklápíte displej ručně, pak uvolněním tlačítka opět zapojíte motor. To se konkrétně hodí, když vypnete nástroj a zapomenete složit displej před tím.

**Pozor:** Netlačte na displej pokud se odmítá pohnout! Stiskněte tlačítko a zkuste to znovu.

**Pozn.:** Jakmile příště spustíte nástroj, nastaví se naposledy aktuální poloha displeje.

### LIFT

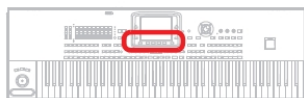
(Pouze 76-klávesový model) Tímto tlačítkem alternativně nastavíte výšku displeje nahoru či dolů. Podržte je, až je displej v požadované poloze.

**Pozor:** Netlačte na displej, pokud je aktivní motor!



## Druhé funkce kontrolerů

Tlačítka TRACK SELECT a SHIFT můžete zvolit alternativní funkce.



### TRACK SELECT

Podle pracovního režimu, toto tlačítko přepíná náhledy různých stop.

#### STYLE PLAY MODE

Přepíná stopy Keyboard a Style. SONG

#### PLAY MODE

Přepíná stopy Keyboard, Song 1- 8 a Song 9-16.

#### SEQUENCER MODE

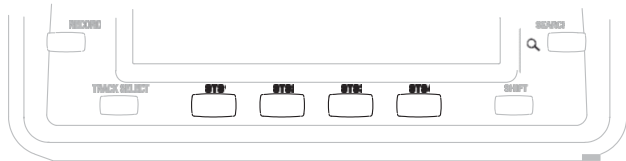
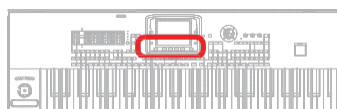
Přepíná stopy Song 1-8 a Song 9-16.

### SHIFT

Podržíte-li toto tlačítko, stiskem určitého tlačítka získáte přístup ke druhé funkci. Výpis dostupných zkratk najdete ve "Zkratky" na str. 261.

## STS sekce

Tlačítka STS (Single Touch Settings) volíte zvuky pro klaviaturu.



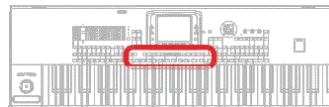
### STS 1-4 tlačítka

Tato tlačítka volí až čtyři nastavení Single Touch Settings (odtud zkratka STS). Každý ze stylů a položek SongBook zahrnuje Single Touch Settings (STS), jež automaticky konfiguruji stopy Keyboard a efekty, i Voice procesor, a to dotykem prstu. Pokud svítí LEDka STS MODE, je STS automaticky zvolen, současně se stylem.

**SHIFT** Pokud podržíte SHIFT a stisknete jedno z tlačítek této sekce, objeví se na displeji okno "Write Single Touch Setting (STS)", s aktuálně zvoleným STS a můžete uložit aktuální nastavení klávesové stopy do STS (viz "Dialog Write Single Touch Setting" na str. 139).

## Ovládání přehrávačů

Pa3X je vybaven dvěma přehrávači (Player 1 a Player 2), z nichž každý má vlastní sadu ovládacích prvků. Skupina Player 1 slouží také k ovládání v režimu Sequencer.



### SELECT

Stiskem tohoto tlačítka otevřete okno Song Select, kde volíte songy.

#### << a >>

Příkazy převíjení vpřed a vzad (Rewind a Fast Forward). Pokud je použijete a hraje Song, posunou aktuální pozici vpřed a vzad.

Jedním stiskem tato tlačítka posunou song na další/předchozí takt (standardního MIDI souboru) nebo na předchozí/následující sekundu (souboru MP3). Pokud je podržíte, procházíte song postupně, dokud je neuvolníte.

V režimu Sequencer, pokud nastavíte Locate Measure jinak než na 1, a stisknete tlačítko <<, song se převine zpět na tento takt, místo na začátek (viz "Locate measure" na str. 174).

**SHIFT** V režimu Jukebox (Player 1), podržte tlačítko SHIFT a stiskem těchto tlačítek přejdete na předchozí nebo následující song v seznamu Jukebox (viz "Jukebox Editor" na str. 156).

#### ◀ (HOME)

Přesune aktuální polohu songu zpět na takt 1 (tedy na začátek songu).

V režimu Sequencer, pokud nastavíte Locate Measure jinak než na 1, song se převine zpět na tento takt (viz "Locate measure" na str. 174).

#### ▶|■ (PLAY/STOP)

Spustí nebo zastaví song od aktuální polohy v songu.

**SHIFT** V režimu Song Play, když podržíte SHIFT a stisknete toto tlačítko, spustíte oba přehrávače současně.

### X-FADER

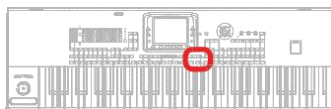
V režimu Song Play, tento slider určuje poměr hlasitosti obou přehrávačů. Je-li zcela vlevo, slyšíte pouze Player 1. Je-li zcela vpravo, slyšíte pouze Player 2. Je-li uprostřed, oba přehrávače jsou na maximální hlasitosti.

Tento slider také volí texty (Lyrics), notový záznam (Score) a značky (Markers) jednoho z přehrávačů.

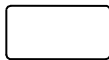
**Pozn.:** Slider nefunguje v režimu Style Play, Sequencer a Sound.

## SongBook

SongBook je hudební databáze Pa3X.



SONGBOOK



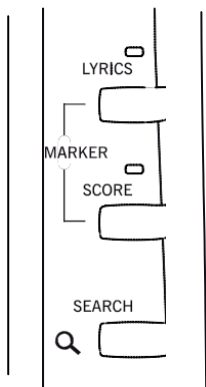
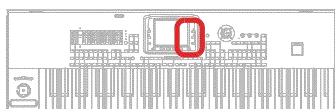
### SONGBOOK

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

**[SHIFT]** Na stránku SongBook > Custom List přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko SONGBOOK.

## Lyrics, Score, Markers, Search

Těmito tlačítky získáte přístup na stránky Lyrics, Markers nebo Search.



### LYRICS

Toto tlačítko vyvolá stránku Lyrics aktivního přehrávače, v zadání Style nebo SongBook. Pomocí X-Fader zvolte Player 1 nebo Player 2.

### SCORE

Stiskem tohoto tlačítka vstoupíte na stránku Score (v režimu Song Play nebo SongBook). Pomocí X-Fader zvolte Player 1 nebo Player 2.

### MARKERS

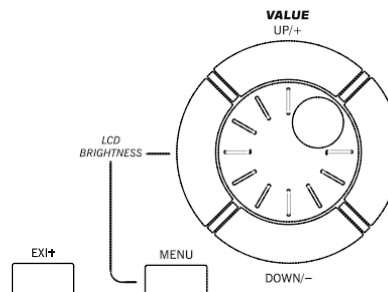
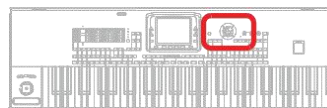
Stiskem obou tlačítek LYRICS a SCORE vstoupíte na stránku Markers. Pomocí X-Fader zvolte Player 1 nebo Player 2.

### SEARCH

Stiskem tlačítka vstoupíte do okna Search a vidíte konkrétní soubor nebo hudební zdroj. Okno Search se může poněkud lišit, podle aktuálního kontextu. Informace o tom, jak tuto funkci využít, viz "Vyhledávání souborů a hudebních zdrojů" na str. 109.

## Zadávání dat a navigace

Kolečko VALUE DIAL a tlačítka DOWN/- a UP/+ využijete k přiřazení jiné hodnoty zvolenému parametru na displeji, nebo při procházení výpisem souborů na stránkách Song Select, Search a Media.



### VALUE DIAL kolečko

Otočením doprava zvýšíte hodnotu zvoleného parametru. Otočením doleva ji snížíte.

**[MENU]** Je-li při tom stisknuté tlačítko MENU, funguje jako ovládání jasu displeje.

### UP/+ a DOWN/-

UP/+ hodnotu zvýší; DOWN/- ji sníží.

### EXIT

Tímto tlačítkem provádíte různé akce z aktuálního stavu:

- ukončí menu editační stránky, bez volby položky
- ukončí menu stránky, bez volby položky
- vrátí na hlavní stránku aktuálního pracovního režimu
- ukončí editační prostředí Global nebo Media a vrátí na aktuální stránku aktuálního pracovního režimu
- ukončí režim SongBook
- ukončí stránky Lyrics, Score a Marker
- ukončí okno Style, Pad, Performance nebo Sound Select

### MENU

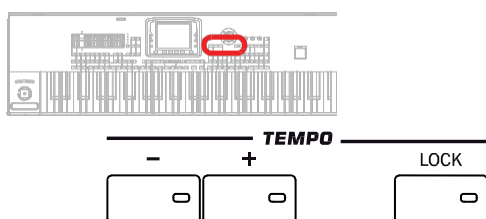
Tímto tlačítkem vstoupíte do menu aktuálního pracovního nebo editačního režimu. Po vstupu do editační nabídky můžete přejít do jedné z editačních sekcí dotykem odpovídajícího tlačítka na displeji.

Jinak se stiskem EXIT vraťte na hlavní stránku aktuálního pracovního režimu, nebo na aktuální stránku podřízeného pracovního režimu.

Viz odpovídající kapitolu, věnovanou jednotlivým pracovním režimům a prostředí editace, kde jsou podrobné "mapy".

## Sekce Tempo

Tlačítka TEMPO- a TEMPO+ využijete k nastavení tempa.



### TEMPO +/- tlačítka

►PERF►STYLE<sup>Set</sup>►SB

TEMPO- sníží hodnotu Tempa;  
TEMPO+ zvýší hodnotu Tempa. Stiskem obou tlačítek současně resetujete Tempo na hodnotu, uloženou ve zvoleném stylu, standardním MIDI nebo MP3 souboru.

### TEMPO LOCK

Toto tlačítko za/vypíná funkci Tempo Lock.

On Když zvolíte jiný styl nebo performanci, popř. jiný song, Tempo se nezmění. Ručně je můžete změnit, tlačítka TEMPO +/-, nebo aktivovat hodnotu Tempo a změnit ji pomocí VALUE.

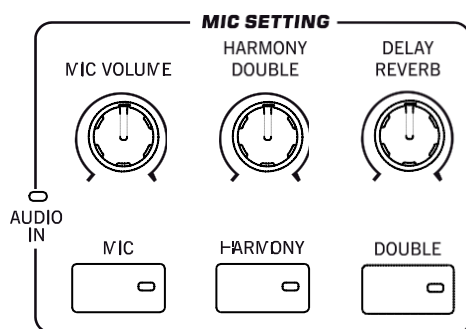
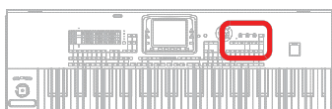
Off Když zvolíte jiný styl nebo performanci, popř. jiný song, Tempo se automaticky změní.

**Pozn.:** Tato funkce nefunguje pro MP3 soubory.

**SHIFT** Na stránku Global > Lock přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete toto tlačítko.

## Sekce nastavení mikrofону

Těmito tlačítky zkontrolujete vstupní úroveň, nastavíte hlasitost různých sekcí a za/vypnete různé hlasové sekce u Voice procesoru.



### AUDIO IN LED

Tato LEDka udává úroveň audio signálu, vstupující do AUDIO INPUT konektorů (MIC i LEFT/RIGHT IN linkových konektorů, viz "Sekce audio vstupu" na str. 19). Tři různé barvy (zelená, oranžová, červená) udávají úroveň. Pokuste se zachovat úroveň tak, aby tato LEDky zůstala většinou zelená, s občasou oranžovou, ve špičkách signálu. Nesmí nikdy zčervenat.

- Off: Žádný signál na vstupu.
- Zelená: Na vstupu je signál střední a nižší úrovně. Pokud LEDka zhasíná příliš často, je gain na vstupu příliš slabý. Knobem MIC GAIN a/nebo hlasitosti u zdroje zvýšte signál na vstupu.
- Oranžová: Lehce přebuzený signál na signálové cestě. To je v pořádku, pokud se tak stane jen občas, u signálových špiček.
- Červená: V signálové cestě se objevují klipy. Knobem MIC GAIN a/nebo hlasitosti u zdroje stáhněte signál na vstupu.  
Viz "Sekce audio vstupu" na str. 19, kde je více informací o AUDIO INPUT.

### MIC VOLUME

Tímto knobem nastavíte hlasitost sólového hlasu.

### HARMONY/DOUBLE

Tímto knobem nastavíte hlasitost sekcí Harmony a Double u Voice procesoru.

### DELAY/REVERB

Tímto knobem nastavíte hlasitost sekcí Delay a Reverb u Voice procesoru.

### MIC ON/OFF

Stiskem se za/vypíná vstup z mikrofону. LEDka udává stav sekce mikrofону.

**SHIFT** Pokud podržíte tlačítko SHIFT a stisknete toto tlačítko, objeví se stránka Voice Processor Setup > Mic Setup (viz "Voice Processor Setup: Setup" v Advanced Edit manuálu).

### HARMONY

Za/vypnutí efektu Voice Harmony. K sólovému přidává až čtyři hlasy harmonizační.

**SHIFT** Pokud podržíte tlačítko SHIFT a stisknete toto tlačítko, objeví se stránka Voice Processor Setup > Harmony (viz "Voice Processor Preset: Easy Preset" v Advanced Edit manuálu). Tím se přidají unisono chórové hlasy k sólovému hlasu.

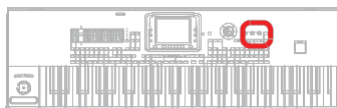
### DOUBLE

Za/vypnutí efektu Double.

**SHIFT** Pokud podržíte tlačítko SHIFT a stisknete toto tlačítko, objeví se stránka Voice Processor Setup > Harmony (viz "Voice Processor Preset: Double" v Advanced Edit manuálu, který je na Accessory disku).

## Standby

Funkcí Standby nástroj “pozastavíte”, ale nevypnete.



### STANDBY

Pokud je nástroj ve Standby (LED svítí červeně), stiskem tohoto tlačítka ukončíte režim Standby (LEDka svítí zeleně). Pokud je nástroj zcela vypnutý (LEDka nesvítí), stisknete tlačítko POWER, pak stiskem STANDBY nástroj zapnete.

Chcete-li nástroj vypnout, podržte tlačítko STANDBY na 2s, tím vstoupí do režimu Standby, nebo jej stiskem tlačítka POWER zcela vypnete od sítě.

Pokud je Pa3X kompletně vypnutý tlačítkem POWER, interní baterie, udržující Sample RAM paměť se nedobíjí a po 3-4 dnech se vybití. Jakmile je baterie odpojená, trvá zapnutí déle (jelikož se musí načíst všechny samply).

**Pozn.:** Doporučujeme ponechávat nástroj v režimu Standby nikoliv vypnutý, tím se interní baterie dobíjí a Pa3X může rychle naběhnout. Naopak, chcete-li šetřit energii, doporučujeme nástroj zcela vypnout.

	Standby	Vypnutí
Baterie	Dobíjí se	Vybití se za 3-4 dny
S nabitou baterií	Rychlé spuštění	
S vybitou baterií	Pomalé spuštění	

**Pozor:** Je-li nástroj v režimu Standby, je stále zapojen do elektrické sítě. Vstup do nitra nástroje proto může být nebezpečný.

**Tip:** Úroveň nabití baterie zkontrolujete na stránce Global > General Controls > Clock & Battery (viz “General Controls: Clock & Battery” na str. 206).

### STANDBY LED a stav baterie

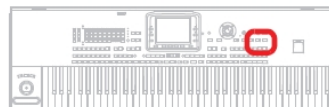
STANDBY LEDka umožňuje sledovat stav záložní baterie.

Off	Žádná energie. Nástroj je zcela vypnutý.
Zelená	Nástroj je zapnutý, baterie je zcela nabitá.
Bliká zelená	Nástroj je zapnutý, baterie se nabíjí.
Červená	Standby, baterie je zcela nabitá.
Bliká červená	Standby, baterie se nabíjí.
Střídavě červená a zelená (i v režimu Standby)	

Závada, nebo baterie již dosloužila a musíte ji vyměnit. Přečtete si chybové zprávy na stránce “General Controls: Clock & Battery” (na str. 206).

## Help

Vícejazyčný kontextový Help vám poví více o aktuální stránce a další informace.



HELP

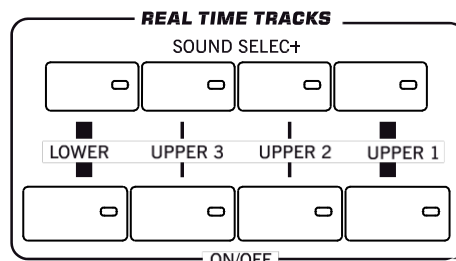
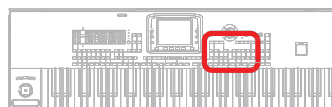


### HELP

Stiskem tohoto tlačítka vstoupíte do Helpu.

## Sekce Real Time stop

Těmito tlačítky zvolíte a za/vypnete zvuky, přiřazené klaviatuře (Real Time stopy).



### SOUND SELECT

Stiskem tlačítka, odpovídajícího stopám Upper 1-3 nebo Lower vstoupíte do okna Sound Select a přiřadíte zvuk příslušné stopě.

Zvuky typu “FACTORY” jsou standardní z výroby a nelze je měnit.

Zvuky typu “LEGACY” jsou standardní, s vyšší kompatibilitou ke starším nástrojům řady Pa.

Zvuky typu “GM/XG” jsou kompatibilní se zvuky General MIDI a bicími sadami XG Drum Kits.

Zvuky typu “USER” jsou paměti, kam můžete načíst nové zvuky z externího zařízení, nebo uložit nové, editované zvuky.

Typ “USER DK” jsou paměti, kam můžete načíst nové, nebo uložit editované bicí sady.

Pro každý typ zvuků je několik zvukových bank, které lze volit postranními záložkami.

Zvukové banky obsahují několik stránek, každá z nich má osm zvuků, které lze volit spodními záložkami.

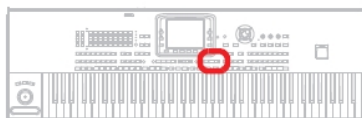
### ON/OFF

Toto tlačítko za/vypíná odpovídající stopu.

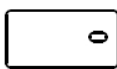
On	Stopa může hrát.
Off	Stopa je umlčená.

## Ensemble

Funkce Ensemble automaticky harmonizuje melodii v pravé ruce.



**ENSEMBLE**



### ENSEMBLE

▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

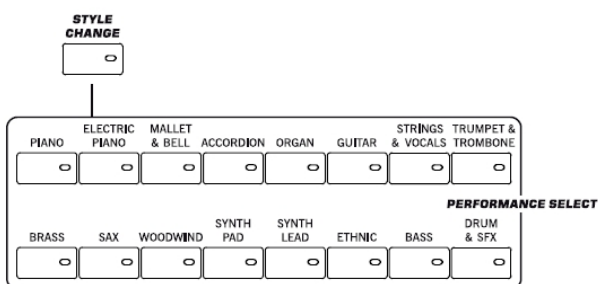
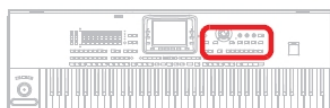
Toto tlačítko za/vypíná funkci Ensemble. Je-li aktivní, melodie v pravé ruce je harmonizována akordy v levé ruce.

**Pozn.:** Funkce Ensemble funguje pouze, když je klaviatura v režimu SPLIT a je zvolen režim LOWER Chord Scan.

Na stránku Style Play > Ensemble přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko ENSEMBLE.

## Sekce Performance Select

Těmito tlačítky zvolíte performanci.



### STYLE CHANGE

▶GBL<sup>Gbl</sup>

Toto tlačítko za/vypíná funkci Style Change.

- On Pokud zvolíte Performance, bude se měnit styl, podle kterého se styl ukládá do Performance.
- Off Když zvolíte Performance, nastavení stylu a stopy stylu zůstane beze změny. Změní se pouze nastavení stopy Keyboard.

## PERFORMANCE SELECT Sekce

▶PERF ▶STS ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS<sup>SB</sup> ▶SB

Těmito tlačítky otevřete okno Performance Select a zvolíte cílové žádanou performanci. Viz "Okno Performance Select" na str. 104.

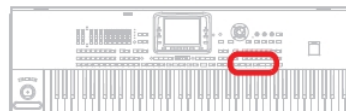
Každé tlačítko bank Performance obsahuje čtyři stránky, v každé je po osmi performancích. Opakovaným stiskem tlačítka PERFORMANCE SELECT cyklicky procházíte nabízené stránky.

Všechny Performance lze volně upravit. Viz "Pracovní režim Style Play", kde je více informací.

**SHIFT** Když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete jedno z tlačítek této sekce, objeví se na displeji okno "Write Performance" a můžete uložit aktuální nastavení do Performance (viz "Dialog Write Performance" na str. 138).

## Chord Scan a Keyboard Split

Těmito tlačítky volíte detekci akordů a rozdělení klaviatury.



### Sekce CHORD SCAN

▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

V režimu Style Play, Song Play a Sequencer-Backing Sequence, těmito tlačítky definujete způsob detekce akordů.

**LOWER** Akordy jsou detekovány pod dělicím bodem. Počet not, kterými formujete akord, je určen parametrem Chord Scan Mode (viz "Režim Chord Recognition" na str. 135).

**UPPER** Akordy jsou detekovány nad dělicím bodem. Musíte zahrát vždy tři a více not, aby aranžér detekoval akord.

**FULL** (obě LEDky svítí)

Akordy jsou detekovány na celé klaviatuře. Musíte zahrát vždy tři a více not, aby aranžér detekoval akord. (Tento režim využijete, i když je zvolen režim Split keyboard). Volba "Fingered 3" režimu Chord Recognition je zvolena automaticky (viz "Režim Chord Recognition" na str. 135).

**OFF** Žádná detekce akordů. Po stisku START/STOP, budou znít pouze doprovodné stopy Drum a Percussion.

### SPLIT

▶PERF ▶STS ▶STS<sup>SB</sup>

V režimu Style Play, Song Play a Sequencer-Backing Sequence tohoto tlačítka využijete k určení, jaká bude poloha stop Keyboard na klaviatuře a jak budou detekovány akordy aranžérem.

**Pozn.:** Jednu z voleb Chord Scan musíte zvolit kvůli doprovodu.

**On** Stopa Lower hraje pod dělicím bodem, kdežto stopy Upper 1, Upper 2 a Upper 3 nad ním. Tento režim označujeme **Split**.

Standardně, zapnutím režimu Split automaticky volíte režim Lower chord scanning (viz výše). V tomto režimu jsou akordy detekovány pod dělicím bodem. Počet not, kterými formujete akord, je určen parametrem Chord Scan Mode (viz str. 135).

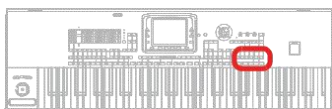
Off Stopy Upper 1, Upper 2 a/nebo Upper 3 hrají v rozsahu celé klaviatury. Stopa Lower nehraje. Tento režim označujeme **Full keyboard**.

Standardně, zapnutím režimu Split automaticky volíte režim Full chord scanning (viz výše). V tomto režimu jsou akordy detekovány v rozsahu celé klaviatury. Musíte zahrát vždy tři a více not, aby aranžér detekoval akord (viz "Režim Chord Recognition" na str. 135).

**[SHIFT]** Na stránku Style Play > Key/Velocity Range přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko SPLIT. Viz "Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range" na str. 131.

## Transpose

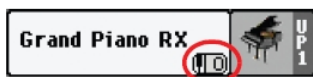
Tato tlačítka využijte k transpozici zvuků.



### UPPER OCTAVE sekce

►PERF ►ST5 ►ST5<sup>SB</sup>

Těmito tlačítky transponujete zvolenou stopu v krocích po celých oktávách (12 půltónů; max ±3 oktávy). Hodnotu transpozice oktáv vždy vidíte (v oktávách) za jménem zvuku.



Stiskem obou tlačítek resetujete Octave Transpose na uloženou hodnotu.

- Sníží zvolenou stopu o oktávu.
- + Zvýší zvolenou stopu o oktávu.

Na stránku Style Play > Tuning přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete jedno z tlačítek UPPER OCTAVE. Viz "Mixer/Tuning: Tuning" na str. 123.

### Sekce TRANSPOSE

►PERF ►STYLE<sup>Set</sup> ►SB

Tato tlačítka transponují celý nástroj po půltónech (Master Transpose). Hodnotu transpozice obvykle vidíte v hlavičce stránky na displeji.



Stiskem obou tlačítek současně resetujete Master Transpose na nulu.

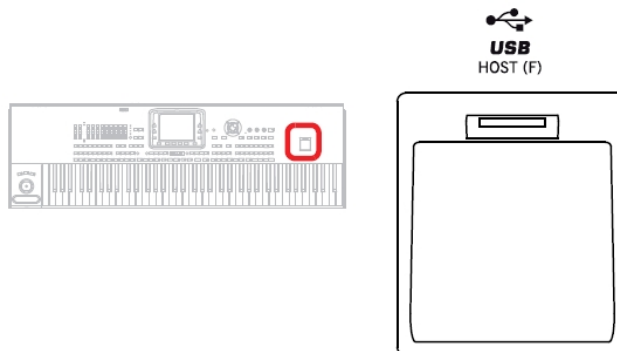
**Pozn.:** Transponovat můžete také soubory MP3. Mějte však na paměti, že transpozice vždy zůstává v rozsahu -5...+6 půltónů. Tento rozsah dostatečně pokrývá všechny klávesy tak, aby nedošlo k výrazné degradaci audio signálu. Každá další transpozice bude reverzní, aby byla v daném rozsahu. Takže ačkoliv na displeji vidíte hodnotu transpozice +7 (o pět výše), bude MP3 znít o 5 půltónů níže (o čtyři níže).

- b Sníží Master transpozici po půltónech.
- # Zvýší Master transpozici po půltónech.

**[SHIFT]** Na stránku Global > Transpose Control přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete jedno z tlačítek TRANSPOSE. Viz General Controls: Transpose Control" na str. 201.

## Přední USB konektor

Do tohoto konektoru zapojíte USB paměťové zařízení.

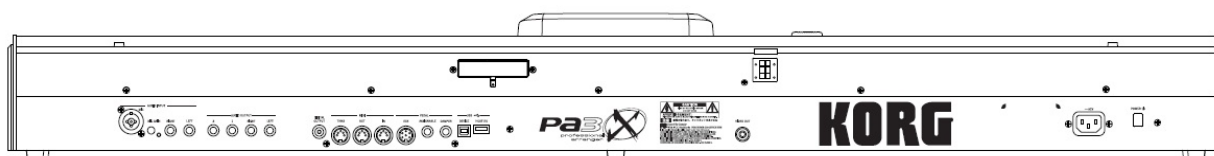


### USB HOST(F) KONEKTOR

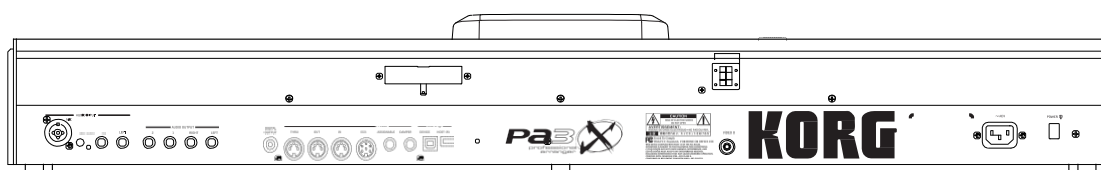
Konektor USB Type A (Master/Host), dle standardu USB 2.0 (High Speed). Využijete jej k připojení USB Flash paměti do Pa3X, externí mechaniky CD-ROM či USB hard disku. Připojené zařízení najdete v režimu Media edit (viz "Režim Media edit" na str. 221).

## Zadní panel

### Pa3X 76 kláves



### Pa3X 61 kláves



## Stojan na noty a reproboxy

### Stojan na noty / Podpěra externího ozvučení

Podle tohoto návodu můžete zapojit buď dodaný stojan na noty nebo volitelné ozvučení PaAS.

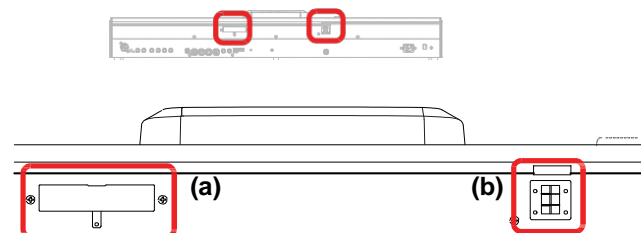


Stojan na noty je ve standardní výbavě Pa3X. Popis instalace, viz str. 27.

Když nainstalujete (volitelné) ozvučení PaAS (Amplification System), získáte třípásmový ozvučný systém, pár reproboxů s integrovaným bass-reflexem. Pokyny pro instalaci, viz "Instalace ozvučení (PaAS) u Pa3X", na str. 248.

### Speakers konektor a otvor pro pin

Konektor a otvor pro pin využijete při instalaci (volitelného) ozvučení PaAS. Viz "Instalace ozvučení (PaAS) Pa3X" na str. 248.



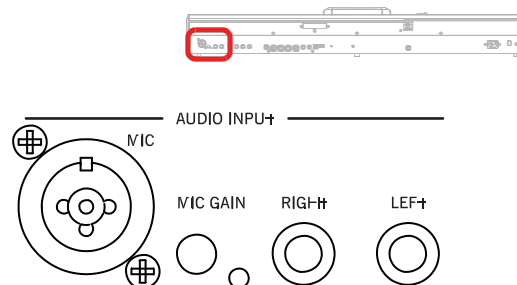
**Pozn.:** Jelikož Pa3X musí detekovat nový obvod, reproboxy začnou pracovat až za pár sekund po dokončení jejich instalace.

Hlasitost na výstupu reproboxů ovládáte sliderem MASTER VOLUME.

**Pozn.:** Zapojením sluchátek se automaticky deaktivují reproboxy. Můžete je deaktivovat také ručně, parametrem "Speakers On/Off", v sekci "Audio Setup" režimu Global (viz "Reproboxy On/Off" na str. 215).

## Sekce vstupu audio

Tyto konektory využijete k zapojení mikrofону, dalšího keyboardu/syntezátoru, nebo CD přehrávače.



### MIC

Je aktivní pouze, je-li parametr "Input Routing" nastaven na stránku "Mic In to Voice Processor" (Global > Audio Setup > Audio In, viz str. 214).

Mikrofony, kytary či jiný hudební nástroj zapojte do AUDIO vstupů na zadním panelu nástroje. Signál mikrofónu, zapojeného do vstupu MIC je rovněž poslán do Voice processoru, kde je dále zpracováván.

Jde o combo konektor, vybavený XLR a 1/4" jackem v jednom konektoru. Symetrickým XLR jackem připojíte kondenzátorový mikrofón, popř. 1/4" jackem připojíte dynamický mikrofón.

Interní +48V Phantomové napájení na vstupu MIC umožňuje zapojit libovolný kondenzátorový mikrofón. Po zapojení kondenzátorového mikrofónu, soft přepínačem "+48V Phantom Power" zapnete +48V phantomové napájení (v režimu Global,

viz str. 214). Phantomové napájení je dodáváno pouze symetrickými jacky XLR.

Když opojíte mikrofon od XLR jacku, phantomové napájení se automaticky vypne. Phantomové napájení se automaticky vypíná při každém vypnutí Pa3X.

Knobem MIC GAIN nastavíte vstupní gain a hlasitost knobem MIC VOLUME, přičemž sledujte LEDku AUDIO IN na ovládacím panelu (viz "Sekce Mic Setting" na str. 15).

### MIC GAIN

Těmito knoby určujete citlivost vstupu konektoru MIC (od 20 do 55dB). Úroveň na vstupu můžete sledovat na LEDce AUDIO IN na ovládacím panelu (viz "Sekce Mic Setting" na str. 15).

### LEVÝ, PRAVÝ

**Aktivní stále.** Symetrickými/nesymetrickými konektory zapojíte linkový vstupní zdroj, např. CD přehrávač nebo syntezátor. Podle stavu parametru "Input Routing" (na stránce Global > Audio Setup > Audio In, viz str. 214), půjde signál přímo do levého a pravého výstupu nebo do MP3 rekordéru. V druhém případě ovládáte hlasitost sliderem MASTER VOLUME.

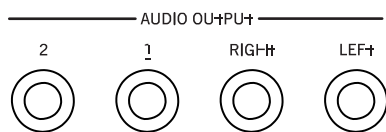
Vstupní úroveň nastavte přímo na výstupu zdroje. Úroveň na vstupu můžete sledovat na LEDce AUDIO IN na ovládacím panelu (viz "Sekce Mic Setting" na str. 15).

**Pozn.:** Knob MIC VOLUME nemá na tyto vstupy žádný vliv.

### Sekce Audio Output

Těmito ne/symetrickými konektory vysíláte audio signál (zvuk) do mixu, PA systému, aktivních monitorů, nebo hi-fi systému.

Chcete-li přiřadit audio výstup jednotlivým stopám, nebo nastavit směrování audio vstupů, viz sekci "Audio Output", od str. 212.



### LEVÝ, PRAVÝ

Hlavní stereo výstupy. Využijete pro výstup finálního stereo mixu do externího zařízení. Kterýkoliv z nich využijete pro výstup signálu v mono. Hlasitost nastavíte pomocí slideru MASTER VOLUME.

**Stereo audio zapojení.** Zapojte dva mono kabely do hlavních výstupů (LEFT, RIGHT) OUTPUT. Zapojte druhý konec kabelů do stereo kanálu mixu, dvou mono kanálů, dva monitorů, nebo CD, LINE IN či TAPE/AUX vstupu audio systému. Nepoužívejte PHONO vstupy audio systému!

**Mono audio zapojení.** Zapojte mono kabel do LEFT nebo RIGHT výstupu. Zapojte druhý konec kabelu do mono kanálu mixu, aktivního monitoru, nebo do jednoho z kanálů CD, LINE IN či TAPE/AUX vstupu hi-fi systému (slyšíte jen tento kanál, pokud není zesilovač nastaven do režimu Mono).

### OUT 1, 2

Jedná se o sub výstupy. Využijete je k vytvoření stereo sub-mixu jen některých stop, nebo jen některého nástroje do mixu samostatně, popř. ke zpracování či zesílení externě. Nastavte hlasitost těchto výstupů mixu nebo u externího reproboxu.

**Vícestopé audio zapojení.** Pa3X můžete zapojit do čtyř kanálů mixu. To je velmi užitečné při nahrávání, nebo když chcete poslat přehrávač či doprovodnou stopu na zvláštní kanál. Díky takto odděleným výstupům můžete poslat stopu Drum nebo Bass do externího kompresoru či reverbu, nebo smíchat nezávislé stopy v externím mixu.

Zapojte čtyři mono kabely do výstupů hlavních (LEFT, RIGHT) a sub (1, 2). Chcete-li dodávat signál do sub výstupů (1, 2), musíte připravit stopu(y), které k tomu chcete použít (viz sekci "Audio výstup" v režimu Global, od str. 212).

**Pozn.:** Pokud určíte stopu pro výstup OUTPUT 1 nebo 2, bude vyjmuta z hlavního mixu, jehož signál jde do výstupů LEFT & RIGHT OUTPUT.

**Pozn.:** Na výstupu OUTPUT 1 & 2 je původní zvuk bez efektů. Hlasitost těchto výstupů nelze ovládat sliderem MASTER VOLUME.

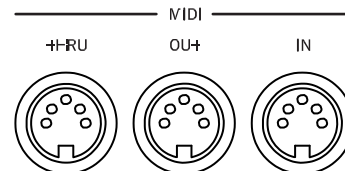
**Pozn.:** Slider MASTER VOLUME nemá na tyto vstupy žádný vliv. Signál je původní, bez efektů.

### DIGITAL OUTPUT

Tento výstup 48kHz S/PDIF využijete pro S/PDIF digitálně připojené zařízení do Pa3X, např. digitální mix, audio kartu nebo samostatný rekordér. Tímto konektorem prochází na výstup stejný signál, jako do interních reproduktorů (s volitelným ozvučením PaAS) nebo konektorů Left a Right.

### MIDI převodník

MIDI převodník umožňuje Pa3X zapojit do externího kontroleru (master keyboard, MIDI kytara, dechový kontroler, MIDI akordeon...), do celé řady expandérů, nebo v počítači běžícího SW sekvenceru. Více informací o tom, jak použít MIDI převodník, viz kapitolu "MIDI".



### IN

Tento konektor přijímá MIDI data z počítače nebo kontroleru. Zapojte jej do externího kontroleru nebo MIDI OUT v počítači.



## OUT

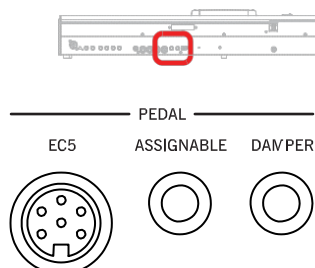
Tento konektor vysílá MIDI data, generovaná klaviaturou Pa3X, kontrolerem a/nebo interním přehrávačem. Zapojte jej do expanderu nebo MIDI OUT v počítači.

## THRU

Tento konektor vysílá věrnou kopii dat, přijatých z konektoru IN. Využijete jej při kaskádovém zapojení Pa3X s jinými MIDI nástroji.

## Pedály

Do těchto konektorů zapojíte různé typy pedálů.



### EC5

Zapojí (volitelný) Korg EC5 vícepedálový board, kterým můžete ovládat řadu funkcí v reálném čase. Chcete-li naprogramovat EC5, viz "EC5-A...E" na str. 208.

### ASSIGNABLE

Do tohoto portu zapojíte plynulý nebo jiný nožní pedál, jako např. (volitelný) Korg EXP-2, XVP10 či PS-1. Programování a kalibraci, viz "Pedal/Footswitch" na str. 207.

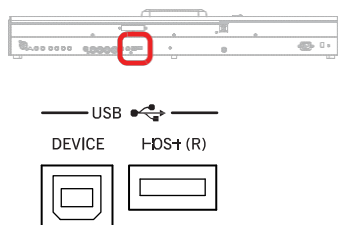
### DAMPER

Do tohoto portu zapojíte plynulý nebo jiný nožní pedál, jako např. (volitelný) Korg EXP-2, XVP10 či PS-1. Polaritu a kalibraci, viz "Damper" na str. 208.

**Pozn.:** Funkce Half-pedal je u zvuků Piano dostupná, když zapojíte damper pedál DS1H.

## USB konektory

Do těchto konektorů zapojíte USB zařízení, nebo počítač.



### DEVICE

Konektor USB Type B (Slave/Device), dle standardu USB 1.1 (Full Speed). Využijete pro připojení Pa3X do počítače a k přenosu dat do/z interních zařízení (harddisk, flash paměť SSD). Viz "Zapojení HD" na str. 237, kde je více informací.

MIDI přes USB je podporováno, takže tento konektor lze využít i místo MIDI portů (viz "Co je to MIDI přes USB?" na str. 241). Ovladače pro PC a Mac, nutné pro plné využití všech funkcí, najdete na Accessory disku, v balení nástroje, nebo si je můžete stáhnout z naší webové stránky ([www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)).

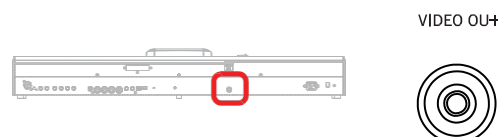
### HOST(R)

Konektor USB Type A (Master/Host), dle standardu USB 2.0 (High Speed). Využijete jej k připojení USB Flash paměti do Pa3X, externí mechaniky CD-ROM či USB hard disku. Připojené zařízení najdete v režimu Media edit (viz "Režim Media edit" na str. 221).

## Video

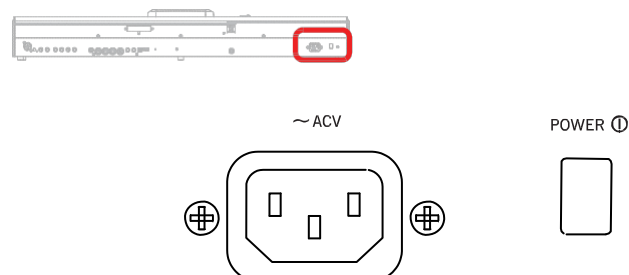
### VIDEO OUT (volitelný)

Pokud jste zakoupili volitelný VIF4 video převodník, můžete zapojit Pa3X do TV nebo videa. Viz "Instalace Video převodníku (VIF4)" na str. 250, kde je více informací.



## Napájení

V této sekci poradíme, jak zapojit Pa3X do napájení.



### Konektor pro ACV kabel

Sem zapojte kabel přibaleného AC adaptéru.

### POWER Vypínač

Vypínačem aktivujete nástroj, nebo jej odpojíte od proudu. Nástroj tím nezapnete: po stisku je nutné ještě tlačítkem STANDBY načíst systém.

Chcete-li nástroj vypnout, podržte tlačítko STANDBY na 2s, tím vstoupí do režimu Standby (LEDka svítí červeně), nebo jej stiskem tlačítka POWER zcela vypnete od sítě (LEDka je vypnutá).

Více informací o vztahu tlačítek POWER a STANDBY, viz "STANDBY" na str. 16.

# Vítejte!

Vítejte do světa Korg Pa3X Professional Arranger! Pa3X je nejvýkonnější aranžér dneška, pro domácí i profesionální použití.

Zde je několik vlastností nového nástroje:

- Dvě klávesové verze, 61 a 76 polovytvážených kláves s dynamikou a aftertouch.
- Nový hliníkový kabinet s elegantním designem.
- TFT grafický dotykový displej. Motorizované naklápění displeje u verze 76 a pevné pro u verze 61.
- Profesionální grafické rozhraní TouchView™ s funkcí Search, pro rychlé vyhledání hudebních zdrojů.
- Vysoce kvalitní volitelné ozvučení PaAS – Amplification System vč. Easy Connection (žádné stojany, kabely, napájení není nutné).
- RX (Real eXperience) technologie, moderní zvukový modul Pa3X v každém směru – od syntézy po displej a způsobu spolupráce.
- Výkonný EDS (Enhanced Definition Synthesis) Korg zvukový generátor, jak jej znáte u našich nejlepších profesionálních syntezátorů.
- DNC (Dynamic Nuance Control) realističtější zvuky a živější, než kdykoliv přes tím, včetně Ambience Drums a Pianos z proslaveného modelu SV-1 Stage Vintage Piano.
- Až 256MB User PCM samplů, srovnatelných s 512MB (s kompresí), s obrovskou interní pamětí nabízí jeden z nejvýkonnějších zvukových procesorů, s nejvyšší možnou kvalitou zvuku.
- Záložní baterie s udržovacím obvodem pro paměti User PCM samplů a s inteligentním systémem dobíjení, zaručuje rychlé spouštění operací.
- Vlastní sampler umožňuje tvořit a editovat nové zvuky a audio groovy.
- General MIDI Level 2 kompatibilní. Pokročilá kompatibilita zvuku pro GM songy.
- Více než 1100 zvuků, plus 90 bicích sad.
- 512 pamětí performancí a více připravených Single Touch Settings (STS) pro rychlé nastavení zvuků a efektů.
- 120-hlasá polyfonie.
- OPOS (Objective Portable Operating System) multitasking operační systém, který umožňuje načítat data i během hraní.
- Update operačního systému z disku, s novými vlastnostmi a rozšířením. Nenechejte svůj nástroj zestárnout!
- Osm programovatelných sliderů plus jeden MP3 Volume slider můžete využít k ovládní hlasitosti nebo jako varhanní táhla.
- Tři programovatelné spínače, joystick a ribbon zaručují celkové ovládní všech úrovní artiklace zvuku.
- Vylepšený výběr stylu a performance. Přes 400 připravených stylů se 4 variacemi a 4 verzemi + přechody, plus 15 Oblíbených a User Style bank, kam můžete ukládat své upravené styly a nastavení bez omezení.
- Nahrávání stylů a padů, včetně technologie “Guitar Mode 2” pro realističtější kytarové party.
- Funkce “Chord Sequencer” slouží k nahrávání za chodu (on-the-fly) libovolného akordového rozvoje.
- Dvojitý přehrávač MP3/MIDI souborů a rekordér s funkcí Advanced Vocal Remover.
- Vylepšená kompatibilita s texty v grafickém formátu (+G) u MIDI a MP3 souborů.
- Nová funkce Audio Chord Detection, která automaticky extrahuje akordy a vysílá je z MP3 souborů do vokálního procesoru.
- Dvojitý MP3 přehrávač a MP3 rekordér je standardem.
- XDS Double přehrávač s X-Fader pákou. Zobrazení textů, not a značek.
- Plně vybavený, 16-stopý sekvencer
- Plně editovatelná hudební databáze, s rychlým vyhledáváním songů v SongBooku.
- Až 8 stereo efektů současně, včetně flexibilního směrování Master a Insert pro styly a songy. Nové Vintage efekty, převzaté z oblíbeného SV-1 Stage Vintage piana.
- Sofistikovaný TC-Helicon Voice Processor, se speciálními, profesionálními efekty, včetně opravy výšky, efektu doubling a 4-hlasého harmonizéru.
- Kvalitní mikrofonní předzesilovač, se symetrickým XLR/1/4” combo konektorem a +48V phantomovým napájením XLR konektoru.
- “Adaptive Mic Setting” nastavení určuje virtuální zvukař, který automaticky volí nejlepší možné nastavení EQ/kompresoru/gate pro vaše vokály.
- Profesionální sada nástrojů Final Mastering v pluginech “Waves Audio” od “MaxxAudio™”.
- Kvalitní vstupní (ADC) a výstupní (DAC) audio převodníky.
- Volitelné hardware rozšíření, které přidá video out board, více Sample RAM paměti a instalační sadu interního harddisku (pouze 61-klávesový model). Za stejné peníze mnohem více muziky!
- Standardní harddisk (volitelný pro model 61), s velkým prostorem pro vaše data. Standardní flash paměť SSD (Solid State Disk) pro model 61.
- 2 x USB 2.0 High Speed Host port, pro připojení externích zařízení, jako harddisku, CD-ROM mechaniky, USB paměti, apod.
- USB 1.1 Full Speed Device port, pro zapojení počítače do Pa3X. Tento port lze použít pro přenos souborů a pro MIDI zapojení (bez nutnosti speciálního MIDI převodníku v počítači).

## Živé hraní

Pa3X byl pečlivě vyvinut pro živé hraní. Slovo "realtime" (v reálném čase) zcela charakterizuje tento nástroj. **Performance** umožňuje okamžitou volbu všech stop v paměti a vhodného stylu; **STS** umožňuje okamžitou volbu stop Keyboard; **Styly** slouží k doprovodu vaší hry při živém hraní; **Pady** jsou sekvence ve smyčce nebo jednotlivé rázové zvuky; **Songy** lze míchat v reálném čase; **SongBook** je rychlý způsob, jak zvolit song v sofistikované hudební databázi; funkce **Search** umožňuje rychlé nalezení všech souborů a hudebních zdrojů v nástroji.

## Režim Easy

Pokud patříte mezi hudebníky, kteří preferují hraní před technickými záležitostmi, můžete Pa3X používat v režimu Easy a zapomenout na všechny nejmodernější vlastnosti, ponechat je zcela bez povšimnutí.

## Užitečné odkazy

Váš dealer Korg vám dodá nejenom tento nástroj, ale také další hardware a software příslušenství. Zeptejte se jej na další zvuky, styly a jiné užitečné hudební materiály.

Každý distributor Korg vám podá cenné informace. Zavolejte jim, rádi vám pomohou. Pro anglicky hovořící jsou zde následující adresy:

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

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

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

Tel.: 01908 857100

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

E-mail: info@korg.co.uk

Mnozí distributoři Korg mají v internetu také své vlastní webové stránky, kde najdete další informace a SW. Užitečné stránky anglicky jsou tyto: Useful web pages in English are the following:

Korg USA	www.korg.com
Korg UK:	www.korg.co.uk

Oficiální stránky, kde najdete update operačního systému a různé systémové soubory, další hudební zdroje, uživatelské manuály a jiné informace, např. následující link:

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

Ostatní užitečné informace najdete pro celý svět na webových stránkách Korg:

Korg Inc. (Japan)	www.korg.co.jp
-------------------	----------------

Výhradní distributor **KORG** pro ČR a SR:

**MUSIC PARK**, Na Hraničkách 36, 682 01 Vyškov  
Tel.: +420 517 333 993, www.music-park.cz



Záruční a pozáruční servis zajišťuje firma **MUSIC PARK**, Vyškov.  
e-mail: servis@music-park.cz

*Tento manuál je dodáván výhradně s výrobky v distribuci firmy  
**MUSIC PARK.***

*Užívání, kopírování a rozšiřování tohoto textu je chráněno podle autorského  
zákona a dalších právních norem.*

## Co najdete v balení

Jakmile zakoupíte Pa3X, zkontrolujte, zda jsou následující položky ve vašem balení. Pokud některé z nich schází, okamžitě kontaktujte dealera Korg.

- Pa3X
- Stojan na noty
- Napájecí šňůra
- Uživatelský manuál
- Accessory Disk (s USB ovladačem, dalšími manuály, SW Bonusy a jinými pomocnými soubory)

## Tento manuál

Tento manuál je rozdělen do čtyř hlavních sekcí:

- **Úvod**, obsahující přehled nástrojů a základních operací.
- **Quick Guide**, obsahující řadu praktických návodů.
- **Reference Guide**, kde jsou všechny parametry a stránky popsány podrobně.
- **Appendix**, s výpisem dat a užitečných informací pro pokročilé uživatele.

Kromě toho, na Accessory disku a na naší webové stránce najdete:

- **Advanced Edit Manual**, obsahující informace o režimech Style a Pad Record, Sound, Sampling, Voice Processor a editačních parametrech efektů. Tento manuál dále obsahuje výpis tabulek všech dat z výroby a programovatelných kontrolerů.

V manuálu najdete následující zkratky:

- ▶ **PERF** Parametr můžete uložit jako aktuální nastavení performance příkazem Write Performance v menu.
- ▶ **STS** Parametr můžete uložit po jednom jako Single Touch nastavení aktuálního stylu, nebo jako položku SongBook. Chcete-li uložit styl, zvolte příkaz Write STS v menu režimu Style Play. Chcete-li uložit položku SongBook (buď jako Style nebo typ Songu), zvolte možnost Write STS na stránce Book Edit 1 režimu SongBook.

▶ **STYLE<sup>Set</sup>** Parametr můžete uložit jako aktuální nastavení stylu příkazem Write Style Settings v menu.

▶ **GBL** Parametr můžete uložit jako globální nastavení stylu příkazem Write Global v menu. Dostupných je několik oblastí Global a pro každý z odpovídajících parametrů se objeví u GBL zkratky symbol. Více informací najdete v kapitole Reference.

▶ **SB** Parametr bude uložen do databáze SongBook.

## Provedení zálohování

V případě změny hudebního zdroje (zvuky, performance a styly), doporučujeme dělat časté záložní kopie, abyste předešli ztrátě důležitých dat. Viz "Kompletní záloha" na str. 234.

## Obnovení dat z výroby

V případě, že chcete obnovit originální dat, můžete použít proceduru "Factory Restore". Viz str. 235.

## Natažení Operačního systému

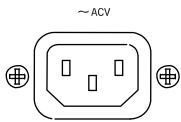
U Pa3X lze čas od času provést update na novou verzi operačního systému, vydaného společností Korg. Operační systém si stáhnete zdarma z [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com). Přečtěte si pokyny, dodané s instalací operačního systému.

Číslo verze operačního systému, nainstalované v Pa3X najdete na stránce "Utility" v režimu Media (viz "OS Version Number" na str. 235).

**Pozor:** Neinstalujte jiný OS, než OS, oficiálně dodávaný Korg pro Pa3X. Budete-li zkoušet nainstalovat OS, vytvořený pro jiné modely nebo stažený z neoficiální webové stránky, může dojít ke ztrátě dat a také trvalému poškození nástroje. Korg neodpovídá za žádné poškození, nebo zranění, způsobené nesprávnou instalací OS.

# Začínáme

## Zapojení napájecí šňůry



Zapojte dodanou napájecí šňůru do konektoru na zadním panelu nástroje. Druhý konec zasuněte do zásuvky. Nemusíte se obávat lokální elektrické sítě, jelikož Pa3X využije univerzální napájecí adaptér.

## Za/vypnutí nástroje

### Zapnutí

Pokud je STANDBY LEDka vypnutá, je nástroj kompletně vypnutý. V tom případě, chcete-li Pa3X zapnout, stiskněte vypínač POWER na zadním panelu nástroje, pak stiskněte tlačítko STANDBY na ovládacím panelu.

LEDka STANDBY se rozsvítí zeleně a rozsvítí se také displej, kde probíhá spouštěcí procedura. Doby načítání se mění podle stavu nabití baterie:

**Vybitá (nebo nedobitá) baterie** – Když poprvé zapnete nástroj, nebo je interní baterie zcela vybitá (pokud je nástroj vypnutý déle než tři dny), musí se znovu načíst Factory a User PCM samplý do interní Sample RAM paměti, kterou udržuje pod napětím baterie. Tato procedura trvá asi dvě minuty a doba je různá podle počtu načtených User PCM samplů.

**Nabitá baterie** – Jakmile jsou Factory a User PCM samplý načtené a interní baterie je stále nabitá, paměť PCM Sample se nenačítají, pokud je paměť Sample RAM pod napětím.

### Ukončení režimu Standby

Pokud svítí LEDka STANDBY červeně, je nástroj v režimu standby. V tom případě zapnete Pa3X stiskem tlačítka STANDBY na ovládacím panelu.

LEDka STANDBY se rozsvítí zeleně a rozsvítí se také displej, kde probíhá spouštěcí procedura. Factory and User PCM samplý se nenačítají, pokud je paměť Sample RAM pod napětím.

### Vstup nástroje do režimu standby

Jestliže chcete interní baterii dobít, uveďte nástroj do režimu Standby, nevypínejte jej.

Ponecháte-li tlačítko STANDBY stisknuté po dobu 2s, nástroj vstoupí do režimu Standby. LEDka STANDBY se rozsvítí červeně. Factory a User PCM samplý zůstávají v baterii napájené paměti Sample RAM.

Pokud jste v režimu Standby, interní baterie se nabíjí a v tom případě zůstanou PCM samplý zachováni, je-li nástroj zapojený do sítě.

### Vypnutí

Chcete-li šetřit energii, musíte nástroj zcela vypnout. Stiskem vypínače POWER na zadním panelu nástroje jej zapnete. LEDka STANDBY zhasne. Factory a User PCM samplý zůstávají v baterii napájené paměti Sample RAM.

Je-li nástroj takto vypnutý, interní baterie se nenabíjí. PCM samplý v baterii napájené Sample RAM paměti zůstanou zachováni po dobu asi tří nebo čtyř dní (podle stavu baterie a velikosti Sample RAM). Jakmile se baterie vybije, PCM samplý budou ze Sample RAM paměti vymazány a musí se znovu načíst při příštím zapnutí nástroje.

**Pozor:** Jakmile vypnete nástroj nebo vstoupíte do režimu Standby, veškerá data, obsažená v dočasné RAM paměti budou ztracena (nahrané songy nebo editace v režimu Sequencer, editované a dosud neuložené PCM samplý). MIDI Groovy, generované funkcí Time Slice budou ztraceny také.

Naopak data, obsažená v oblasti SYS interní paměti zůstanou zachována (data z výroby, user zvuky, performance, styly, pady a multisamplý). Uložené PCM samplý zůstanou zachováni také.

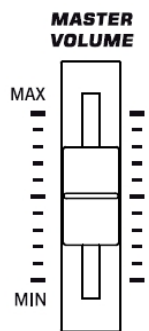
## Ovládání hlasitosti

### Master Volume

Sliderem MASTER VOLUME nastavte celkovou hlasitost nástroje. Tímto sliderem ovládáte hlasitost zvuku, přicházejícího do integrovaných reproduktorů (pokud jste nainstalovali volitelný PaAS – Amplification System), do hlavních výstupů (LEFT & RIGHT) OUTPUT a do konektoru HEADPHONES.

Nemá však vliv na konektory 1 & 2 OUTPUT. Proto, chcete-li nastavit jejich hlasitost, použijte ovládání u mixu nebo u reproboků.

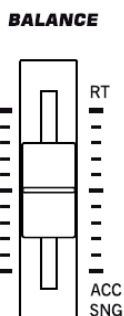
**Pozn.:** Začněte na přijatelné úrovni a postupně ji zvyšujte pomocí MASTER VOLUME. Nepracujte s příliš vysokou hlasitostí po dlouhou dobu.



## Hlasitost klaviatury, stylu a songu

Standardně tento slider určuje poměr hlasitostí stop Keyboard (RT, Realtime), vůči stopám Style (ACC, Accompaniment), Pad a Song (SEQ).

- Jste-li v režimu Style Play, tento slider určuje poměr hlasitostí stop Keyboard, Style a Pad.
- Jste-li v režimu Song Play, tento slider určuje poměr hlasitostí stop Keyboard, Player a Pad.



Jako alternativu můžete

slider využít k ovládní hlasitosti stylu/songu, aniž by došlo k ovlivnění stop Keyboard (viz "Balance Slider" na str. 205, kde jsou informace o nastavení chování slideru).

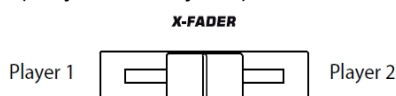
Je to poměrná funkce, jejíž maximální hodnota je určena aktuální pozicí slideru MASTER VOLUME.

Při pohybu se na displeji objeví zvětšená verze virtuálního slideru, kvůli přesnějšímu nastavení.

**Pozn.:** Tento slider funguje pouze v režimu Style Play a Song Play; naopak nefunguje v režimu Sequencer.

## Slider X-Fader

X-Fader slider určuje poměr hlasitostí obou interních přehrávačů (Player 1 a Player 2).



- Posunem zcela doleva nastavíte na maximální úroveň Player 1 a Player 2 na nulu.
- Posunem zcela doprava nastavíte na maximální úroveň Player 2 a Player 1 na nulu.
- Posunem do středu jsou oba přehrávače na stejné úrovni. Viz také "Harmony Control" na str. 157) kde se dovíte, jak tímto sliderem volit texty (Lyrics), notový záznam (Score) a značky (Markers) pro přehrávače.

**Pozn.:** Posunete-li slider zcela doprava nebo doleva, odchází ke změnám na zobrazené stránce Lyrics, Chords, Markers a Score.

**Pozn.:** Při zapnutí nástroje posuňte slider do středu, aby se nespustil song na minimální úrovni.

## Sluchátka

Zapojte sluchátka do výstupu PHONES, vlevo pod klaviaturou (přímo pod joystickem). Použijte sluchátka s impedancí 16-200 Ohmů (standard 50 Ohmů). Použijete-li rozdvojku, můžete zapojit i více než jedno sluchátko.

## Reproboxy

Když nainstalujete (volitelné) ozvučení PaAS (Amplification System) do Pa3X, získáte třípásmový ozvučný systém a pár reproboxů s integrovaným bass-reflexem.

Viz "Instalace ozvučení (PaAS) Pa3X" na str. 248.

Po instalaci ovládáte hlasitost na výstupu reproboxů sliderem MASTER VOLUME.

Reproduktory lze deaktivovat parametrem "Speakers On/Off", který najdete na stránce "Audio Setup: Metro / MP3 / Speakers" režimu Global (viz str. 215, kde je více informací).

**Pozn.:** Když zapojíte sluchátka, automaticky tím odpojíte reproduktory.

## Audio výstupy

Audio výstupy umožňují zapojit Pa3X do externího zesilovače. Viz "Sekce Audio výstup" na str. 20.

## Audio vstupy

Audio vstupy umožňují zapojit mikrofon a další zdroje audio signálu do Pa3X. Viz "Sekce Audio vstup" na str. 19, kde je více informací.

Knobem MIC GAIN u vstupu MIC nastavíte citlivost vstupu. V sekci MIC SETTING na ovládacím panelu nastavíte hlasitost vstupu a další parametry.

Viz kapitolu "Zpívání do mikrofonu" na str. 88 a sekci "Audio Setup: Audio In" na str. 214, kde je více informací o zapojení a nastavení vstupů a zdrojů audio.

## MIDI zapojení

Interními zvuky Pa3X můžete hrát na externím kontroleru, např. master keyboardu, MIDI kytáře, dechovém kontroleru, MIDI akordeonu, nebo digitálním pianu.

Můžete také ovládat MIDI zařízení z Pa3X, nebo jej zapojit do počítače a ovládat nástroj ze SW sekvenceru.

Jako alternativu k MIDI konektorům můžete použít USB Device port a přímo zapojit počítač.

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

## Damper Pedál

Zapojte Damper (Sustain) pedál do konektoru DAMPER na zadním panelu. Použijte (volitelný) pedál Korg PS1 nebo nožní spínač DS1H, popř. jiný kompatibilní. U pedálu Korg DS1H je aktivní funkce half-pedálu, kterou využijete u zvuku Grand Piano. Chcete-li kalibrovat a přepínat polaritu Damper pedálu, viz "Damper" na str. 208

## Programovatelný pedál

Nožní spínač nebo expression pedál zapojte do konektoru ASSIGNABLE PEDAL. Použijte buď (volitelný) nožní spínač Korg PS1, expression pedál Korg EXP-2 nebo volume pedál Korg XVP-10, popř. jiný kompatibilní,

## Demo

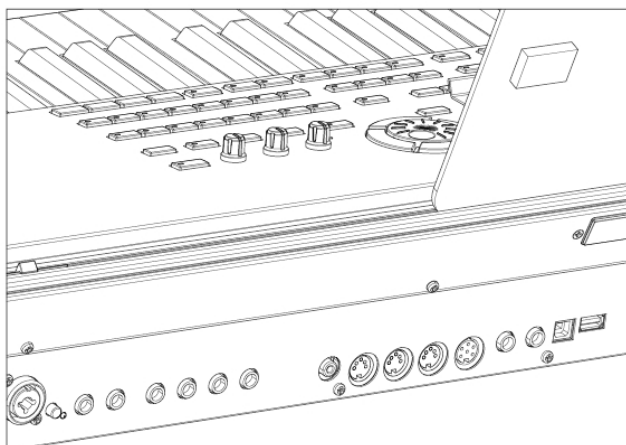
Poslechněte si připravené Demo songy, které vás seznámí s vlastnostmi Pa3X. Na výběr máte z několika Demo songů.

1. Stiskněte současně tlačítka STYLE PLAY a SONG PLAY. Jejich LEDky začnou blikat.  
*Pokud nestisknete jiné tlačítko, přehrají se všechny Demo songy.*
2. Vyberte jednu z možností a poslechněte si zadaný Demo Song.
3. Přehrávání Dema ukončíte tlačítkem STOP na obrazovce, nebo ukončením režimu Demo, stiskem tlačítka MODE.

## Stojan na noty

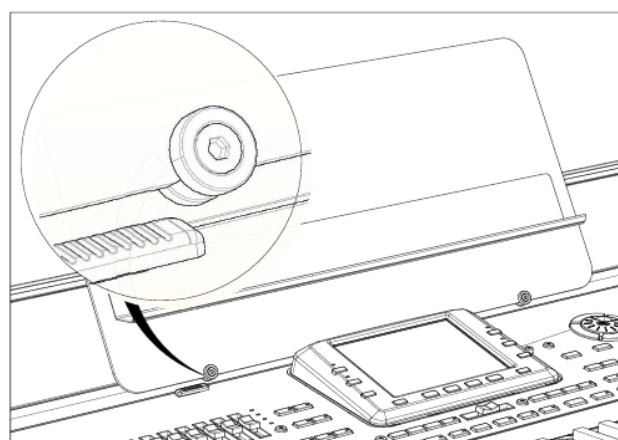
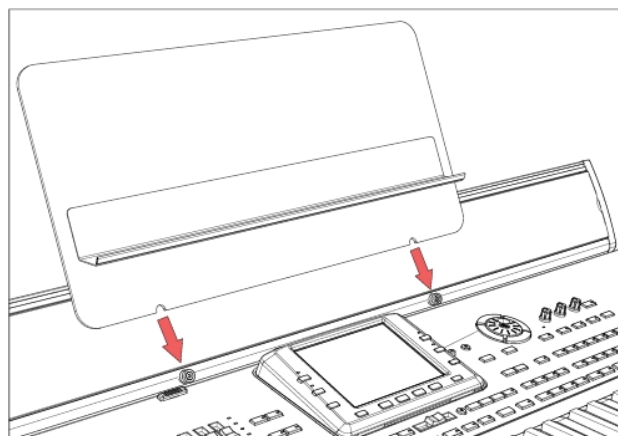
Stojan na noty je ve standardní výbavě Pa3X.

- Jestliže není nainstalovaný (volitelný) PaAS – Amplification System, zasuněte stojan na noty do zářezů v Pa3X, jak vidíte na obrázku:



Stojan na noty lze libovolně nastavit, zasunutím doleva nebo doprava, do standardní polohy uprostřed.

- Při instalaci (volitelného) PaAS – Amplification System, využijte umělohmotné podpěry před PaAS, jak vidíte na obrázku.



# Význam termínů

Než začnete, obětujte několik chvil na seznámení se jmény a termíny, které budeme používat při výkladu různých prvků Pa3X.

V této sekci najdeme krátký popis různých klíčových prvků Pa3X. Profesionální aranžérský (Pa) keyboard používá odlišnou terminologii, než tradiční syntezátor nebo workstation. Seznámením se jmény a funkcemi v této sekci získáte lepší přehled a pochopení toho, jak různé části Pa3X spolupracují a tvoří realistické hudební dílo. Rovněž tak lépe využijete zbývající části manuálu.

---

## Zvuk

---

Zvuk je základní jednotkou při hraní na aranžérský keyboard. Zvuk je nejmenší hratelnou jednotkou, určenou konkrétním nástrojem (piano, basa, saxofon, kytara...), kterou lze editovat, uložit, vyvolat a přiřadit stopě. Konkrétním zvukem můžete hrát na klaviaturu v režimu Sound. V režimech Style Play, Song Play nebo Sequencer, můžete zvuky volně přiřadit stopám Sequencer, Style nebo Keyboard.

---

## Styl

---

Styl je u profesionálního aranžéra to nejdůležitější. Na základní úrovni styl sestává až z osmi částí, neboli "stop".

### Bicí

Stopa Drum nabízí opakování rytmické fráze, hrané na standardní nástroje bicí sady.

### Perkuse

Další rytmické fráze, hrané různými perkusními nástroji (conga, shaker, cowbell, atd.) nabízí stopa Percussion.

Stopy Drum a Percussion přehrávají opakovaně stejnou frázi, bez ohledu na noty a akordy, hrané na klaviaturu, přičemž je možné přiřadit různé bicí sady různým partům, popř. editovat sadu samotnou.

### Basa & doprovod

Stopa Bass a (až) pět dalších stylových stop může hrát hudební fráze, které hudebně souvisí a synchronizovat je ke stopám Drum a Percussion. Ovšem noty, hrané na těchto stopách se budou měnit podle akordových rozvojų, hraných na klaviaturu.

Takže ještě jednou - libovolný zvolený zvuk můžete přiřadit kterékoliv stopě stylu.

## Variace

Každý styl má čtyři variace. Obecně platí, že se každá variace poněkud liší navzájem. Jak postupujete od první variace k poslední, je aranžmá více komplexní a můžete zahrnout více partů (stop). To umožňuje dát vašemu představení větší dynamiku aranžmá, beze ztráty originálního "dojmu" stylu.

## Fill-in & Break (přechody a pauzy)

Během hraní, musí bubeník často "přejít" formou přechodu od verze k refrénu – přidat další dynamiku a obměnit rytmus, aby se příliš neopakoval. Pa3X nabízí čtyři varianty Fill-in, specificky naprogramované pro každý styl. Fill-in mohou být bicí samotné nebo s instrumentací. Dále je zde sedm tichých "pauz".

## Intro & Ending (úvody a závěry)

Každý styl také umožňuje vyšperkovat vaše představení hudebními úvody a závěry. Obvykle je k dispozici dlouhá verze úvodu a závěru, která je více harmonicky propracovaná, a krátká verze s pevně danými akordy. Je zde také úvod jako odpočítání (Count-In Intro), podobně jako rychlý závěr (Ending 3).

---

## Pad

---

Pady odpovídají jednostopým stylům, které se spouští speciálními tlačítky PAD. Využijete je ke hraní jednoduchými zvuky v reálném čase, jako jsou krátké, cyklické sekvence, hrané spolu se stylem nebo standardním MIDI souborem, a jsou transponovány dle detekovaných akordů.

---

## Stopy klaviatury

---

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

## Nastavení STS (Single Touch Settings)

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



## Ensemble

Zapnutím funkce Ensemble budou jednotlivé noty, hrané na jedné ze stop Keyboard ozdobeny dalšími notami a vytvoří se tak kompletní akordové dozvučení. Ensemble ví, které noty přidat ke kterým akordům, které zní. Kromě toho parametry Ensemble umožňují zvolit typ přidaných zvuků – od jednoduché harmonie po plnou “žesťovou” sekci – dokonce i s vířením marimby!

## Performance

Performance je nejobsažnější nastavení Pa3X – prosté nastavení, které si pamatuje styl (se všemi příslušnými zvuky), stopy Keyboard (s odpovídajícími zvuky) a veškerá nastavení, tempo, transpozici, efekty, atd... Performanci můžete uložit do jedné z bank performancí, nebo ve formátu databáze SongBook.

## Sekvencer

Sekvencer funguje jako rekordér, takže můžete zaznamenat a přehrát svoji hru. Pa3X sekvencer funguje v různých režimech. V režimu Backing Sequence, každý prvek stylu a kontroler (klaviatura a pady) můžete nahrát na zvláštní stopu jediným průchodem. To může být velká pomoc, potřebujete-li nahrát song rychle. Sekvencer se může také chovat jako tradiční 16-stopý lineární sekvencer, kde se každá stopa nahrává jednotlivě.

## Přehrávač

Oba přehrávače fungují jako běžný hudební přehrávač, takže přehrávají vaši hru nebo libovolný standardní MIDI soubor či MP3 soubor. Podobně jako u DJ konzoly, i zde můžete míchat dva songy pomocí X-Fader slideru.

## LOGO dekodér

Na čelním panelu Pa3X jste si zřejmě všimli pěti log a zajímá vás, k čemu slouží. Zde je stručné vysvětlení každého z nich.



RX (Real eXperience) technologie, moderní zvukový modul Pa3X v každém směru – od syntézy po displej a způsobu spolupráce.



Pa3X je vybaven profesionálními vokálními efekty – včetně reverbu, delay, kompresoru, hard tune, doubling, modulace, filtrování a dokonce 4-part vokální harmonii! Veškeré vokální efekty dodává TC-Helicon, světový leader v technologii zpracování vokálů.



Waves, proslavený tvůrce světově uznávaných, profesionálních studiových efektů, nabízí sadu mastering nástrojů, nazvaných souhrnně MaxxAudio Suite.

Tato sada zvyšuje vnímanou hlasitost a zřetelnost na výstupu, buď zesílením (díky volitelnému ozvučení PaAS Amplification System), integrovaným reproduktorem nebo externímu zesilovači.



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

Např. songy, vytvořené v sw sekvenceru či GM vybaveném produktu a uložené v GM formátu budou v Pa3X správně přehrány.

General MIDI 2 rozšiřuje základní vlastnosti General MIDI, umožňující využít 256 zvuků a 9 bicích sad (místo 128 a 1).



DNC (Defined Nuance Control) je způsob jemného ovládání výkonného zvukového generátoru syntezátorů Korg. Každá nuance a detail zvuku lze přiřadit nezávislému kontroleru, v souvislosti s dynamikou či fyzickým kontrolerem.

Zvukem hrajete celým svým tělem, které spolupracuje s akustickým nástrojem.

# Základy ovládání

## Grafické uživatelské prostředí Color TouchView™

Pa3X je vybaven snadno použitelným grafickým uživatelským rozhraním, založeným na patentované technologii Korg Color TouchView™. Povíme si o základních prvcích tohoto rozhraní.

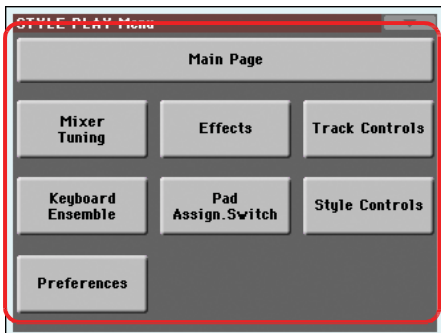
### Stránky

Parametry jsou seskupeny na nezávislých stránkách, takže je lze volit dotykem odpovídajících záložek v dolní části displeje.



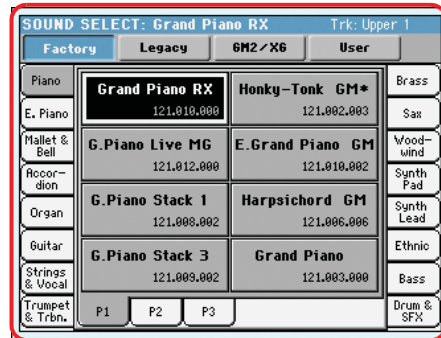
### Menu a sekce

Stránky jsou seskupeny do sekcí, takže je lze volit dotykem odpovídajících tlačítek v menu Edit, které se objeví po stisku tlačítka MENU.



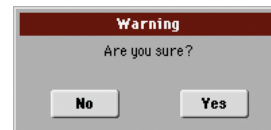
### Překrývaná okna

Aktuální okno může překrýt několik dalších, jako je Style Selection, Global, Media, nebo Lyrics. Po zvolení položky v okně nebo stiskem tlačítka EXIT se okno zavře a znovu se objeví překrytá stránka. (V následujícím příkladu je okno Sound Select).



### Dialogy

Obdobně jako u oken, se mohou překrývat také dialogy. Dotykem tlačítka na displeji získáte odpověď od Pa3X a aktuální dialog se zavře.



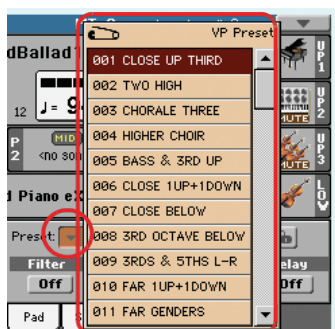
### Stránky menu

Dotykem ikony v pravém horním rohu na každé stránce se objeví menu s příslušnými příkazy pro aktuální stránku. Dotykem jednoho z příslušných příkazů jej zvolíte. (Nebo dotykem kdekoli jinde na obrazovce menu zmizí, aniž příkaz zvolíte).



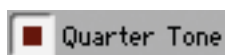
## Vyjetí menu

Pokud se objeví šipka u jména parametru, jejím dotykem vyjede menu. Zvolte si některou z položek (nebo dotykem kdekoli v obrazovce menu zmizí).



## Boxy se značkou

Tento druh parametrů jsou přepínače. Dotykem se přepne jejich status.



## Numerická pole

Pokud máte upravit numerickou hodnotu, druhým dotykem se otevře numerická klávesnice.



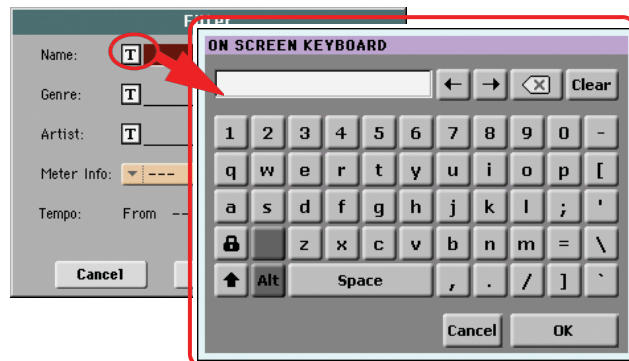
Virtuální numerická klávesnice funguje přesně jako ta u počítače.

Alternativou je dotyk numerického pole a podržení. Pak posunem prstu nahoru (či doprava) hodnotu zvýšíte, nebo dolů (či doleva) ji snížíte.

To také zahrnuje numerické pole Tempo na hlavní stránce v režimech Style Play, Song Play a Sequencer.

## Přejmenování

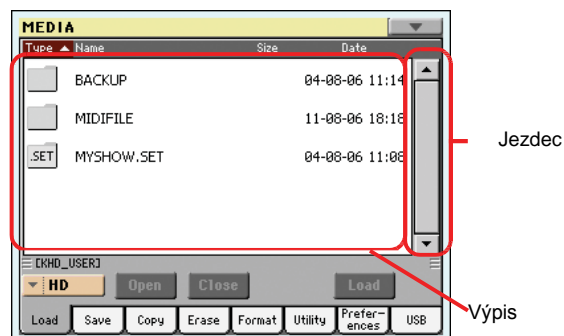
Pokud se objeví tlačítko **T** (Text Edit) u jména, dotykem otevřete okno Text Edit a můžete jméno upravit.



Virtuální klávesnice funguje stejně jako ta u počítače. Některé symboly jsou kontextově citlivé a objeví se jen, když je jich potřeba.

## Výpisy a rolování

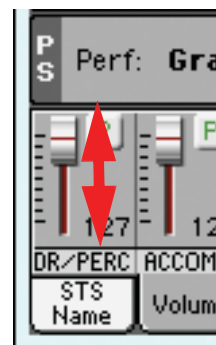
Soubory v externí paměti, stejně jako jiná data, se vypisují v seznamech. Pomocí jezdce rolujete jejich obsah.



Podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze šipek přejdete na předchozí nebo další alfanumerickou sekci.

## Virtuální slidery

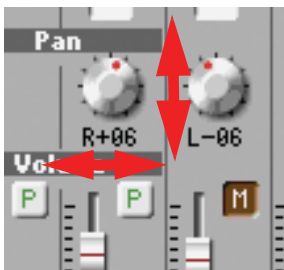
Chcete-li změnit polohu virtuálního slideru, zvolte jej a kontrolerem VALUE změňte jeho polohu. Alternativou je dotyk slideru a podržení prstem; pak posunem nahoru či dolů měníte jeho polohu.



Poloha virtuálních sliderů často odpovídá fyzickým sliderům, takže jejich pohybem měníte také polohu virtuálních sliderů.

## Virtuální knoby

Chcete-li změnit polohu virtuálního knobu, zvolte jej a kontrolerem VALUE změňte jeho polohu. Alternativou je dotyk a podržení knobu prstem; pak pohybem nahoru (či doprava) jím otáčíte vpravo, nebo dolů (či doleva) otáčíte knobem vlevo.



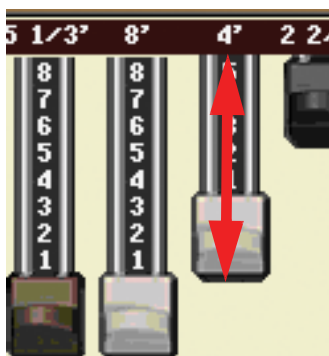
Poloha virtuálních knobů často odpovídá fyzickým knobům, takže jejich pohybem měníte také polohu těch virtuálních.

## Virtuální táhla

Chcete-li změnit polohu virtuálního táhla, použijte fyzické slidery na ovládacím panelu (v režimu Drawbars).

Popř. změňte polohu táhla na displeji. Zvolte je a kontrolerem VALUE upravte polohu.

Můžete se také dotknout táhla prstem a podržet. Pak posunem nahoru či dolů měníte jeho polohu.



## Ikony

Různé ikony pomáhají identifikovat typ souboru, song a složku. Například:



Složka



Soubor banky stylů



Standardní MIDI soubor

## Pracovní režimy

Stránky Pa3X jsou seskupeny podle pracovních režimů. Každý režim volíte stiskem tlačítka na ovládacím panelu, v sekci MODE.

Každý pracovní režim je vyznačen jiným **barevným kódem**, který pomáhá rozlišit vše na první pohled.

Tři speciální režimy (Global, Media a SongBook) překrývají aktuální pracovní režim, který zůstává aktivní v pozadí. Režim SongBook umí vyvolat režimy Style Play a Song Play.

Do režimu Record vstoupíte z režimu Style Play, Sequencer a Sound, a můžete tvořit nové styly, songy či sampley.

Do režimu MP3 Record vstoupíte, když podržíte SHIFT a stisknete tlačítko RECORD, to umožňuje nahrávat song ve formátu MP3.

## Přístupné (zvýrazněné) položky

Každá operace s parametry, daty nebo položkami, se týká zvýrazněných položek. Nejprve zvolte parametr či položku, pak spusťte operaci.

J = 94

## Nepřístupné (šedé) parametry

Pokud není parametr či příkaz aktuálně dostupný, zobrazí se na displeji jako šedý. To znamená, že jej nelze zvolit, ale za jiných podmínek nebo na jiné stránce ano.

Legato

## Kombinace

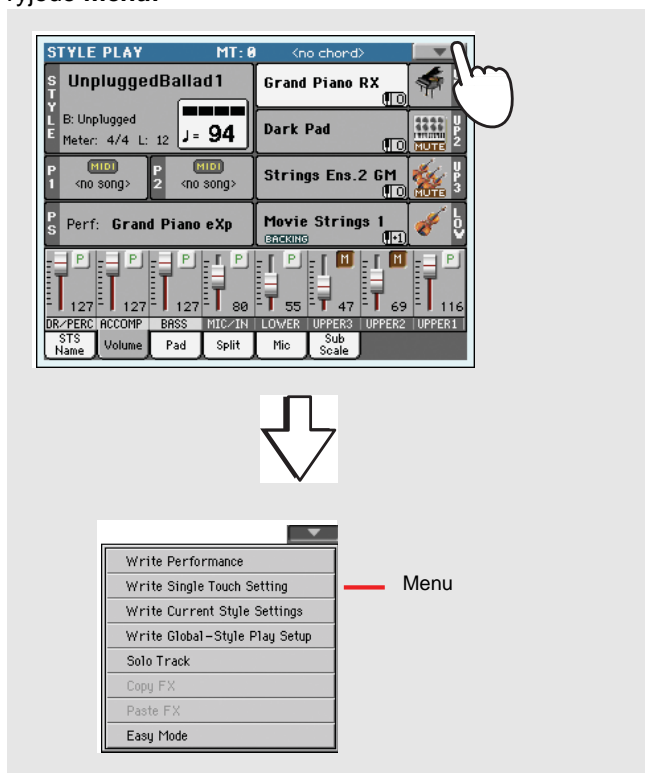
Některé příkazy nebo stránky můžete vyvolat, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete jiné tlačítko nebo prvek na obrazovce. Viz kapitolu "Zkratky" na str. 261, kde je výpis dostupných zkratk.

# Režim Easy

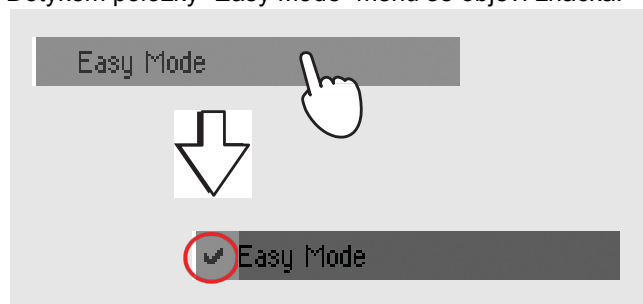
Pokud jste dosud nikdy nepoužívali aranžér, doporučujeme se přepnout do režimu Easy. Režim Easy umožňuje hrát styly a songy s jednoduchým ovládáním, bez nutnosti pokročilých parametrů, se kterými se seznámíte později.

## Zapnutí režimu Easy

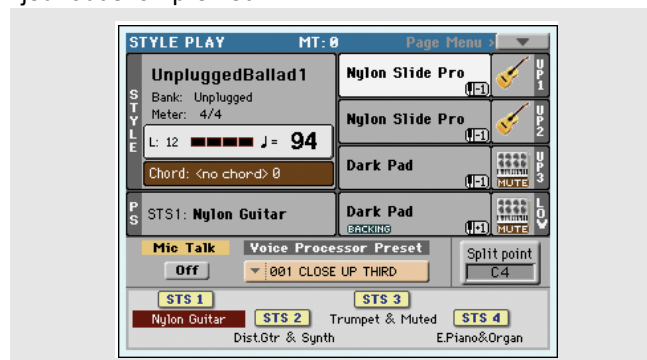
Stiskněte malý čtvereček vpravo nahoře na obrazovce, tím vyjde **menu**:



Dotykiem položky "Easy Mode" menu se objeví značka:



V tu chvíli se aktivuje režim Easy a obsah obrazovky se zjednoduší a zpřehlední:



**Pozn.:** Režim Easy zůstane aktivní, i po vypnutí nástroje.

## Vypnutí režimu Easy

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

## Stránka Style Play podrobně

Chcete-li vidět tuto stránku, stisknete tlačítko STYLE PLAY.

Jméno stylu a info. Dotkněte se jména stylu, otevře se okno Style Select a zde zvolte jiný styl. Viz str. 105.

Zvuky, přiřazené pravé ruce (UP1 až UP3) a levé ruce (LOW). Dotkněte se jména zvuku, otevře se okno Sound Select a zde zvolte jiný zvuk. Viz str. 104.

Tempo Tlačítky TEMPO je změňte.

Délka doprovodného patternu a aktuální rytmus.

Performance nebo STS. Dotykem otevřete okno Performance Select a vyberte jinou Performanci. Zvuk kláves se změní. Viz str. 104.

Talk On/Off. Chcete-li mluvit k posluchačům, zapněte je. Viz str. 95.

Nastavení Single Touch (STS) Dotkněte se jednoho z nich nebo použijte určené tlačítko na ovládacím panelu. Zvuk kláves se změní. Viz str. 106.

MUTE

Ikona Sound a stav. Jakmile se objeví ikona, je zvuk umlčený, takže není slyšet. Pokud se ikona neobjeví, zvuky zní a slyšíte je. Viz str. 42.

Dělicí bod. Stiskněte a zahrajte notu, která má být novým dělicím bodem. Viz str. 46.

Voice Processor Preset. Dotykem změňte preset, efekty mikrofonu a doubling/harmonizaci. Viz str. 92.

### Poznámky:

- Pro pravou ruku jsou zde tři zvuky (Upper 1, Upper 2, Upper 3) a jen jeden zvuk pro levou ruku (Lower). Jejich jména jsou ve zkratce UP1, UP2 UP3, LOW a vidíte je na pravé straně obrazovky.
- Zvuky pravé ruky (Upper) a levé ruky (Lower) jsou odděleny dělicím bodem.

- Performance a STS obsahují několik zvuků. Volbou některé z nich změňte všechny zvuky klaviatury (a pokud svítí LEDka STYLE CHANGE na ovládacím panelu, také styl).
- Volbou stylu změňte hudební styl doprovodných patternů. Dotykem jména stylu na obrazovce provedete totéž jako stiskem jednoho z tlačítek v sekci STYLE na ovládacím panelu.

## Stránka Song Play podrobně

Chcete-li vidět tuto stránku, stisknete tlačítko SONG PLAY.

Song přiřazený přehrávači 1. Dotykem otevřete okno Song Select a vyberte jiný song. Viz str. 106.

Zvuky, přiřazené pravé ruce (UP1 až UP3) a levé ruce (LOW). Dotkněte se jména zvuku, otevře se okno Sound Select a zde zvolte jiný zvuk. Viz str. 104.

Tempo Tlačítka TEMPO je změníte.

Song přiřazený přehrávači 2. Dotykem otevřete okno Song Select a vyberte jiný song. Viz str. 106.

Performance nebo STS. Dotykem otevřete okno Performance Select a vyberte jinou Performanci. Zvuk kláves se změní. Viz str. 104.

Talk On/Off. Chcete-li mluvit k posluchačům, zapněte je. Viz str. 95.

**MUTE**  
Ikona Sound a stav. Jakmile se objeví ikona, je zvuk umlčený, takže není slyšet. Pokud se ikona neobjeví, zvuky zní a slyšíte je. Viz str. 42.

Dělicí bod. Stiskněte a zahrajte notu, která má být novým dělicím bodem. Viz str. 46.

Voice Processor Preset. Dotykem změníte preset, efekty mikrofonu a doubling/harmonizaci. Viz str. 92.

Nastavení Single Touch (STS) Dotkněte se jednoho z nich nebo použijte určené tlačítko na ovládacím panelu. Zvuk kláves se změní. Viz str. 106.

### Poznámky:

- Jako v režimu Style, i zde jsou pro pravou ruku tři zvuky (Upper 1, Upper 2, Upper 3) a jen jeden zvuk pro levou (Lower). Jejich jména jsou ve zkratce UP1, UP2, UP3, LOW a vidíte je na pravé straně obrazovky.
- Zvuky pravé ruky (Upper) a levé ruky (Lower) jsou odděleny dělicím bodem.
- Performance a STS obsahují několik zvuků. Volbou některé z nich změníte všechny zvuky klaviatury.

- Dostupné STS závisí na posledním zvoleném stylu nebo položce databáze SongBook.
- Jelikož zde jsou dva přehrávače, můžete přehrávat dva songy současně. Smícháte je X-Faderem na ovládacím panelu.
- Dotykem jména songu na obrazovce provedete totéž jako stiskem tlačítka SELECT na ovládacím panelu. Každý Player má vlastní SELECT i transportní tlačítka.

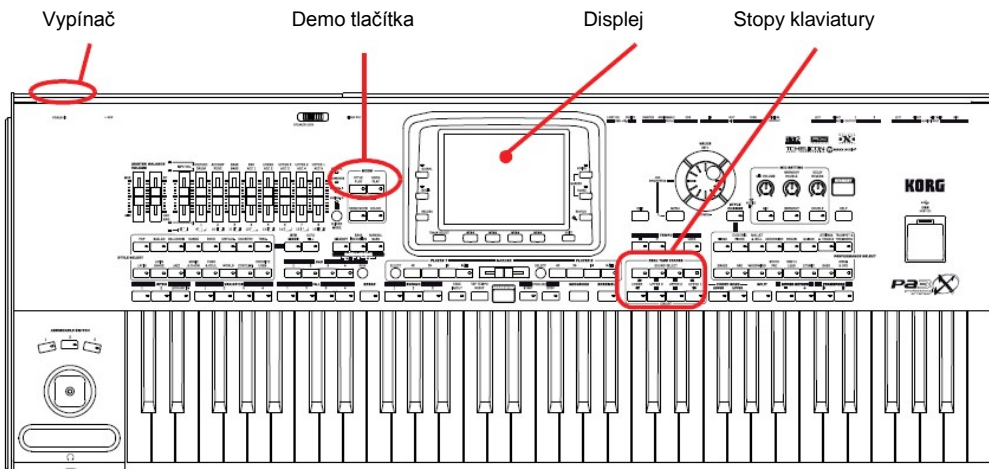




# Quick start

## Zapnutí nástroje a poslech demo nahrávek

Nejdříve zapněte nástroj a seznámte se s hlavní obrazovkou. Můžete si také poslechnout demo nahrávky.

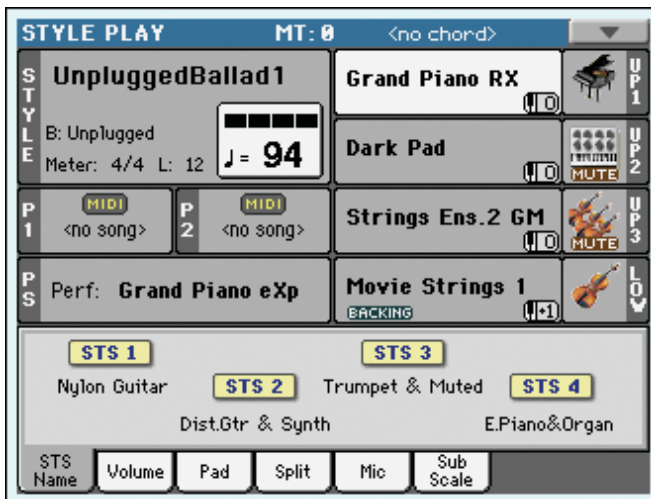


## Zapnutí nástroje a hlavní obrazovka

- 1 Zapněte Pa3X vypínačem POWER na zadním panelu, pak tlačítkem STANDBY na ovládacím panelu.

Po zapnutí nástroje se na pár sekund objeví uvítací obrazovka a poté hlavní obrazovka.

*Pozn.: Vypínač POWER napojí Pa3X do elektrické sítě, kdežto tlačítko STANDBY zapne nástroj.*



- 2 Chcete-li Pa3X vypnout, podržte STANDBY na 2s, tím vstoupíte do režimu Standby.

Doporučeným způsobem, jak vypnout Pa3X, je režim Standby, v něm se interní baterie dobíjí a udržuje se obsah Sample RAM paměti. Chcete-li šetřit energii, vypněte Pa3X vypínačem POWER. Pamatujte však, že v tom případě se interní baterie, udržující obsah Sample RAM paměti vybijí za 3-4 dny a načítání PCM Sampulů bude trvat déle.

---

## Přehrávání demo nahrávek

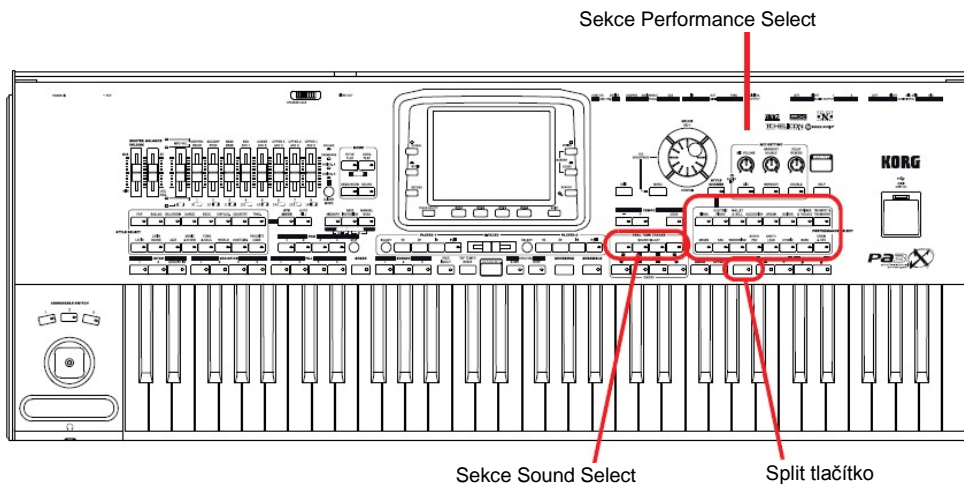
---

K předvedení vlastností Pa3X slouží demo songy, připravené v paměti nástroje již z výroby.

- 1** Chcete-li vstoupit na stránku Demo, stiskněte současně tlačítka **STYLE PLAY** a **SONG PLAY**.
- 2** Postupujte dle pokynů na displeji. Hotovo!

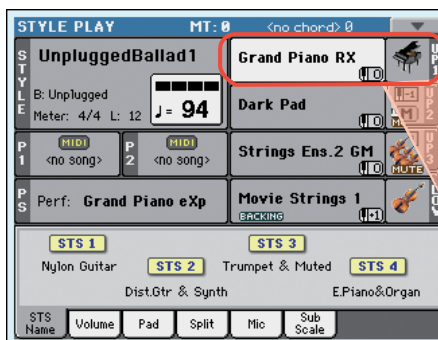
# Hraní zvuky

Na klaviaturu můžete hrát až třemi zvuky současně. Můžete také rozdělit klaviaturu na dvě části a hrát až třemi zvuky v pravé části (Horní) a jedním v levé (Dolní).



## Výběr zvuku a hraní na klaviaturu

1 Zvolte stopu Upper 1 a připravte ji ke hraní.



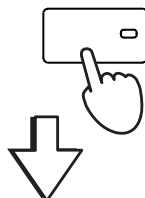
Zvolená stopa je zobrazena na bílém pozadí. Pro náš příklad jsme zvolili stopu Upper 1. Pokud dosud není zvolena, zvolte ji dalším stiskem.

Jestliže není ikona stopy přes ikonu banky značí, že je stopa Upper 1 připravena k přehrávání. Je-li umlčena, je připravíte ke hraní dotykem ikony banky, nebo tlačítka ON/OFF v sekci REAL TIME TRACKS na ovládacím panelu.

*Pozn.: Ověřte, že stopy Upper 2 a Upper 3 jsou umlčeny a nehrají. Pokud slyšíte více než jeden zvuk, viz str. 42, jak stopy umlčet.*

2 Chcete-li hrát jedním zvukem na celou klaviaturu, musí být klaviatura v režimu Full Upper (tedy nesvítí žádná LEDka SPLIT). Je-li rozdělena do dvou částí, stiskem tlačítka SPLIT na ovládacím panelu LEDku zhasněte.

SPLIT



### 3 Stiskem v oblasti stopy Upper 1 na displeji otevřete okno Sound Select.

Jméno zvuku

Aktuálně zvolený zvuk se objeví také v hlavičce stránky. Cílová stopa pro zvolený zvuk

Typy zvuku.

Ikona zvukové banky

Vyznačí se zvolený zvuk. Zvuk zvolíte stiskem jeho jména.

Stiskem jedné ze záložek po straně zvolte jinou banku zvuků.

Stiskem jedné ze záložek dole zvolte jinou stránku zvuků.

Mohou se objevit párová tlačítka předchozí a následující stránky, pokud je dostupných více než pět stránek.

**Pozn.:** Okno Sound Select otevřete také stiskem tlačítka SOUND SELECT v sekci REAL TIME TRACKS.

### 4 Vyberte zvuk v okně Sound Select, pak stiskem tlačítka EXIT okno zavřete.

EXIT

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

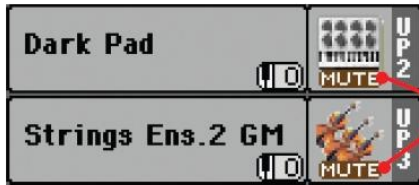
### 5 Nyní hrajete na klaviaturu zvoleným zvukem.



**Pozn.:** Okna výběru se po zvolení automaticky ukončí. K tomu ale stačí zrušit značku u "Display Hold" na stránce Global > General Controls > Interface. V tom případě, stiskem pouze tlačítka EXIT ukončíte okno bez jakékoliv další volby.

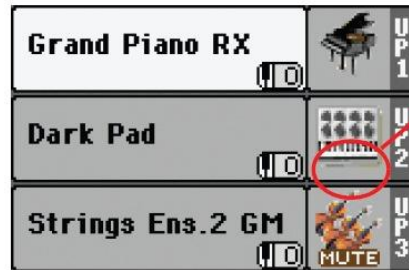
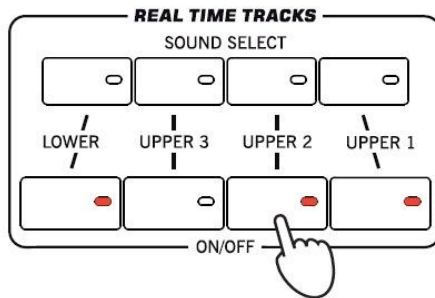
## Hraní dvěma nebo třemi zvuky současně

Můžete navrstvit všechny tři stopy Upper a hrát na klaviaturu.



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

- 1 Stisknete-li tlačítko UPPER 2 ON/OFF v sekci REAL TIME TRACKS na ovládacím panelu, nebo ikonou MUTE stavovou značku u Upper 2, připravíte stopu Upper 2 ke hraní.



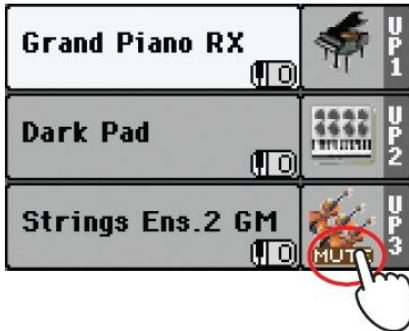
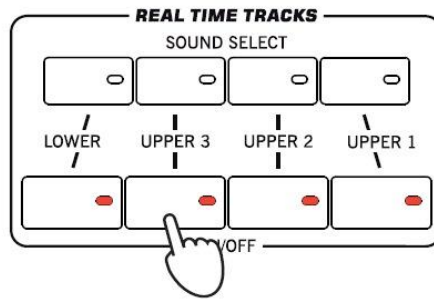
Stiskem v této oblasti, ikona MUTE zmizí. Stopa Upper 2 je připravena pro hraní a bude slyšet.

- 2 Hrajte na klaviaturu.



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

- 3** Stisknete-li tlačítko UPPER 3 ON/OFF v sekci REAL TIME TRACKS na ovládacím panelu, nebo ikonou MUTE stavovou značku u Upper 3, připravíte stopu Upper 3 ke hraní.



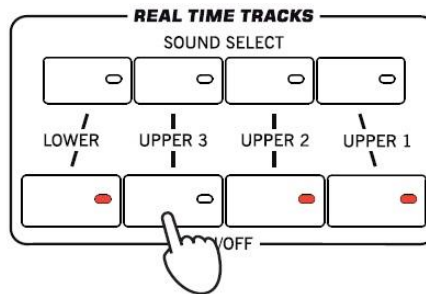
Stiskem v této oblasti, ikona MUTE zmizí. Stopa Upper 3 je připravena pro hraní a bude slyšet.

- 4** Hrajte na klaviaturu.



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

- 5** Stisknete-li tlačítko UPPER 3 ON/OFF v sekci REAL TIME TRACKS na ovládacím panelu, nebo stavovou značku u Upper 3, připravíte stopu Upper 3 ke hraní.

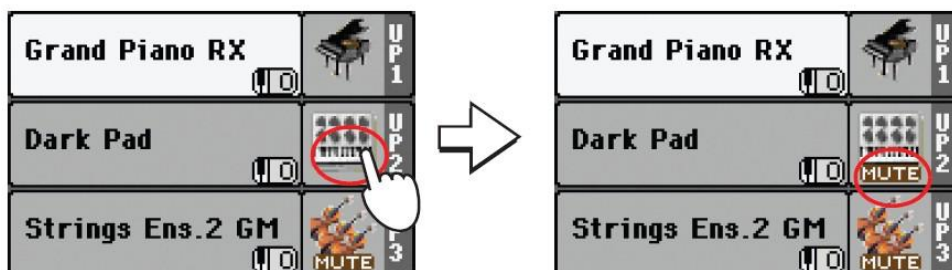
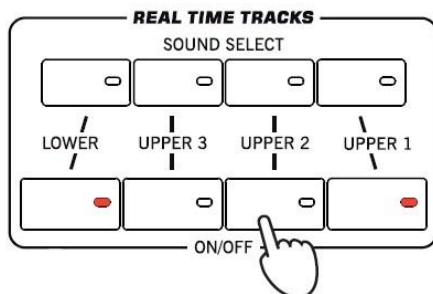


## 6 Hrajte na klaviaturu.



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

## 7 Stisknete-li tlačítko UPPER 2 ON/OFF v sekci REAL TIME TRACKS na ovládacím panelu, nebo stavovou značku u Upper 2, připravíte stopu Upper 2 ke hraní.



## 8 Hrajte na klaviaturu.



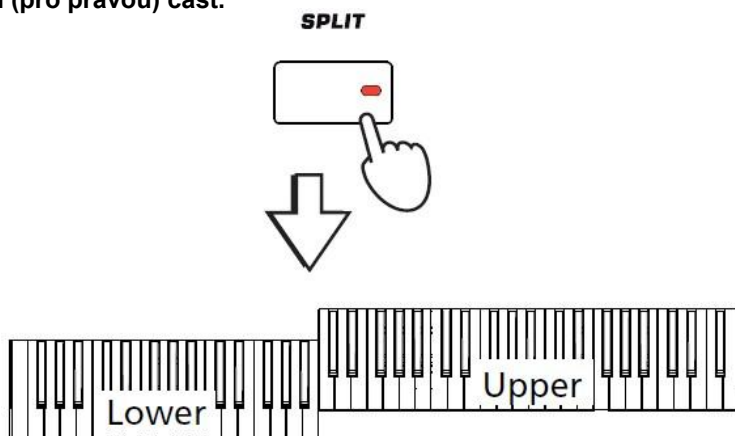
Sledujte, zde byl zvuk 'Dark Pad' (přiřazený stopě Upper 2) znovu umlčen. Pouze stopa Upper 1 bude nyní slyšet.



## Hraní různými zvuky v levé a pravé ruce

Můžete hrát jedním zvukem v levé ruce, kromě tří zvuků v pravé.

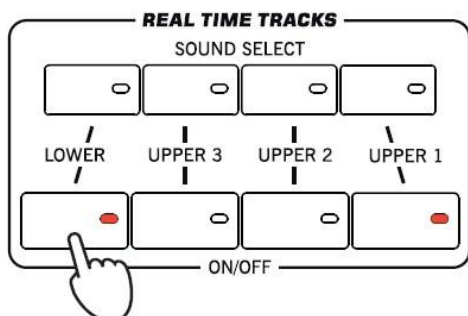
- 1 Stiskněte tlačítko SPLIT na ovládacím panelu, tím rozsvítíte LEDku a rozdělíte klaviaturu na Dolní (pro levou ruku) a Horní (pro pravou) část.



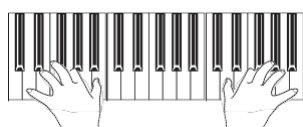
- 2 Ověřte, že je Dolní stopa připravena ke hraní.



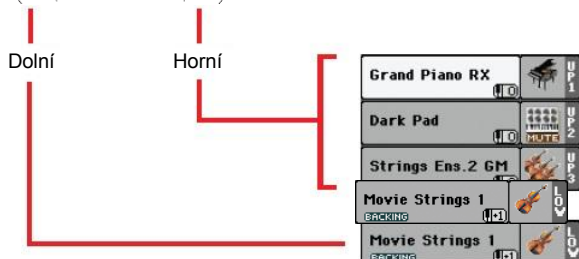
Pokud je Dolní stopa umlčena, nebo stiskem tlačítka LOWER ON/OFF v sekci REAL TIME TRACKS na ovládacím panelu (LEDka musí svítit) zmizí z této oblasti.



- 3 Hrajte na klaviaturu.

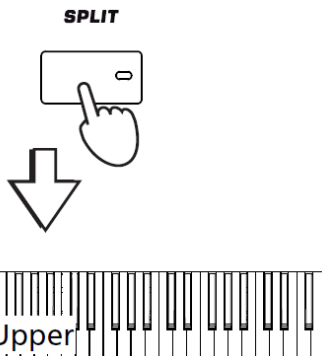


Sledujte, zda je klaviatura rozdělená do dvou částí, a zda každá hraje jiným zvukem.

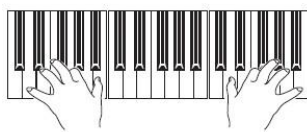


*Tip: Můžete zvolit jiný zvuk pro Dolní part, stiskem tlačítka LOWER SOUND SELECT v sekci REAL TIME TRACKS na ovládacím panelu a stejným postupem u stopy Upper 1. Viz str. 40.*

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



- 5 Hrajte na klaviaturu.



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

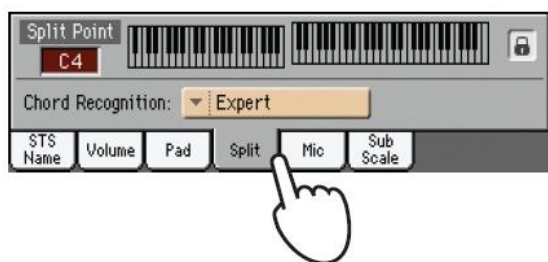
Horní



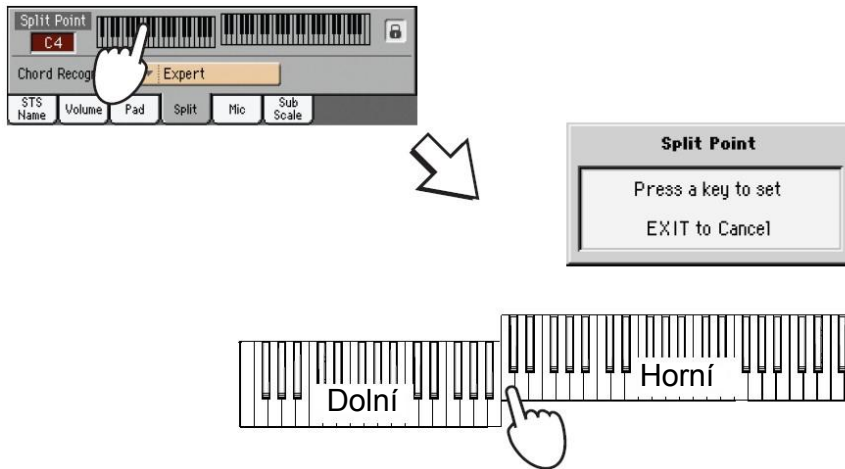
## Nastavení dělicího bodu

Pokud nejste spokojeni s dělicím bodem, můžete klaviaturu rozdělit na kterékoliv klávese.

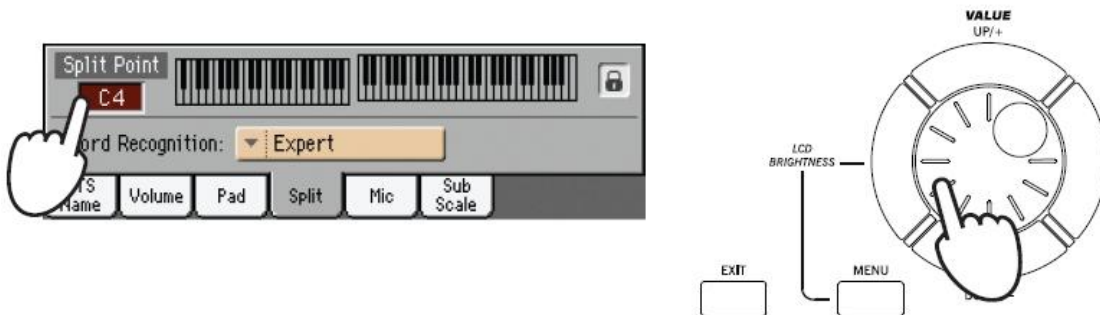
- 1 Stiskem záložky Split vstoupíte na panel Split Point.



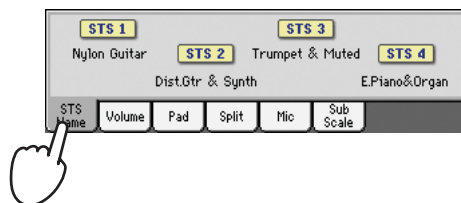
**2** Dotkněte se klaviatury na displeji, pak zahrajte nejnižší notu v sekci Upper.



**3** Alternativně, dotykem zvolíte parametr Split Point a kontrolery VALUE zvolíte nový dělicí bod.



**4** Dotykem záložky STS Name přejdete zpět na panel STS Name.



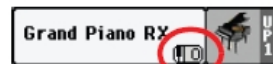
## Zvýšení a snížení oktávy

Pokud jsou všechny stopy Upper příliš vysoko nebo nízko, můžete rychle změnit oktávu, ve které budou hrát.

- 1 Tlačítka UPPER OCTAVE na ovládacím panelu transponujete všechny Horní stopy současně.



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



- 2 Stiskem obou tlačítek UPPER OCTAVE současně se resetuje hodnota oktávy, uložené pro aktuální Performanci.

## Digitální táhla

Speciálním zvukem Pa3X je "Digital Drawbars". Tento zvuk emuluje klasické tonewheel varhany minulosti. Pomocí programovatelných sliderů Pa3X nastavíte polohu každého táhla a toto nastavení uložíte do Performance (viz "Ukládání nastavení do Performance" na str. 52).

- 1 Umlčte všechny stopy Upper, kromě stopy Upper 1. Zvolte stopu Upper

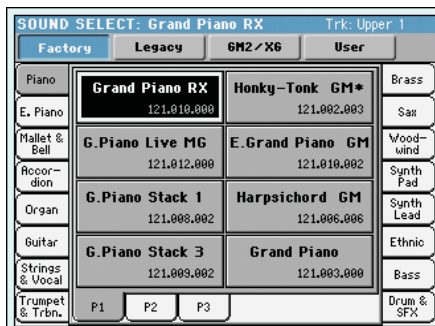
1.



Stopa Upper 1 je připravena pro hraní a zvolena.

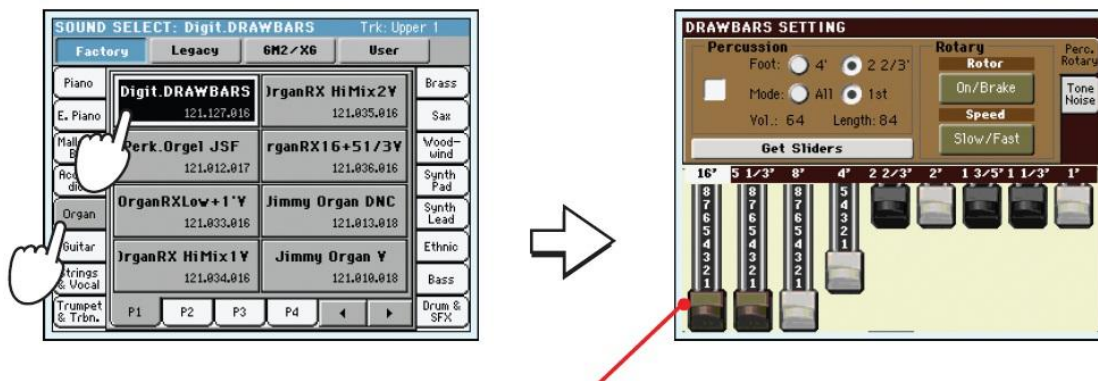
Stopy Upper 2 a 3 jsou umlčeny (nejsou slyšet).

- 2 Stiskem pole Sound name otevřete okno Sound Select.



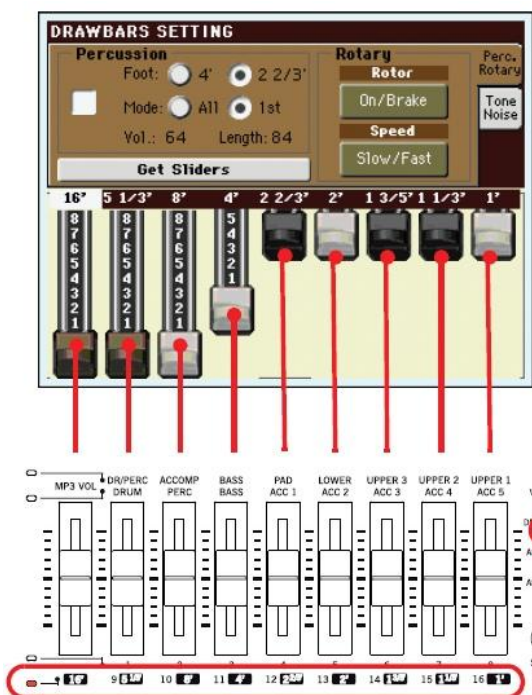
### 3 Zvolte banku Organ, pak vyberte zvuk Digit.DRAWBARS.

Díky přirozenosti těchto zvuků, je zde pouze jeden zvuk Digital Drawbar Organ Sound. Odlišná nastavení táhel si můžete uložit pro každou Performance. Výběrem jiné Performance pak volíte jiné nastavení zvuku Digital Drawbar Organ.



o zvolení zvuku Digital Drawbars Organ Sound, se objeví stránka nastavení táhel Drawbars Setting.

### 4 Jakmile se objeví stránka Drawbars Setting na displeji, fungují programovatelné slidery jako varhanní táhla (LEDka DRAWBAR sliderů svítí). Pohybem sliderů nyní měníte nastavení táhel.



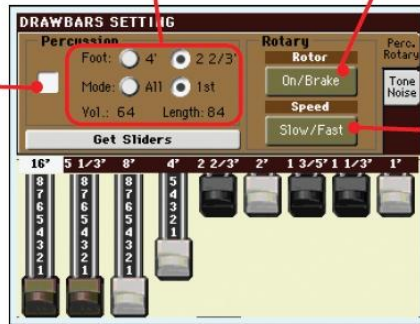
*Pozn.: Chcete-li změnit varhanní zvuk pomocí sliderů, nemusíte být na stránce Digital Drawbars. Jakmile přiřadíte zvuk Drawbar Organ stopě Keyboard, můžete jej upravit i na hlavní stránce, protože svítí LEDka DRAWBARS.*

Chcete-li změnit nastavení Digital Drawbar Organ programovatelnými slidery, musí být LEDka DRAWBARS aktivní. To se děje automaticky, když vstoupíte na stránku Drawbars.

**5** Volbou jiných parametrů na této stránce a změnou hodnot můžete sledovat jejich vliv na celkový zvuk.

Neváhejte experimentovat s nastavením perkuse.  
Za/vypněte efekt Rotary a poslechněte si, jak ovlivňuje zvuk.

Perkusi zapnete zadáním značky do boxu. Díky ní je zvuk agresivnější.

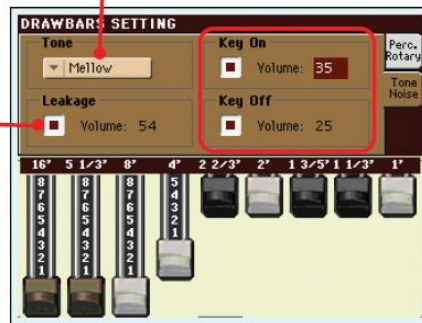


Neváhejte experimentovat s rychlostí Rotary.

**6** Dotykem záložky "Tone/Noise" vyzkoušejte i parametry zvuku na další stránce.

Timbre

Pronikání ze sousedních koleček (tonewheels), obohatí zvuk

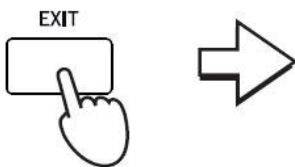


Hlasitost šumu, generovaného stiskem nebo uvolněním kláves

*Tip: Alternativní použití programovatelných sliderů je kromě hodnot táhel, dotykem táhla na displeji a změna hodnoty buď pomocí kontrolerů VALUE, nebo přetažením po displeji.*

**7** Jakmile najdete nastavení, které se vám líbí, můžete je uložit do Performance, dle popisu v této sekci.

**8** Stiskem tlačítka [EXIT] se vrátíte na hlavní stránku.



# Výběr a uložení Performancí

**Performance jsou hudebním srdcem Pa3X.** Na rozdíl od výběru jednotlivých zvuků, výběr Performance vyvolá několik zvuků současně, potřebné efekty i transpozici, vhodný preset Voice processoru, plus řadu dalších parametrů, užitečných pro hraní v různých situacích.

Veškeré nastavení ovládacího panelu můžete uložit do paměti Performance (včetně nastavení táhel Digital Drawbar Organ). Jelikož celá řada Performancí je již připravena v nástroji, můžete jen upravit kteroukoliv z nich podle potřeby a uložit ji jako novou verzi.

Podobně jako u Performancí, můžete také ukládat nastavení do **Single Touch Setting (STS)**, kam se ukládá nastavení klávesových stop. Čtyři STS jsou dodány pro každý styl a položku SongBooku a můžete jimi obsadit čtyři speciální tlačítka pod displejem.

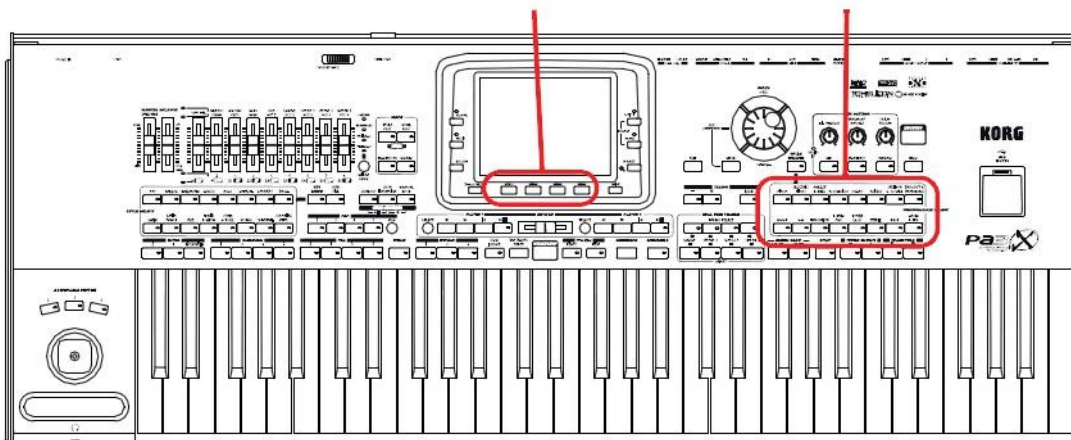
Pamatujte, že **nastavení, uložené v Performanci 1, banky 1 jsou zvoleny automaticky, když zapnete nástroj.** To znamená, že můžete uložit do Performance i oblíbené nastavení pro spuštění

1-1.

*Pozn.: Jako u stop Style, ukládá se i ve třetí formě objektu, zvaného Style Settings.*

Nastavení Single Touch (STS)

Sekce Performance Select



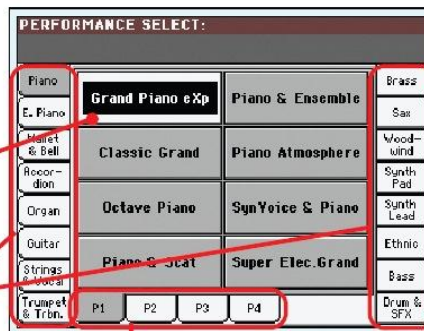
## Výběr performance

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



Vyznačí se zvolená Performance. Performanci zvolíte stiskem jejího jména.

Stiskem jedné ze záložek po straně zvolíte jinou banku performancí.

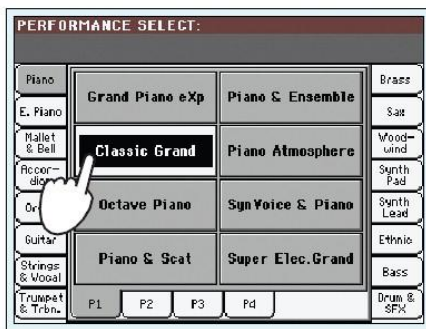


Stiskem jedné ze záložek dole zvolíte jinou stránku performancí.

*Pozn.: Můžete otevřít okno Performance Select také stiskem jednoho z tlačítek sekce PERFORMANCE SELECT. Zde můžete skočit přímo na požadovanou banku Performancí.*



2 Zvolte jednu z Performancí v okně Performance Select, pak stiskem tlačítka EXIT zavřete okno.

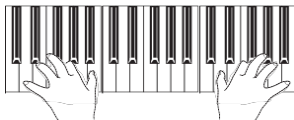


Po zavření okna Performance Select budete vráceni na hlavní obrazovku. Zvuky, efekty a další nastavení se mění podle nastavení, uloženého ve zvolené Performanci.



**Pozn.:** Okna výběru se po zvolení automaticky ukončí. K tomu ale stačí zrušit značku u "Display Hold" na stránce Global > General Controls > Interface. V tom případě, stiskem pouze tlačítka EXIT ukončíte okno bez jakékoliv další volby.

3 Hrajte na klaviaturu.



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

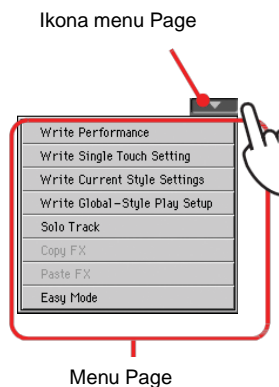


**Pozn.:** Pokud LEDka tlačítka STYLE CHANGE svítí, výběrem Performance automaticky zvolíte jiný styl a jeho nastavení (zvuky a efekty pro stopy stylu...)

## Uložení nastavení do performance

Veškerá nastavení na panelu, plus nastavení stopy Keyboard, zvolené efekty a preset Voice procesoru, to vše lze uložit do jedné Performance a později rychle vyvolat.

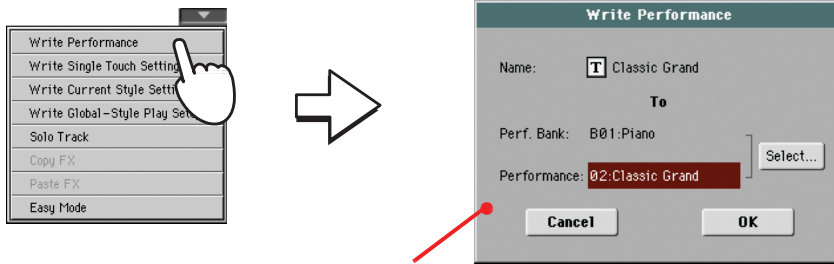
1 Stiskem ikony menu otevřete tuto nabídku.



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



## 2 Volbou příkazu 'Write Performance' otevřete dialog Write Performance.



Po zvolení položky nabídky Write Performance, se objeví dialog Write Performance.

## 3 Chcete-li, můžete zadat Performanci nové jméno.

Šípkami nebo kolečkem DIAL posunete kurzor.

Dotykem symbolu 'Backspace' vymažete jeden znak, 'Clear' pak vymaže celý řetězec.

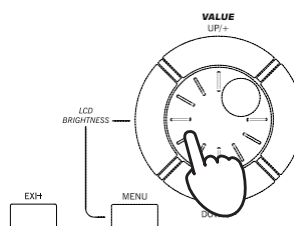
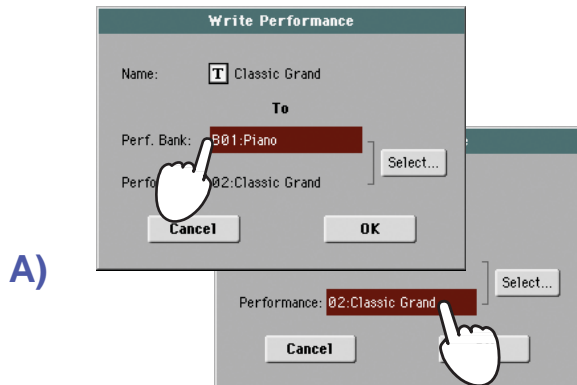
Abecedních znaků využijete k zadání textu.

Tlačítkem SHIFT přepínáte velké a malé znaky.

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

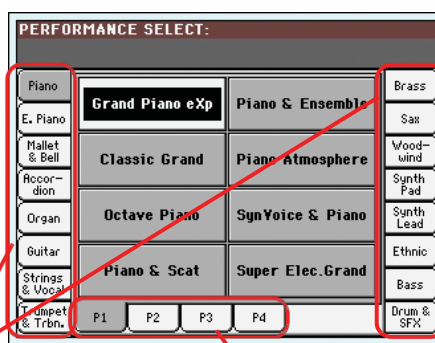
Stiskem symbolu Text Edit vstupte do dialogu Text Edit.

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



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

nebo...



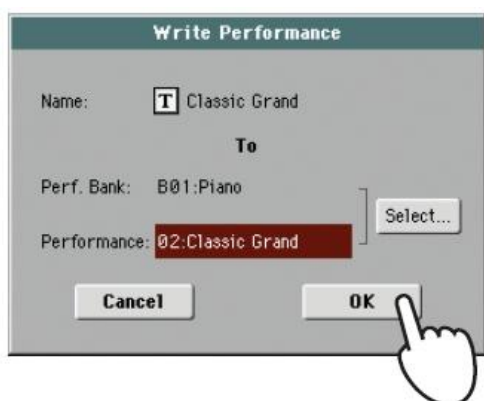
Vyznačí se zvolená Performance. Performanci zvolíte stiskem jeho jména.

**Pozn.:** Performanci lze uložit do 'prázdné' paměti. 'Prázdná' paměť značí, že neobsahuje data.

Stiskem jedné ze záložek po straně zvolte jinou banku performancí.

Stiskem jedné ze záložek dole zvolte jinou stránku performancí.

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



**Pozor:** Uložením Performance do již využitě paměti přepíšete stávající data v této paměti. Starší data budou ztracena. Zálohujte proto veškerá důležitá data.

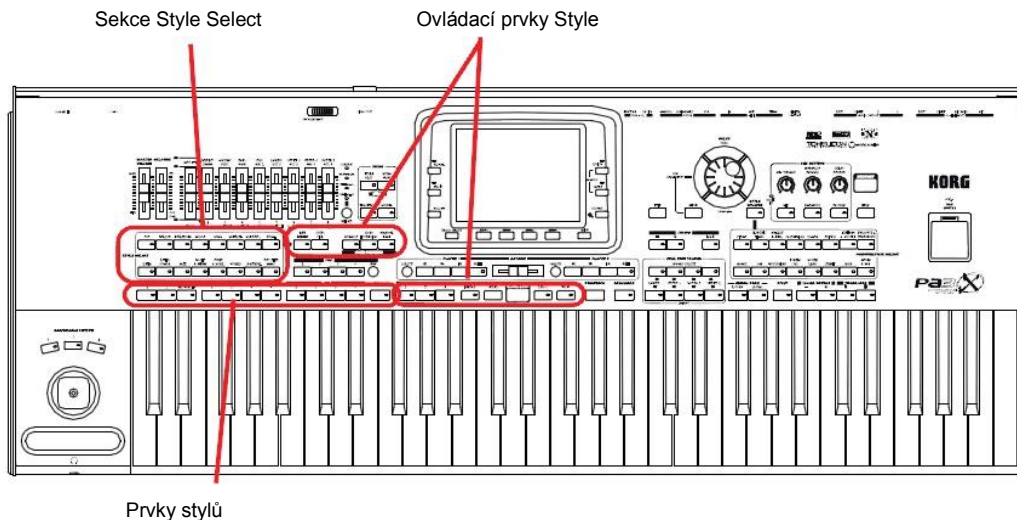
## Výběr a hraní různými styly

Pa3X je *aranžér*, tedy hudební nástroj, umožňující automatický doprovod, neboli *aranžmá*. Každý druh aranžmá proto nazýváme "Styl".

Styl je tvořen několika prvky stylu (Intro, Variation, Fill, Break, Ending), odpovídajícími částem songu. Výběrem prvků stylu může být vaše hudba barvitější a více hudební.

Volbou stylu je současně zvoleno nastavení stylu. Pokud svítí LEDka STS MODE, je zvoleno první ze čtyř nastavení Single Touch Settings (STS), souvisejících se stylem a stopami Keyboard, pady, efekty a několik dalších užitečných parametrů se konfiguruje automaticky.

Ovládací prvky Style spustíte i zastavíte styl.



## Výběr a hraní stylem

1 Dotkněte se oblasti Style na displeji. Objeví se okno Style Select.

The first screenshot shows the initial style selection screen with a hand icon pointing to the 'UnpluggedBallad1' style. The screen displays 'STYLE B: Unplugged' and 'Meter: 4/4 L: 12' with a tempo of 94.

The second screenshot shows the 'STYLE SELECT: UnpluggedBallad1' menu. It has two tabs: 'Factory' and 'Fav/User'. The 'Factory' tab is active, showing a grid of style options:

Pop	UnpluggedBallad1	Desert Shuffle	Latin
Ballad	UnpluggedBallad2	Serenade	Latin Dance
Ballroom	UnpluggedBallad3	Unplugged	Jazz
Dance	UnpluggedGrow	Meditando	Muscle & Show
Rock			Funk & Soul
Un-plugged			World
Country			Cont-emporary
Traditional	P1	P2	P3
	P4	P5	

Annotations and instructions:

- Druh stylu:** Points to the 'UnpluggedBallad1' style name in the menu.
- Vyznačí se zvolený styl. Styl zvolíte stiskem jeho jména.** Points to the 'UnpluggedBallad1' style name.
- Stiskem jedné ze záložek po straně zvolte jinou banku stylů.** Points to the 'Factory' and 'Fav/User' tabs.
- Stiskem jedné ze záložek dole zvolte jinou stránku stylů.** Points to the 'P1' through 'P5' buttons at the bottom of the menu.

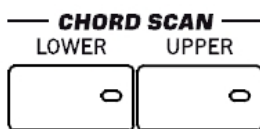
*Pozn.: Můžete otevřít okno Style Select také stiskem jednoho z tlačítek sekce STYLE SELECT. Zde můžete skočit přímo na požadovanou banku stylů.*



**2** Vyberte styl v okně Style Select.



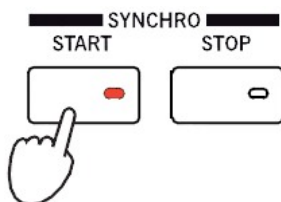
**3** Zvolte jeden z režimů Chord Scan.



Kvůli scanování akordů musí obě LEDky svítit. **Dolní:** akordy jsou detekovány nalevo od dělicího bodu; **Horní:** akordy jsou detekovány napravo od dělicího bodu; **Full (obě LEDky svítí):** Akordy jsou detekovány na celé klaviatuře. **Off:** slyšíte jen zvuk bicí stopy.

*Pozn.: Okna výběru se po zvolení automaticky ukončí. K tomu ale stačí zrušit značku u "Display Hold" na stránce Global > General Controls > Interface. V tom případě, stiskem pouze tlačítka EXIT ukončíte okno bez jakékoliv další volby.*

**4** Stiskem SYNCHRO-START se LEDka rozsvítí.



*Pozn.: Jednoduchým stiskem START/STOP spustíte styl, ale funkce Synchro-Start zajistí, že se styl spustí synchronně k vaší hře na klaviaturu. Proto to může být považováno za "hudebnější" spuštění stylu.*

**5** Zahrajte na klaviaturu.



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

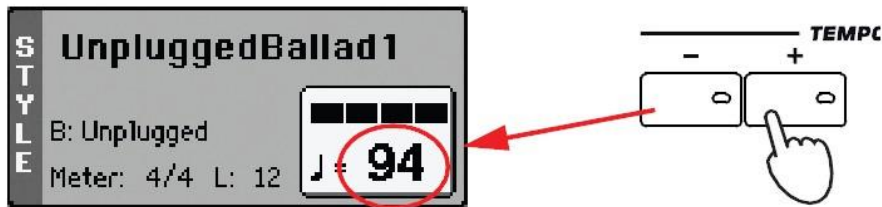
**6** Stiskem START/STOP zastavíte styl.



## Tempo

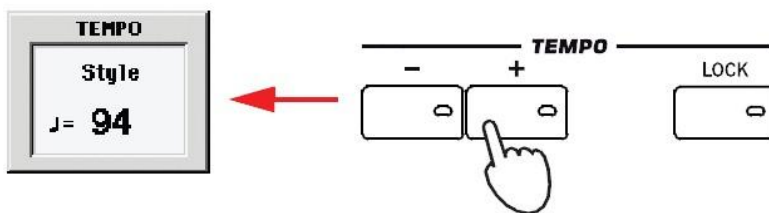
Jelikož nastavení tempa se ukládá s každým stylem nebo performancí, můžete je uložit kdykoliv. Můžete použít jeden ze dvou následujících postupů.

- Tlačítka TEMPO + nebo – změníte hodnotu Tempo.

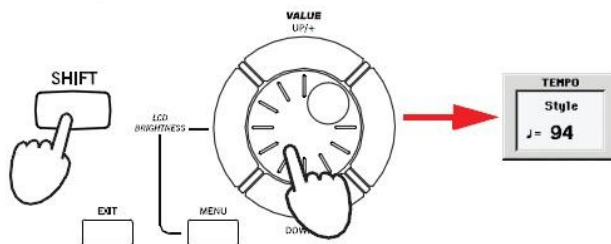


*Tip: Alternativou k použití tlačítek TEMPO je, když podržte Tempo na displeji a pohnete prstem nahoru/dolů nebo doleva/doprava (popř. změňte hodnotu pomocí VALUE).*

- Současným stiskem tlačítek TEMPO– a + vyvoláte uloženou hodnotu Tempo.



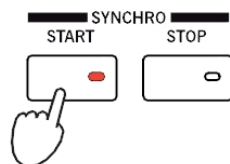
- Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a kolečkem DIAL změňte tempo. Zvolené tempo se zobrazí v malém okně.



## Intro, Variation, Fill, Break, Ending

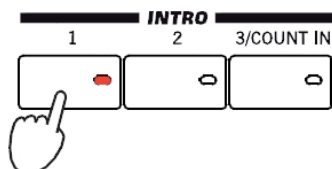
Při hraní stylem můžete volit různé prvky stylu a tak obohatit svou hudbu. Styl je tvořen třemi úvody (nebo dvěma úvody a odpočítáním), až čtyřmi základními patterny (Variacemi), čtyřmi verzemi, přechodem a třemi závěry.

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



Aktivace funkce Synchro Start není nezbytná, ale je užitečná.

- 2 Stiskem jednoho z tlačítek INTRO nastavte konkrétní úvod.

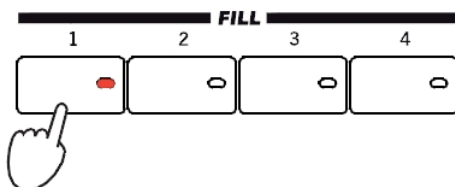


### 3 Hrajte na klaviaturu.



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

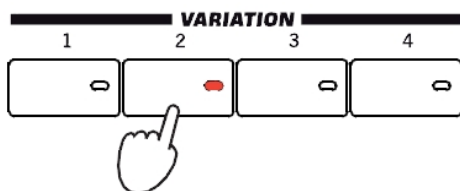
### 4 Během hraní stiskněte jedno z tlačítek FILL a zvolte verzi.



**Tip:** Zapnutím LEDky AUTO FILL necháte Pa3X automaticky zvolit verzi (Fill) podle variace.

**Pozn.:** Verzi Fill nemusíte volit před výběrem jiné variace, ale výběrem verze bude nástup "měkčí" a hudebnější.

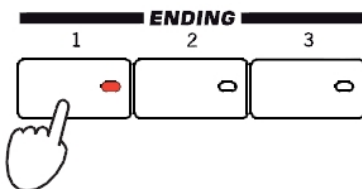
### 5 Dříve než verze skončí, stiskněte jedno z tlačítek VARIATION a zvolte jinou variaci základního patternu.



Jakmile verze skončí, spustí se zvolená Variace.

**Pozn.:** Nemusíte volit variaci během verze, jelikož variace již může být automaticky vyvolána na konci verze. Viz "Režim Fill (1...4, Break)" na str. 134.

### 6 Jestliže chcete zastavit přehrávání, stiskem jednoho z tlačítek ENDING ukončíte styl závěrem.



Jakmile skončí závěr, přehrávání hudebního stylu se zastaví.

## Single Touch Settings (STS)

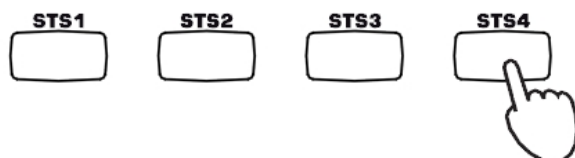
Každý styl nebo položka SongBooku může využít až čtyři stopy Keyboard a nastavení Voice procesoru, tzv. **STS** (zkratka pro "Single Touch Settings"). STS jsou velmi podobné Performancím, ale jsou jemně vyladěné pro styl nebo položku SongBooku, ke které patří.

STS #1 je zvolen automaticky, když zvolíte styl, pokud svítí LEDka STS MODE. STS #1 se vyvolá také vždy, když zvolíte položku SongBook.

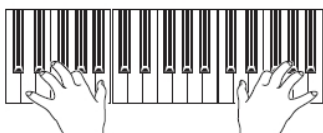
- 1 Stiskněte jedno ze čtyř tlačítek STS pod displejem, nebo se dotkněte jména STS na panelu STS na displeji.



*Tip: Jména čtyř dostupných STS pro aktuální styl, vidíte po stisku záložky STS Name na libovolném panelu.*



- 2 Hrajte na klaviaturu.



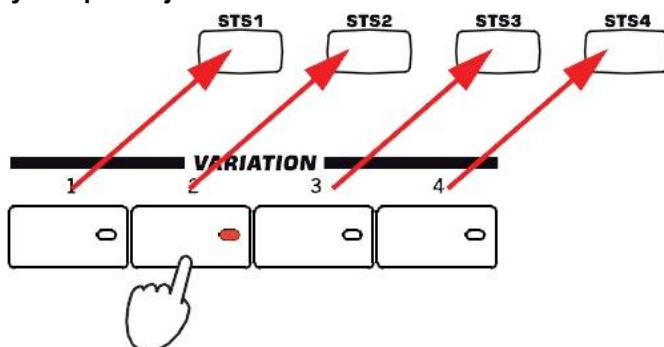
Nastavení, uložené ve zvoleném STS, je nyní aktivní. Zvuky, efekty a další nastavení se vyvolá.

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

- 4 Můžete také navázat STS na variace. Nejprve stiskněte tlačítko STS MODE, tím začne LEDka blikat.



- 5 Pak stiskem různých tlačítek VARIATION sledujte, jak jsou STS voleny automaticky s odpovídající variací.

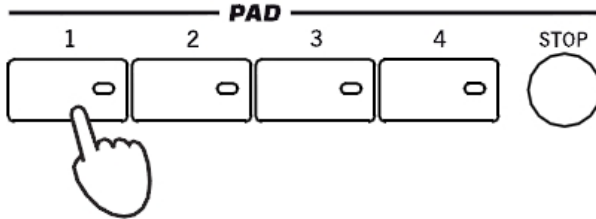


- 6 Dalším stiskem STS MODE za/vypnete jeho LEDku.

## Pady

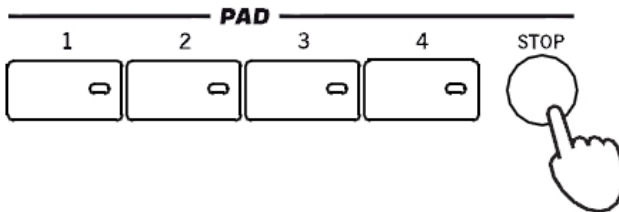
Každý styl může mít přiřazeny jiné zvuky nebo patterny čtyřem PADům. Těmito zvuky nebo patterny lze hrát podle stop Keyboard a Style.

### 1 Stiskněte jeden ze čtyř padů.



*Tip: Můžete zobrazit, které zvuky nebo patterny jsou přiřazeny čtyřem padům aktuálního stylu, dotykem záložky Pad.*

### 2 Pokud zvolený PAD spouští nekonečný zvuk nebo pattern (např. aplaus, nebo kytarové arpeggio), stiskem STOP jej ukončíte.



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

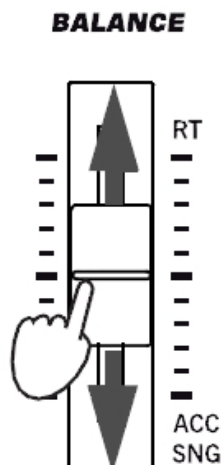
Můžete stisknout i více padů najednou a hrát dvěma či více zvuky nebo patterny najednou. Stiskem STOP zastavíte všechny současně. Podržíte-li STOP a stisknete jedno z tlačítek PAD, zastavíte pouze tento zvuk nebo pattern.

*Tip: Můžete otevřít okno Pad Select a přiřadit padům jiný zvuk nebo pattern, stiskem SHIFT + jednoho z tlačítek PADů.*

## Nastavení poměru mezi stylem a klaviaturou

Vyvážení stop Keyboard a Style může být užitečné, kvůli jemným prolínačkám a úpravám jejich hlasitosti.

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



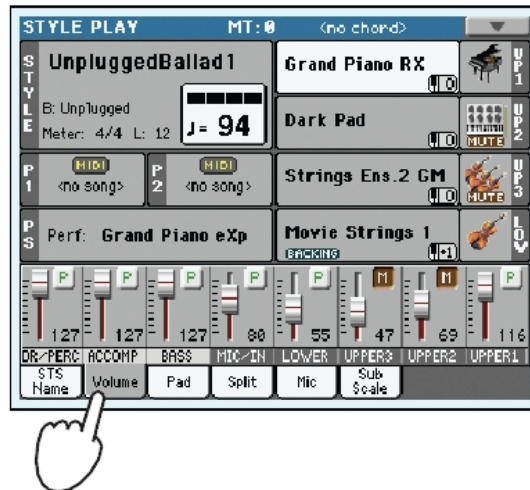


## Nastavení hlasitosti jednotlivých stop

Můžete určit hlasitost každé stopy stylu a klaviatury, např. ztláčit basovou linku, nebo zesílit klávesy.

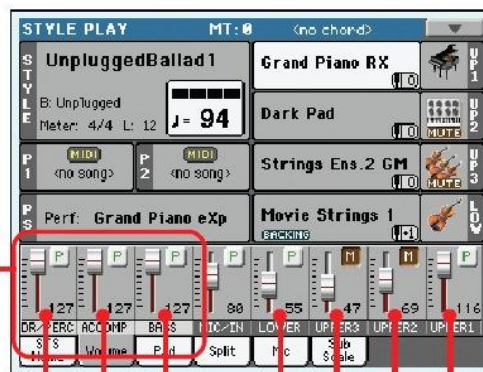
### 1 Stiskem záložky Volume zobrazíte panel Volume.

Ačkoliv nemusíte vidět panel Volume, chcete-li změnit hlasitost, jeho zobrazením vidíte interní mix Pa3X a také stav a hlasitost každé stopy.



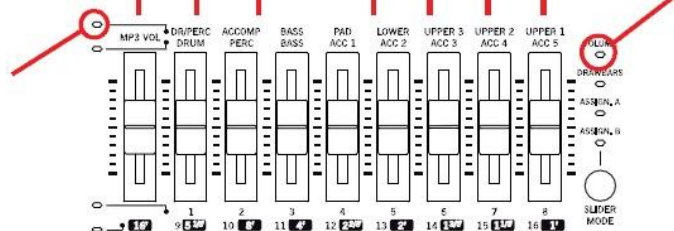
### 2 Programovatelnými slidery (LEDka VOLUME musí svítit) nastavíte hlasitost každé stopy Keyboard, ale také 'seskupených' stop Style.

V náhledu Normal jsou všechny stopy stylů vidět jako tři 'seskupené' stopy.

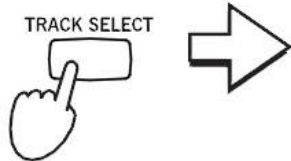


Chcete-li ovládat hlasitost, musí LEDka VOLUME svítit. Pokud nesvítí, stiskněte opakovaně tlačítko SLIDER MODE, až se rozsvítí. Pamatujte, že se stav SLIDER MODE ukládá do Performance či STS.

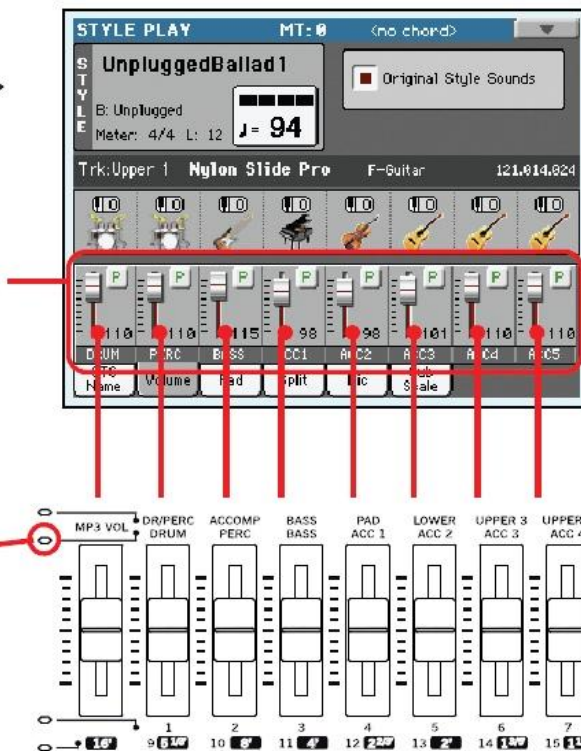
LED indikátor "seskupených" stop Style a Keyboard svítí.



3 Chcete-li nastavit stopu Style nezávisle, stiskem tlačítka TRACK SELECT změňte náhled na stopu.



V náhledu Style vidíte všechny nezávislé stopy Style a můžete tak sledovat odpovídající programovatelné slidery.



LED indikátor jednotlivé stopy Style svítí.

*Tip: Alternativou je, že můžete změnit hlasitost každé stopy tak, že ji dotykem oblasti zvolíte, pak pomocí VALUE upravíte hlasitost. Můžete také aktivovat slider dotykem na displeji a pak posunout prst nahoru či dolů.*

4 Chcete-li se vrátit k náhledu stop Keyboard/Grouped Style, stiskněte znovu tlačítko TRACK SELECT.

## Za/vypnutí stop stylu

Snadno za/vypnete libovolnou stopu Style i během hraní. Zkuste např. umlčet všechny doprovodné stopy, přičemž bicí a basová hrají dále.

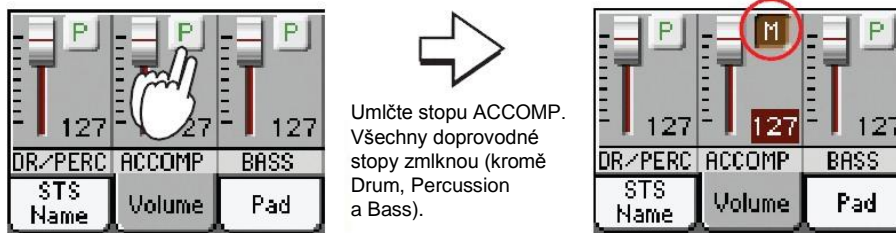
1 Dotykem zobrazte panel Volume, dotykem na záložce Volume.



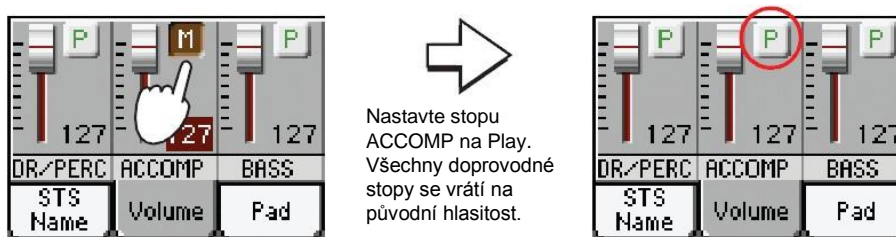
*Pozn.: Pokud jste v náhledu Normal režimu Style Play, vidíte stopy Style jako tři "seskupené" stopy. Chcete-li vidět stopu Style jako jednotlivé stopy, stačí stisknout tlačítko TRACK SELECT.*



- 2** Pokud hraje styl, dotkněte se kdekoli v šavle kanálu ACCOMP a zvolte stopu (zvýrazněnou hodnotu hlasitosti), pak dalším dotykem stopu umlčte na Mute.



- 3** Chcete-li nastavit stopy zpět do stavu Play, dotkněte se ikony Mute u stopy ACCOMP.



- 4** Chcete-li de/aktivovat umlčení každé stopy Style, nejprve přepněte TRACK SELECT do náhledu Style Tracks, pak zopakujte výše uvedený postup.

*Tip: Pokud změňte polohu slideru umlčené stopy, tato stopa začne automaticky znovu hrát.*

- 5** Stiskem tlačítka TRACK SELECT se vrátíte do náhledu Normal.

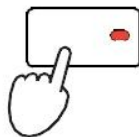
## Přidání harmonických k melodii v pravé ruce, funkce ENSEMBLE

Akordy, hrané levou rukou lze aplikovat na melodii, hranou pravou rukou.

- 1** Stiskem SPLIT se LEDka rozsvítí a klaviatura je rozdělena.

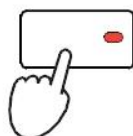
Funkce Ensemble je aktivní jen v režimu Split.

**SPLIT**



- 2** Stiskem ENSEMBLE se LEDka rozsvítí.

**ENSEMBLE**



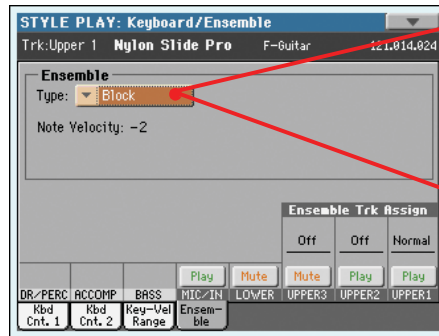
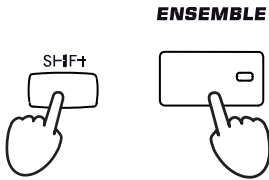
**3 Hrajte akordy levou rukou a jednotlivé tóny v pravé.**



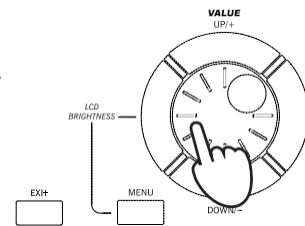
Sledujte, jak bude melodie v pravé automaticky harmonizována, podle akordů, komponovaných v levé.

**4 Chcete-li zvolit jiný styl harmonizace, podržte tlačítko SHIFT a stiskem tlačítka ENSEMBLE vstupte na stránku Ensemble.**

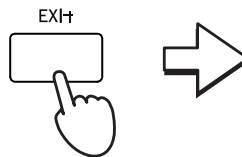
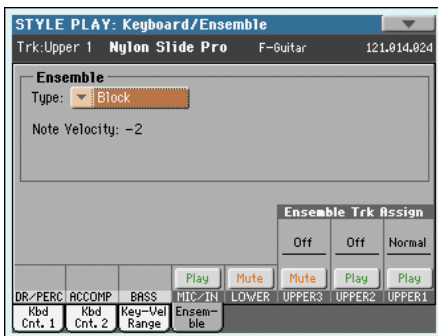
Je to nejrychlejší 'zkratka' pro vyvolání této stránky. Delší je vstoupit do režimu Edit stiskem tlačítka MENU, dotykem sekce Keyboard/Ensemble a pak vstupem na stránku Ensemble.



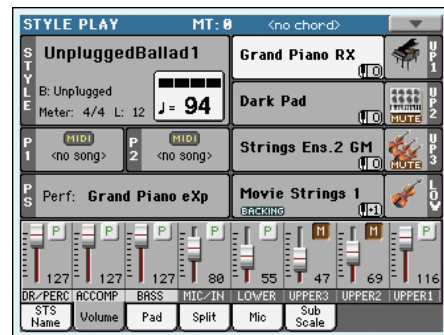
Pokud je zvolený parametr Ensemble, kolečkem zvolte jeden z dostupných typů harmonizace.



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

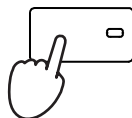


Pokud jste na editační stránce, stiskem EXIT přejděte zpět na hlavní stránku aktuálního pracovního režimu.



**6 Stiskem ENSEMBLE se LEDka rozsvítí. Automatická harmonizace se vypne.**

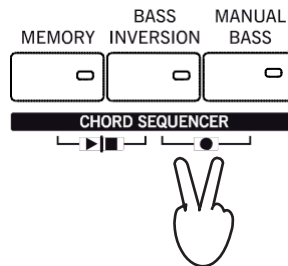
**ENSEMBLE**



## Sekvence akordů

V případě, že potřebujete mít obě ruce volné pro hraní sólového partu v doprovodu stylu, můžete si nahrát akordovou sekvencí a nechat Pa3X hrát akordy za vás.

- 1 Stiskem tlačítka **START/STOP** nastavíte styl na hraní.
- 2 Stiskem tlačítek **BASS INVERSION** a **MANUAL BASS** (RECORD) současně spustíte nahrávání.

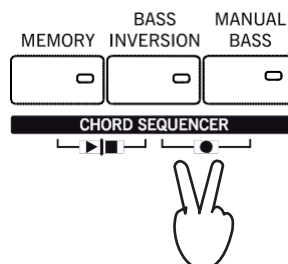


- 3 Spustíte nahrávání akordové sekvence na začátku následujícího taktu. Během nahrávání vidíte na displeji červeně blikající ikonu.



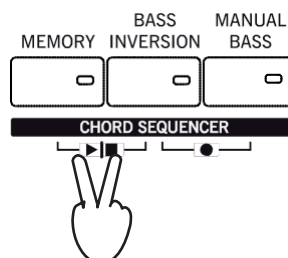
- 4 Hrajte akordy v oblasti Chord Scan.

- 5 Jakmile dokončíte Chord Sequence, současným stiskem tlačítek **BASS INVERSION** a **MANUAL BASS** (RECORD) zastavíte nahrávání.



- 6 Stiskem tlačítek **MEMORY** a **BASS INVERSION** (PLAY/STOP) spustíte přehrávání.

LEDky obou tlačítek začnou blikat. Akordová sekvence se bude přehrávat ve smyčce od následujícího taktu. Nahrané akordy se vysílají do aranžéru a styl bude hrát s těmito akordy.

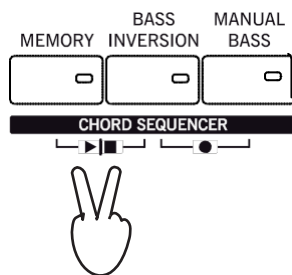


- 7 Zahrajte sólový part v doprovodu akordů z Chord Sequence.

Během smyčky Chord Sequence můžete volně volit některý prvek Fill nebo Variation, jako když hrajete akordy rukou.

**8** Současným stiskem tlačítek **MEMORY** a **BASS INVERSION (PLAY/STOP)** znovu zastavíte přehrávání nahraných akordových sekvencí.

Naposledy nahraný akord v Chord Sequence zůstane v paměti. Chord Sequence zůstane v paměti, dokud nenahrajete další Chord sekvenci, nebo nevypnete Pa3X.

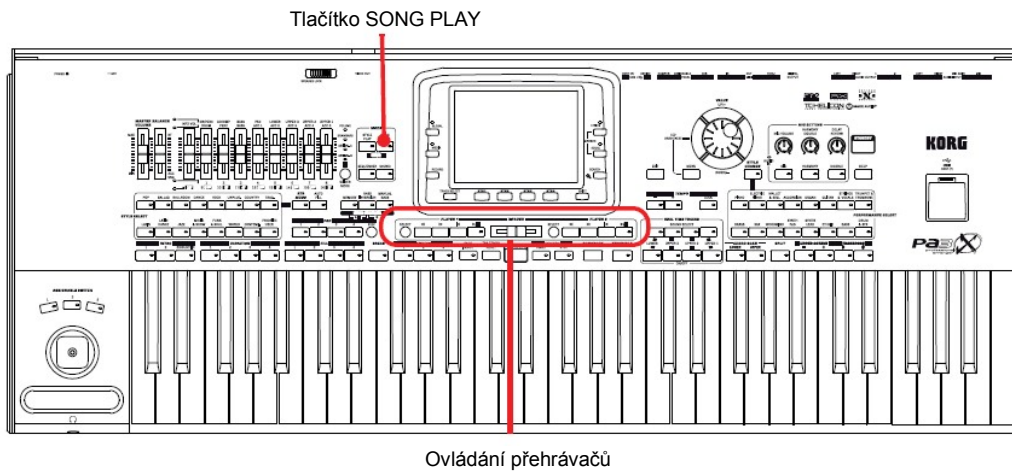


# Režim Song Play

Pa3X je vybaven dvěma přehrávači, které mohou hrát současně, takže můžete míchat různé songy. Pa3X umí načíst songy ve formátu Standard MIDI File (MID), Karaoke™ (KAR) a MP3.

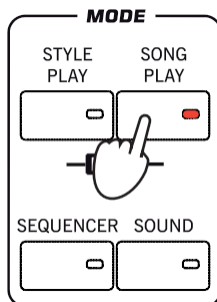
To je skvělé pro zpěváky a kytarové hráče, pokud ví, že jestliže standardní MIDI soubor nebo MP3 obsahuje texty a akordy, mohou je vidět na displeji. Texty lze také zobrazit na externím video monitoru, pokud je nainstalován (volitelný) převodník VIF4 Video Interface.

Kromě textů a akordů, můžete ve standardním MIDI souboru vidět také notový záznam a značky.

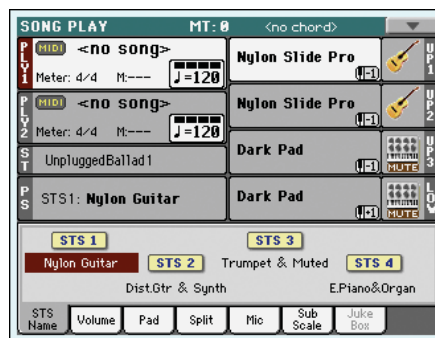


## Výběr songu pro přehrávání

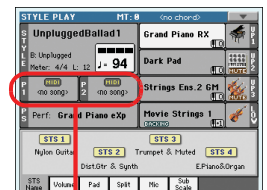
1 Stiskem tlačítka SONG PLAY zapnete režim Song Play.



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

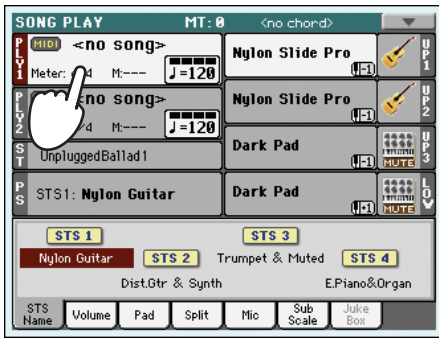


*Tip: V režimu Style Play si můžete připravit songy, přiřazené oběma přehrávačům. Tak budete připraveni k jejich spuštění, jakmile se přepnete do režimu Song Play.*

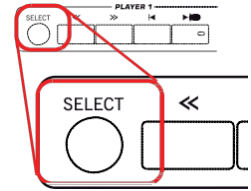


Oblast songů na hlavní stránce Style Play.

2 Stiskem oblasti Player 1 otevřete okno Song Select.



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



3 Projděte seznam a vyberte song pro přehrání.

Vyznačí se zvolený song. Song zvolíte stiskem jeho jména.



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

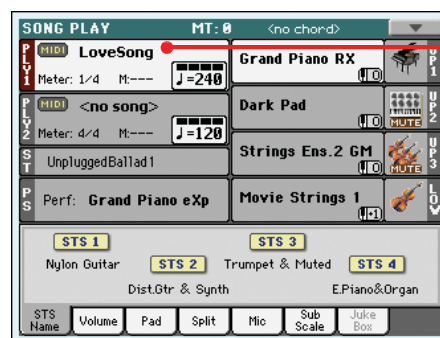
Stiskem tlačítka Select vyberte zvýrazněný song a přiřadte jej přehrávači 1.

Ve vyjeté nabídce Device vyberte některé z dostupných paměťových zařízení.

Tlačítka Open a Close projděte složky.

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

4 Je-li song zvolený, dotykem tlačítka Select potvrďte volbu; tím se automaticky zavře okno Song Select.



Zvolený song

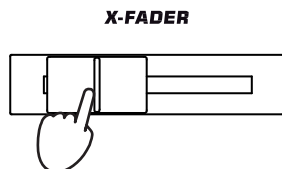
Po stisku tlačítka Select na displeji, se znovu objeví hlavní stránka režimu Song Play.



## Přehrání songu

Jakmile jste zvolili Song, můžete jej přehrát v přehrávači.

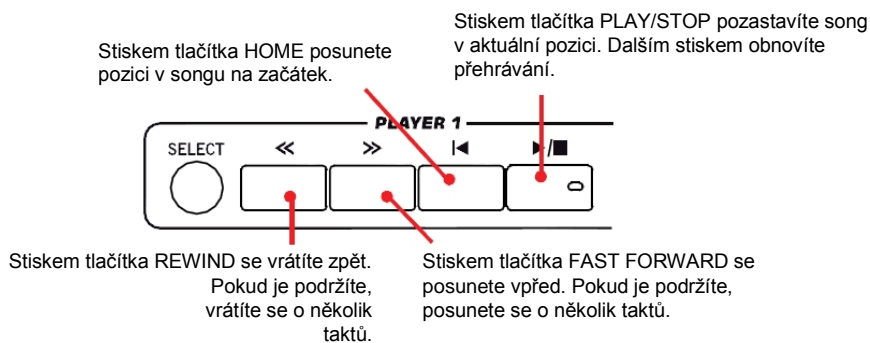
- 1 Slider X-Fader musí být úplně vlevo (na straně Player 1).



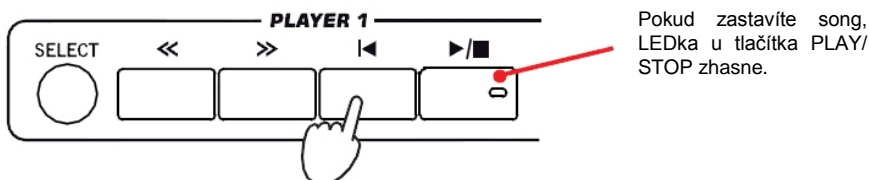
- 2 Stiskem tlačítka (PLAY/STOP) v sekci PLAYER 1 spustíte přehrávání.



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



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

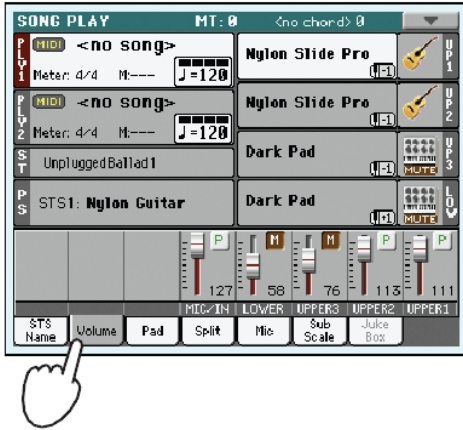


*Pozn.: V každém případě se přehrávač automaticky zastaví, jakmile song dorazí na konec.*

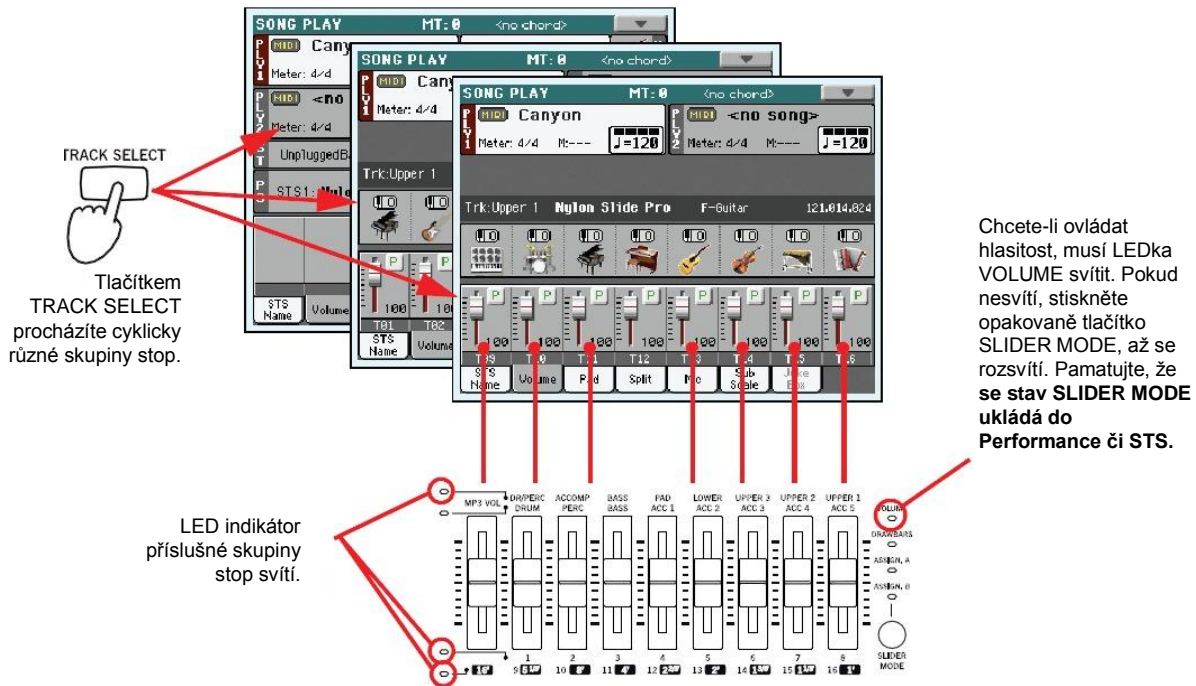
## Změna hlasitosti stop

Během přehrávání standardního MIDI souboru, můžete změnit hlasitost každé stopy a vytvořit mix za chodu, tedy "on the fly".

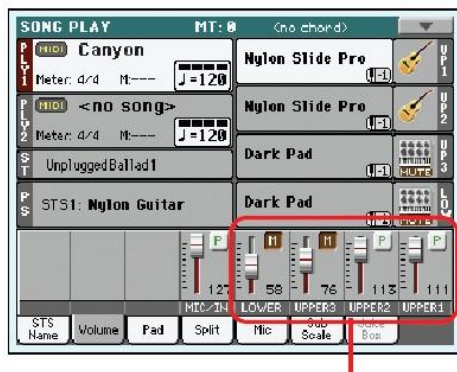
- 1 Dotykiem zobrazte panel Volume, dotykiem na záložce Volume.



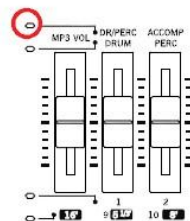
- 2 Jako z stylů můžete využít programovatelné slidery (pokud LEDka VOLUME svítí) a nastavit hlasitost každé stopy. Tlačítkem TRACK SELECT procházíte cyklicky skupiny stop.



- 3 Jinak můžete změnit hlasitost každé stopy také na displeji. V náhledu Normal můžete nastavit hlasitost každé stopy klaviatury. Dotkněte se stopy a pomocí VALUE upravte hlasitost.

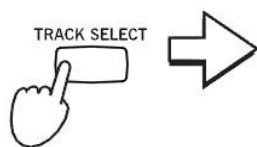


Stopy klaviatury

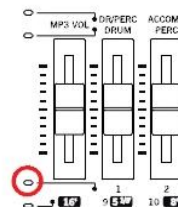


*Tip: Alternativou k VALUE může být podržení slideru na displeji a posun prstem nahoru/dolů.*

- 4 Stiskem tlačítka TRACK SELECT zobrazíte stopy 1-8 (Track 1-8).

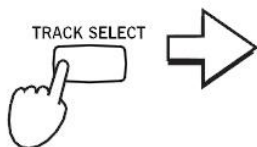


V náhledu stop 1-8 vidíte prvních 8 stop zvoleného songu.

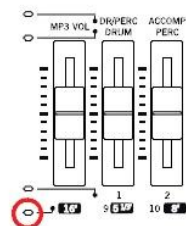


*Pozn.: Změny stop songu se neukládají a resetují se s každým stiskem tlačítka (Home). Můžete je také resetovat stiskem tlačítka << (Rewind). Chcete-li změny uložit, musíte song editovat v režimu Sequencer.*

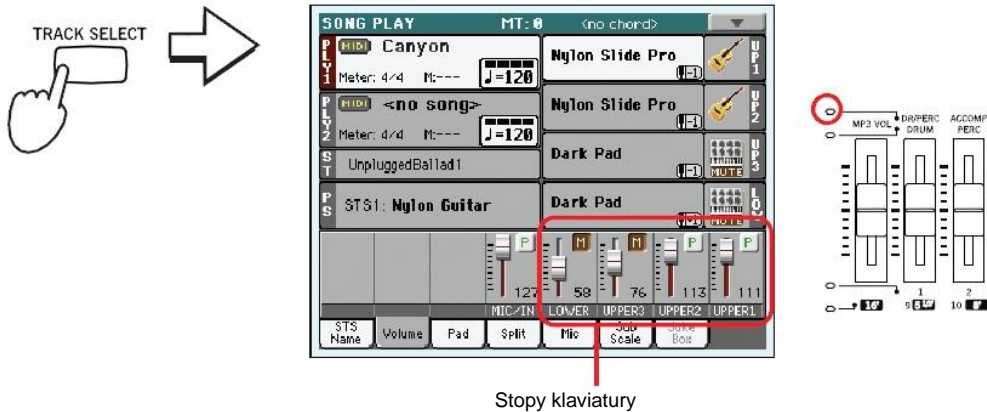
- 5 Dalším stiskem tlačítka TRACK SELECT zobrazíte stopy 9-16 (Track 9-16).



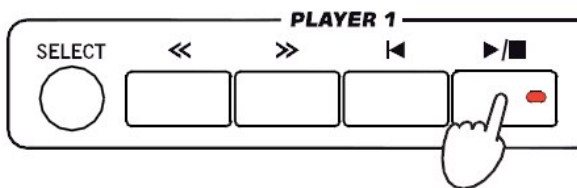
V náhledu stop 9-16 vidíte prvních 8 stop zvoleného songu.



6 Dalším stiskem TRACK SELECT se vrátíte do náhledu Normal (stop Keyboard).



7 Stiskem tlačítka [PLAY/STOP] spustíte přehrávání songu.



8 Během poslechu songu přepněte náhled Normal na Track 1-8 a Track 9-16, na zobrazení těch stop, které znějí.

Chcete-li vidět, zda stopa hraje, podívejte se na jméno a její barvu.

- Dotykem šavle kanálu se zobrazí řádek s podrobnými informacemi Track Info.



- Alternativně můžete zjistit, který typ zvuku je přiřazen jednotlivým stopám, v oblasti Sound, v náhledech Track 1-8 a Track 9-16.



Transpozice oktávy

Ikony zvukových bank. Dotykem otevřete okno Sound Select.

## Za/vypnutí stop songu

Při přehrávání standardního MIDI souboru můžete umlčet jednu či více stop, např. si zazpívat se songem, nebo přehrát živě nástrojový part na klávesy.

De/aktivace umlčení stop songu provedete dotykem ikony Play/Mute na panelu Volume, jak vidíte u stop Style. Viz "Za/vypnutí stop stylů" na str. 62, kde je více informací.

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

## Sólo stopa

Na rozdíl od výše uvedeného můžete zařídit, že bude jedna stopa se standardním MIDI souborem hrát samostatně. Tuto funkci nazýváme Solo.

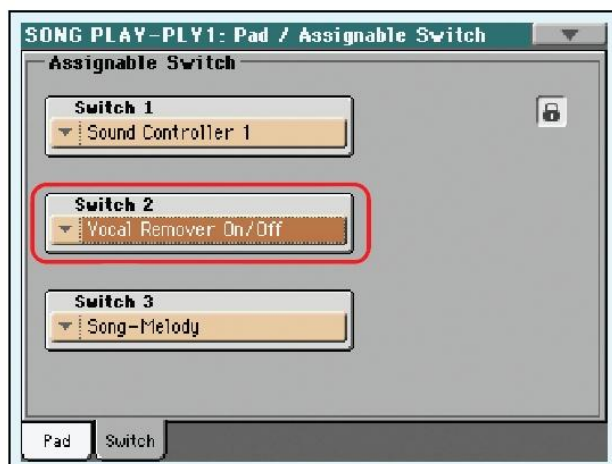
- 1 Během přehrávání songu podržte SHIFT a dotkněte se stopy, kterou chcete slyšet v režimu Solo.**
- 2 Chcete-li vrátit všechny stopy do režimu Play, podržte znovu tlačítko SHIFT a dotkněte se stopy, která je aktuálně v režimu Solo.**  
Funkci Solo můžete využít také v režimu Style Play a Sequencer. Příkaz Solo můžete zvolit v menu.

## Odebrání hlasu ze souboru MP3

Pokud chcete zpívat pole songu ve formátu MP3, zkuste odebrat vokálový part ze souboru MP3. To může být více či méně efektivní, podle konkrétního songu.

- 1 Naprogramujte jeden z přepínačů na Vocal Remover.**

Stiskněte tlačítko MENU a zvolte sekci “Pad/Assignable Switch”. Pak dotykem záložky Switch vstoupíte na stránku “Switch”. Na této stránce přiřadíte ASSIGNABLE SWITCH 2 funkci Vocal Remover:

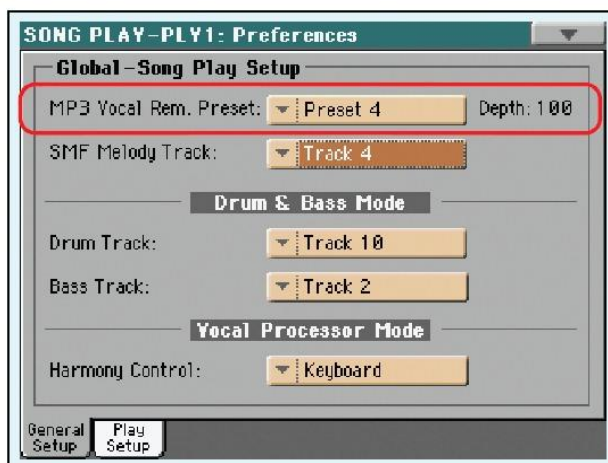


- 2 Stiskem tlačítka EXIT se vrátíte na hlavní stránku režimu Song Play.
- 3 Přiřadíte MP3 soubor jednomu z přehrávačů.
- 4 Spustíte přehrávač s přiřazeným songem MP3.
- 5 Stiskem ASSIGNABLE SWITCH 2 aktivujete Vocal Remover a odstraňte hlas původního zpěváka.

Poslechněte si, zda byl původní hlas redukován nebo zcela odstraněn.

- 6 Podržíte-li SHIFT a stisknete SONG PLAY, vstoupíte na stránku “Preferences: General Setup”.

*Pozn.: Vocal Remover funguje pouze na jednom přehrávači v danou chvíli. Přepnutí přehrávačů zajistíte pomocí X-FADER.*

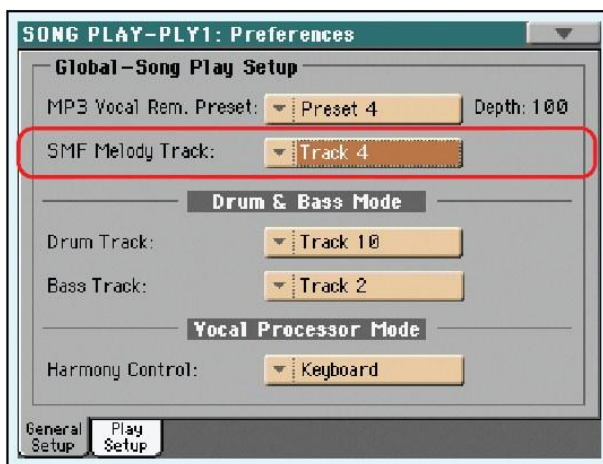


- 7 Experimentujte s různými druhy nastavení “MP3 Vocal Remover Preset”. Každé nastavení je optimalizované pro konkrétní druh hlasu. Najděte nejvhodnější pro daný konkrétní hlas.
- 8 Jste-li hotovi, stiskem ASSIGNABLE SWITCH 2 deaktivujete Vocal Remover a vrátí se původní hlas zpěváka.
- 9 Zastavte přehrávač.

## Odebrání melodické stopy ze standardního MIDI souboru

Pokud chcete zpívat pole songu ve formátu MIDI, zkuste odebrat melodickou linku ze songu.

- 1** Přiřaďte standardní MIDI soubor s melodickou stopou jednomu z přehrávačů.
- 2** Spusťte přehrávač s přiřazeným souborem songu.
- 3** Stiskem **ASSIGNABLE SWITCH 3** umlčíte melodickou stopu.  
Melodická stopa zmizí. Pokud to není správná stopa, pokračujte následujícím krokem a zvolte jinou stopu.
- 4** Podržíte-li **SHIFT** a stisknete **SONG PLAY**, vstoupíte na stránku “Preferences: General Setup”.

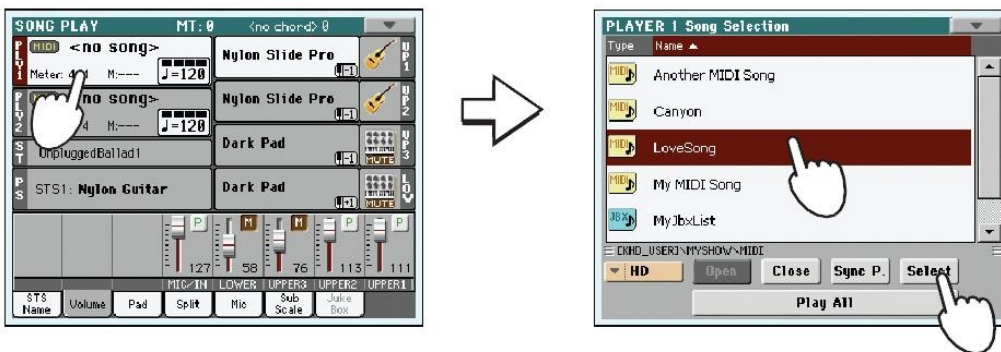


- 5** Zvolte jinou melodickou stopu.
- 6** Jste-li hotovi, můžete stiskem **ASSIGNABLE SWITCH 3** zrušit umlčení melodické stopy songu a ponechat původní MIDI nástroj opět hrát melodickou stopu.
- 7** Zastavte přehrávač.

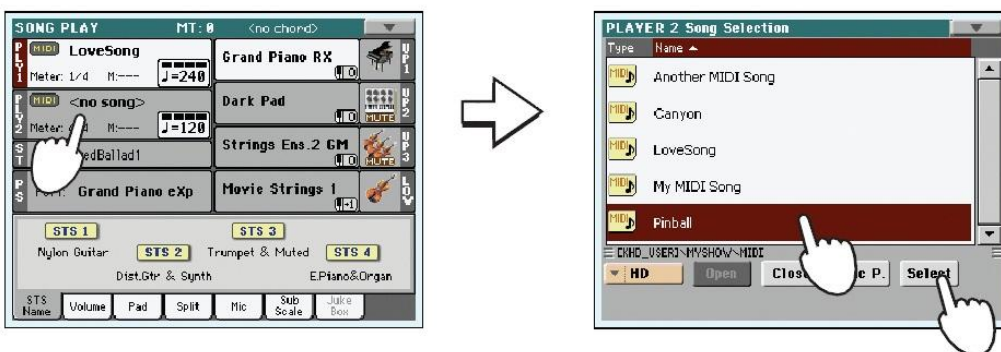
## Míchání dvou songů

Můžete zvolit dva songy současně a míchat je pomocí slideru X-FADER.

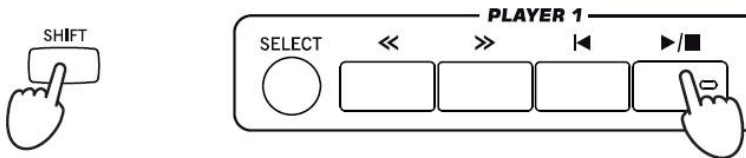
- 1 Stiskem oblasti Player 1 otevřete okno Song Select a zvolíte song pro přehrávání Player 1. Stiskem Select potvrďte akci.



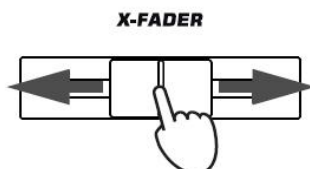
- 2 Jakmile přiřadíte song přehrávači 1, dotykem Player 2 jej aktivujete a dalším stiskem vstoupíte do okna Song Select. Zvolte song pro přiřazení přehrávači 2 a stiskem Select volbu potvrdíte.



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



- 4 Během přehrávání, sliderem X-Fader smícháte oba songy.



- 5 Při přehrávání můžete ovládat každý přehrávač zvlášť, jeho vlastním ovládáním.

- 6 Stiskem odpovídajícího tlačítka (PLAY/STOP) zastavíte příslušný přehrávač.

*Tip: Nemusíte spouštět oba přehrávače současně. Stačí spustit první song – pak spustit druhý, jakmile se první blíží ke konci. Tímto způsobem pak můžete sliderem X-FADER jemně prolhnout závěr jednoho songu a začátek následujícího.*



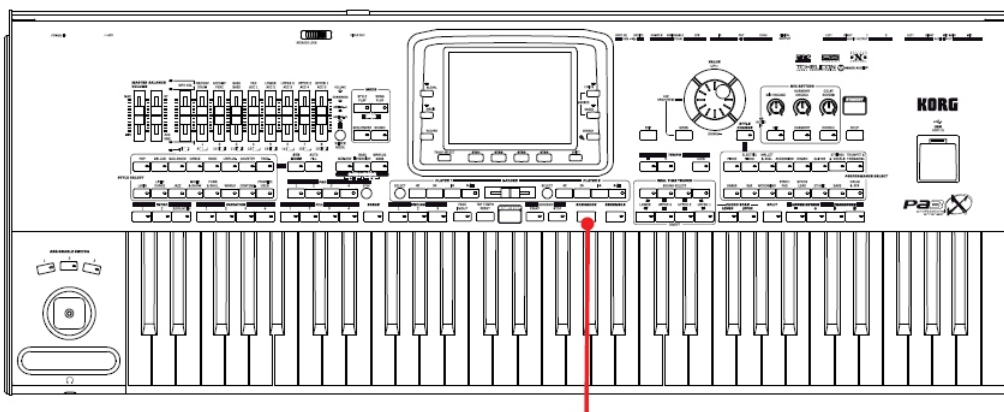
# SongBook

Jednou z nejvýznamnějších vlastností Pa3X je hudební databáze, která umožňuje organizovat styly a songy (ve formátech MID, KAR a MP3), kvůli snadnému nalezení. Každá položka této databáze může zahrnovat umělce, název, žánr, číslo, tóninu, tempo a rytmus (time signature) zadaného songu. Když zvolíte některou z položek, vyvolá se automaticky – jako v režimu Style Play nebo Song Play – odpovídající styl, standardní MIDI nebo MP3 soubor.

Kromě pomoci při organizování představení, SongBook umožňuje spolupráci čtyř padů a až čtyř STS pro každý standardní MIDI nebo MP3 soubor. Tak snadno vyvoláte kompletní nastavení Keyboard stop, efektů a Voice processoru, pro přehrávání standardního MIDI nebo MP3 souboru v reálném čase.

Můžete také navázat textový soubor na standardní MIDI soubor, MP3 soubor nebo styl a číst texty na displeji nebo na externím monitoru, dokonce, i když nejsou události Lyrics ve standardním MIDI nebo MP3 souboru uloženy, nebo pokud chcete hrát song živě, s využitím stylů.

Do SongBooku můžete přidat i vlastní položky, ale také editovat stávající. Korg již nabízí několik set jako standard. Kromě toho SongBook umožňuje vytvořit různé playlisty, pro různá představení.



SONGBOOK tlačítko

## Výběr požadovaného vstupu z hlavního seznamu

Rozsáhlá databáze je již v paměti nástroje a tu můžete dále upravit. Tuto databázi můžete různým způsobem procházet.

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

Styl, standardní MIDI nebo MP3 soubor(y),  
aktuálně přiřazený aranžéru nebo  
přehrávači(ům)

**SONGBOOK**

Hlavní seznam SongBooku

Značkou v boxu zapnete filtr náhledu.

Stiskem tlačítka upravíte filtr náhledu.

Přidá zvolenou položku do Playlistu (je-li aktivní – viz str. 84).

Stiskem tlačítka přehrajete aktuální položku.

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

- 2 Projděte položky.

Ikony ve sloupci Type pomohou identifikovat typ položky. Sloupec Genre je zobrazen standardně, ale můžete jej přepnout na sloupec Artist (viz níže "Zobrazení umělce nebo žánru").

- 3 Jakmile vidíte hledanou položku na displeji, zvolte ji tlačítkem Select na displeji.

Po zvolení položky bude vyvolán odpovídající styl, MID, KAR nebo MP3 soubor, v odpovídajícím pracovním režimu (Style Play nebo Song Play). Můžete také vyvolat až čtyři STS. Libovolný TXT soubor, související s položkou, můžete zobrazit na stránce Lyrics.

Zvolený styl, MID či KAR nebo MP3 soubor vidíte v horní části obrazovky.

## Zobrazení Artist nebo Genre (umělce/žánru)

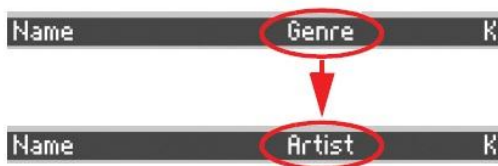
Z prostorových důvodů, na obrazovce vidíte buď sloupec Genre nebo Artist. Nelze zobrazit oba současně.

- 1 Stiskem ikony menu otevřete tuto nabídku.

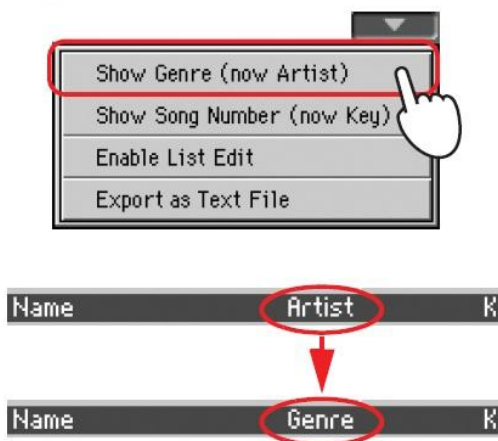


*Pozn.: Pole Artist a Key všech zadaných položek byly záměrně ponechána prázdná.*

- 2 Volbou Show Artist (nyní Genre) přepnete z Genre na Artist v náhledu List. Zobrazí se sloupec Artist.



- 3 Vstupte znovu do menu a vyberte položku Show Genre (nyní Artist). Zobrazí se opět sloupec Genre.



## Třídění položek

Pořadí položek na displeji můžete měnit.

- 1 Jako alternativu můžete změnit pořadí třídění dotykem jednoho ze štítků u jmen seznamu.



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



Stejným způsobem změníte pořadí třídění podle štítku Type, Name, Genre, Artist, Key, Number, Tempo nebo Meter.

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

## Vyhledání položek

Databáze SongBook může být reálně obrovská. Můžete samozřejmě vyhledat konkrétního umělce nebo název songu, pomocí filtrování.

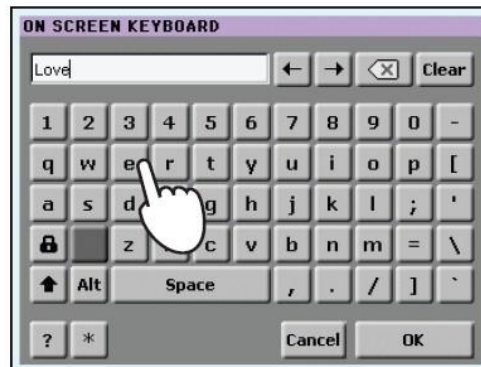
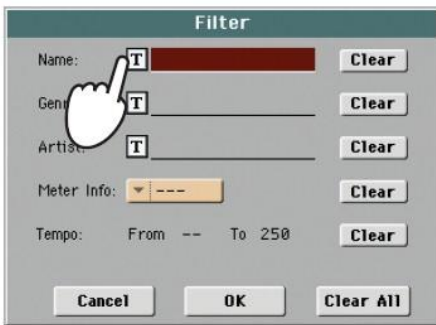
### 1 Stiskem tlačítka Filter na displeji otevřete dialog Filter.



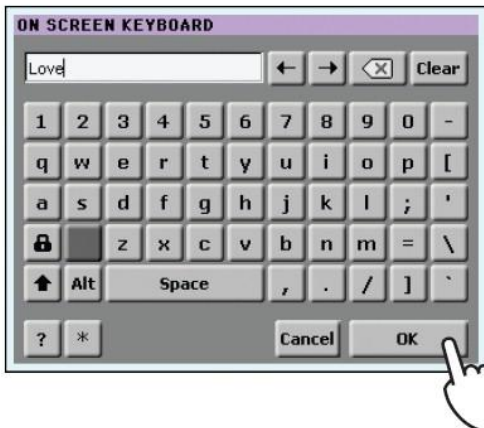
Dostupná kritéria vyhledávání. "Genre" a "Artist" jsou obě uznávaná, dokonce i když je zobrazeno v seznamu to opačné

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

Můžete tak např. vyhledat všechny songy, obsahující v názvu "love" (na libovolné pozici). K tomu zvolíte kritérium 'Name' a zadejte slovo 'love'. Velikost písmen není pro vyhledávání důležitá.



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



#### 4 Stiskem OK ukončíte dialog Filter a vrátíte se na stránku SongBook.

Jakmile je dialog Filter ukončen potvrzením OK, automaticky se objeví značky u Filtered a filtr je aktivní. V hlavním Playlistu nyní vidíte pouze položky, odpovídající zadanému kritériu.



#### 5 Pokud chcete vidět znovu celou databázi SongBook, stiskněte znovu box Filtered, takže značka zmizí.

## Přidání položek

Do databáze SongBook můžete přidat vlastní položky.

- 1 Přejděte do režimu Style Play nebo Song Play a podle typu položky ji přidejte do databáze SongBook.**
- 2 Zvolte styl, standardní MIDI nebo MP3 soubor, který chcete přidat do SongBooku.**  
Přiřaďte zvolený song přehrávači 1. (Pouze songy, přiřazené přehrávači 1 budou uloženy jako položka SongBook. Songy, přiřazené přehrávači 2 uloženy nebudou).
- 3 Editujte stopy klaviatury a stylu, podle potřeby volbou různých zvuků a efektů, nebo editací dalších parametrů.**  
Pamatujte, že změny u stop standardních MIDI souborů nelze uložit jako data SongBook. Pouze data ve standardním MIDI souboru takto budou vždy brána.
- 4 Je-li potřeba, zvolte jiný preset Voice procesoru.**  
Preset Voice procesoru bude uložen jako položka SongBook jen, bude-li uložen také STS. Proto nezapomeňte zadat značku u "Write" v oblasti "STS".
- 5 Pokud je položka připravena, stiskněte tlačítko SONGBOOK, pak na záložku Book Edit 1 a nahlédněte na stránku Book Edit 1 a zadejte zdroj jako položku SongBook.**
- 6 Stiskem tlačítka New Song na displeji přidáte novou položku do seznamu SongBook.**

Jméno položky

Jméno stylu, MID, KAR nebo MP3 souboru, uložené s položkou.

Song Selection číslo (ID číslo pro numerickou volbu)

Je-li označeno, aktuální nastavení stop stylů, nebo cesta k SMF, KAR či MP3 souboru se ukládá s položkou. Pokud ne, uloží se s položkou původní nastavení stylu. Tento parametr je povinný, když vytváříte novou položku stiskem tlačítka New Song.

Aktuálně zvolený zdroj. Pokud jste zvolili jiný style, MID, KAR nebo MP3 soubor, může se lišit od uloženého zdroje (vidíte v horní části stránky).

Je-li označen, můžete uložit aktuální stopy Keyboard a nastavení Voice procesoru do jednoho ze čtyř STS, dostupných pro každou položku, nebo uložit všechny aktuální STS stylu do položky SongBook.

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

Stiskem New Song vytvoříte novou položku.

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

- 7** Pokud jste na této stránce hotovi, stiskem záložky Book Edit 2 vstoupíte na stránku Book Edit 2 a můžete editovat podrobnosti položky v databázi SongBook.

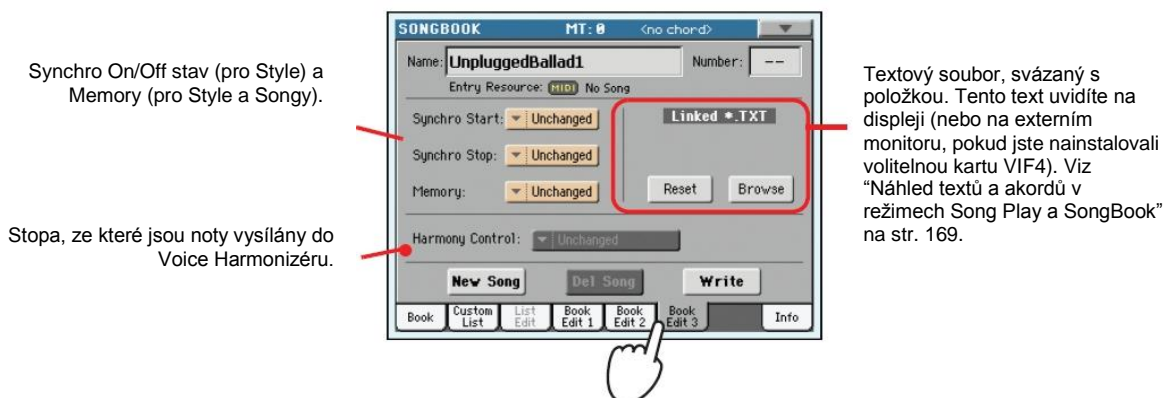


Parametry položky databáze

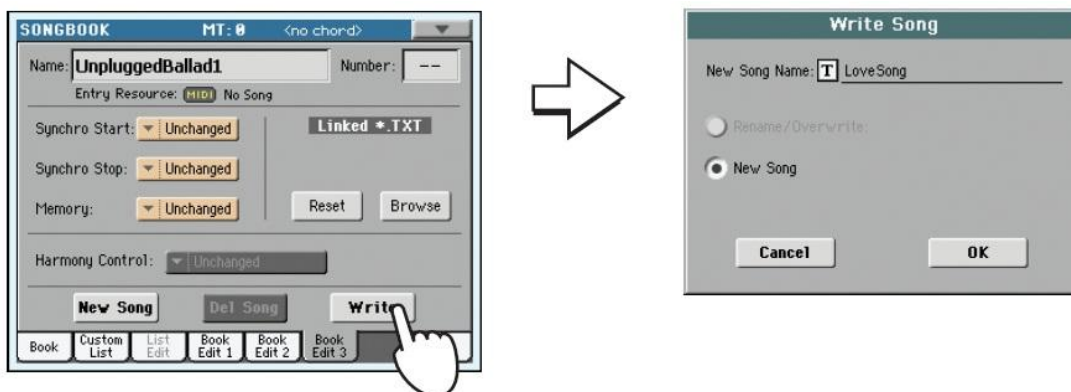
- 8** Stiskněte tlačítko (Text Edit) u pole, které chcete upravit. Nastavte všechny ostatní parametry.

Můžete uložit žánr a jméno umělce. Jestliže ukládáte jednotlivé STS, můžete je pojmenovat (což nelze, když ukládáte všechny STS najednou). Zvolte tempo, odpovídající tempu songu a vyberte rytmus a tóninu songu. Můžete také zadat hodnotu hlavní transpozice, která se pak automaticky zvolí, když zvolíte položku.

- 9** Pokud jste na této stránce hotovi, stiskem záložky vstoupíte na stránku Book Edit 3, kde můžete nastavit parametry Synchro a Memory, napojit textový soubor na položku a zvolit Harmony Control.



- 10** Po vyplnění všech požadovaných polí (co nejvíce), stiskem tlačítka Write na displeji otevřete dialog Write.



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

Jméno položky. Standardně stejné, jako související MIDI nebo MP3 soubor, příp. styl. Jméno může mít až 16 znaků.

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

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



## Vytvoření Playlistu (Custom List)

V SongBooku můžete vytvořit několik Playlistů, obsahujících různé položky, podle různých představení. Před spuštěním nového Playlistu ověřte, že jste do hlavní databáze SongBook přidali všechny potřebné položky (viz "Přidání položek" výše).

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



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



**2 Vyberte Playlist, který chcete upravit.**

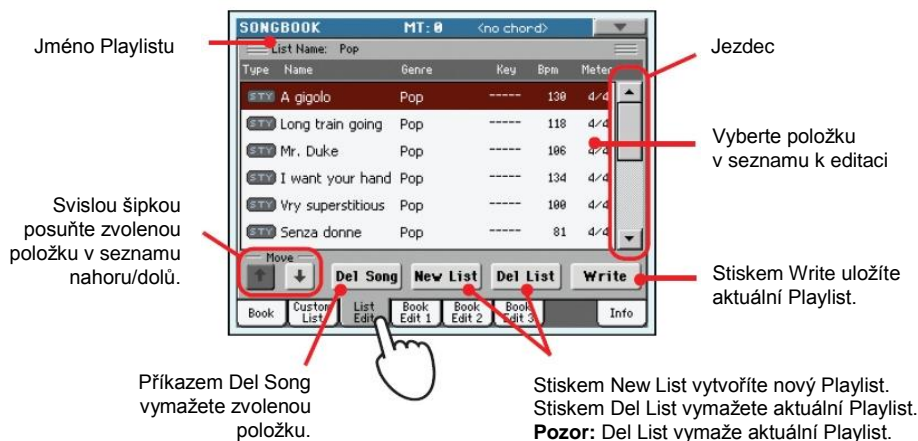
Chcete-li editovat stávající playlist, stiskem záložky Custom List vstoupíte na stránku Custom List a zde zvolte jeden z dostupných Playlistů. Chcete-li vytvořit nový, stiskem záložky List Edit vstoupíte na stránku List Edit a tlačítkem New List vytvoříte nový, prázdný Playlist.



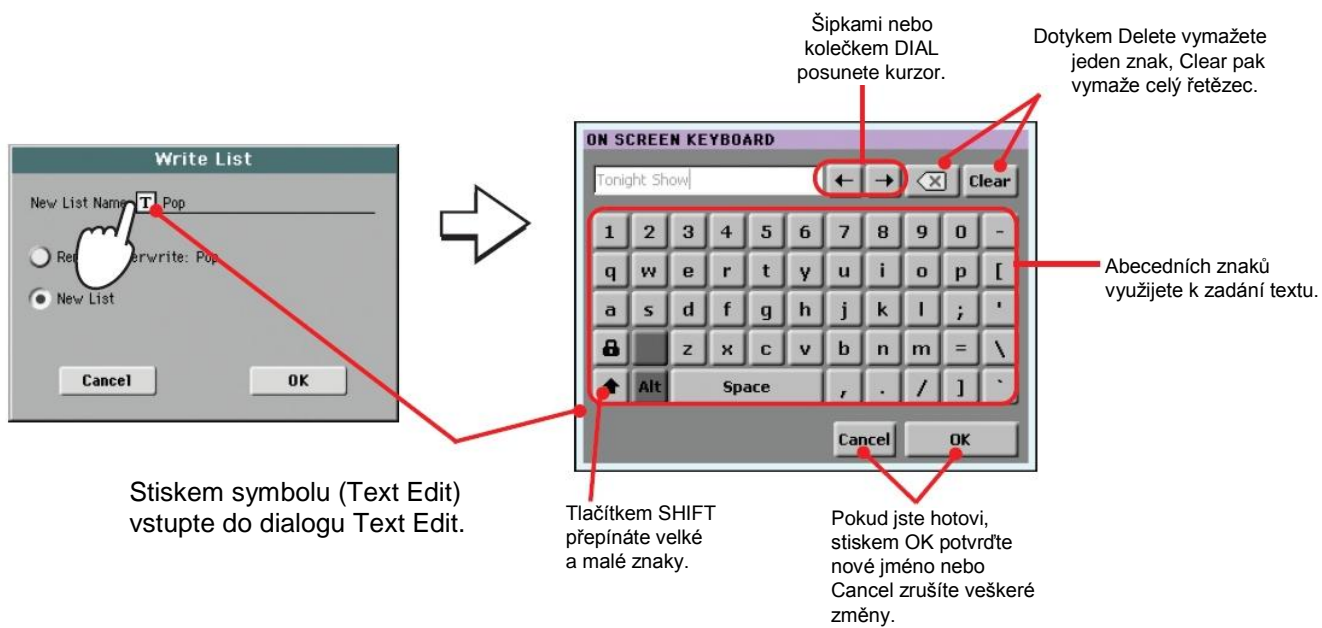
- 3** Stiskem záložky Book vstoupíte na stránku Book a vidíte celou databázi. Můžete různě třídit, vyhledávat a filtrovat (viz výše) a tak nalézt položky, které hledáte. Tlačítkem Add to List přidáte položku do seznamu, jakmile ji najdete a zvolíte.



- 4** Když končíte přidávání do Playlistu, stiskem záložky List Edit přejdete na stránku List Edit a pomocí příkazů upravíte seznam.



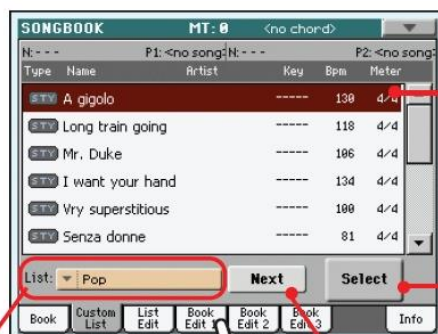
**5** Je-li Playlist připravený, stiskem tlačítka Write na displeji jej uložíte do paměti. Pojmenujte Playlist.



## Výběr a použití Playlistu

Po vytvoření jednoho či více Playlistů, můžete jeden z nich použít při představení.

- 1 Stiskem záložky Custom List vstoupíte na stránku Custom List.
- 2 V menu List vyberte jeden z dostupných Playlistů.



Vstupte do režimu Play. Vyberte jeden a stiskněte tlačítko Select na displeji.

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

V menu List vyberte jeden z dostupných Playlistů.

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

- 3 Vyberte jednu položku v seznamu (zvýrazní se tmavě červeně), potom stiskem tlačítka Select na displeji potvrďte volbu (zvolená položka je zelená). Stiskem tlačítka PLAY spustíte přehrávání zvoleného songu.

## Výběr STS v SongBook

Až čtyři STS lze navázat na položku SongBooku. Není důležité, zda jde o styl, standardní MIDI nebo MP3 soubor.

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



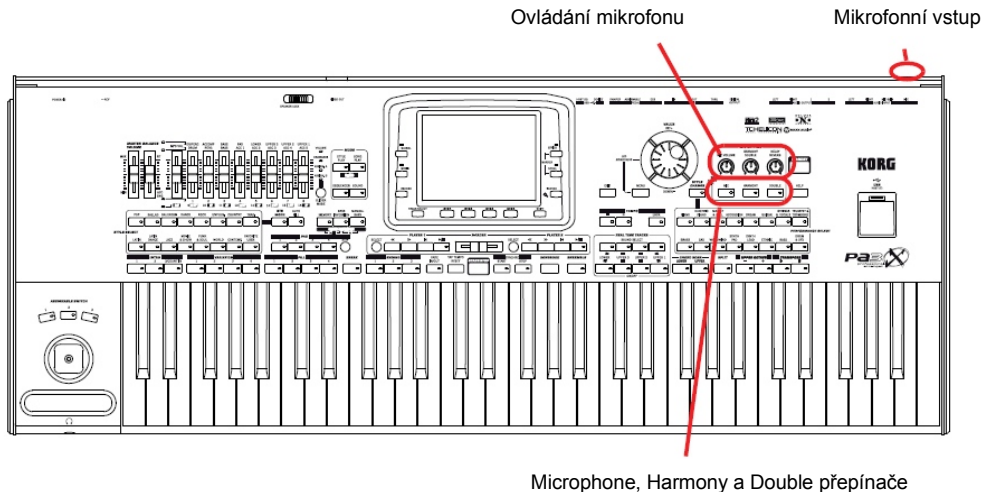
STS, napojené na aktuální položku.

- 2 Zvolte požadované STS stiskem odpovídajícího tlačítka STS na ovládacím panelu. Jako alternativu, stiskněte jméno na displeji.

STS je zvoleno. Klávesové stopy a nastavení Voice procesoru se mohou změnit.

# Zpívání s mikrofonem

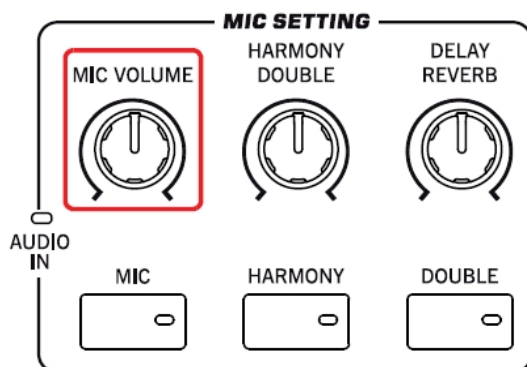
Pa3X je vybaven výkonným, digitálním voice procesorem, založeným na technologiích, vyvinutých v TC Helicon, včetně inovativních efektů a 4-part harmonizaci. Ačkoliv jde o mimořádně výkonný voice procesor, je extrémně snadno použitelný, automaticky upravuje své nastavení pro konkrétní hlas a způsob, jakým se při představení bude zpívat.



## Zapojení mikrofonu

Chcete-li zpívat s Pa3X, musíte nejprve zapojit vhodný mikrofon do vstupu MIC (jde přímo do Voice procesoru). Můžete použít dynamické i kondenzátorové mikrofony. Phantomové napájení kondenzátorových mikrofonů je rovněž k dispozici.

**1** Hlasitost mikrofonu stáhněte knobem MIC VOLUME na ovládacím panelu.

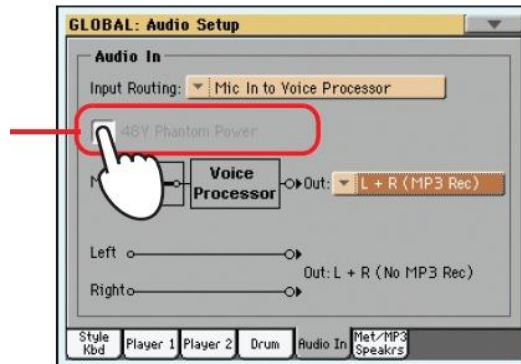


*Pozn.: Stažením hlasitosti mikrofonu zabráníte vzniku zpětné vazby. Ta je způsobena audio signálem, generovaným Pa3X, při návratu audio signálu z okruhu přes mikrofon.*

**2** Zapojte mikrofon.

- 3** V případě použití kondenzátorového mikrofону, zapojeného do XLR MIC vstupu, stisknete tlačítko GLOBAL, zvolíte sekci Audio Setup, pak vstupte na stránku Audio In, kde je nastavení mikrofону a možnost zapnout phantomové napájení.

Zadejte značku u Phantom power na vstupu XLR MIC a zapněte kondenzátorový mikrofón.

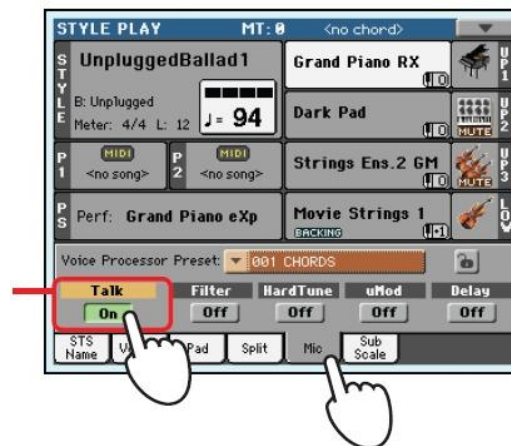


- 4** Stiskem tlačítka EXIT se vrátíte na hlavní stránku režimu Style Play nebo Song Play.

- 5** Na záložce Mic vidíte panel Mic, kde stiskem tlačítka Talk na displeji odstraníte všechny efekty mikrofónu.

Na panelu Mic vidíte také stav tlačítek a stav funkce Talk. Stiskem EXIT na hlavní stránce režimu Style Play nebo Song Play zvolíte záložku Mic.

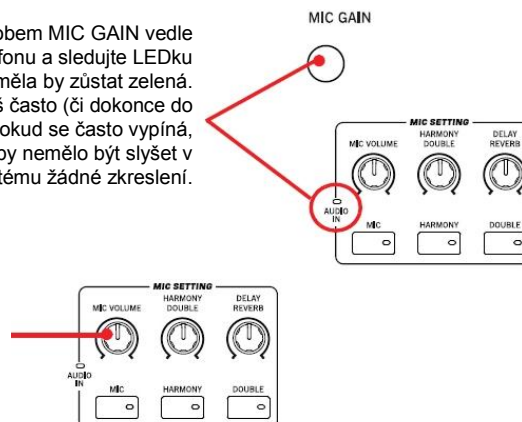
Panel mikrofónu. Chcete-li vyzkoušet úroveň mikrofónu, ověřte stisk tlačítka "Talk" (On).



- 6** Zpívejte do mikrofónu, nastavte gain a hlasitost, až budete se vším spokojeni.

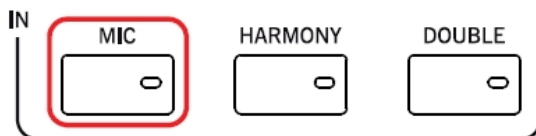
Vstupní úroveň nastavte knobem MIC GAIN vedle vstupu MIC. Zpívejte do mikrofónu a sledujte LEDku AUDIO IN na ovládacím panelu – měla by zůstat zelená. Pokud přechází do oranžové příliš často (či dokonce do červené), stáhněte vstupní gain; pokud se často vypíná, zvyšte vstupní gain. Během zpěvu by nemělo být slyšet v audio systému žádné zkreslení.

Jakmile nastavíte gain, postupně zvyšujte hlasitost mikrofónu sliderem MIC VOLUME.



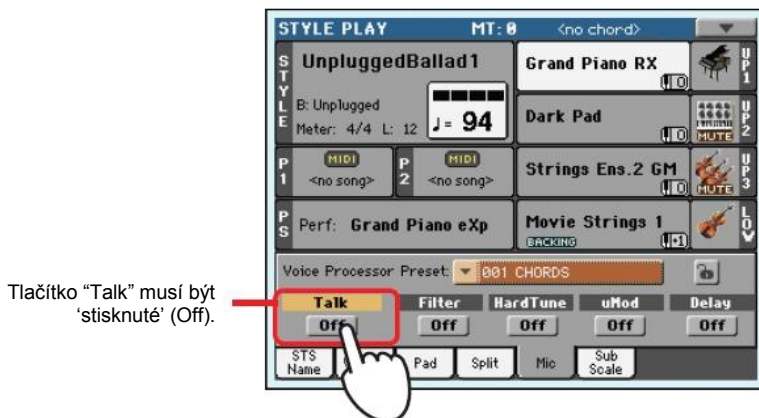
*Pozn.: Správné nastavení hlasitosti mikrofónu je, když zůstane LEDka AUDIO IN většinou zelená. Slider MIC VOLUME musíte nastavit tak, aby kompenzoval příliš silný či slabý signál na vstupu.*

7 Zkuste za/vypnout celou sekci MIC SETTING, tlačítkem MIC ON/OFF.



8 Pokud chcete, spusťte styl nebo song. Nastavte finální hlasitost mikrofonu speciálním knobem MIC VOLUME.

9 Tlačítkem Talk na panelu Mic znovu aktivujte všechny efekty.



10 Upravte ostatní nastavení, poměr hlasitostí Style/Song a mikrofonu sliderem BALANCE a knobem MIC VOLUME.

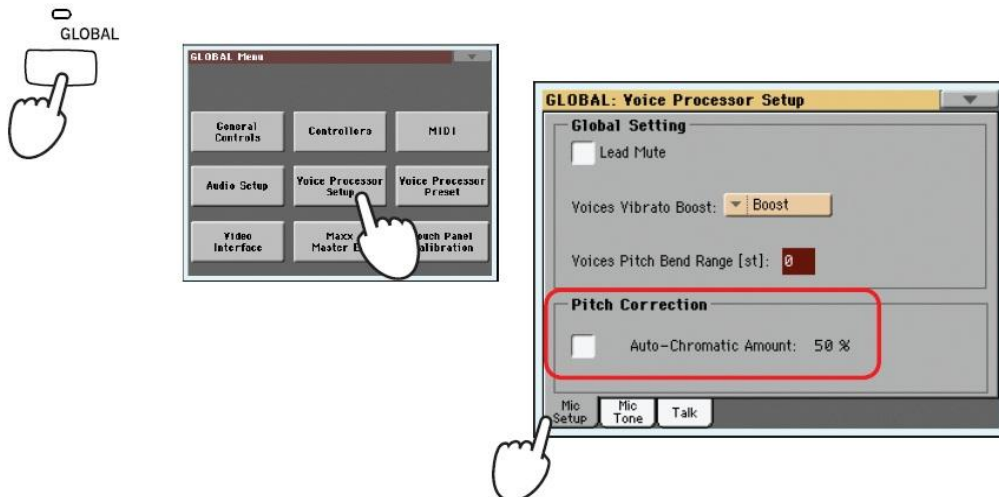
Nastavení slideru BALANCE a knobu MIC VOLUME se neukládá do paměti, takže zůstává konzistentní při výběru stylu, performancí, songů nebo nastavení Voice procesoru.

## Nastavení barvy hlasu

Mikrofonnímu signálu můžete přidat výškovou korekci, ekvalizaci, kompresi a gate, takže váš hlas bude perfektně vyladěný, zvukově příjemný a dynamicky vyrovnaný. V případě silnějšího signálu, de-esser odstraní sykavky. Ačkoliv tyto efekty nemohou nahradit dobrou přípravu zpěváka, přesto mohou pomoci s běžnými problémy při živém hraní.

1 Stiskněte tlačítko GLOBAL, dále tlačítko Voice Processor Setup na displeji a pak (pokud není zvolena) záložku Mic Setup.

Na displeji se objeví stránka Mic Setup:



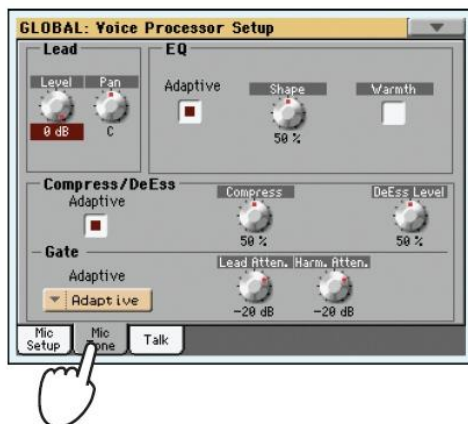
*Tip: Podržte tlačítko SHIFT a stiskněte MIC ON/OFF, tím vstoupíte na stránku Voice Processor Setup.*

## 2 Ověřte box “Auto-Chromatic Amount” a nastavte korekce během poslechu zpěvu.

Nejprve nastavte 50%, což ve většině případů vyhovuje. Nižší hodnota snižuje také efektivitu korekcí, vyšší je naopak zdůrazní příliš.

## 3 Stiskněte záložku Mic Tone.

Objeví se stránka Mic Tone.

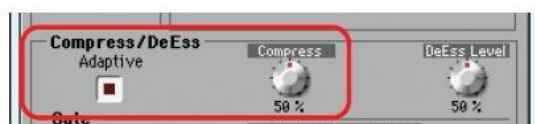


## 4 Ověřte značku v boxu “Adaptive” v sekci EQ a knobem Shape upravte jas hlasu, značkou u Warmth přidáte zvuku vřelost.



Nastavení Adaptive automaticky upravuje parametry EQ. Knob Shape přidá hlasu nadýchanost, “třpyt” a redukuje “zatlumení”, vzniklé blízkostí zpěváka u mikrofону s charakteristikou kardioidy. Knob Warmth dále redukuje zatlumení, ale přidá zvuku teplý tón.

## 5 Ověřte značku u “Adaptive” v sekci Compress/DeEss a knobem Compress nastavte hodnotu komprese během zpěvu a poslechu jeho dynamiky.



Nastavení Adaptive automaticky upravuje parametry kompresoru. V tomto režimu, kompresor sleduje váš zpěv v čase a příslušně upravuje interní parametry. Knobem Compress zvýšíte nebo snížíte kompresi.

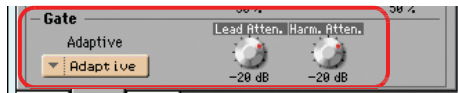
## 6 Chcete-li uchovat sykavky pod kontrolou, pohrajte si s knobem DeEss, který je upraví.

Přidáním vyšších frekvencí a kompresí hlasu navíc vzniká postranní efekt, a to je zdůraznění sykavek. Efekt DeEss sleduje úroveň “sykavkovost” a jakmile je detekuje, rychle a spolehlivě je redukuje.



Abyste snížili možnost zpětné vazby a šum prostředí (od ostatních muzikantů, z publika...) použijte knob Gate. Nezapomeňte zvolit “Adaptive” v sekci

Gate. Pomocí “Lead Atten.” a “Harm. Atten.” ovládáte nezávisle hodnotu gate u hlasu a u harmonických.



Gate analyzuje styl zpěvu a automaticky redukuje další šумы nebo zpětnou vazbu z reproduktorů.

**7 Stiskem tlačítka [EXIT] vrátíte na hlavní stránku.**

## Výběr presetu Voice procesoru

Některé efekty můžete přidat i k hlasu ty nastavíte rychle pomocí presetu Voice procesoru. Jde o nastavení efektů Voice procesoru, uložená v paměti. Obsah pamětí můžete rovněž upravit.

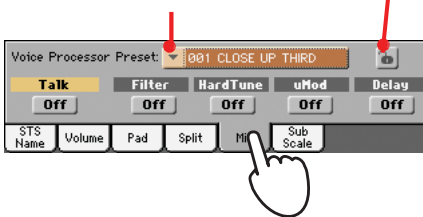
**1 Stiskem záložky Mic se objeví panel Mic a zde zvolíte jeden z dostupných presetů Voice procesoru.**

Presety Voice procesoru obsahují nastavení různých sekcí Voice procesoru. Výběrem presetu můžete změnit všechny parametry.

Preset Voice procesoru je přiřazen performanci nebo STS. Pokud zvolíte jinou performanci nebo STS, může se změnit i preset Voice procesoru (podle stavu uzamčení Mic panelu), takže se změní i typ zpracování, aplikovaného na hlas.

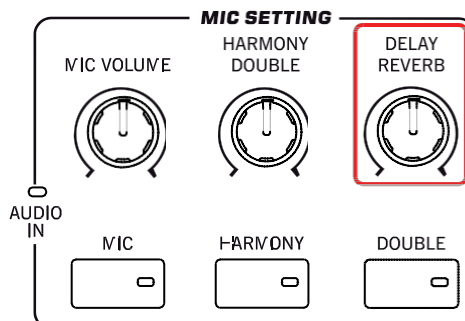
V menu zvolte preset Voice Processoru.

Uzamčení panelu Mic



**2 Zpívejte do mikrofону a poslechněte si efekty.**

**3 Nastavte úroveň efektů Reverb a Delay, knobem REVERB/DELAY v sekci MIC SETTING na ovládacím panelu.**



**4 Zvolte jiný preset a poslechněte si změnu efektů.**



- 5** Tlačítka “Filter”, “HardTune”, “uMod” a “Delay” za/vypnete různé efektové sekce a můžete si poslechnout výsledek.



Těmito tlačítka za/vypínáte efektové sekce.

## Aplikace harmonických na hlas

Můžete nechat Pa3X přidávat a automaticky generovat harmonizovat váš sólový hlas až čtyřmi doprovodnými hlasy. Každý Voice Processor Preset může mít jiný styl harmonizace (např. jiný počet hlasů, ebo způsob přijímání not z klaviatury, stylu či songu).

- 1** Zvolte Voice Processor Preset, který obsahuje požadovaný styl harmonizace.

Standardně,

- Preset #1 předpokládá hraní akordy a přijímá noty z klaviatury (detekovaná zóna závisí na sekci Chord Scan);
- Preset #2 předpokládá noty ze stopy standardního MIDI souboru. Tuto stopu zvolíte v režimu Song Play, stiskem tlačítka MENU, volbou položky Preferences, se zvolenou stránkou “General Setup” a volbou stopy parametrem “Harmony Control”. (Obvykle jsou harmonické obsaženy na stopě #5).
- Preset #3 je určen pro použití s MP3 songy. Tento preset zvolte, pokud hraje MP3 a Pa3X detekuje akordy analýzou souboru.

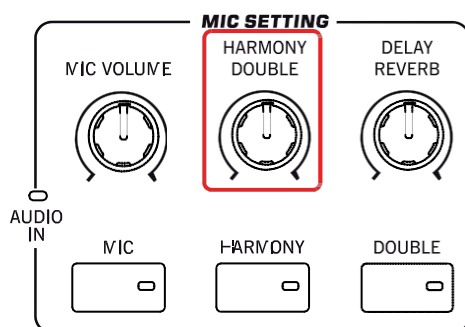
- 2** Stiskem HARMONY na ovládacím panelu se LEDka rozsvítí.

- 3** Zahrajte pár akordů a Voice Processor vytvoří nové hlasy, podle vašich not.

Na rozdíl od efektu doubling, harmonizace přidává akordové noty, nebo kontrapunkt ke zpívaným notám.

- 4** Zpívejte podle akordů a melodie, hrané na klaviaturu.

- 5** Nastavte úroveň harmonických hlasů, knobem HARMONY/DOUBLE v sekci MIC SETTING na ovládacím panelu.



- 6** Na panelu Mic zvolte různé Voice Processor Presety a vyzkoušejte si různé styly harmonizace.

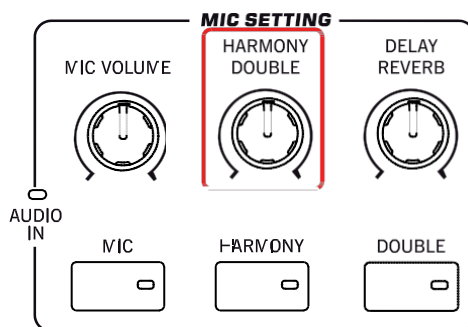
- 7** Jakmile hraje, zastavte styl.

- 8** Dalším stiskem HARMONY se LEDka vypne.

## Aplikace efektu Doubling na hlas

Můžete nechat Pa3X tvořit automaticky generované unisono hlasy podle sólového v mikrofonu. Každý Voice Processor Preset může obsahovat jiný styl Doubling (obvykle se mění počet doubling hlasů a jejich poloha ve stereo poli).

- 1 Stiskem **DOUBLE** na ovládacím panelu se LEDka rozsvítí.
- 2 Zpívejte do mikrofonu a poslechněte si, jak se přidávají hlasy v unisonu k melodické lince.  
Doubling nehraje akordy: pouze přidává další hlasy (unisono) na stejné notě, jak zpíváte.
- 3 Nastavte úroveň unisono hlasů, knobem **HARMONY/DOUBLE** v sekci **MIC SETTING** na ovládacím panelu.



- 4 Dalším stiskem **DOUBLE** se LEDka vypne.

## Sólo hlas (Talk)

Občas při živém hraní potřebujete oslovit své posluchače. Funkcí Talk zeslabíte hudbu a váš hlas tak bude jasnější a čistější.

- 1 Na hlavní stránce režimu **Style Play** nebo **Song Play**, na záložce **Mic** vidíte nastavení **Voice processoru**.
- 2 Během hraní funkci **TalkBack** zapnete stiskem tlačítka **Talk**.



- 3 Zpívejte nebo mluvíte do mikrofону.  
Slyšíte, že hudba v pozadí je ztlumená, kdežto váš hlas je *hlasitý a výrazný*.
- 4 Chcete-li funkci **TalkBack** opět vypnout, stiskněte tlačítko **Talk** znovu.  
Hudba v pozadí se automaticky vrátí na původní hlasitost.

## Uzamčení nastavení Voice processoru

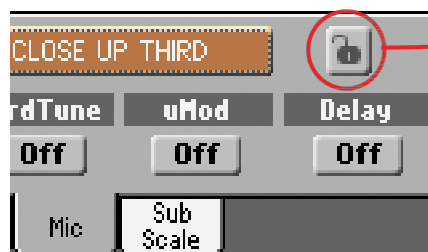
Pokud se vám nastavení Voice Processor Presetu zamlouvá, můžete je "uzamknout", aby nemohlo dojít k jeho změně s každou novou volbou performance, stylu nebo STS, ve kterých je uloženo jiné nastavení.

- 1 Pokud vidíte **Mic panel** na displeji, stiskem ikony zámku jej uzamknete.



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

- 2 Chcete-li zámek odemknout, stiskněte ikonu zámku znovu.

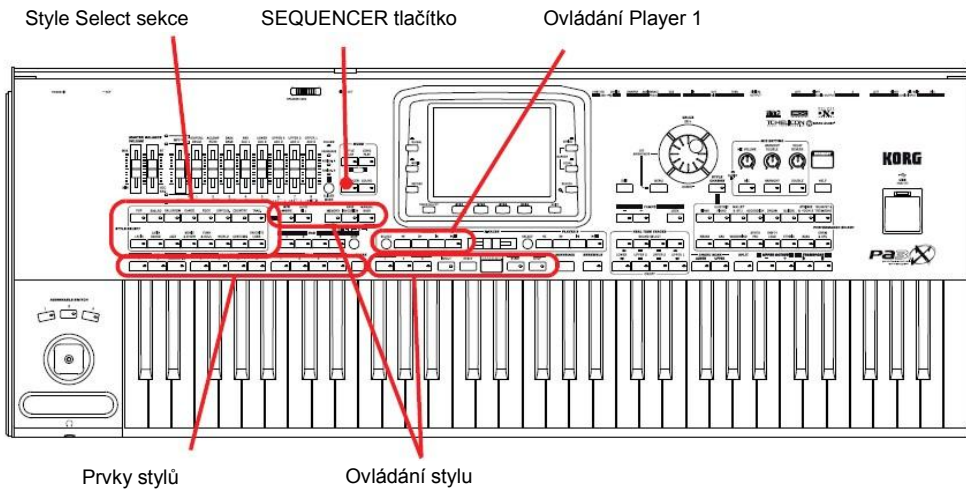


Odemčeno. Nastavení Voice Procesoru se výběrem jiné performance či STS změní.

Stav uzamčení lze uložit do Global Setup (viz "Dialog Write Global Global Setup" na str. 219).

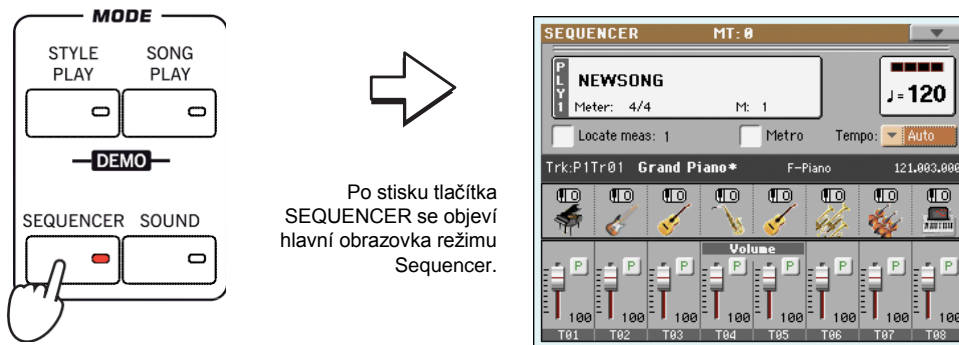
# Nahrávání nového songu (Standard MIDI File)

Je několik způsobů, jak vytvořit song v Pa3X. Nejjednodušší a nejrychlejší je použít styly a nahrát vaši hru na klávesy v reálném čase, zatímco aranžér dodává doprovodné stopy.

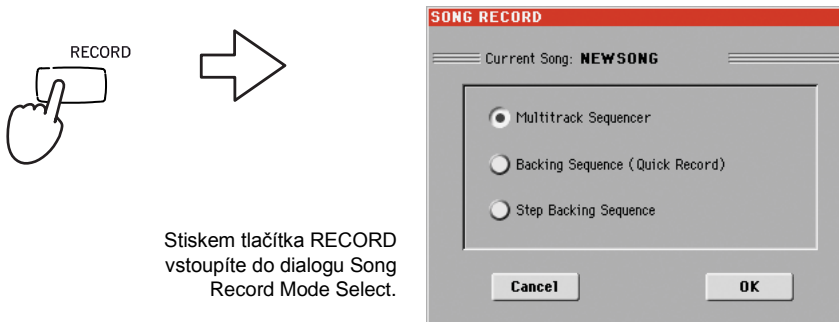


## Režim Backing Sequence (Quick Record)

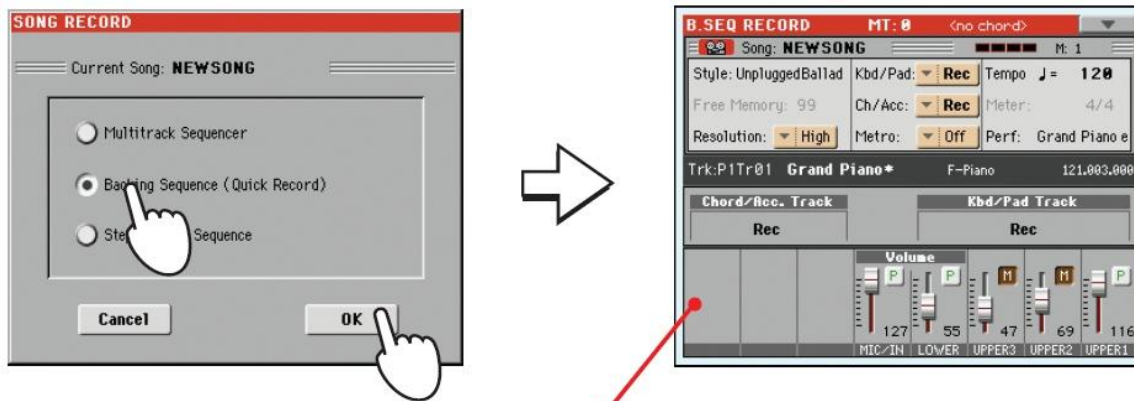
1 Stiskem tlačítka SEQUENCER přepnete do režimu Sequencer.



2 Stiskem tlačítka RECORD vstoupíte do dialogu Song Record Mode Select.



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



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

## Příprava nahrávání

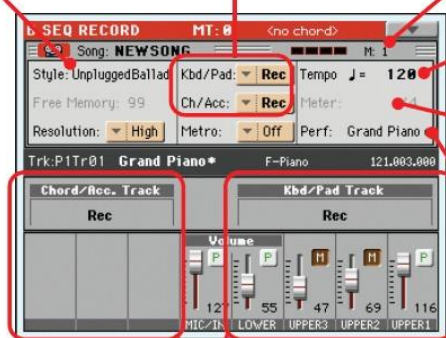
Po vstupu do režimu Backing Sequence Record, je již zvolen nejčastěji používaný styl a všechny stopy jsou připraveny pro nahrávání. Můžete tedy jednoduše začít nahrávat to, co hrajete v reálném čase podle stylu. Je zde ovšem několik možností, jak můžete nastavení upravit.

- Chcete-li, nastavte konkrétní parametr na displeji.

Stiskem parametru Style (nebo jedním z tlačítek STYLE) otevřete okno Style Select a vyberte jiný styl (viz str. 55).

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

Čítač taktů. Záporná čísla (-2, -1) značí odpočítání, po kterém se spustí nahrávání.



Tempo stylu Lze změnit dle potřeby.

Rytmus stylu (time signature). Ten nelze změnit.

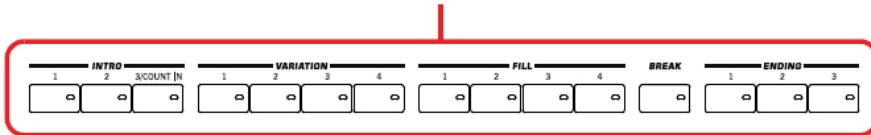
Stiskem parametru Perf/STS otevřete okno Performance Select a můžete zvolit jinou performanci (jako na str. 51). Jako alternativu použijte tlačítka PERFORMANCE nebo STS.

Skupiny stop. V režimu Quick Record není přístup ke každé stopě songu. Kvůli zjednodušení jsou zde jen 'master' stopy: **Kbd/Pad** (Keyboard/Pads) a **Ch/Acc** (Chord/Accompaniment). Sliderem ASSIGNABLE SLIDERS nastavte hlasitost stop Keyboard.

## Nahrávání

### 1 Vyberte prvek stylu, který chcete použít před zahájením hraní.

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



### 2 Nahrávání spustíte stiskem tlačítka START/STOP.



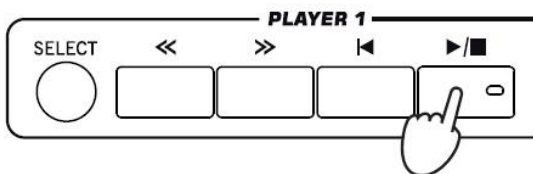
*Pozn.: Jestliže nechcete spustit song se stylem, můžete spustit nahrávání stiskem tlačítka PLAY/STOP v sekci PLAYER 1 a styl spustit později. Styl se spustí na začátku dalšího taktu.*

### 3 Hrajte stejně, jako když hrajete naživo se styly.

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

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

### 4 Když dokončíte nahrávání songu, stiskem tlačítka (PLAY/STOP) v sekci PLAYER 1 nahrávání ukončíte a vrátíte se na hlavní stránku režimu Sequencer.



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

### 5 Na hlavní stránce režimu Sequencer stiskněte tlačítko (PLAY/ STOP) v sekci PLAYER 1 a poslechněte si nahraný song.

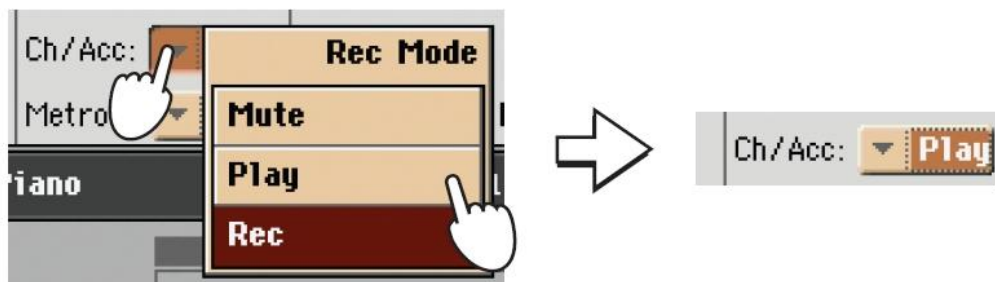
Backing Sequence Song byl převeden na běžný song (standardní MIDI soubor ve formátu "MID"). Pokud chcete, můžete jej uložit a načíst v režimu Song Play, nebo v jiném externím sekvenceru.

### 6 Chcete-li editovat song, stiskem MENU vstoupíte do režimu Edit (viz pokyny od str. 186).

## Nahrávání ve vrstvách (Overdubbing)

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

- 1 Stiskem tlačítka **RECORD** vstoupíte znovu do režimu **Record**. Pokud se objeví dialogový box **Song Record Mode Select**, vyberte opět **Backing Sequence (Quick Record)**.
- 2 Jestliže nahráváte celou “skupinu” stop, nastavte stopu, kterou chcete uchovat, do režimu **Play**.



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

## Uložení songu na disk

Po nahrávce songu, která se povedla, bývá vhodné ji uložit na disk a zabránit tak jejímu ztracení, když vypnete nástroj (nebo přejdete do Standby).

- 1 Na hlavní stránce režimu **Sequencer** se stiskem ikony objeví menu.



## 2 Příkazem Save song se otevře okno Save Song.



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



## 3 Vyberte zařízení a složku, kam chcete song uložit.

Pokud zvolíte (zvýrazníte) existující song, bude přepsán. Pokud nezvolíte song, vytvoří se nový song v cílovém zařízení. Chcete-li zrušit výběr songu, stiskněte cokoliv jiného v seznamu songů, nebo zvolte jinou paměť.



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

Tlačítkem Save uložíte song do aktuální složky.

V menu Device vyberte některé z dostupných paměťových zařízení.

Tlačítka Open a Close projedte složky.

EXIT



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

## 4 Stiskem Save na displeji otevřete dialog Save Song.

Stiskem ikony Text Edit upravíte jméno songu.



## 5 Stiskem OK na displeji song uložíte nebo stiskem Cancel operaci zrušíte.



# Nahrávání nového songu (MP3)

Pa3X umožňuje snadno nahrát vaši hru do souboru MP3. Pamatujte na následující:

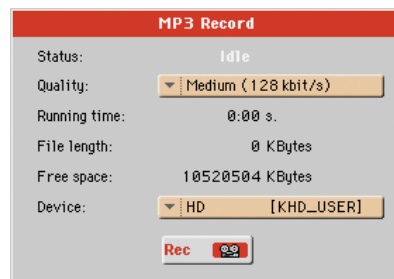
- Vše, co hrajete na klávesy, včetně stylů i standardních MIDI souborů v přehrávačích bude nahráno.
- Jakýkoliv audio signál na Audio In se nahrává (mikrofonní signál, je-li “Mic In to Voice Processor” zvoleno, nebo levý/pravý linkový vstup s aktivní volbou “L+R to MP3 (no Mic)”. Viz “Audio Setup: Audio In” na str. 214). Harmonické hlasy, generované Voice procesorem budou nahrány také.
- Není možné načítat MP3 soubory během nahrávání songu MP3 ani nahrávat MP3 song během přehrávání MP3 souboru.

*Pozn.: Nelze vstoupit do režimu MP3 Record, pokud jste v režimu Sequencer nebo Media.*

Výsledný MP3 soubor pak můžete používat v Pa3X přehrávačích, jako jiné MP3 soubory.

## 1 Chcete-li nahrávat, podržte SHIFT a stiskněte tlačítko RECORD.

Objeví se dialog MP3 Record.



Pokud se nenahrává, je aktuální režim Idle.

## 2 Vyberte kvalitu MP3 audio záznamu, položkou “Quality” v menu.

Čím vyšší je kvalita zvuku, tím větší je MP3 soubor, který se vygeneruje.

*Pozn.: MP3 soubory, nahrané na nízké frekvenci nebudou znít příliš dobře. Je to problém kterému u MP3 souborů nelze zabránit.*

## 3 Parametrem “Device” určíte místo, kam dočasně uložíte nahraný MP3 soubor.

Nejedná se o finální cíl souboru, ale po nahrávání si můžete zvolit jiné místo. Každopádně zajistěte, aby bylo pro dočasný soubor dostatečné místo, a to parametrem “Free space”.

Standardní zařízení je pro nahrávání zvoleno automaticky; v menu Device však můžete zvolit jiné. Můžete nahrávat do interní paměti, nebo do zařízení, zapojeného přes USB porty.

## 4 Jakmile jste hotovi, stiskem tlačítka “Rec” na displeji spustíte nahrávání.

Tlačítko “Rec” se změní na “Stop” a dalším stiskem se nahrávání zastaví. Také “Idle” se změní na “Recording”.



**5 Začněte hrát a zpívat v doprovodu songu.**

Nahrát můžete vše, co hrajete na Pa3X; navíc můžete nahrát i své vokály. Jinými slovy, můžete nahrát celé své představení. Nelze však nahrávat jiné MP3 soubory.

**6 Chcete-li, můžete stiskem tlačítka EXIT ukončit tento dialog a vstoupit na stránky Style Play a Song Play.**

**7 Chcete-li vstoupit znovu do dialogu, když potřebujete znát délku či konec nahrávky, stiskněte opět SHIFT+REC.**

Pokud běží nahrávání a vystoupíte z dialogu MP3 Record, bude na displeji blikat červená ikona rekordéru.

Během nahrávání tento dialog využijete ke sledování doby nahrávání, délky souboru a zbývajcího prostoru na disku. Maximální doba nahrávání závisí na volném místě u zvoleného paměťového zařízení.



**8 Stiskem "Stop" zastavíte nahrávání.**

Stiskem "Stop" se nahrávání zastaví a objeví se následující dialog:



**9 Tlačítkem (Text Edit) můžete soubor MP3 pojmenovat.**

**10 Stiskem "Browse" zvolíte zařízení a složku, kam chcete soubor uložit.**

**11 Stiskem tlačítka "Save" soubor uložíte.**

Po uložení si můžete MP3 soubor v režimu Song Play poslechnout, jako jiné songy. MP3 soubor můžete také přesunout přes USB do počítače a tam jej dále editovat.

# Referenční část

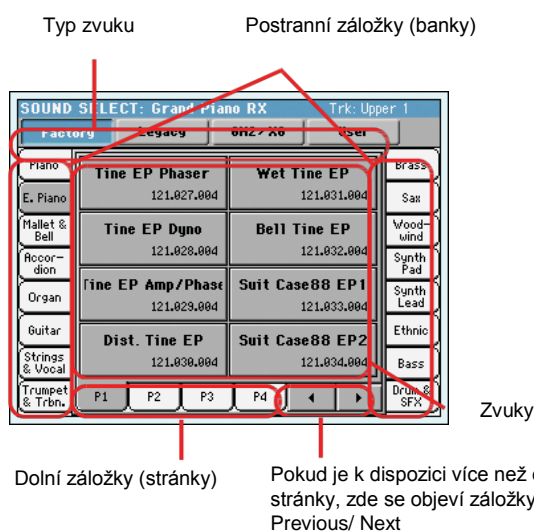
## Výběr prvků

Následující okna jsou zobrazena v různých pracovních režimech, kdykoliv se pokusíte vybrat zvuk, performanci, styl nebo song.

### Okno Sound Select

Dotykem oblasti Sound, kdykoliv se objeví na displeji, nebo jednoho z tlačítek SOUND SELECT v sekci REAL TIME TRACKS na ovládacím panelu, vstoupíte do okna Sound Select.

Stiskem EXIT z této stránky odejdete a vrátíte se na předchozí stránku bez výběru zvuku.



#### Zvukové sady

Zvolené sady zvuků. **Factory Sounds** jsou zvuky, dodávané standardně. **Legacy Sounds** jsou zvuky, kompatibilní se staršími modely řady Pa. **GM2/XG DK** jsou bicí sady, mapované podle standardů General MIDI 2 či XG. **User Sounds** jsou uživatelské či editované zvuky.

#### Postranní záložky (banky)

Na těchto záložkách zvolte banku zvuků.

#### Dolní záložky (stránky)

Na těchto záložkách zvolíte jednu z dostupných stránek zvolené banky.

#### Předchozí/Následující záložka

Dolní záložky můžete rolovat doprava/doleva, pokud jsou dostupné další záložky, které již nejsou na displeji vidět.

#### Zvuky

Stiskem jedné z těchto záložek na displeji zvolíte zvuk. Pokud není zapnutý parametr "Display Hold" (viz str. 206), okno se automaticky zavře hned po výběru zvuku.

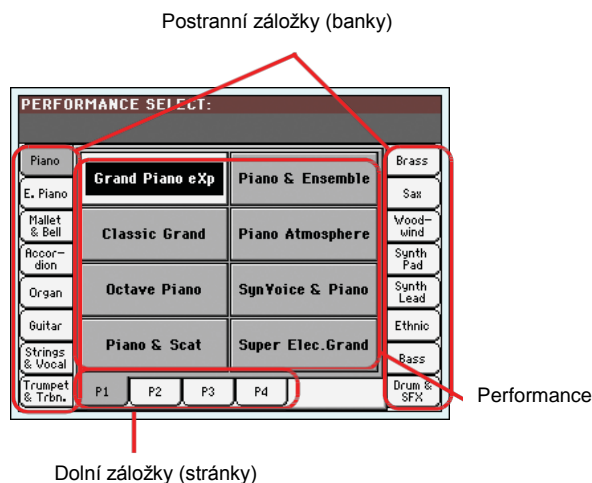
#### Program Change

Číslo Program Change. Zobrazí se jen, je-li aktivní parametr "Show", v režimu Global. (Viz str. 205).

### Okno Performance Select

Dotykem oblasti Performance, kdykoliv se objeví na displeji, nebo jednoho z tlačítek PERFORMANCE SELECT na ovládacím panelu, vstoupíte do okna Performance Select. Tlačítka PERFORMANCE SELECT vstoupíte přímo do zvolené banky.

Stiskem EXIT odejdete z této stránky a vrátíte se na předchozí stránku bez výběru Performance.



**Pozn.:** Podle stavu parametru "Auto Select" (viz str. 206), může být ihned zvolena Performance, stiskem jednoho z tlačítek PERFORMANCE SELECT. Bude zvolena poslední zvolená Performance této banky.

#### Postranní záložky (banky)

Na těchto záložkách zvolte banku performancí. Každá záložka odpovídá jednomu z tlačítek PERFORMANCE SELECT na ovládacím panelu.

#### Dolní záložky (stránky)

Na těchto záložkách zvolíte jednu z dostupných stránek zvolené banky.

Stisknete-li znovu stejné tlačítko PERFORMANCE SELECT na ovládacím panelu, vstoupíte na další stránku stejné banky. Nemusíte se pak dotýkat odpovídajících záložek na displeji, chcete-li zvolit jinou stránku.

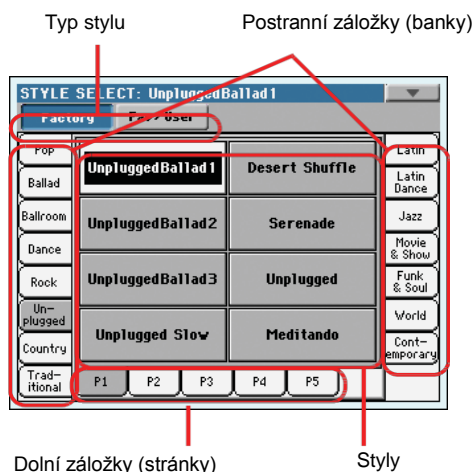
#### Performance

Stiskem jedné z těchto záložek na displeji zvolíte performanci. Pokud není zapnutý parametr "Display Hold" (viz str. 206), okno se automaticky zavře hned po výběru performance.

## Okno Style Select

Dotykem oblasti Style, kdykoliv se objeví na displeji, nebo jednoho z tlačítek STYLE SELECT na ovládacím panelu, vstoupíte do okna Style Select. Tlačítka STYLE SELECT vstoupíte přímo do zvolené banky.

Stiskem EXIT odejdete z této stránky a vrátíte se na předchozí stránku bez výběru stylu.



**Pozn.:** Podle stavu parametru "Auto Select" (viz str. 206) a "Style" může být ihned zvolen styl, stiskem jednoho z tlačítek STYLE SELECT. Bude zvolen naposledy zvolený styl této banky.

### Sady stylů

Zvolené sady stylů. **Factory Styles** jsou styly, dodávané standardně. **Fav/User** značí **Favorite Styles** (paměti pro uživatelské styly s upravitelnými jmény) a **User Styles** (paměti pro uživatelské styly s pevně danými jmény).

### Postranní záložky (banky)

Na těchto záložkách zvolte banku stylů. Každá záložka z výroby odpovídá jednomu z tlačítek STYLE SELECT na ovládacím panelu. Záložky Favorite můžete přejmenovat (viz "Přejmenování bank Favorite" na str. 140).

### Dolní záložky (stránky)

Na těchto záložkách zvolíte jednu z dostupných stránek zvolené banky.

Stisknete-li znovu stejné tlačítko STYLE SELECT na ovládacím panelu, vstoupíte na další stránku stejné banky. Nemusíte se pak dotýkat odpovídajících záložek na displeji, chcete-li zvolit jinou stránku.

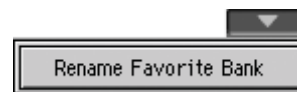
### Styly

Stiskem jednoho z těchto tlačítek na displeji zvolíte styl. Pokud není zapnutý parametr "Display Hold" (viz str. 206), okno se automaticky zavře hned po výběru stylu.

Po výběru stylu v okně, když další styl hraje, začne jméno nového stylu blikat, což značí, že je připravený ke spuštění přehrávání na začátku dalšího taktu.

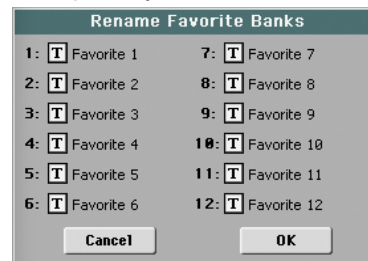
## Menu stránky Style Select

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



### Rename Favorite Bank

Tímto příkazem otevřete menu a pojmenujete banky Favorite Style dle potřeby.



Zvolené jméno může být na dva řádky, použijete-li jako oddělovač paragraf (¶). Např. chcete-li zvolit jméno "World Music" na dva řádky, zadejte "World¶Music".

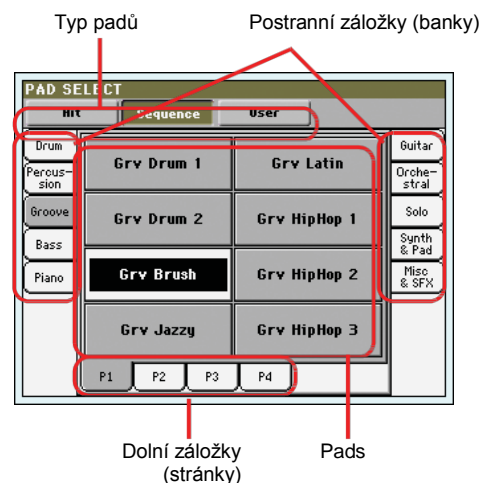
Podobně se Pa3X pokusí automaticky nastavit jméno na dva řádky dvě slova, oddělená dvěma mezerami.

Dbejte, abyste nezadali slova, delší než postranní záložky okna Style Select.

## Okno Pad Select

Stiskem oblasti Pad na displeji otevřete okno Pad Select.

Stiskem EXIT odejdete z této stránky a vrátíte se na předchozí stránku bez výběru padu.



## Sady padů

Zvolená sada padů. **Hit** je jedna nota, předprogramovaných padů z výroby. **Sequence** jsou pady, předprogramované z výroby. **User** mohou být pady buď s jednou notou nebo sekvencí a můžete je nahrát jako User nebo upravit.

## Postranní záložky (banky)

Na těchto záložkách zvolte banku padů.

## Dolní záložky (stránky)

Na těchto záložkách zvolíte jednu z dostupných stránek zvolené banky.

## Pad

Stiskem jednoho z těchto tlačítek na obrazovce zvolíte Pad. Pokud není zapnutý parametr "Display Hold" (viz str. 206), okno se automaticky zavře hned po výběru stylu.

## STS Select

Jedním ze čtyř tlačítek STS na ovládacím panelu zvolíte jedno ze čtyř STS, souvisejících s aktuálním stylem nebo zvolenou položkou SongBook.

Stiskem jména záložky STS na hlavní stránce režimu Style Play nebo Song Play se objeví jména dostupných STS.

- V režimu Style Play a Song Play:



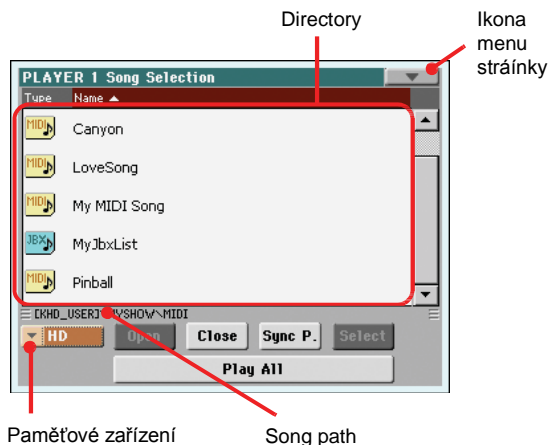
- V režimu Lyrics:



## Okno Song Select

Tato stránka se objeví, když se dotknete některé z oblastí Song na obrazovce, nebo jednoho z tlačítek SELECT v některé sekci PLAYER na ovládacím panelu.

Stiskem EXIT odejdete z této stránky a vrátíte se na stránku Song Play bez výběru songu.

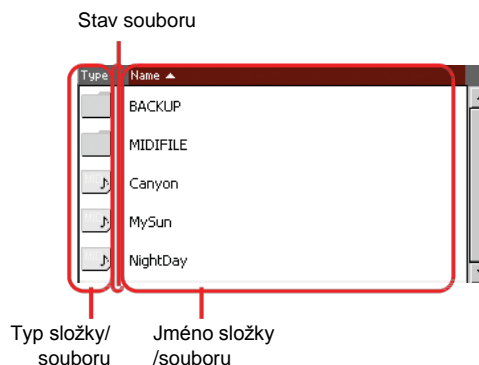


Pokud jste na této stránce, zvolte standardní MIDI soubor, Karaoke nebo MP3 soubor pro zvolený přehrávač. Soubor Jukebox lze zvolit jen pro přehrávač 1.

**Pozn.:** Každý z přehrávačů má svůj nezávislý pracovní adresář.

## Directory

Výpis obsahu zvoleného zařízení.








Pomocí jezdce rolujete obsah položek.


Jako alternativu můžete použít kolečko VALUE. Podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze šipek přejdete na předchozí nebo další alfanumerickou sekci.

Dotykem některého štítku nad výpisem změníte pořadí uvedených položek. Dalším dotykem se změní směr třídění - rostoucí/klesající.

Výpis obsahuje několik různých typů souborů či složek.

Typ ikony	Typ souboru/složky
	Standardní MIDI soubor (.MID)
	Karaoke soubor (KAR)
	MPEG Layer 3 (MP3)
	Jukebox soubor (JBX)
	Složka

Soubor nebo složka mohou být v následujícím stavu. (Viz "Protect" a "Unprotect" na str. 238, kde jsou informace o změně stavu souboru).

Stavová ikona	Stav souboru/složky
	Chráněno
—	Nechráněno

### Ikona menu stránky

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Viz "Menu stránky Song Select" na str. 107, kde je více informací.

### Paměťové zařízení

V tomto menu vyberte některé z dostupných paměťových zařízení.


Zařízení	Type
HD	Interní harddisk (76-klávesová verze, 61-klávesová verze s instalovanou sadou HDIK-2) nebo SSD flash-paměť (61-klávesová verze)
USB-F	Zařízení, připojené do USB Host portu vpředu
USB-R	Zařízení, připojené do USB Host portu vzadu

Aktuální jméno (štítek) zařízení se někdy objeví v hranatých závorkách ([ ]).

### Song path

Tento řádek uvádí aktuální cestu k zařízení:

### Open

Otevře zvolenou složku (položku, jejíž ikona vypadá takto: ).

### Close

Ukončí aktuální složku a vrátí se na vyšší ("rodičovskou") úroveň.

### Sync P. (Synchronized Path)

Stiskem tohoto tlačítka se objeví Song, přiřazený zvolenému přehrávači. Užitečné pro rychlé navrácení, když procházíte obsažné adresáře a "skáčete" do různých složek.

### Select

Zvolí zvýrazněnou položku na obrazovce. Pokud již hraje song, zastaví jej a připraví k přehrání další song. Budete vráceni na hlavní obrazovku.

### Play All

Stisknete-li tlačítko, všechny standardní MIDI soubory a MP3 soubory v aktuálním adresáři budou přidány do nového Jukebox listu, který je automaticky vytvořen pro přehrávač 1. Pořadí, v jakém se bude přehrávat, závisí na aktuální metodě třídění, tedy na tom, jak jsou soubory zobrazeny na obrazovce.

Jukebox list využijete k výpisu daného typu (např. spuštění přehrávání pomocí SEQ1 PLAY/STOP, skok na další song v seznamu stiskem SHIFT + >>, editaci na stránce Jukebox...).

**Pozn.:** Jukebox list může obsahovat až 127 songů. Jestliže složka obsahuje více položek, přehráno bude pouze prvních 127.

**Tip:** Pokud nechcete přijít o aktuální výpis vypnutím nástroje, jděte na stránku Jukebox a uložte ji na disk jako ".JBX" soubor.

### Výběr songu podle čísla ID

Každý song ve složce zařízení (až 9999) má přiřazeno své číslo ID. Pokud je aktivní volba "Show Song Number" v menu stránky Song Select (viz níže), vidíte toto číslo před jménem songu v okně Song Select. Toto číslo využijete k výběru songu, jeho přímým zadáním, při vyhledávání songu na harddisku s midi soubory.

**0007: CANYON.MID**

Pokud jste v okně Song Select, stiskem tlačítka SELECT otevřete klávesnici a zadáním odpovídajícího čísla songu jej zvolíte.

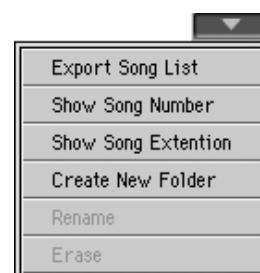
Jestliže jste na jiné stránce režimu Song Play, tuto klávesnici otevřete dvojím stiskem tlačítka SELECT.

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

**Pozor:** Ačkoliv adresář může obsahovat i více než 9999 souborů, nelze zvolit songy mimo rozsah 0001-9999, ani pomocí numerické klávesnice.

### Menu stránky Song Select

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv na displeji zavřete menu bez volby příkazu.

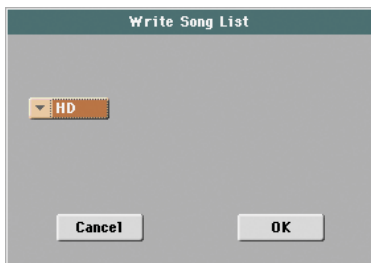


### Export Song List

Tímto příkazem uložíte aktuální seznam jako textový soubor do interní storage paměti, nebo do zařízení, zapojeného do jednoho z

HOST USB portů. Tak můžete seznam songů vytisknout, chcete-li mít přehled, jaká čísla mají jednotlivé songy.

1. Pokud jste v okně Song Select, vybere složku, jejíž výpis songů chcete uložit do textového souboru.
2. Zvolte příkaz Export Song List v menu stránky.
3. Objeví se dialog s dotazem na výběr interní paměti, nebo jednoho z HOST USB portů.



4. Vyberte z nabídky a stiskem OK potvrďte volbu.

**Pozn.:** Jméno textového souboru zahrnuje pouze typy `*.mid`, `*.kar`, `.mp3` a `*.jbx`. Složky a jiné typy souborů se nezobrazí.

Po uložení bude mít textový soubor jméno podle zvolené složky. Např. složka, pojmenovaná "Dummy" vygeneruje soubor "Dummy.txt". Pokud je soubor stejného jména, jaké již v cílovém místě existuje, přepíše se bez dotazu na potvrzení. Soubor, obsahující výpis platných souborů v kořenovém adresáři disku vygeneruje soubor "Root.txt".

Výpis zahrnuje postupné číslování jednotlivých songů, jména souborů a celkový počet souborů ve výpisu.

Pro správné zobrazení a tisk výpisu v počítači, použijte pevně danou velikost (neproporcionálních) znaků v textovém editoru.

## Show Song Number

Touto volbou zajistíte výpis včetně čísel ID songů u jména.


## Show Song Extension

Touto volbou zajistíte výpis souborů včetně typu (`*.mid`, `*.kar`, `*.jbx`, `*.mp3`), za jménem songu.

## Create New Folder

Tento příkaz umožňuje vytvořit novou běžnou složku v kořenovém adresáři zařízení, nebo v jiné běžné složce. Složku ".SET" nelze vytvořit tímto příkazem, protože tento typ složek je rezervován pro operace Save (a můžete ji vytvořit tlačítkem New SET na stránce Save).




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

## Rename

Dostupný jen, je-li položka zvolena ve výpisu souborů.

Touto funkcí přejmenujete stávající běžný soubor nebo složku. Nelze měnit 3-znakový typ souborů a ".SET" složek, jelikož jsou nezbytné k identifikaci typu souboru nebo složky.



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

## Erase

Tímto příkazem vymažete zvolený soubor či složku.



# Vyhledání souborů a zvukových zdrojů

U Pa3X stiskem tlačítka SEARCH vyhledáte soubory nebo hudební zdroje.

## Jak používat funkci Search

Podle stránky, na které jste, můžete vyhledávat různé typy dat. Např. v režimu Media můžete vyhledávat pouze soubory, kdežto v režimu Style Play a Song Play můžete vyhledávat i různé jiné typy dat (styley, songy, texty...).

Je také několik stránek, kde funkci Search nelze použít, protože neobsahují odpovídající data (např. stránky režimu Global). Popíšeme si obecně postup.

1. Stiskem tlačítka SEARCH otevřete okno Search.



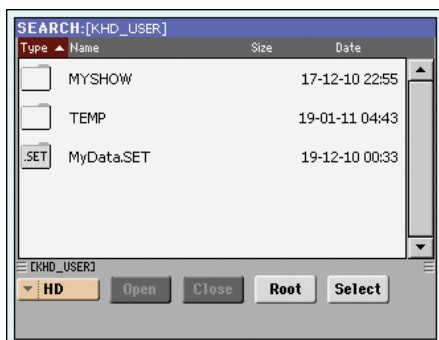
2. Je-li potřeba, stiskem "Type" vyjede menu a zde zvolíte typ položky, kterou hledáte.



Při hledání souborů, songů nebo textů, se aktivuje tlačítko "Browse", což umožňuje vyhledat soubory na disku.



3. V případě, že chcete vyhledávat soubor na disku, stiskem "Browse" otevřete okno Media.



• V menu "Device" zvolte zařízení, obsahující soubor, který hledáte.

• Tlačítka Open a Close projděte složky.

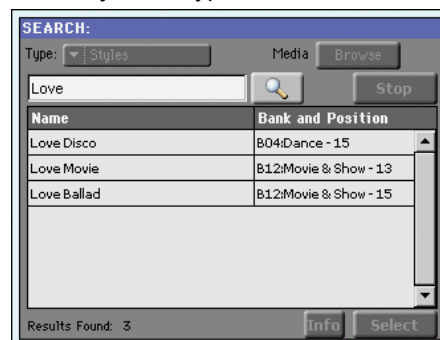
• Pokud se při hledání ve složkách ztratíte, stiskem tlačítka "Root" se vrátíte do kořenového adresáře aktuálního disku.

• Když vidíte adresář, obsahující soubor, který hledáte, stiskem tlačítka "Select" jej zvolte a zavře se okno Media. Jméno zvoleného adresáře se zobrazí v titulku okna Search.

4. Zadejte jméno souboru, který chcete vyhledat. Není rozdíl mezi velkými a malými znaky ("LOVE" je totéž jako "Love" nebo "love").



5. Když ukončíte zadání jména, stiskněte tlačítko "Search". Objeví se výpis souborů.



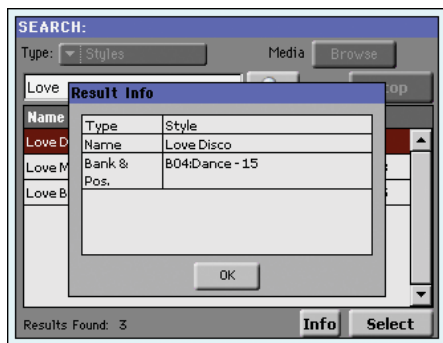
Po stisku tlačítka "Search", se jeho jméno změní na "Stop". Je-li potřeba, stiskem tlačítka zastavíte vyhledávání. Jméno tlačítka se vrátí na "Search". Nalezený soubor zůstane na displeji, dokud nespustíte nové hledání.

Doba, potřebná k vyhledávání závisí na velikosti disku a počtu souborů.

**Pozn.:** Můžete spustit vždy jen jedno hledání. Vyčkejte, až aktuální vyhledávání skončí, nebo je stiskem tlačítka Stop či Select na displeji ukončete a teprve spustíte další.

**Tip:** Stiskem tlačítka Cancel na displeji nebo tlačítka EXIT na ovládacím panelu zavřete toto okno a můžete provádět jinou operaci. Vyhledávání pak probíhá na pozadí.

6. Stiskem nalezené položky ji zvolíte a pak stiskem tlačítka "Info" zobrazíte informace o ní.



Kliknutím na OK zavřete dialog.

7. Pokud se chcete vrátit na hlavní stránku Search, zadejte vyhledávací řetězec znovu a stiskněte ikonu



*Jinak,*

8. Jestliže jste našli, co jste hledali, stiskněte jméno a zvolte příkaz "Select".  
9. Okno Search můžete ukončit kdykoliv, stiskem tlačítka EXIT nebo SEARCH.

## Poznámky o vyhledávání

### Wildcards

Můžete také vyhledávat podle celého slova nebo jeho části. Např. když zadáte "love", Pa3X najde "Love" i "LoveSong", ale i jiná slova, obsahující řetězec "love".

Můžete použít i žolíkové znaky "?" (nahrazující libovolný jiný znak) a "\*" (nahrazuje sekvenci znaků) a vyhledat přesně zadaný řetězec. Např. "\*love" najde "MyLove", ale ne "LoveSong". "?love" najde "00love" ale ne "MyLove".

Dále, pokud hledáte slova, která lze spelovat různě, můžete využít žolík "?" a najdete všechny výskyty; "gr?y" najde "gray" i "grey".

## Pracovní režim Style Play

Režim Style Play je ten, který je aktuální po spuštění přístroje. V tomto režimu můžete hrát na klaviaturu různými styly (např. s automatickým doprovodem), přičemž hraje jedna ze čtyř stop (Upper 1-3 a Lower). Můžete zvolit různé zvuky a efekty, volbou performance a STS. Jiný Voice Processor Preset zvolíte podle Performance nebo STS. Rovněž lze využít SongBook k automatickému výběru stylu a požadovaného hudebního žánru.

Režim Style Play lze také využít v režimu Easy (viz str. 33).

## Počáteční nastavení

Jelikož je automaticky zvolena Performance 1 v bance 1 (Performance 1-1) při zapnutí nástroje, můžete do ní uložit nastavení, které chcete mít při zapnutí nástroj k dispozici.

Nastavte zvuky, efekty, Voice Processor preset a další nastavení, která chcete mít automaticky zvolena při zapnutí nástroje. Pak zvolte příkaz Write Global-Song Setup z menu stránky. Jakmile se objeví okno Write Performance, uložte nastavení do Performance 1 banky 1. (Viz "Okno Write Performance" na str. 138).

**Pozn.:** Pokud byste rádi některé nastavení rádi uchovali, i když zvolíte jinou performanci, STS či styl, aktivujte příslušné "zámky", které zabrání provedení změn u zvolených parametrů (viz "General Controls: Lock" na str. 203). Stav těchto zámků lze uložit do Global Setup (viz "Dialog Write Global Global Setup" na str. 219).

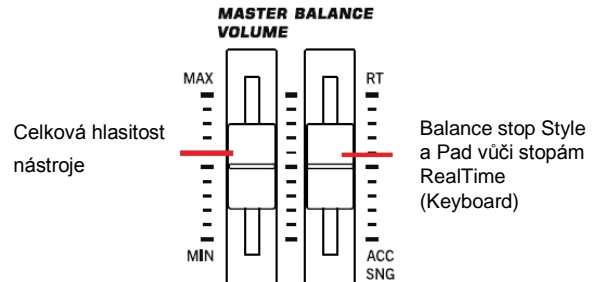
## Provázání stylů, performancí a STS

Styly, variace, performance a STS jsou provázány různými způsoby.

- Pokud svítí souvisle nebo bliká LEDka STS MODE, výběrem stylu také změníte stopy Keyboard (STS 1 je zvolena automaticky). Nastavení performance se přepíše.
- Pokud LEDka STS MODE bliká, výběrem variace také zvolíte odpovídající STS.
- Jestliže svítí LEDka STYLE CHANGE, výběrem performance rovněž zvolíte styl (zapamatovaný s performancí).
- Nastavení aktuální stopy lze uložit buď do performance, STS, nebo setupu stylu, podle zvoleného příkazu v menu stránky.

## Master Volume a Balance

MASTER VOLUME slider ovládá celkovou hlasitost nástroje, kdežto BALANCE slider využijete při vyvážení hlasitosti stop Style Accompaniment a Pad vůči stopám Keyboard.



**Pozn.:** BALANCE slider funguje alternativně jako ovládání hlasitosti. Viz "Balance Slider" na str. 205.

## Factory, User a Favorite styly

Jsou tři hlavní typy umístění stylů.

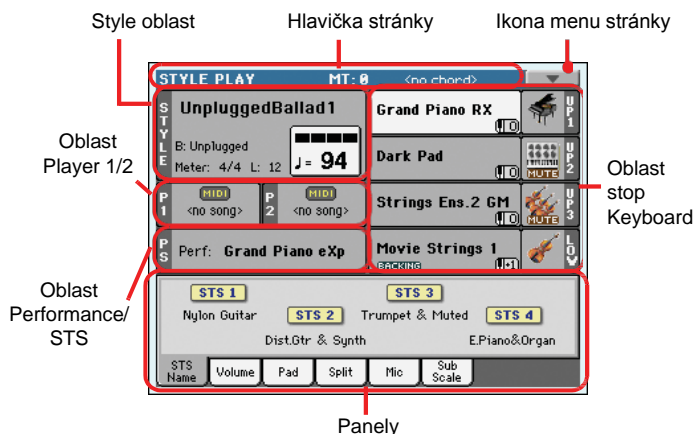
- Factory Style banky (od "Pop" po "Contemporary", tedy BANK01.STY až BANK15.STY) jsou připravené styly, které obvykle nelze editovat (pokud to přímo nechcete, po vypnutí ochrany, viz "Ochrana stylů a padů z výroby" na str. 236).
- Favorite Style banky (standardně "Favorite 1" až "Favorite 10", tedy od FAVORITE01.STY po FAVORITE12.STY) jsou podobné User stylům, ale můžete přejmenovat záložky v okně Style Select a vytvořit prostor pro uživatelské banky, nebo pro další hudební žánry, které nejsou zahrnuty v dodaných bankách. Viz "Banky Favorite" na str. 140, kde je více informací o tom, jak je využít.
- User Style banky (od "User 1" po "User 3", tedy od USER01.STY po USER03.STY) jsou styly, načtené z externího zařízení, které jste si sami vytvořili či editovali (User). Tyto banky jsou brány jako "pracovní" – tedy místo, kde provádíte správu stylů a bank před uložením ve finální podobě. Viz kapitolu "Style Record Mode" v manuálu Advanced Edit, ke jsou informace o tom, jak editovat či vytvářet styly.

## Hlavní stránka (Normální náhled)

Tuto stránku vidíte po zapnutí nástroje.

Chcete-li vstoupit na tuto stránku v jiném pracovním režimu, stisknete tlačítko STYLE PLAY.

Chcete-li se vrátit na tuto stránku z některé editační stránky Style Play, stisknete tlačítko EXIT.



Jednotlivé stopy vidíte podrobně, po stisku záložky Volume. Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte náhled Normal (stopy Keyboard, seskupené stopy Style, stopy Padů) a Style (jednotlivé stopy Style). (Viz "Náhled stránky Style Tracks" a "Volume panel" od str. 114).

### Hlavička stránky

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



#### Jméno pracovního režimu

Jméno aktuálního pracovního režimu.

#### Master transpose

▶PERF ▶STYLESet

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

**Pozn.:** Transpozice se může změnit automaticky, při zvolení jiné Performance nebo stylu. Můžete ji také změnit automaticky načtením standardního MIDI souboru, vygenerovaného v nástroji řady Korg Pa.

Aby nedošlo k transpozici, je funkce Master Transpose standardně "uzamčena". Chcete-li ji deaktivovat uzamčení, přepněte stav parametru Master Transpose Lock (viz "General Controls: Lock" na str. 203), pak запиšte Global do paměti (viz "Write Global Global Setup dialog" na str. 219).

### Detekovaný akord

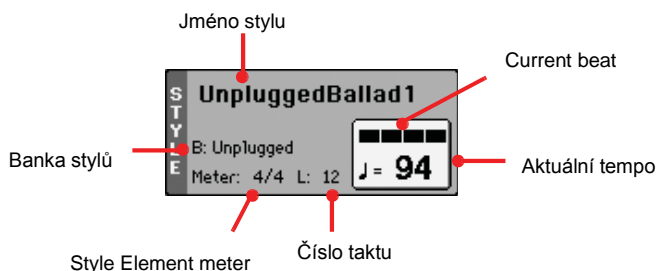
Zobrazí detekovaný akord, když jej zahrajete kdekoli na klaviatuře. Pokud nevidíte žádnou značku akordu, nebyl zvolen žádný režim detekce tlačítka CHORD SCAN (viz str. 17).

### Ikona menu stránky

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Viz "Menu stránky" na str. 137, kde je více informací.

### Oblast stylů

Zde jsou zobrazena jména stylů, kromě tempa a parametru rytmu.



#### Jméno stylu

▶PERF

Aktuálně zvolený styl. Stiskem pole Style name otevřete okno Style Select. Alternativně můžete použít sekci STYLE SELECT na ovládacím panelu.

#### Banka stylů

▶PERF

Banka, kam zvolený zvuk patří.

#### Style Element meter

Rytmus (time signature) aktuálního prvku stylu.

#### Číslo taktu

Pokud hraje styl, objeví se 'M' a číslo aktuálního taktu, znějícího prvku stylu. Pokud stojí, objeví se 'L' a zobrazuje délku (celkový počet taktů) aktuálního prvku stylu.

#### Current beat

Číslo doby taktu, který aktuálně zní.

#### Current Tempo

▶PERF ▶STYLESet

Tempo metronomu (od 30 do 250). Tlačítky TEMPO je změníte.

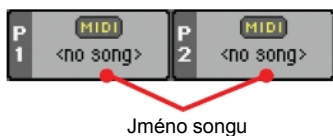
Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a kolečkem DIAL změňte tempo. Můžete také stisknout pole Tempo a přetažením prstu je změnit, nebo použít kontrolerů VALUE.

Chcete-li vyvolat Tempo, uložené v aktuálním stylu, stisknete TEMPO – a + současně.

**Pozn.:** Tempo lze změnit, i když hraje prvek stylu. Každý prvek stylu může obsahovat data Tempo Change.

## Oblast Player 1/2

Zde můžete přiřadit songy oběma přehrávačům.



### Jméno songu

Jména songů, přiřazených přehrávači 1 (P1) a 2 (P2). Můžete zvolit songy během přehrávání stylů, takže jsou připraveny pro přepnutí v režimu Song Play.

Ikona udává typ zvoleného songu.

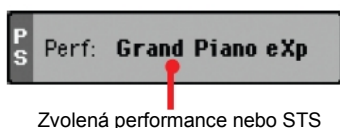
**MIDI** Standardní MIDI soubor je zpravidla SMF (typ souboru: \*.MID nebo \*.KAR).

**MP3** MPEG Layer-3 formát, nebo MP3 (typ souboru: \*.MP3). Komprimovaný zvukový soubor, který lze vygenerovat v počítači, nebo v Pa3X samotném.

**JBX** Lze přiřadit pouze přehrávači 1. Jukebox soubor (typ: \*.JBX) obsahuje výpis songů. Lze jej přiřadit přehrávači 1, ale jeho jméno se v této oblasti nezobrazuje. Objeví se ikona JBX, spolu se jménem aktuálně zvoleného songu v Jukeboxu.

## Oblast Performance/ STS

Zde vidíte jméno poslední zvolené performance či STS.



### Zvolená performance nebo STS

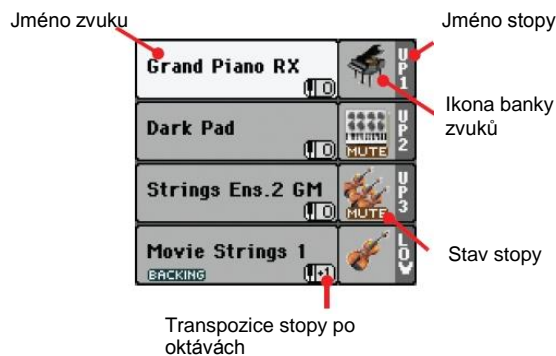
Naposled zvolená Performance (PERF) nebo Single Touch Setting (STS).

Dotykem jména otevřete okno Performance Select (viz "Okno Performance Select" na str. 104). Alternativou je použití sekce PERFORMANCE SELECT pro výběr jiné Performance.

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

## Oblast stop Keyboard

Zde vidíte stopy Keyboard.



### Jméno zvuku

Jméno zvuku, přiřazeného odpovídající stopě Keyboard.

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

Okno Sound Select otevřete také stiskem tlačítek SOUND SELECT v sekci REAL TIME TRACKS na ovládacím panelu.

Více informací o okně Sound Select, viz "Okno Sound Select" na str. 104.

### Keyboard track octave transpose

▶PERF ▶STS

*Nelze editovat.* Oktávová transpozice odpovídající stopy. Chcete-li upravit oktávovou transpozici stopy, přejděte na editační stránku „Mixer/Tuning: Tuning“ (viz str. 123).

Můžete také transponovat všechny stopy Upper tlačítky UPPER OCTAVE na ovládacím panelu.

### Ikona Bass & Lower Backing

▶GBL<sup>Sty</sup>

Je-li aktivní funkce Bass & Lower Backing, objeví se ikona Backing na



stopě Lower v oblasti Sound (viz "Bass & Lower Backing" na str. 137).

### Keyboard track name

*Nelze editovat.* Jméno odpovídající stopy:

Zkratka	Stopa	Ruka
UP1	Horní 1	Pravá ruka
UP2	Horní 2	
UP3	Horní 3	
LOW	Dolní	Levá ruka

### Ikona banky zvuků

▶PERF ▶STS

Tato ikona udává banku, kam aktuální zvuk patří.

### Keyboard track status

▶PERF ▶STS

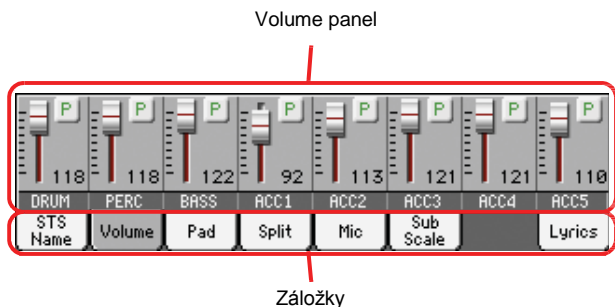
Play/mute status na aktuální stopě. Zvolte stopu, pak stiskem této oblasti změníte stav stopy.

Žádná ikona Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

**MUTE** Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

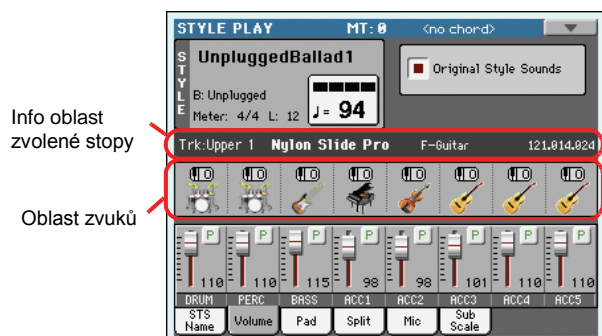
## Panely

Dolní polovina hlavní stránky obsahuje různé panely, které volíte dotykem příslušných záložek. Více informací získáte v odpovídajících sekcích, od str. 115.



## Stránka náhledu stop stylů

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete z náhledu Normal do náhledu Style Tracks. Se zvolenou záložkou Volume, vidíte jednotlivé stopy stylů v dolní části displeje, kdežto v horní části hlavní stránky jsou parametry zvolené stopy Style.



Dalším stiskem TRACK SELECT se vrátíte do náhledu Normal (stopy Keyboard, seskupené stopy Style, kontrolery Mic/In).

### Original Style Sounds ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup>

Tento parametr umožňuje přiřadit různé zvuky stopám Style, a přepsat tak zvuky, nahrané v každém patternu prvku stylu. Tyto zvuky lze uložit do Performance nebo Style Setupu pomocí příkazů "Write Performance" a "Write Current Style Settings" (viz str. 137). Přiřazené zvuky s tímto parametrem zapnutým, vidíte v oblasti zvuků na této stránce.

**Pozn.:** Když přiřadíte zvuk stopě stylu, automaticky se vypne parametr "Original Style Sounds".

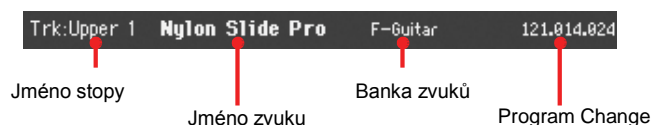
**Pozn.:** Tento parametr lze uložit do Performance nebo Style Setupu a je automaticky za/vypnutý, jakmile zvolíte jinou Performanci nebo styl, podle stavu uložení.

On Stopy Style vždy používají původní zvuky, nahrané v každém prvku stylu. Pokud přiřadíte stopě stylu jiný zvuk, tento parametr je automaticky vypnutý.

Off Zvuky můžete přiřadit každé stopě stylu a uložit je do Performance nebo nastavení stylu. Zvolené zvuky jsou stejné pro všechny prvky stylu (nejsou různé zvuky v jednotlivých prvcích stylu).

## Info oblast zvolené stopy

Na tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě. Objeví se na hlavní stránce i na několika editačních stránkách.



### Track name

Jméno zvolené stopy.

### Sound name ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup>

Zvuk přiřazený zvolené stopě. Dotykem kdekoliv v této oblasti otevřete okno Sound Select a zvolíte jiný zvuk.

### Banka zvuků ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup>

Banka zvoleného zvuku.

### Program Change ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup>

Číslo sekvence Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

## Oblast zvuků

Zde vidíte zvuky a oktávovou transpozici osmi aktuálně zobrazených stop stylu.

Ikona oktávové transpozice stopy stylu



Ikona banky zvuků

### Ikona oktávové transpozice stopy Style ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup>

*Nelze editovat.* Oktávová transpozice odpovídající stopy. Chcete-li změnit oktávovou transpozici, použijte tlačítka UPPER OCTAVE, nebo jděte na editační stránku "Mixer/Tuning: Tuning" (viz str. 123).

### Ikona banky zvuků ▶PERF ▶STS

Tato ikona udává banku, kam aktuální zvuk patří. Dotykem ikony poprvé zvolíte odpovídající stopu (podrobné informace vidíte v Info oblasti zvolené stopy, viz stránku výše). Dotykem podruhé otevřete okno Sound Select.

## Panel STS Name

Dotykem záložky STS Name zvolíte tento panel. Single Touch Settings (STS) jako paměti slouží pro rychlou volbu zvuků klaviatury, obsažených v každém stylu a poloze SongBook. Na tomto panelu vidíte jména čtyř STS, náležejících naposledy zvolenému stylu nebo poloze SongBook. Stiskem jednoho ze jmen zvolíte odpovídající STS.



**Pozn.:** V tomto poli můžete upravit jména STS. Nejprve zvolte STS, které chcete přejmenovat, pak příkazem Write Single Touch Setting v menu stránky (viz "Write Single Touch Setting dialog" na str. 139).

## Volume panel

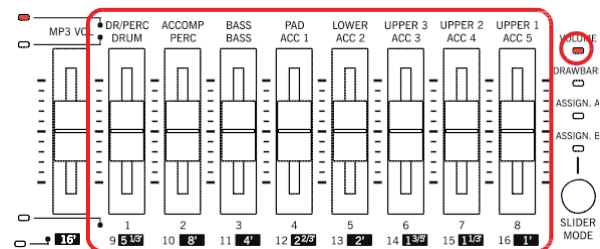
Dotykem záložky Volume zvolíte tento panel. Zde můžete nastavit hlasitost každé stopy a de/aktivovat umlčení stop.

**Pozn.:** Hlasitost stop Keyboard (náhled Normal) lze uložit do Performance nebo STS. Hlasitost seskupených stop Style (náhled Normal) lze uložit do Style Play Setupu. Hlasitost nezávislých stop Style (náhled Style Tracks) lze uložit do Style Settings.

### Slidery a hlasitost stop

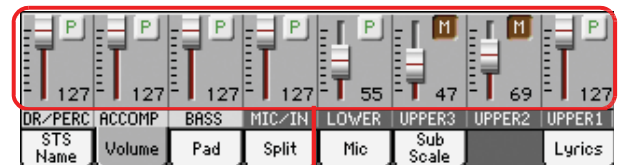
▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Můžete měnit hlasitost každé stopy pomocí sliderů Assignable na ovládacím panelu. Aby fungovaly jako ovládání hlasitosti, musí LEDka VOLUME nad tlačítkem SLIDER MODE svítit:



Slidery Assignable

Slidery Assignable odpovídají 'virtuálním sliderům' na obrazovce. Jsou grafickým znázorněním hlasitosti každé stopy.



Virtuální slidery

Hlasitost můžete také změnit virtuálním sliderem stopy a kontrolery VALUE, nebo dotykem stopy a přetažením po displeji.

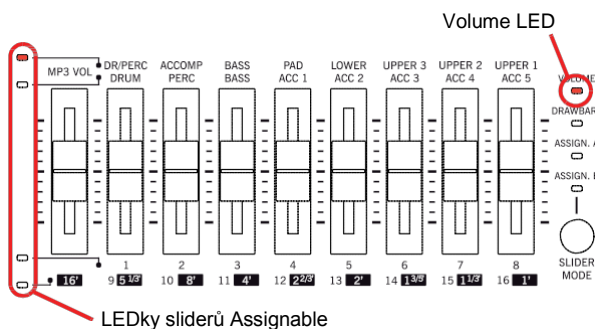
**Tip:** Odpovídajícím způsobem změníte hlasitost všech stop Keyboard nebo Style najednou, pomocí sliderů Assignable. Zvolte stopu stejného typu, jako jsou stopy, jejichž hlasitost chcete změnit (např. stopu Upper 1, chcete-li změnit stopy Keyboard). Pak podržte tlačítko SHIFT a posuňte jeden ze sliderů Assignable. Viz "ASSIGNABLE SLIDERS" na str. 7.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte náhledy **Normal** (seskupené stopy stylů, stopy padů, stopy Keyboard) a **Style Tracks view** (nezávislé stopy Style).

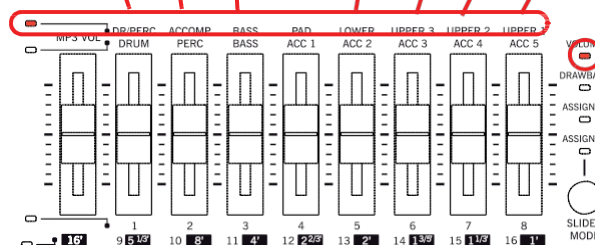
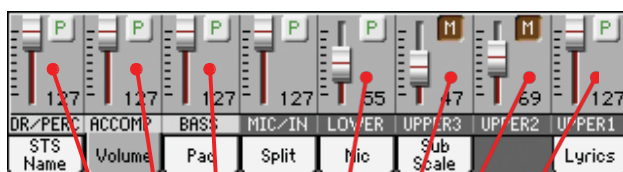
+RACK SELEC+



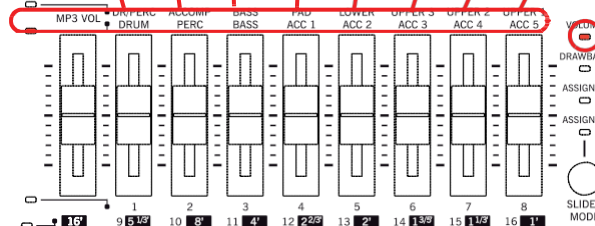
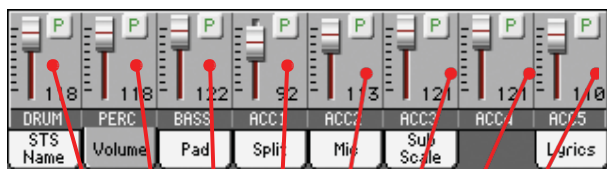
LEDky sliderů Assignable udávají, který náhled je aktuálně zvolený:



**Normal view** udává seskupené stopy Style, kontrolerů Mic/In, stop Keyboard:



Náhled **Style Tracks** udává nezávislé stopy Style:



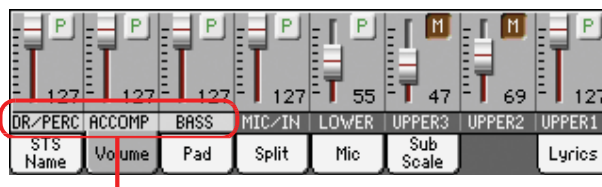
Zde můžete nastavit hlasitost každé stopy Style. Tento mix se ukládá do nastavení zvoleného stylu a do Performance, takže je lze změnit výběrem jiného stylu.

## Grouped Style tracks

►GBLVPP

Tyto speciální slidy náhledu Normal view ovládají několik stop Style současně.

Změna hlasitosti seskupených stop Style (Dr/Perc, Accomp, Bass) je součástí globálního nastavení. Když zvolíte jiný styl, toto nastavení se nezmění a průměrná hlasitost stop stylů zůstane stejná.



Seskupené stopy Style

Tyto kontrolery umožňují globálně nastavit poměr mezi stopami Drum/Perussion, Bass a Accompaniment. Když např. preferujete Drums a Bass a mají být důraznější, stačí snížit seskupené stopy doprovodu.

Změny se neukládají do Performance, ani do aktuálního nastavení stylu. Je možné je uložit jako Global-Style Play Setup, jako preference režimu Style Play (viz "Write Global-Style Play Setup" na str. 137).

## Slider Mode button status

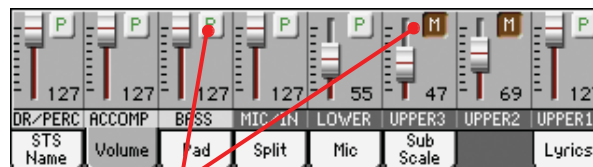
►PERF ►STS

Funkce, přiřazená sliderům Assignable závisí na stavu tlačítka SLIDER MODE. Nemění se výběrem jiné performance či STS. Blíže o různých režimech sliderů, viz "SLIDER MODE" na str. 8.

## Track status icons

Set  
►PERF ►STYLE ►STS

Play/mute status na aktuální stopě. Zvolte stopu, pak stiskem této oblasti změníte její stav.



Ikony stavu stop

Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.



### Ukládání stavu stopy

- Stav **Keyboard stop** lze uložit do Performance nebo STS a změnit výběrem jiné Performance či STS (viz "Write Performance" na str. 137 a "Write Single Touch Setting" na str. 137).
- Stav **Nezávislých stop Style** lze uložit do aktuálního nastavení stylu (viz "Write Current Style Settings" na str. 137).
- Stav **Seskupených stop Style** lze uložit do Global-Style Play Setup (viz "Write Global-Style Play Setup" na str. 137).

### Jména stop

Pod slidery jsou štitky jednotlivých stop. Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte různé náhledy stop.

Stopa	Popis
<b>Normal View</b>	
DR/PERC (*)	Skupina bicí a perkusní stopy.
ACCOMP (*)	Skupina doprovodných stop (Acc1-5).
BASS #	Skupina basových stop stylu.
MIC IN	Microphone (Voice Processor). Zdroje, zapojené do levého a pravého audio vstupu tento slider neovládá. Hlasitost se nastavuje knobem MIC VOLUME v sekci MIC SETTINGS na ovládacím panelu.
DOLNÍ	Dolní stopa.
UPPER1...3	Horní stopy
<b>Style Tracks View</b>	
DRUM	Stopa stylu bicích.
PERC	Stopa stylu perkusí.
BASS	Stopa basového stylu.
ACC1...5	Stopy doprovodných stylů.

(\*) Hlasitost seskupených stop je globální nastavení a lze je uložit příkazem "Write Global-Style Play Setup" v menu stránky.

## Panel Pad

Dotykem záložky Pad zvolíte tento panel. Zde můžete přiřadit odlišné Hity nebo Sequence Pady čtyřem různým padům a jasně vidíte, jak jsou pady naprogramovány. Více možností najdete na stránce "Pad/Switch: Pad" (str. 133).



### Pad assignment

▶STYLESet ▶S : 🔒

Jméno Hitu nebo sekvence, přiřazené každému padu. Dotykem pole otevřete okno Pad Select (viz "Okno Pad Select" na str. 105).

**Pozn.:** Každý styl nebo položku SongBook může změnit přiřazení Padu.

### Pads lock icon

▶GBL Gbl

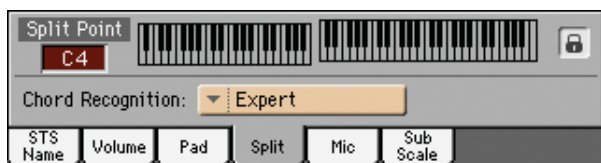
Je-li uzamčeno, přiřazení padů zůstane při výběru jiného stylu či položky SongBook beze změny.

Tento zámek se při vypnutí nástroje resetuje, bez zápisu Global nastavení do paměti (viz "Write Global Global Setup dialog" na str. 219).

Více informací o uzamčení parametrů, viz "General Controls: Lock" na str. 203.

## Panel Split

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



### Split Point

►PERF ►STS

Tímto parametrem zvolíte jiný dělicí bod. Na displeji vidíte plnou klaviaturu piana, rozdělenou v daném dělicím bodu. Horní stopy jsou napravo od něj, kdežto Dolní nalevo.

### Keyboard diagram

Dotkněte se kdekoliv na obrázku klaviatury. Objeví se dotaz na zadání nového dělicího bodu na klaviatuře Pa3X (nebo dotaz stiskem EXIT ukončíte beze změny).

### Chord Recognition Mode

►PERF ►STS

Tento parametr umožňuje rozhodnout, jak bude akordy detekovány generátorem automatického doprovodu. Pamatujte si, že pokud jste v režimu Full nebo Upper Chord Scan, bude zvolen režim Fingered 3 nebo Expert a musíte vždy zahrát nejméně tři noty, aby byl akord detekován.

Více informací o různých možnostech, viz "Chord Recognition Mode" na str. 135.

**Pozn.:** Tento parametr je stejný, jaký najdete na stránce "Preferences:

Style Preferences" (viz str. 135).

### Split Point and Chord Recognition lock icons

►GBL

V uzamčeném stavu, zůstávají režimy Split Point a Chord Recognition beze změny i při volbě jiné Performance či STS.

Zámek se při vypnutí nástroje vypne, bez zápisu Global nastavení do paměti (viz "Write Global Global Setup dialog" na str. 219).

Více informací o uzamčení parametrů, viz "General Controls: Lock" na str. 203.

## Panel Mic

Dotykem záložky Mic zvolíte tento panel. Zde můžete nastavit různé možnosti Voice Processor.



**Pozn.:** Podle nasměrování vstupu audio signálu nemusí vstup mikrofonu fungovat, záleží na stavu přepínačů na této stránce. Viz "Audio Setup: Audio In" na str. 214.

### VP Preset

►PERF ►STS

V tomto menu vyberte některé z dostupných Voice Processor Presetů. Volbou presetu můžete změnit všechny výše uvedené parametry, ale také parametry Voice procesoru. Presety lze jakkoliv upravit (viz "Voice Processor Preset: Easy Preset" na str. 99).

### VP lock icon

►GBL

Zámek zabrání změně Voice Processor Presetu při výběru jiné Performance, STS nebo položky SongBook. Toho využijete, chcete-li využít stejný Preset při výběru performancí, STS nebo položek SongBook.

Tento zámek se při vypnutí nástroje resetuje, bez zápisu Global nastavení do paměti (viz "Write Global Global Setup dialog" na str. 219).

Více informací o uzamčení parametrů, viz "General Controls: Lock" na str. 203.

### Talk On/Off

►GBL

Tímto spínačem zmírníte veškerou hudbu, generovanou v Pa3X a zvýraznění hovoru do mikrofonu na normální úrovni. To využijete při oslovení posluchačů, přičemž se úroveň doprovodné hudby automaticky sníží.

**On** Je-li tento spínač zapnutý, všechny moduly Voice procesoru jsou aktuálně vypnuté. Nastavení funkce Talk lze naprogramovat na stránce Talk v sekci Global > Voice Processor Setup (viz "Voice Processor Setup: Talk" v Advanced Edit manuálu, který je na Accessory disku).

**Off** Vypnutím se vrátíte do původního nastavení (stejného, jaké bylo aktivní přes stiskem tlačítka TALK).

### Filter on/off

Tímto spínačem přidáte krokové filtry pro emulaci zvuku radia, telefonu a zařízení s obecně omezeným audio signálem.

### HardTune On/Off

Tímto spínačem přidáte korekci výšek (o oktávu výš/níž), optimalizovanou na úpravu výšek i běžné efekty, často využívané řadou umělců.

### uMod On/Off

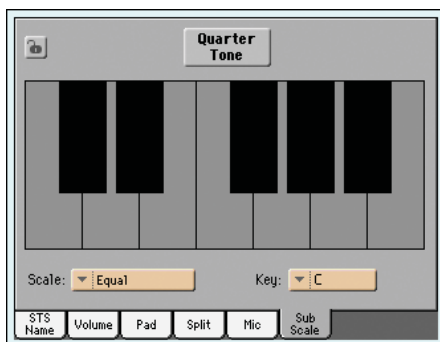
Tímto spínačem přidáte hlasu jemné zhuštění. Efekt věrně emuluje klasické rozladění, chorus, flanger a zhuštění zvuku.

### Delay On/Off

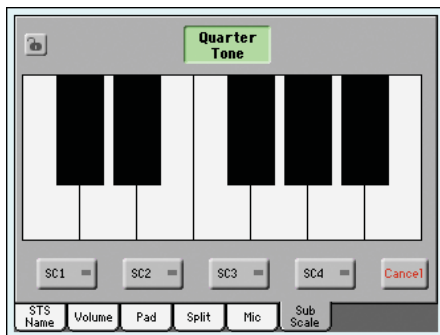
Tímto spínačem přidáte hlasu delay efekt. Delay je podobný echu a může mít kratší nebo delší opakování, podle zvoleného Voice Processor Presetu.

## Panel Sub-Scale

Dotykem záložky Sub-Scale zvolíte tento panel. Kopíruje editační stránku "Mixer/Tuning: Sub Scale" režimu Global (viz str. 123).



Není-li stisknuté tlačítko "Quarter Tone"



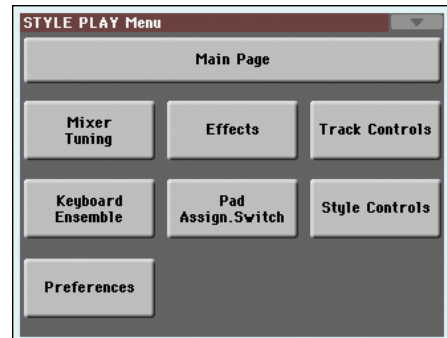
Je-li stisknuté tlačítko "Quarter Tone"

## Edit menu

Na libovolné stránce, stiskem tlačítka MENU otevřete editační menu Style Play. Toto menu nabízí přístup k různým sekcím editace Style Play.

V menu zvolíte sekci editace, nebo stiskem EXIT či STYLE PLAY menu ukončíte a vrátíte se na hlavní stránku. Chcete-li se vrátit na hlavní stránku, můžete také zvolit položku menu Main Page.

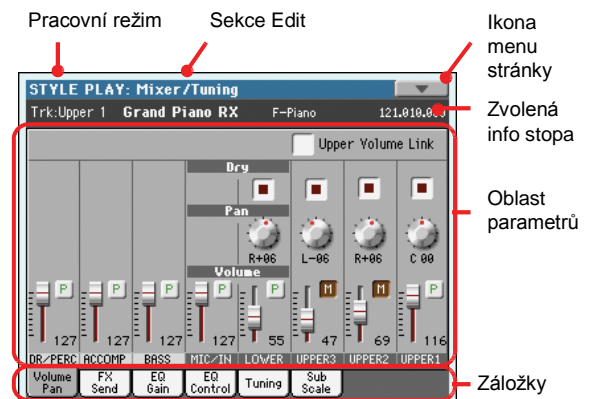
Pokud jste na editační stránce, se stiskem EXIT nebo tlačítka STYLE PLAY vrátíte na hlavní stránku pracovního režimu Style Play.



Každá položka tohoto menu odpovídá sekci editace. Každá sekce editace seskupuje různé editační stránky, takže je lze volit dotykem odpovídajících záložek v dolní části displeje.

## Struktura stránky Edit

Všechny editované stránky sdílí některé základní prvky.



### Pracovní režim

Udává, že je nástroj v režimu Style Play.

### Sekce Edit

Identifikuje aktuální sekci editace, odpovídající jedné z položek editačního menu (viz "Menu Edit" na str. 119).

### Ikona menu stránky

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 137).

## Oblast parametrů

Každá stránka obsahuje jiné parametry. Na záložkách vyberte některou z dostupných stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekce, uvedené níže.

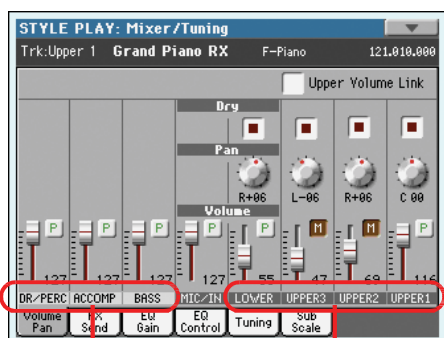
## Záložky

Záložky využijete k výběru některé z editačních stránek aktuální sekce.

# Mixer/Tuning: Volume/Pan

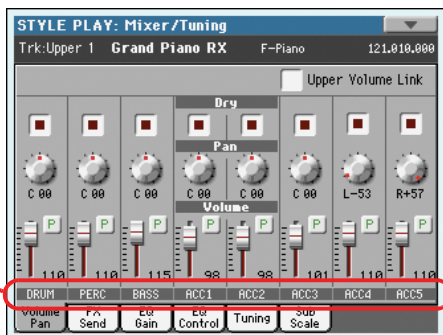
Tato stránka umožňuje nastavit hlasitost a panorama každé stopy Keyboard nebo Style. Nastavení hlasitosti je stejné jako na panelu Volume na hlavní stránce.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete ze stopy Keyboard na Style a naopak.



Seskupené stopy Style

Stopy Keyboard



Stopy jednotlivých stylů

## Upper Volume Link

► GBL<sup>Sty</sup>

Parametr umožňuje definovat, zda změna hlasitosti jedné ze stop Upper, příslušně ovlivní i další Upper stopy.

**Pozn.:** Tento parametr je stejný, jaký najdete na stránce "Preferences: Style Play Setup" (viz str. 136).

**On** Pokud změníte hlasitost jedné ze stop Upper, hlasitost dalších Upper stop se příslušně změní také.

**Off** Když změníte hlasitost jedné ze stop Upper, změní se hlasitost pouze u ní. Ostatní Upper stopy zůstávají beze změny.

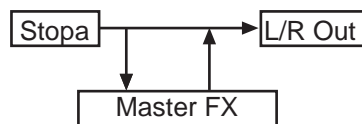
## Dry

► PERF ► STYLE<sup>Set</sup> ► STS

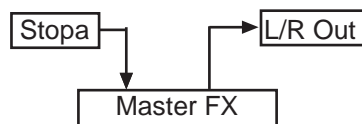
Značkou za/vypnete dry (přímý) signál stopy z Master FX Sendu. Chcete-li slyšet přímý signál, nastavte také FX Send Level odpovídajícího Master FX na jinou nenulovou hodnotu (viz "Mixer/Tuning: FX Send" níže).

**Pozn.:** Jestliže stopu pošlete na nezávislý výstup, nepůjde na žádný výstup ani FX. Chcete-li naprogramovat stav výstupu pro každou stopu, viz "Audio Setup: Style/Kbd" na str. 213.

**On** Je-li aktivní, přímý signál, přicházející ze stopy bude vyslán na výstup a smíchán s Master FX.



**Off** Je-li neaktivní, přímý signál, přicházející ze stopy nebude vyslán na výstup, ale jen do Master FX. Signál s efektem bude stále v panorama (pouze stereo FX) podle hodnoty Pan.



## Pan

► PERF ► STYLE<sup>Set</sup> ► STS

Poloha stopy ve stereo poli.

L-64...L-1 Levý stereo kanál.

C 00 Střed.

R+1...R+63 Pravý stereo kanál.

## Volume of grouped Style tracks

► GBL<sup>Sty</sup>

Tento parametr je obecným vyvážením, aplikovaným na všechny stopy. Změna hlasitosti seskupených stop Style (Dr/Perc, Accomp, Bass) je součástí globálního nastavení. Když zvolíte jiný styl, toto vyvážení se nezmění.

Tyto kontrolery umožňují globálně nastavit poměr mezi stopami Drum/Percussion, Bass a Accompaniment. Když např. preferujete Drums a Bass a mají být důraznější, stačí snížit seskupené stopy doprovodu.

Chcete-li nastavení uložit, zvolte příkaz "Write Global-Style Play Setup" v menu stránky (viz str. 137).

0...127 Hlasitost.

## Volume of individual tracks


► PERF ► STYLE<sup>Set</sup> ► STS

Hlasitost stopy. Relativní hlasitost stop, jak je uložena ve stylu, performanci nebo STS. Může se měnit volbou jiného stylu, performance či STS.

0...127 Hodnota MIDI hlasitosti stopy

**Play/Mute ikona**▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Stav play/mute stopy.

 Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet. Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Mixer/Tuning: FX Send

Pa3X je vybaven dvěma skupinami efektů (FX A a FX B). V režimu Style Play je skupina A rezervována pro stopy Style a Pad, skupina B pak pro stopy Keyboard.

Výběr a úpravu efektů provádíte ve speciální sekci Effect (viz "Effects: A/B FX Configuration" na str. 125).

Tato stránka umožňuje nastavit úroveň přímého signálu (dry, bez efektů), přicházejícího do procesorů Master FX. Tyto procesory jsou zapojeny paralelně s dry/direct signálem, takže se můžete rozhodnout, kolik přímého signálu bude posláno do procesorů Master FX.

V případě, že nechcete slyšet přímý signál vůbec, stačí vypnout parametr Dry na Off (viz "Dry" výše).

Master FX můžete přiřadit libovolné efekty, ale doporučujeme je sestavit následujícím způsobem, vyhovujícím většině stylů, STS i performancí, nabízených Pa3X:

- A-Master 1 Reverb procesor pro stopy Style a Pad.
- A-Master 2 Modulační FX procesor pro stopy Style a Pad.
- A-Master 3 Lze volně přiřadit.
- B-Master 1 Reverb procesor pro realtime stopy Keyboard.
- B-Master 2 Modulační FX procesor pro realtime stopy Keyboard.
- B-Master 3 Lze volně přiřadit (nemusí být vždy k dispozici, podle toho, kolik použijete Insert FX).

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete ze stopy Keyboard na Style a naopak.

**FX Group**▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS



Vyznačuje skupinu FX (A nebo B), přiřazenou skupině zobrazených stop.

**Send level**▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

0...127 Úroveň přímého signálu na stopě, vyslaného do odpovídajícího Master FX procesoru.

**Play/Mute ikona**▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Stav play/mute stopy.

 Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet. Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Mixer/Tuning: EQ Gain

Na této stránce můžete nastavit 3-band EQ pro každou jednu stopu.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete ze stopy Keyboard na Style a naopak.



### Hi (High) Gain ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Tento parametr umožňuje nastavit vysoké frekvence ekvalizace pro každou jednotlivou stopu. Jedná se o regálový filtr. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

-18...+18dB High gain hodnota v decibelech.

### Mid (Middle) Gain ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Tento parametr umožňuje nastavit střední frekvence ekvalizace pro každou jednotlivou stopu. Jedná se o filtr s křivkou Bell. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

-18...+18dB Middle gain hodnota v decibelech.

### Low Gain ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS


Tento parametr umožňuje nastavit střední frekvence ekvalizace pro každou jednotlivou stopu. Jedná se o regálový filtr. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

-18...+18dB Low gain hodnota v decibelech.

### Play/Mute ikona ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Stav play/mute stopy.

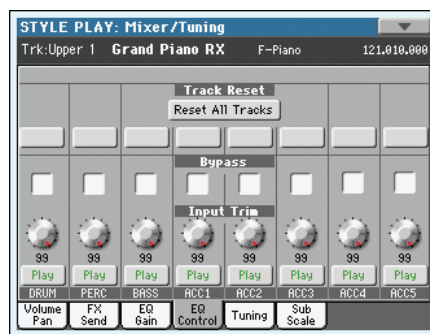
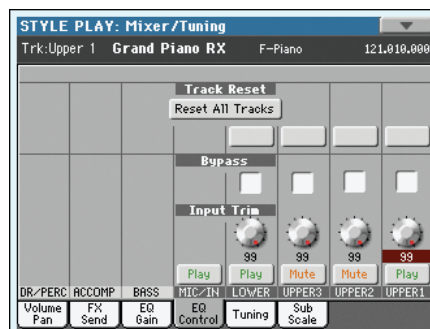
 Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

 Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Mixer/Tuning: EQ Control

Tato stránka umožňuje resetovat nebo obejít ekvalizaci stopy, naprogramovanou na předchozí stránce.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete ze stopy Keyboard na Style a naopak.



### Reset All Tracks tlačítko

Dotykem tlačítka se resetuje (tedy nastaví na "plochou") ekvalizace u všech stop (Realtime i Style).

### Track Reset tlačítka ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Těmito tlačítky resetujete (tedy nastavíte na "plochou") ekvalizace u odpovídající stopy.

### Bypass

Zkontrolujte všechny značky, zda se ekvalizace odpovídajících stop obchází. V případě Bypass, nemá ekvalizace na stopu žádný vliv, ale parametry zůstávají zachovány. Pokud v boxu není značka, ekvalizace se znovu aktivuje do původního nastavení.

### Input Trim ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS


Tento knob umožňuje omezit úroveň signálu, procházejícího ekvalizérem. Extrémní hodnoty ekvalizace mohou probudit audio obvody a vést ke zkreslení. Tento knob umožňuje nastavit ekvalizace podle potřeby a současně předejít zkreslení.

0...99 Mezní hodnota. Čím je vyšší, tím má větší vliv.

### Play/Mute ikona

Stav play/mute stopy. ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

 Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

 Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Mixer/Tuning: Tuning

Na této stránce můžete nastavit oktávovou transpozici a jemně doladit každou stopu. Plus můžete programovat rozsah Pitch Bend pro každou stopu. Tlačítkem TRACK SELECT přepnete ze stopy Keyboard na Style a naopak.



### PB Sensitivity

►PERF ►STYLE<sup>Set</sup> ►STS

Tyto parametry udávají rozsah Pitch Bend pro každou stopu, v půltónech.

- 1...12 Maximální zvýšení/snížení rozsahu Pitch bend (v půltónech). 12 = ±1 oktávy.
- 0 Žádný ohyb tónu není možný.

### Oktávová transpozice

►PERF ►STYLE<sup>Set</sup> ►STS

Hodnota oktávové transpozice.

- 3 Nejnižší oktáva.
- 0 Standardní ladění.
- +3 Nejvyšší oktáva.

### Detune

►PERF ►STYLE<sup>Set</sup> ►STS

Jemné ladění.

- 64 Nejnižší výška.
- 00 Standardní ladění.
- +63 Nejvyšší výška.

### Play/Mute ikona

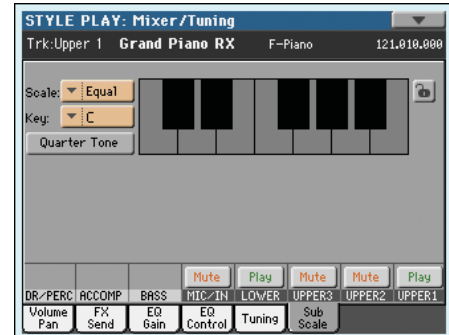
►PERF ►STYLE<sup>Set</sup> ►STS

Stav play/mute stopy.

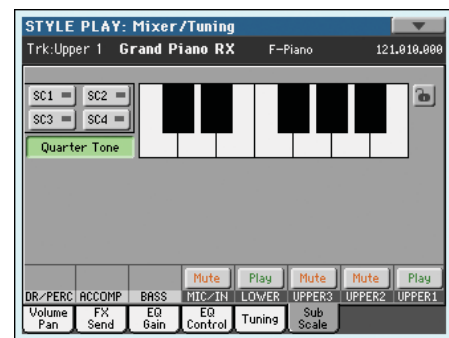
- Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.
- Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Mixer/Tuning: Sub Scale

Tato stránka umožňuje programovat alternativní ladění stop, zvolených parametrem "Scale Mode" (viz str. 136). Zbývající stopy (jsou-li zde) používají základní ladění, nastavené v režimu Global (viz "Main Scale" na str. 202).



Není-li stisknuté tlačítko "Quarter Tone"



Je-li stisknuté tlačítko "Quarter Tone"

**Pozn.:** Jiné ladění lze přiřadit každé performanci nebo STS.

**Pozn.:** Volbu Quarter Tone lze přijmout přes MIDI (tedy z externího sekvenceru nebo počítače). Naopak, výběr hodnoty Quarter Tone lze vyslat z Pa3X do externího MIDI rekordéru jako System Exclusive data.

### Scale

►PERF ►STS

Zvolené ladění. Viz "Scales" na str. 243, kde je seznam použitelných ladění. Když zvolíte User ladění, schéma klaviatury napravo se aktivuje, takže můžete programovat vlastní ladění (viz "Jak vytvořit uživatelské ladění, s jemným doladěním každé noty User scale" níže).

### Key

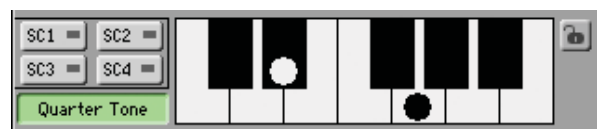
►PERF ►STS

Tento parametr je nutný u některých ladění, při nastavení preferované tóniny (viz "Scales" na str. 243).

### Quarter Tone



Stiskem tlačítka Quarter Tone aktivujete schéma klaviatury. Na obrazovce dotykem libovolné noty ji snížíte o čtvrttón, což signalizuje bod u noty. Dalším dotykem noty tečka opět zmizí.



Na obrazovce dotykem jednoho ze čtyř tlačítek SC Preset vyvoláte odpovídající preset a dotykem zvolíte libovolnou notu, kterou chcete snížit o čtvrttón, takže se objeví velká tečka u rozladěné noty ve schéma. Dalším dotykem noty tečka opět zmizí.

Úpravy ladění, provedené na této stránce, jsou dočasné a neukládají se do paměti. To znamená, že můžete rychle obměnit ladění i během hraní.

Chcete-li provádět změny rychleji, můžete přiřadit funkci Quarter Tone také nožnímu spínači, EC5 nebo programovatelnému spínači (viz níže "Jak využít funkci Quarter Tone s nožním spínačem, EC5 nebo programovatelným spínačem", kde je více informací).

Použití SC Presetů umožňuje bezprostředně vyvolat předchozí naprogramované čtvrttónové ladění (viz níže "Jak používat funkci Quarter Tone s SC Presety", kde je více informací).

### SC Preset tlačítka

Tato tlačítka se objeví jen, je-li označen parametr "Quarter Tone". Stiskem těchto tlačítek vyvoláte odpovídající uživatelské presety. Viz "Jak použít funkci Quarter Tone s SC Presety" níže, kde je o tom více informací.

### Keyboard diagram

▶PERF ▶STS

Je-li zadána značka Quarter Tone, nebo zvoleno User ladění, toto schéma umožňuje upravit výšku každé noty.

▶GBL<sup>GBI</sup>

### Scale lock ikona

V uzamčeném stavu, zůstávají režimy Scale beze změny i při volbě jiné Performance či STS.

Tento zámek se při vypnutí nástroje resetuje, bez zápisu Global nastavení do paměti (viz "Write Global Global Setup dialog" na str. 219).

Více informací o uzamčení parametrů, viz "General Controls: Lock" na str. 203.

## Jak vytvořit uživatelské ladění jemným doladěním User ladění u každé noty

Jakmile jste zvolili User ladění, aktivuje se schématická klaviatura. Nyní můžete měnit ladění každé noty v centech púltónu (v rozsahu  $\pm 99$  centů, viz Temperované ladění). Tak můžete vytvořit uživatelské ladění, které lze uložit do Performance či STS.



Hodnoty jemného ladění

Po zvolení User ladění, se dotkněte noty na schématické klaviatuře a pomocí VALUE nastavte ladění zvolené noty v centech.

**Pozn.:** Tato nastavení lze uložit do Performance nebo STS, jak popisujeme níže.

## Jak použít funkci Quarter Tone s SC Presety

Když stisknete tlačítko "Quarter Tone", objeví se čtyři tlačítka "SC Preset" a můžete zvolit jeden ze čtyř SC Presetů, jež vyvolají presety s uživatelským laděním.

### 1. Naprogramujte a uložte vlastní ladění jako SC Preset.

K tomu jděte do režimu Global a na stránku "General Controls: Scale". Jakmile dokončíte programování, na této stránce zvolíte příkaz "Write SC Preset" v menu stránky, vyberte jednu z pamětí presetů a uložte sem aktuální nastavení (viz "Write Quarter Tone SC Preset" na str. 220).

### 2. Vraťte se na tuto stránku a dotykem tlačítka "Quarter Tone" vyvoláte "SC Preset" tlačítka.

### 3. Dotykem jednoho z tlačítek "SC Preset" vyvolejte preset uživatelského ladění.

Každý preset obsahuje uživatelské rozladění každé noty stupnice. Můžete si uložit zvolený stupeň rozladění (jak vidíte na obrázku níže).

Není-li zvolen žádný preset, automaticky se vyvolá standardní ladění. Toto ladění přidá hodnotu -50 centů ke všem notám a vypne veškeré rozladění.

SC Preset můžete zvolit také přiřazením odpovídající funkce volnému přepínači nebo nožnímu spínači.

### 4. Na schématické klaviatuře za/vypínáte rozladění noty.

Objeví se velká tečka na odpovídající rozladěné notě, nebo se ladění resetuje, když zmizí.

### 5. Resetujte původní ladění.

Dalším dotykem tlačítka Quarter Tone zrušíte výběr a vyvoláte hlavní ladění.



## Jak využít funkci Quarter Tone s nožním spínačem, EC5 spínačem nebo programovatelným spínačem

Funkci “Quarter Tone” můžete přiřadit nožnímu spínači, Korg EC5 spínači, nebo programovatelnému spínači, kterým pak programujete uživatelské ladění v reálném čase, takže např. provádíte náhlé změny ladění, typické pro arabskou hudbu. Tyto změny se zpravidla neukládají, takže ladění se zruší, jakmile zvolíte jiný zvuk nebo performanci a STS, nebo když stisknete pedál Quarter Tone znovu.

**Pozn.:** Pokud jste v režimu Style Play, můžete vytvářet uživatelské ladění, přiřazené performanci nebo STS, pouhou volbou a editací User ladění, a uložením změn do Performance či STS. Viz výše “Jak vytvořit uživatelské ladění jemným doladěním každé noty User ladění”.

Pokud jste v režimu Global, můžete vytvořit uživatelské ladění a uložit je do jednoho ze čtyř SC Presetů a vyvolat je jedním ze čtyř SC Preset tlačítek na obrazovce. Dále můžete spustit editaci ladění zvoleného presetu v reálném čase. Viz výše “Jak použít funkci Quarter Tone s SC Presety”.

1. Naprogramujte nožní spínač, EC5 spínač nebo programovatelný spínač jako Quarter Tone spínač.

Jděte do režimu Global a na stránku “Controllers: Pedal/Switch” nebo “Controllers: EC5”. Zde najdete parametry “Pedal/Footswitch” a “EC5-A...E”, kterým chcete přiřadit funkci Quarter Tone.

Pokud jste v režimu Global, zvolte příkaz Write Global-Global Setup z nabídky stránky, uložte toto nastavení jako globální (viz “Write Global - Global Setup” na str. 219).

2. Stáhněte výšky některých tónů.

Podržte stisknutý pedál Quarter Tone. Klaviatura nyní nehraje. Stiskněte tóny, které chcete snížit o čtvrttón. Uvolněte pedál.

3. Nyní hraje v novém ladění.

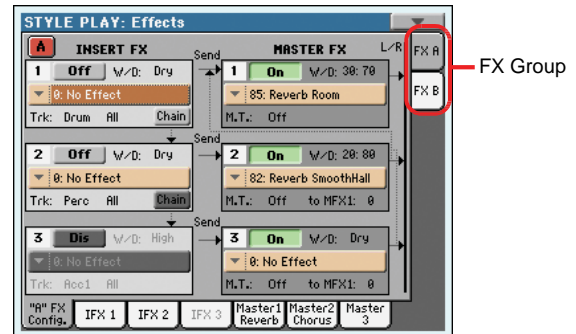
Noty, stisknuté v kroku 2 jsou nyní sníženy o čtvrttón.

4. Resetujte původní ladění.

Stiskněte a uvolněte znovu pedál Quarter Tone, aniž byste zahráli tón. Všechny výšky jsou nyní resetovány a bude vyvoláno ladění, zvolené performancí, či STS.

## Efekty: A/B FX Configuration

Tato stránka umožňuje zvolit efektové skupiny A (Styl a Pady) a B (Keyboard). Na postranních záložkách “FX A” a “FX B” přepínáte skupiny.



### FX Groups: FX A a FX B

Pa3X je vybaven dvěma skupinami efektů (FX A a FX B). V režimu Style Play je skupina A rezervována pro stopy Style a Pad, skupina B pak pro stopy Keyboard.

Jelikož je zde šest virtuálních skupin FX pro skupinu A a čtyři skupiny FX pro skupinu B, nemohou být všechny aktivní současně (jak vidíte v následující tabulce). Maximální počet aktivních FX je pět FX pro stopy Style a tři FX pro stopy Keyboard:

- Skupina A (Style) může zahrnovat buď tři Insert FX a dva Master FX, nebo dva Insert FX a tři Master FX.
- Skupina B (Style) může zahrnovat buď jeden Insert FX a dva Master FX, nebo žádný Insert FX a tři Master FX.

FX A (Style/Pad)		FXB (Keyboard)	
IFX 1	MFX 1	IFX 1	MFX 1
IFX 2	MFX 2		MFX 2
IFX 3	–		–
IFX 1	MFX 1	–	MFX 1
IFX 2	MFX 2		MFX 2
–	MFX 3		MFX 3

Pokud potřebujete jeden či více efektů daného druhu, vypněte poslední efekt tohoto druhu.

### Double size FX

“Double size” efekty můžete přiřadit Insert FX 1 skupiny A, nebo Master FX 2 skupiny A či B. Tento druh efektů zabírá dvě FX jednotky pro zpracování, takže následující FX procesor již není dostupný.

Chcete-li zkontrolovat Double size efekty, viz seznam dostupných efektů v manuálu “Advanced Edit” na Accessory disku.

### Vocoder

Effekt Vocoder můžete přiřadit Master FX 2 skupiny B. Pokud jste zvolili efekt Vocoder, vstupní signál MIC jde do vokodéru a deaktivuje se Voice Processor.

## Insert a Master FX

Jsou dva různé typy efektů pro každou ze skupin: Insert a Master FX.

- **Insert** FX kompletně zpracovávají původní signál, přicházející ze stopy a jsou zvláště užitečné pro efekty jako je komprese nebo zkreslení. Tyto efekty se aplikují na jednu stopu. Insert FX zahrnují efekty Korg REMS™, pečlivě modelované na reálných kytarových kombaech a stompbox efektech.

- Na druhou stranu, **Master** FX jsou smíchány paralelně s původním signálem, přicházejícím ze stopy (případně předzpracovány Insert FX) a lze je smíchat parametrem "FX Send" v sekci Mixer/ Tuning (viz "Mixer/Tuning: FX Send" na str. 121). Tyto efekty se aplikují na všechny stopy téže skupiny (A/B) najednou. Master FX jsou nejčastěji modelovány za studiovými efekty v racku, kde jsou použity k jemnému doladění a uhlazení zvuku, do finální podoby u *producenta*.

## Insert FX sekce

### On/Off/Dis

▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Tímto tlačítkem se za/vypíná efekt.

**Pozn.:** FX procesory, které nelze aktivovat (pro nedostatek volných procesorů) mají označení "Dis" (jako "Disabled"). Chcete-li aktivovat zablokovaný procesor, musíte nejprve deaktivovat jiný procesor.

### W/D (Wet/Dry)

▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Tímto parametrem nastavíte hodnotu efektu vůči původnímu signálu, přicházejícímu ze stopy. Chcete-li editovat hodnotu, použijte VALUE kontrolery nebo přetažení prstem. Dalším dotykem parametru otevřete numerickou klávesnici a zobrazí se procentuální dvouciferný údaj o efektu.

Dry Žádný efekt. Slyšíte pouze původní (dry) signál stopy.

01:99..99:01 Mix zvuku efektu a původního signálu, vyjádřený v procentech.

Wet Slyšíte pouze zvuk efektu.

### FX Name

▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

V tomto menu vyberte některý z dostupných efektů. Jejich výpis najdete v dodatku "Advanced Edit" na Accessory disku.

### Stopa

▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Stopa, na kterou je efekt aplikován Pokud zvolíte Drum nebo Perc, parametr "Category" napravo bude rovněž akceptován.

**Pozn.:** Je-li zapnutý parametr "Chain" u efektu IFX 1, nelze jej upravit pro následující IFX efekty.

### Category

▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Kategorie nástrojů Drum/Perc v sadě Drum nebo Percussive. Efekty jsou aplikovány na jednotlivé kategorie (Bass Drums, Snare Drums, Cymbals...), nikoliv na celou sadu.

## Chain

▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Pokud stisknete toto tlačítko, Insert FX vstupuje ("je řetězeno") do následujícího Insert FX. Pokud ne, jde přímo do Master FX.

## Master FX sekce

### On/Off/Dis

▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Tímto tlačítkem se za/vypíná efekt.

**Pozn.:** FX procesory, které nelze aktivovat (pro nedostatek volných procesorů) mají označení "Dis" (jako "Disabled"). Chcete-li aktivovat zablokovaný procesor, musíte nejprve deaktivovat jiný procesor.

### W/D (Wet/Dry)

Tímto parametrem nastavíte hodnotu efektu vůči původnímu signálu, přicházejícímu ze stop ("FX Send"). To je obecné nastavení všech stop; jednotlivé nastavení každé stopy lze provést parametrem "FX Send" v sekci Mixer/ Tuning (viz "Mixer/Tuning: FX Send" na str. 121). Chcete-li editovat hodnotu, použijte VALUE kontrolery nebo přetažení prstem. Dalším dotykem parametru otevřete numerickou klávesnici a zobrazí se procentuální dvouciferný údaj o efektu.

Dry Žádný efekt. Slyšíte pouze původní (dry) signál stopy.

01:99..99:01 Mix zvuku efektu a původního signálu, vyjádřený v procentech.

Wet Slyšíte pouze zvuk efektu.

## FX Name

▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

V tomto menu vyberte některý z dostupných efektů. Jejich výpis najdete v dodatku "Advanced Edit" na Accessory disku.

## M.T. (Modulating Track)

▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Zdrojová stopa pro modulační MIDI zprávy. Můžete modulovat parametr efektu MIDI zprávou, generovanou interním fyzickým kontrolerem.

**Pozn.:** Inzertní efekty lze modulovat jen na stopě, na kterou jsou aplikovány.

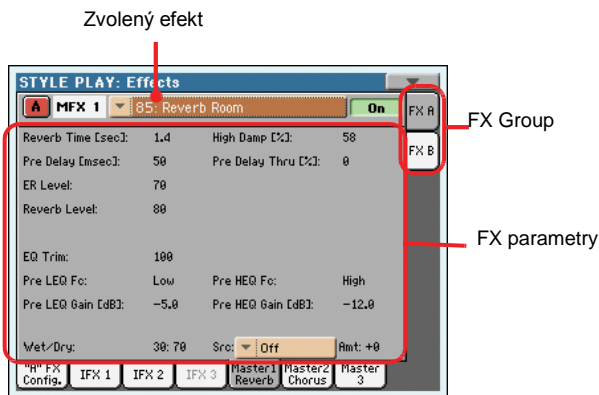
## to MFX1

▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Hodnota Master FX, která se vrací na vstup Master FX 1 (MFX1). Zpravidla se nazývá zpětná smyčka "feedback loop".

## Efekty: IFX 1...3, Master 1...3

Tyto stránky obsahují editační parametry efektových procesorů. Zde je příklad stránky Master 1, s přiřazeným efektem Reverb Wet Plate.



### Selected effect

►PERF ►STYLE<sup>Set</sup>►STS ►STS<sup>SB</sup>

Zvolte jeden z dostupných efektů v tomto menu. Odpovídá to parametrům "FX Name" na stránce "Effects: A/B FX Configuration" (viz výše).

**Pozn.:** Efekty se mohou lišit na každé editační stránce.

### FX parameters

►PERF ►STYLE<sup>Set</sup>►STS ►STS<sup>SB</sup>

Parametry se mohou lišit podle zvoleného efektu. Viz přídavek "Advanced Edit" na Accessory disku, kde je výpis dostupných parametrů pro každý typ efektu.

### Wet/Dry

►PERF ►STYLE<sup>Set</sup>►STS ►STS<sup>SB</sup>

Tímto parametrem nastavíte hodnotu efektu vůči původnímu signálu, přicházejícímu ze stopy. Jedná se o stejné nastavení, jak naleznete na stránce "Mixer/Tuning: FX Send" (viz výše).

### Src (Source)

►PERF ►STYLE<sup>Set</sup>►STS ►STS<sup>SB</sup>

Zdroj modulace. Chcete-li zvolit stopu, generující tuto zprávu, viz Master FX mezi "M.T. (Modulating Track)" parametry, které jsou v "Effects: A/B FX Configuration" (viz výše). Modulační zprávy pro Insert FX jsou generovány na stopě, na kterou je efekt aplikován. Výpis modulačních zdrojů najdete v dodatku "Advanced Edit" na Accessory disku.

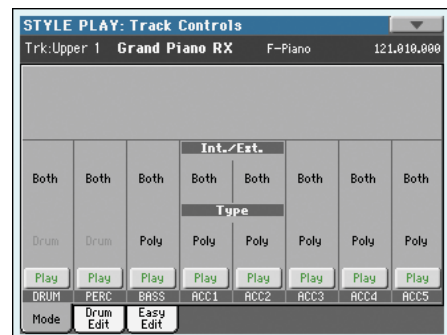
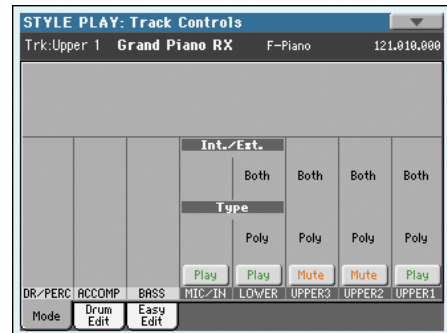
### Amt (Amount)

►PERF ►STYLE<sup>Set</sup>►STS

Hlasitost efektu, přidaného k původnímu (nezpracovanému) signálu.

## Track Controls: Mode

Tato stránka umožňuje napojit kteroukoliv stopu na interní zvukový generátor a do externích MIDI zařízení. Velmi užitečné bývá nechat stopu Style hrát s externím expanderem, nebo hrát na digitální piano s jednou z Keyboard stop Pa3X. Krom toho zde můžete nastavit polyfonní režim pro každou stopu.



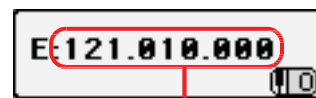
### Int./Ext. (Internal/External)

►PERF ►STYLE<sup>Set</sup>►STS

**Internal** Stopa hraje zvuky, generovanými interním zvukovým generátorem. Nehraje na externí nástroj, zapojený do MIDI OUT.

**External** Hraje na externí nástroj, zapojený do MIDI OUT. Zapojené zařízení musí přijímat na MIDI kanálu, přiřazenému této stopě v Pa3X (viz "MIDI: MIDI In kanály" na str. 211). Stopa, nastavená do tohoto stavu nehraje interními zvuky, proto šetří polyfonii.

Namísto jména přiřazeného zvuku, vidíte indikátor <E: aaa.bbb.ccc> na hlavní stránce stopy:



Oblast Control Change/Program Change

Tento indikátor začíná značkou, která sděluje, že je stopa v režimu External ("E") a pokračuje řetězcem vysílaných dat Control Change a Program Change.

Sděluje, co stopa vysílá na MIDI OUT. V následujícím příkladu je **CC#0** Control Change 0 (Bank Select MSB), **CC#32** je Control Change 32 (Bank Select LSB), **PC** je Program Change:



Když se dotknete oblasti Sound, objeví se místo okna Sound Select numerická klávesnice. Můžete zadat Control Change/Program Change, viz výše, ve třech částech, oddělených tečkou (.).

**Both** Stopa hraje na externí nástroj, zapojený do MIDI OUT i interními zvuky.

**Type** ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

**Drum** Drum/Percussion stopa. Nastavte stopu do režimu Drum, pokud chcete nastavit hlasitost nezávisle a určit jiný výstup pro každou perkusní rodinu zvuku přiřazené bicí sady. (Viz "Track Controls: Drum Edit" na str. 128 a "Audio Setup: Style/Kbd" na str. 212).

**Pozn.:** Pokud jste v režimu Style Record (viz "Track Type" na str. 27), pak stopy, nastavené do režimu Drum nebo Percussion zde editovat nelze. Tato volba je tedy nepřístupná. Ostatní stopy Style zde nelze nastavit do režimu Drum.

**Poly** Tyto stopy jsou polyfonní, tedy mohou znít více než jedním zvukem najednou.

**Mono** Tyto stopy jsou monofonní, takže každý nový tón ukončí předchozí.

**Mono Right** Mono stopa, přednost má (nejvyšší) nota zcela napravo.

**Mono Left** Mono stopa, přednost má (nejnižší) nota zcela nalevo.

**Play/Mute ikona** ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Stav play/mute stopy.

Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Track Controls: Drum Edit

Na této stránce můžete nastavit hlasitost a editovat hlavní parametry každé rodiny nástrojů Drum a Percussion pro zvolenou stopu. Výpis těchto rodin vidíte níže.

Tyto parametry jsou přístupné jen na stopách, nastavených do režimu Drum (viz výše). Použijte je na stopách, přiřazených bicí sadě, nebo těch, u kterých neslyšíte žádnou změnu.

**Tip:** Tlačítkem TRACK SELECT procházíte cyklicky skupiny stop. Po zvolení stopy vyberte příkaz "Solo Track" z menu, takže během editace neslyšíte ostatní stopy.

**Pozn.:** Všechny hodnoty odpovídají hodnotě původních zvuků.



### Family Select

Těmito ikonami/tlačítky zvolte rodinu bicích, kterou chcete upravit. Tlačítka jsou přístupná jen na stopě Drum.

Ikona bicích	Rodina bicích
	Kopáky
	Virbly
	Tomy
	Hi-Hat činely
	Ride, Crash a další činely
	Nízko laděné perkuse
	Vysoko laděné perkuse
	Speciální efekty

### Náhled aktuálního parametru

Pod ikonami rodin Drum vidíte hodnotu zvoleného parametru pro všechny rodiny. Tak můžete porovnávat hodnotu zvolené rodiny se všemi ostatními. Hodnoty jsou šedivé (nepřístupné).

**Drum Edit parametry**▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Těmito parametry změníte hodnotu vyvážení.

0...127 Hlasitost (viz výše).

-64...0...+63 Hodnota Offset pro všechny parametry zvukového generátoru. '0' znamená žádnou změnu původní hodnoty, zapamatovanou pro bicí nebo perkusní nástroj, kdežto ostatní hodnoty značí zvýšení či snížení původní hodnoty.

Parametry zvuku	Význam
Attack	Attack time. Doba, po kterou narůstá zvuk od nuly (ve chvíli, kdy uhoďte na klávesu) do maxima.
Decay	Decay time. Doba, po kterou přechází konečná úroveň Attack na počáteční úroveň Sustain.
Cutoff	Filter cutoff. Určuje jas zvuku.
Resonance	Pomocí Filter Resonance posílíte prahovou frekvenci.
Fine Tune	Jemné doladění nástroje.
Coarse Tune	Hrubé doladění nástroje.
EQ Hi Freq	Ekvalizace, pásmo výšek.
EQ Mid	Ekvalizace, pásmo středů.
EQ Low	Ekvalizace, pásmo basů.
MFX 1 Send	Určuje send level u Master FX 1.
MFX 2 Send	Určuje send level u Master FX 2.
MFX 3 Send	Určuje send level u Master FX 3.
Ambience Vol	Hlasitost efektů Ambience (prostředí a mechanických šumů).
Ambience T	Tone neboli jas efektů Ambience (prostředí a mechanických šumů).

**Select**

Těmito tlačítka zvolíte stopu pro editaci. Tlačítko odpovídající zvolené stopě svítí zeleně.

**Reset Family**

Tímto tlačítkem se resetují změny zvolené rodiny.

**Reset Track**

Tímto tlačítkem se resetují změny hlasitosti perkusních nástrojů u zvolené stopy.

**Play/Mute ikona**▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Stav play/mute stopy.



Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.



Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

**Jak editovat jednu skupinu bicích**

Nabízíme rychlý příklad použití funkce Drum Volume.

1. Na této stránce stiskem TRACK SELECT vyvoláte jednotlivé stopy Style.
2. Stiskněte tlačítko "Select" na obrazovce, odpovídající stopě Drum, kterou chcete editovat.

3. Stiskem START/STOP spustíte styl.
4. Chcete-li, příkazem "Solo Track" v menu stránky nastavíte Solo bicí stopy.
5. Během poslechu stylu zvolte rodinu Snare, pak zvolte parametr Volume a kontrolery VALUE zcela stáhněte hlasitost.  
Všimněte si, že všechny virbly přestanou znít.
6. Tlačítkem Reset Track na obrazovce vyvoláte původní hlasitost virblu Snare.

**Track Controls: Easy Edit**

Na této stránce můžete editovat hlavní parametry zvuků, přiřazených této stopě.

*Tip:* Tlačítkem TRACK SELECT procházíte cyklicky skupiny stop. Po zvolení stopy vyberte příkaz "Solo Track" z menu, takže během editace neslyšíte ostatní stopy.*Pozn.:* Všechny hodnoty odpovídají původním zvukům.

### Easy Sound Edit parameters ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Těmito knobly změníte hodnotu vyvážení.

-64...0...+63 Hodnota Offset. '0' znamená žádnou změnu původní hodnoty, zapamatovanou pro bicí nebo perkusní nástroj, kdežto ostatní hodnoty značí zvýšení či snížení původní hodnoty.

Parametry zvuku	Význam
Attack	Attack time. Doba, po kterou narůstá zvuk od nuly (ve chvíli, kdy uhoďte na klávesu) do maxima.
Decay	Decay time. Doba, po kterou přechází konečná úroveň Attack na počáteční úroveň Sustain.
Release	Release time. Doba, po kterou zvuk vymizí z fáze Sustain k nule. Fáze Release se spustí uvolněním klávesy.
Cutoff	Filter cutoff. Určuje jas zvuku.
Resonance	Pomocí Filter Resonance posílíte prahovou frekvenci.
LFO Depth	Intenzita vibráta (LFO).
LFO Speed	Rychlost vibráta (LFO).
LFO Delay	Zpoždění před spuštěním vibráta (LFO), po zaznění zvuku.

### Portamento knob a přepínač ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Knobem Time nastavíte rychlost portamenta (přechod mezi notami). Zadáním značky u portamenta je zapnete, nebo je jejím zrušením vypnete.

#### Select

Těmito tlačítka zvolíte stopu pro editaci. Tlačítko odpovídající zvolené stopě svítí zeleně.

#### Reset Track

Tímto tlačítkem se resetují provedené změny zvukových parametrů zvolené stopy.

#### Reset All Tracks

Tímto tlačítkem se resetují provedené změny zvukových parametrů všech stop.

### Play/Mute ikona ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup> ▶STS

Stav play/mute stopy.



Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.



Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Jak nastavit parametry jednoho zvuku

Nabízíme rychlý příklad použití funkce Easy Sound Edit.

1. Na této stránce stiskem TRACK SELECT vyvoláte jednotlivé stopy Keyboard.
2. Stiskněte tlačítko Select na displeji, nad stopou Upper 1.

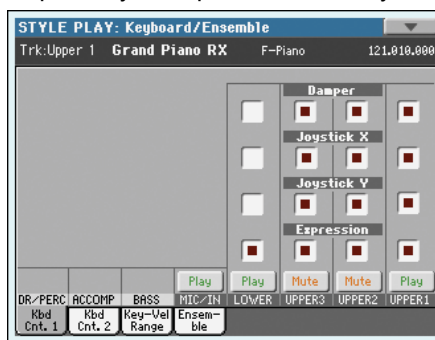
3. Chcete-li při hraní na klávesy slyšet zvuk, zvolte knob Cutoff a kontrolery VALUE jej stáhněte na minimum.

Slyšíte, jak filtr postupně ořezává vyšší frekvence, takže je zvuk temnější a měkčí.

4. Tlačítkem Reset Track na obrazovce vrátíte původní hodnotu Cutoff.

## Keyboard/Ensemble: Keyboard Control 1

Na této stránce můžete de/aktivovat pedály Damper a Expression, plus Joystick, pro každou z Keyboard stop.



### Damper ▶PERF ▶STS

- On Když stisknete Damper pedál a uvolníte klávesy, zůstane zvuk stopy prodloužený.
- Off Pedál Damper není aktivní pro žádnou stopu s tímto stavem.

### Joystick X ▶PERF ▶STS

De/aktivuje pohyb Joysticku vlevo/vpravo (Pitch Bend a někdy i kontroleru zvukového parametru; pro nastavení Pitch Bendu, viz "Mixer/Tuning: Tuning" na str. 123).

### Joystick Y ▶PERF ▶STS

De/aktivuje pohyb Joysticku vpřed/vzad Joystick (Y+: Modulation a někdy i dalšího kontroleru zvukového parametru; Y-: různé parametry, neaktivní).

### Expression ▶PERF ▶STS

Tímto parametrem za/vypnete kontroler Expression každé stopy Keyboard. Kontroler Expression má relativní úroveň, která se vždy odečítá od hodnoty Volume stopy. Jako příklad si představte zvuk Piano, přiřazený Upper 1 a zvuk Strings, přiřazený Upper 2. Když zapnete přepínač Expression u Upper 2 a vypnete jej u Upper 1, můžete použít plynulý pedál k ovládní pouze hlasitosti Strings, kdežto zvuk Piano zůstává beze změny.

Chcete-li naprogramovat pedál nebo Assignable Slidery, aby ovládal jako Expression, viz "Controllers: Pedal/Switch" na str. 207 nebo "Controllers: Assignable Sliders" na str. 208. Tuto funkci můžete přiřadit pouze pedálu typu hlasitosti, nikoliv přepínačům. Přiřadte volbu "KB Expression" pedálu nebo Assignable Slidery, pak volbou Write Global-Global Setup v menu stránky uložte nastavení jako globální.

### Play/Mute ikona

►PERF ►STS

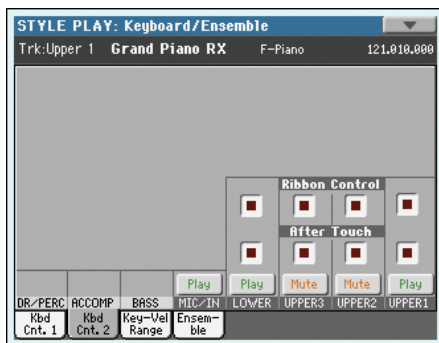
Stav play/mute stopy.

**Play** Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

**Mute** Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Keyboard/Ensemble: Keyboard Control 2

Na této stránce můžete de/aktivovat Ribbon kontroler a Aftertouch, pro každou z Keyboard stop.



### Ribbon Controller On/Off

►PERF ►STS

Touto značkou de/aktivujete ribbon kontroler odpovídající stopy Keyboard.

### After Touch On/Off

►PERF ►STS

Touto značkou de/aktivujete aftertouch odpovídající stopy Keyboard.

### Play/Mute ikona

►PERF ►STS

Stav play/mute stopy.

**Play** Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

**Mute** Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

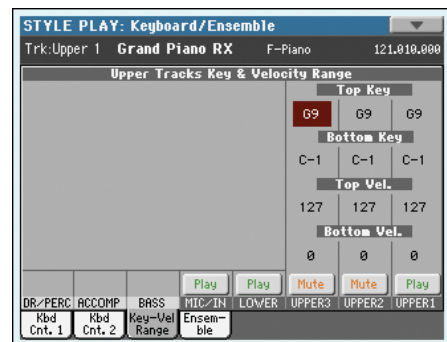
## Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

Na této stránce můžete programovat rozsah kláves a dynamiky (velocity) každé stopy Keyboard.

Key range je užitečný pro vytvoření sady Keyboard stop, hrajících v různých zónách klaviatury. Můžete mít např. horny a dřevěné dechy uprostřed klaviatury, zatímco dřevěné dechy samotné hrají výše.

Dynamický rozsah se hodí při vytváření zvuku až ve třech dynamických vrstvách, takže přiřadíte každé ze stop Upper jiný dynamický rozsah.

Můžete tak např. přiřadit Program El.Piano 1 stopě Upper 1 a Program El.Piano 2 stopě Upper 2. Pak nastavte Upper 1 na [Bottom=0, Top=80] a Upper 2 na [Bottom=81, Top=127]. El.Piano 1 bude znít, když bude váš úhoz měkčí, El.Piano 2 při tvrdším úhozu.



### Top/Bottom Key (Key Range)

►PERF ►STS

Tento dvojparametr určuje horní a dolní klávesový rozsah na stopě.

C-1...G9 Zvolená klávesa.

### Top/Bottom Vel. (Velocity Range)

►PERF ►STS

Tento dvojparametr určuje horní a dolní dynamický rozsah na stopě.

0 Nejnižší hodnota dynamiky.

127 Nejvyšší hodnota dynamiky.

### Play/Mute ikona

►PERF ►STS

Stav play/mute stopy.

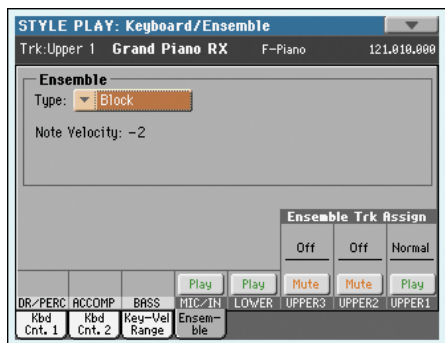
**Play** Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

**Mute** Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Keyboard/Ensemble: Ensemble

Tato stránka umožňuje programovat funkci Ensemble. Funkce harmonizuje melodii v pravé ruce (hranou v reálném čase) s detekovanými akordy v levé.

**Pozn.:** Funkce Ensemble rovněž funguje v režimu Song Play (se stejným nastavením). Akordy jsou detekovány v oblasti Lower Chord Scan.



### Ensemble ▶PERF ▶STS

Typ harmonizace.

- Duet Přidává k melodii jednu notu.
- Close Přidává k melodii uzavřený akord.
- Open 1 Přidává k melodii otevřený akord.
- Open 2 Jako výše, ale dle jiného algoritmu.
- Block Blokovaná harmonizace – typická pro jazzovou muziku.
- Power Ensemble Přidává kvintu a oktávu k melodii, jak to znáte z hard rocku.
- Fourths LO Typické pro jazz, tato volba přidává pod melodii dvě čisté kvarty.
- Fourths UP Jako výše, ale nad melodií.
- Fifths Přidává několik kvint pod původním tónem.
- Octave Přidává k melodii jednu či více oktáv.
- Dual Tato volba k melodické lince přidá druhou notu, v pevném intervalu, daném parametrem "Note". Když zvolíte tuto volbu, objeví se transpoziční hodnota (-24...+24 půltónů vůči původní notě).
- Brass Typická harmonizace žesťové sekce.
- Reed Typická harmonizace pišťalové sekce.
- Trill Když zahrajete na klaviaturu dvě noty, tato volba mezi nimi provede trilek. Pokud zahrajete tři a více not, trilek zazní jen mezi posledními dvěma. Rychlost trileku můžete nastavit parametrem Tempo (viz níže).
- Repeat Zahraná nota je opakována synchronně k parametru Tempo (viz níže). Když zahrajete akord, opakovat se bude jen poslední nota.

Echo Jako u volby Repeat, ale s postupným vymizením opakovaných not, po době, určené parametrem Feedback (viz níže).

AutoSplit1 Jestliže hraje více než jedna stopa Upper, pak stopa Upper 1 hraje melodii mono, zatímco ostatní stopy Upper hrají noty akordu. Pokud hraje pouze stopa Upper 1, zní polyfonně všechny noty akordu.

AutoSplit2 Podobně jako AutoSplit1, ale stopa Upper 1 hraje vždy nejvyšší notu.

### Note Velocity ▶PERF ▶STS

Tento parametr určuje rozdíl v dynamice mezi melodií v pravé ruce a tóny přidané harmonizace.

-10...0 Odečtená hodnota dynamiky.

### Tempo ▶PERF ▶STS

**Pozn.:** Tento parametr se objeví jen, je-li zvolena volba Trill, Repeat nebo Echo.

Notová hodnota pro volbu Trill, Repeat nebo Echo Ensemble. Je synchronní k tempu metronomu.

### Feedback ▶PERF ▶STS

**Pozn.:** Tento parametr se objeví jen, je-li zvolena volba Echo.

Parametr určuje, kolikrát se původní nota/akord zopakuje, dle volby Echo.

### Ensemble Track Assign ▶PERF ▶STS

Těmito parametry nastavíte nezávisle stopy Upper na funkci Ensemble.


Off Žádná harmonizace na této stopě. Normal Tato stopa je zahrnuta do harmonizace.

Mute Tato stopa hraje pouze noty Ensemble, nikoliv původní notu.

### Play/Mute ikona ▶PERF ▶STS

Stav play/mute stopy.

 Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

 Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.



## Pad/Switch: Pad

Tato stránka umožňuje zvolit jiný zvuk hitu nebo sekvenci pro každé ze čtyř tlačítek PAD.



Přiřazení lze uložit do aktuálního nastavení stylu nebo jako položku SongBook. Pady sdílí skupinu B FX se stopami Style.

**Pozn.:** Můžete také přiřadit jiné Hity či Sekvence na panelu Pad na hlavní stránce.

**Pozn.:** Každý styl nebo položku SongBook může změnit přiřazení Padu.

### Pad assignment

►STYLE<sup>Set</sup> ►SB

Jméno Hitu nebo sekvence, přiřazené každému padu. Dotykem pole otevřete okno Pad Select (viz "Okno Pad Select" na str. 105).

### Volume

►STYLE<sup>Set</sup> ►SB

Hlasitost každé ze čtyř stop Padů.  
0...127      Hlasitost.

### Pan

►STYLE<sup>Set</sup> ►SB

Panorama každé ze čtyř stop Padů.  
-64...-1      Levý stereo kanál.  
0      Střed.  
+1...+63      Pravý stereo kanál.

### FX Send (Master 1...3)

►STYLE<sup>Set</sup> ►SB

Send level Master FX procesorů pro každou ze čtyř stop Padů.

0...127      Úroveň (přímého) signálu stopy Padu, vyslaného do efektového procesoru.

### EQ Gain [dB] (Hi, Mid, Low)

Ekvalizace každé ze čtyř stop Padů.

-18.0...+0.0...+18.0  
Hodnota Gain pásem High, Middle nebo Low.

### Uzamčení padů

►GBL<sup>Gbl</sup>

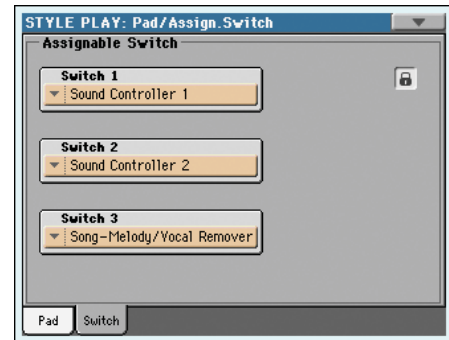
Tento zámek zabrání zvolení jiného stylu nebo položky SongBooku, ale také Hitu nebo Sekvence Padů, přiřazených padům.

Tento zámek se při vypnutí nástroje resetuje, bez zápisu Global nastavení do paměti (viz "Write Global Global Setup dialog" na str. 219).

Více informací o uzamčení parametrů, viz "General Controls: Lock" na str. 203.

## Pad/Switch: Switch

Na této stránce můžete zvolit rozdílné funkce pro každé ze tří tlačítek ASSIGNABLE SWITCH, umístěných poblíž joysticku.



Programovatelné přepínače lze uložit do Performance, STS nebo jako položku SongBook.

### Switch 1-3

►PERF ►STS

Každé ze tří tlačítek ASSIGNABLE SWITCH. V těchto menu přiřadíte funkci každému z nich. Viz "Výpis přiřaditelných funkcí přepínačů" na str. 240.

### Ikona uzamčení přepínačů

►GBL<sup>Gbl</sup>

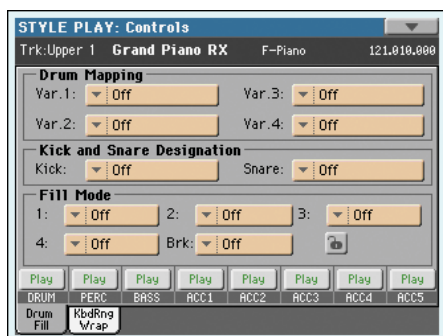
Tento zámek zabrání zvolení jiné Performance nebo STS, ale také funkcí, přiřazených přepínačům.

Tento zámek se při vypnutí nástroje resetuje, bez zápisu Global nastavení do paměti (viz "Write Global Global Setup dialog" na str. 219).

Více informací o uzamčení parametrů, viz "General Controls: Lock" na str. 203.

## Style Controls: Drum/Fill

Na této stránce můžete zvolit různé obecné parametry pro styl.



### Drum Mapping (Var.1...Var.4)

►PERF ►STYLE<sup>Set</sup>

Drum Mapping umožňuje zvolit alternativní aranžmá perkusních nástrojů pro zvolenou bicí sadu, bez dalšího programování. Stačí zvolit Drum Map a některé perkusní nástroje budou nahrazeny jinými nástroji.

- Off Standardní mapování. Drum Mapping
- 1...7 Číslo mapy bicích. Mapping 1 má "měkký zvuk", zatímco Mapping 7 "tvrdý".

### Definice kopáku a virblu

►PERF ►STYLE<sup>Set</sup>

Kick Designation nahradí zvuk původního kopáku (Basový buben) zvukem jiného kopáku ze stejné bicí sady, kdežto Snare Designation nahradí zvuk původního virblu zvukem jiného virblu ze stejné bicí sady.

**Tip:** Zvolte jinou definici během poslechu stylu a sledujte, jaký to má vliv na styl. Pokud se vám výsledek líbí, uložte nastavení do Performance nebo Style Setupu.

- Off Původní kopák nebo virbl.
- Type 1...3 Kopák nebo virbl, nahrazující původní.

### Fill Mode (1...4, Break)

►PERF ►STYLE<sup>Set</sup>

Tyto parametry, určují Variaci, automaticky zvolené na konci každého přechodu.

- Off Variace, která zněla před přechodem, bude zvolena znovu.

#### V1&V2 ... V3&V4

Zadané variace budou voleny střídavě, kdykoliv zvolíte jednu z nich. Např. v případě "V1&V2", je-li zvolena Variation 1, budou se po ukončení přechodu střídát Variation 1 a Variation 2.

#### Var.Up/Var.Down

Zvoleno bude následující vyšší/nížší číslo variace, cyklicky. Po Variation 4 zvolí příkaz Up opět Variation 1. Po Variation 1 zvolí příkaz Down opět Variation 4.

#### Var.Inc/Var.Dec

Zvoleno bude následující vyšší/nížší číslo variace. Po Variation 4 zvolí příkaz Inc opět Variation 4. Po Variation 1 zvolí příkaz Dec opět Variation 1.

#### To Var.1...To Var.4

"Fill to Variation" (->1, ->2, ->3, ->4) zvolí na konci přechodu automaticky jednu ze čtyř dostupných variací stylu.

### Fill Mode lock ikona

►GBL<sup>Gbl</sup>

Je-li aktivní, nebude se měnit režim přechodu automaticky, zvolením jiné Performance nebo stylu.

Tento zámek se při vypnutí nástroje resetuje, bez zápisu Global nastavení do paměti (viz "Write Global Global Setup dialog" na str. 219).

Více informací o uzamčení parametrů, viz "General Controls: Lock" na str. 203.

### Stav stopy

►PERF ►STYLE<sup>Set</sup>

Stav play/mute stopy. Stiskem ikony stav změníte.



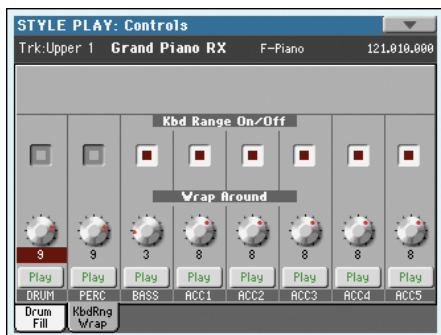
Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.



Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around

Na této stránce můžete programovat bod Wrap Around a za/vypnout rozsah Keyboard Range, zahrnutý do každé stopy stylu.



### Keyboard Range On/Off ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup>

Tento parametr je vypínač rozsahu Key Range, zapamatovaného na každé stopě Style Element.

On Keyboard Range je brán jako naprogramovaný (viz "Style Element Track Controls: Keyboard Range" na str. 26 v režimu Style Record). Jakmile stopa překročí bod dolního či horního rozsahu Keyboard Range, automaticky se transponuje, aby zůstala v naprogramovaném rozsahu.

Off Žádný rozsah Keyboard Range není použit.

### Wrap Around ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup>

Bod Wrap-around je nejvyšší registrovaná hranice doprovodné stopy. Doprovodné patterny budou transponovány podle detekovaného akordu. Je-li akord příliš vysoko, stopy Style mohou hrát v příliš vysokém rejstříku, což zní nepřírodně. Jestliže však dosáhne bodu Wrap-around, automaticky je transponován o oktávu níže.

Bod Wrap-around lze individuálně nastavit pro každou stopu v půltónových krocích v půltónových krocích na maximálních 12 půltónů, relativně vůči tónice, zadané v režimu Style Record (viz "Key/Chord" na str. 7).

Doporučujeme nastavit body Wrap Around pro každou stopu jiné, aby se zabránilo tomu, že všechny stopy "poskočí" na jinou oktávu současně.

1...12 Maximální transpozice (v půltónech) stopy, vůči původní tónině patternu Style.

### Play/Mute ikona ▶PERF ▶STYLE<sup>Set</sup>

Stav play/mute stopy.

Play Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

Mute Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Preferences: Style Preferences

Na této stránce můžete zvolit různé obecné parametry pro režim Style Play. Nastavení lze uložit do Performance nebo STS.



### Chord Recognition Mode ▶PERF ▶STS

Tento parametr umožňuje rozhodnout, jak bude akordy detekovány generátorem automatického doprovodu. Pamatujte si, že pokud jste v režimu Full nebo Upper Chord Scan, bude zvolen režim Fingered 3 nebo Expert a musíte vždy zahrát nejméně tři noty, aby byl akord detekován.

**Pozn.:** Parametr je stejný, jaký najdete na hlavní stránce (viz "Split panel" na str. 118).

Fingered 1 Zahrajte jednu či více not, podle zvoleného režimu Chord Scan. Plný durový akord bude detekován, i když zahráte jen jedinou notu.

Fingered 2 Musíte vždy zahrát dva a více not, má-li být akord detekován. Pokud zahráte jen jednu notu, zazní unisono. Pokud zahráte průtažný akord (tónika +5th), zazní průtažný akord. Celý akord bude detekován, jakmile zahráte tři a více not.

Fingered 3 Musíte vždy zahrát tři a více not, má-li být akord detekován. Tato volba je dána automaticky, když zvolíte režim FULL Chord Scan.

One Finger Můžete také zkomponovat akord herní technikou zjednodušeného akordu:

- Pokud zahráte jednu notu, bude detekován durový akord.

- Septimový akord zazní, pokud zahráte tóniku plus bílou klávesu vlevo. Např. C3 + H2 dá C7.

- Mollový akord zazní, pokud zahráte tóniku plus černou klávesu vlevo. Např. C3 + B2 dá Cmi.

- Mollový septimový akord zazní, pokud zahráte tóniku plus černou i bílou klávesu vlevo. Např. C3 + H2 + B2 dá Cmi7.

Expert Tento režim je rozšířením Fingered 2, přidává detekování akordů bez tóniky a slash zápisu akordů, často využívaných v jazzu, fusion, moderním popu a oddechové hudbě.

Tento typ detekce akordů je velmi užitečný pro hraní pianových akordů, typických pro hráče na jazzové piano. Ne vždy musíte zahrát tóniku, jelikož tuto notu již hraje basová stopa.

## Velocity Control

▶PERF ▶STS 

Nastavením tohoto parametru můžete spouštět jednu z následujících funkcí jen tím, že hrajete silněji levou rukou. Budete-li hrát silnější dynamikou, než určuje hodnota parametru “Velocity Control” (viz str. 137), aktivuje se zvolená funkce.

- Tato funkce funguje pouze, je-li SPLIT LEDka zapnutá a je aktivní režim LOWER nebo není zvolen režim Chord Scan.

- To nefunguje v režimu FULL Chord Scan, je-li SPLIT LEDka vypnutá, nebo je zvolen režim UPPER Chord Scan.

Off Funkce je vypnutá.

Break, Fill In 1...4

Když hrajete s vyšší dynamikou než je spouštěcí hodnota pro dolní stopu, zvolený prvek se spustí automaticky.

Start/Stop Můžete spustit nebo zastavit styl, pokud zahrajete na klávesy silněji.

Bass Inversion Když hrajete s vyšší dynamikou než je spouštěcí hodnota, funkce Bass Inversion se aktivuje či deaktivuje.

Memory Když zahrajete s vyšší dynamikou než je spouštěcí hodnota, funkce Memory se aktivuje či deaktivuje.

## Scale Mode

▶PERF ▶STS 

Tento parametr definuje, které stopy budou ovlivněny zvoleným alternativním laděním (viz “Scale” na str. 123).

Keyboard tracks

Ladění ovlivní pouze stopy Keyboard.

Upper tracks Ladění ovlivní jen stopy Upper 1-3 Keyboard.

All Tracks Ladění ovlivní všechny stopy (Keyboard, Style, Pads).

## Memory Mode

▶PERF ▶STS 

Tento parametr nastaví způsob, jak bude fungovat tlačítko MEMORY.

Chord Pokud svítí LEDka MEMORY, detekované akordy jsou uloženy do paměti, i když uvolníte prsty z kláves. Pokud je LEDka vypnutá, akordy se resetují, jakmile zvednete ruku.

Chord + Lower

Pokud svítí LEDka MEMORY, detekované akordy jsou zachovány v paměti a zvuky Lower zní, dokud nezahrajete další notu či akord. Je-li LEDka vypnutá, oba akordy (a tedy i doprovod) a zvuky Lower budou ořezány, jakmile zvednete prsty z kláves.

Fixed Arr. + Lower

Pokud svítí LEDka MEMORY, detekované akordy jsou zachovány v paměti a zvuky Lower zní, dokud nezahrajete další notu či akord. Je-li LEDka vypnutá, zvuk Lower bude ořezán, když zvednete ruku z kláves; a naopak, akord zůstane zachován v paměti (takže doprovod pokračuje dále), než zvolíte jiný styl.

## Ikona zámku

▶GBL<sup>Gbl</sup>

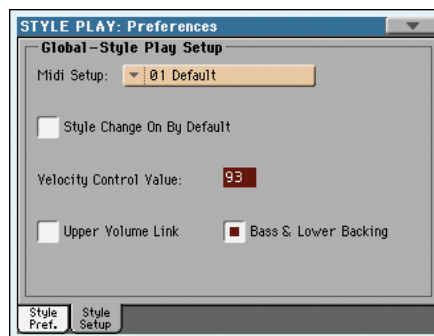
Všechny parametry na této stránce můžete ochránit před zvolením jinou Performancí nebo STS.

Tento zámek se při vypnutí nástroje resetuje, bez zápisu Global nastavení do paměti (viz “Write Global Global Setup dialog” na str. 219).

Více informací o uzamčení parametrů, viz “General Controls: Lock” na str. 203.

## Preferences: Style Play Setup

Na této stránce můžete zvolit různé obecné parametry pro režim Style Play.



**Pozn.:** Tato nastavení jsou uložena v oblasti Style Play Setup globálního souboru (společně s jinými parametry, označenými v tomto manuálu zkratkou ▶GBL). Po změně nastavení volbou příkazu Write Global-Style Play Setup z menu stránky je uložte jako Global.

## Midi Setup

▶GBL<sup>Sty</sup>

MIDI kanály pro režim Style Play lze automaticky konfigurovat výběrem MIDI Setupu s tímto parametrem. Viz kapitolu “MIDI Setup” na str. 209, kde je více informací o MIDI zapojení.

**Pozn.:** Chcete-li automaticky zvolit MIDI Setup, když vstoupíte do režimu Style Play, zvolte příkaz Write Global-Style Setup v menu stránky.

Bližší informace o připravených MIDI nastaveních, viz “MIDI nastavení” na str. 237.

**Pozn.:** Po zvolení MIDI Setupu můžete vstoupit do režimu Global a aplikovat libovolnou změnu nastavení na každý kanál. Chcete-li tyto změny uložit do MIDI Setupu, a jste v režimu Global, zvolte v menu stránky příkaz Write Global-Midi Setup. Kterýkoliv MIDI Setup můžete volně upravit a přepsat.

**Tip:** Chcete-li obnovit původní MIDI Setupy, spusťte příkaz “Factory Restore” (stránka “Utility” v režimu Media, viz str. 235). **Pozor:** Tímto způsobem vymažete veškerá Factory a User data z interní paměti.

## Style Change On By Default

▶GBL<sup>Sty</sup>

Tento parametr umožňuje definovat stav tlačítka STYLE CHANGE na startu.

- On Na počátku se LEDka tlačítka STYLE CHANGE automaticky rozsvítí.
- Off Na počátku LEDka tlačítka STYLE CHANGE zůstane zhasnutá.

### Velocity Control Value

►GBL<sup>Sty</sup>

Tímto parametrem nastavíte hodnotu dynamiky, nad kterou se automaticky provede operace Style Start/Stop nebo zvolí prvek stylu (viz "Velocity Control" výše).

### Upper Volume Link

►GBL<sup>Sty</sup>

Parametr umožňuje definovat, zda změna hlasitosti jedné ze stop Upper, příslušně ovlivní i další Upper stopy.

- On Pokud změníte hlasitost jedné ze stop Upper, hlasitost dalších Upper stop se příslušně změní také.
- Off Když změníte hlasitost jedné ze stop Upper, změní se hlasitost pouze u ní. Ostatní Upper stopy zůstávají beze změny.

### Bass & Lower Backing

►GBL<sup>Sty</sup>

Touto funkcí můžete hrát levou rukou jednoduchý doprovod. Aby to bylo možné, musí být aktivní LEDka SPLIT a nesmí běžet styl. Standardně je tato funkce zapnutá.

- On Pokud styl neběží a zahrajete akord levou rukou, tento akord zní zvukem Lower (dokonce i když je part umlčený), přičemž tónika akordu zní basovým zvukem. Jakmile spustíte styl, obnoví se normální chování.
- Je-li aktivní funkce Bass & Lower Backing, objeví se ikona Backing v oblasti zvuku partu Lower.
- Off Nebude přidán basový zvuk, pokud neběží styl. Stopu Lower slyšíte jen, není-li umlčená.

## Page menu

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



### Write Performance

Tímto příkazem otevřete dialog Write Performance a uložíte poslední nastavení ovládacího panelu do Performance.

Viz "Dialog Write Performance" na str. 138, kde je více informací.

### Write Single Touch Setting

Tímto příkazem otevřete dialog Write Single Touch Setting (STS) a uložíte nastavení stopy Keyboard do jednoho ze Single Touch Settings (STS) aktuálního stylu.

Viz "Write Single Touch Setting dialog" na str. 139, kde je více informací.

### Write Current Style Settings

Tímto příkazem otevřete dialog Write Current Style Settings a uložíte nastavení stopy Style do aktuálního stylu.

Viz "Write Single Touch Setting dialog" na str. 139, kde je více informací.

### Write Global-Style Play Setup

Tímto příkazem otevřete dialog Write Global Style Setup a uložíte globální nastavení, která jsou jedinečná pro režim Style Play. Tato nastavení jsou naprogramována v "Preferences: Style Play Setup" (viz str. 136).

Viz "Write GlobalStyle Play Setup dialog" na str. 139, kde je více informací.

### Solo Track

Zvolte stopu pro Solo a označte tuto položku. Uslyšíte pouze zvolenou stopu a indikace 'Solo' bude blikat v hlavičce stránky.

Chcete-li ukončit funkci Solo, zrušte toto označení.

Funkce Solo funguje trochu odlišným způsobem, podle zvolené stopy:

- **Keyboard track:** Zvolená stopa Keyboard je jedinou stopou, kterou slyšíte, když hrajete na klaviaturu. Všechny ostatní stopy Keyboard jsou umlčeny. Stav stop Style tím není ovlivněn.
- **Style track:** Zvolená stopa je jedinou stopou stylu, kterou slyšíte. Všechny ostatní stopy Style jsou umlčeny. Stav stop Keyboard tím není ovlivněn.
- **Grouped Style tracks:** Funkce Solo u těchto speciálních stop nefunguje.

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

### Copy/Paste FX

Můžete kopírovat jeden, či více efektů skupiny FX (A nebo B). Můžete je kopírovat mezi různými styly, Performancemi či STS. Operace kopírování lze provádět jen v režimu Style Play (nelze třeba kopírovat efekty do songu).

**Pozn.:** Tato operace pouze zkopíruje nastavení efektu v sekci "Effects". Parametry, obsažené v této sekci, např. "Dry" či "FX Send", se nekopírují. Pamatujte, že tyto parametry mohou změnit způsob, jakým efekty ovlivní zvuk.

### Chcete-li kopírovat jeden efekt:

1. Zvolte zdrojovou performanci, styl nebo STS, pak
  - jděte na stránku toho efektu, který chcete kopírovat (IFX 1, IFX 2, IFX 3, Master 1, Master 2, Master 3), nebo
  - jděte na stránku Effects > A/B FX Config, kde zkopírujete všechny efekty. To se může hodit, jestliže chcete kopírovat dva nebo tři ze čtyř efektů do různých performancí, stylů nebo STS.
2. Zvolte příkaz "Copy FX" z menu stránky.
3. Zvolte cílovou performanci, styl nebo STS, pak jděte na stránku toho efektu, který chcete vložit (IFX 1, IFX 2, IFX 3, Master 1, Master 2, Master 3).
4. Zvolte příkaz "Paste FX" z menu stránky.

### Chcete-li kopírovat všechny efekty:

1. Zvolte zdrojovou performanci, styl či STS, pak jděte na stránku Effects > A/B FX Config, kde zkopírujete všechny efekty.
2. Zvolte příkaz "Copy FX" z menu stránky.
3. Zvolte cílovou performanci, styl či STS, pak jděte na stránku Effects > A/B FX Config.
4. Zvolte příkaz "Paste FX" z menu stránky.

### Režim Easy

Režim Easy umožňuje využití režimu Style Play a Song Play s jednodušším uživatelským rozhraním. Začátečníkům i profesionálům doporučujeme, aby se pokud možno nezabývali mimořádnými parametry režimu Advanced. Režim Easy můžete kdykoliv za/vypnout ručně, příkazem Easy Mode v menu stránky režimu Style Play a Song Play. Viz "Stránka Style Play podrobně" na str. 34, kde je více informací.

## Dialog Write Performance

Toto okno otevřete výběrem položky Write Performance v menu na stránce. Zde můžete uložit nastavení všech stop, zvolený styl, různá nastavení stylu i zvolený Voice Processor Preset, do Performance.



Parametry, uložené v performanci jsou v uživatelském manuálu označeny symbolem **PERF**.

**[SHIFT]** Podržte tlačítko SHIFT a stiskem tlačítka PERFORMANCE SELECT otevřete toto okno.

### Name

Jméno performance, kterou ukládáte. Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno textového editoru.

### Perf Bank

Cílová banka performancí. Každá banka odpovídá jednomu z tlačítek PERFORMANCE SELECT. Kolečkem zvolte jinou banku.

### Performance

Cílové místo pro performanci ve zvolené bance. Kolečkem zvolte jinou paměť.

### Select... tlačítko

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

## Write Single Touch Settings dialog

Toto okno otevřete položkou Write Performance v menu na stránce. Zde můžete uložit nastavení stopy Keyboard a zvoleného Voice Processor Presetu, do jednoho ze čtyř Single Touch Settings (STS) aktuálního stylu.



Parametry, uložené v STS jsou v uživatelském manuálu označeny symbolem **ST**.

**SHIFT** Podržte tlačítko SHIFT a stiskem jednoho ze čtyř tlačítek STS otevřete toto okno.

### Name

Jméno STS, které ukládáte. Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno textového editoru.

### Current Style

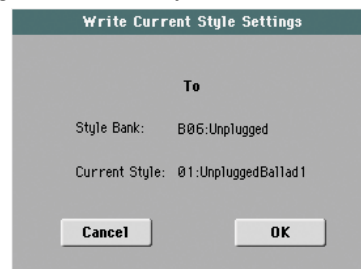
*Nelze editovat.* Nastavení se uloží do jednoho ze čtyř STS, náležejících k aktuálnímu stylu. Parametr udává jméno "rodičovského" stylu.

### STS

Cílová paměť STS. Udává jméno STS, uloženého do cílové paměti. Kolečkem zvolte jinou paměť.

## Write Style Settings dialog

Toto okno otevřete položkou Write Style Settings v menu na stránce. Zde můžete uložit nastavení stopy Style do Style Settings aktuálního stylu.



Parametry, uložené v performanci jsou v uživatelském manuálu označeny symbolem **STYLE**.

**SHIFT** Podržte tlačítko SHIFT a stiskem tlačítka STYLE SELECT otevřete toto okno.

### Style bank

*Nelze editovat.* Banka, kam aktuální styl patří. Každá banka odpovídá jednomu z tlačítek STYLE SELECT.

### Current Style

*Nelze editovat.* Jméno aktuálního stylu.

## Write Global-Style Play Setup dialog

Toto okno otevřete položkou Write Global-Style play Setup v menu na stránce. Zde můžete uložit různá nastavení Style Preference (viz "Preferences: Style Play Setup" na str. 136), uložená do souboru Global.



Parametry, uložené v oblasti Style Play Setup v režimu Global, jsou v manuálu označeny symbolem **GBL**.

## Banky Favorite

Můžete si vytvořit vlastní sadu stylů, zahrnující až dvanáct oblíbených bank. Tyto můžete pojmenovat na záložkách, které vidíte v okně Style Select, a zahrnout tak i hudební žánry, které nejsou ve stylech z výroby obsaženy.

Oblíbené styly jsou obsaženy ve dvanácti souborech, automaticky vytvářených OS Pa3X ve složce Style, v oblasti SYS interní paměti. Ačkoliv se mohou na displeji objevit různá jména bank, tyto soubory mají pevně daná jména:

Jméno souboru	FAVORITE Banky
FAVORITE01...12.STY	Bank 1...12

**Tip:** Nové styly jsou čas od času zveřejňovány na webové stránce ([www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)).

### Vytváření bank Favorite

Jsou dva způsoby, jak vytvořit oblíbené banky:

- V režimu Style Record můžete zapsat nový nebo upravit stávající styl i ve Favorite bance, což je alternativa k User Style bankám. Viz kapitolu Style Record, kde je více informací o ukládání stylu.
- V režimu Media můžete načíst libovolný styl do Favorite banky, což je alternativa k User Style bankám. Viz kapitolu Media, kde je více informací o operacích Load.

### Přejmenování bank Favorite

Pokud je na obrazovce okno Style Select, můžete zvolit příkaz "Rename Favorite bank" v menu a pojmenovat záložky Favorite Style jak potřebujete.



Zvolené jméno může být na dva řádky, použijete-li jako oddělovač paragraf (¶). Např. chcete-li zvolit jméno "World Music" na dva řádky, zadejte "World¶Music".

Dbejte, abyste nezadali slova, delší než postranní záložky okna Style Select.



## Pracovní režim Song Play

Režim Song Play slouží k poslechu songů. Jelikož má Pa3X dva přehrávače, mohou znít dva songy současně. To je velmi užitečné, když potřebujete míchat dva songy při živém hraní. Songy mohou být standardní MIDI soubory, v Karaoke™ nebo MP3 formátu.

Můžete hrát v doprovodu songu až na čtyřech stopách Keyboard (Upper 1-3, Lower) a na čtyři pady. Můžete zvolit různé zvuky a efekty, volbou performance a STS. Jiný Voice Processor Preset zvolíte podle Performance nebo STS.

V režimu Song Play můžete využít SongBook a songy volit automaticky, dle požadovaného hudebního žánru. S každou položkou songu v SongBooku lze spojit až čtyři STS.

Režim Song Play lze také využít v režimu Easy (viz str. 33).

## Ovládání posuvu

Každý z přehrávačů má svou sadu transportních kontrolerů. Kontrolery PLAYER 1 ovládají přehrávač 1 a PLAYER 2 pak přehrávač 2. Viz SELECT na str. 13, kde je více informací.

Chcete-li, aby oba přehrávače hrály současně, podržte SHIFT a stiskněte jeden z kontrolerů (PLAY/STOP), takže oba spustíte synchronně.

Pokud jeden z nich již hraje, spustíte druhý stiskem druhého kontroleru (PLAY/STOP); druhý přehrávač se tak spustí v následujícím taktu.

Hodnoty Tempo obou přehrávačů jsou spojeny. Data Tempo, zapsaná u obou songů jsou tak ignorována. Tempo nastavíte tlačítky TEMPO.

## MIDI Clock

V režimu Song Play je signál MIDI Clock vždy generovaný interním přehrávačem, dokonce i když je parametr Clock nastaven do režimu MIDI nebo USB (viz "Clock Source" na str. 209). V tomto režimu, Pa3X nemůže přijímat zprávy MIDI Clock z MIDI IN.

Pa3X pouze vysílá do MIDI OUT a USB portů zprávy MIDI Clock, generované přehrávačem 1. Chcete-li vysílat zprávy MIDI Clock, musí být aktivní parametr "Clock Send" (viz "Clock Send" na str. 209).

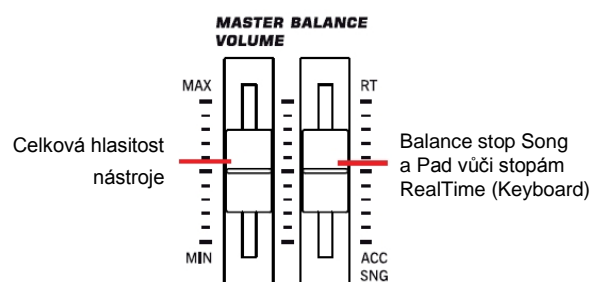
## Tempo Lock

Pokud nechcete měnit Tempo s výběrem nového songu, zapněte funkci Tempo Lock tlačítky TEMPO LOCK na ovládacím panelu. Jestliže LEDka tohoto tlačítka svítí, můžete ručně změnit Tempo pomocí

tlačítek TEMPO +/-, nebo dotykem pole Tempo a kontrolery VALUE. Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a kolečkem VALUE změníte tempo.

## Master Volume, Balance, X-Fader

MASTER VOLUME slider ovládá celkovou hlasitost nástroje, kdežto BALANCE slider využijete při vyvážení hlasitosti stop Song a Pad vůči stopám Keyboard.



X-Faderem smícháte Player 1 a Player 2. Uprostřed je maximální hlasitost obou přehrávačů.



**Pozn.:** Je-li tento slider zcela vpravo nebo vlevo, vidíte odlišné texty, akordy, noty i značky, a také jejich volba může být různá.

## Parametry stopy

Nastavení stopy Keyboard, provedené v režimu Song Play lze uložit do Performance. Potom můžete změnit nastavení pouhým výběrem Performance.

Nastavení stopy songu, jako panorama, hlasitost a FX send, závisí na standardním MIDI souboru.

Změny u stop songů, provedené v režimu Song Play, nelze uložit do MIDI souboru a slouží pouze k ovládání v reálném čase. Chcete-li trvale uložit změny různých parametrů songu, musíte upravit MIDI soubor v režimu Sequencer.

## Standardní MIDI soubory a zvuky

Přirozený formát souboru Song u Pa3X je standardní MIDI soubor (SMF), tedy univerzální standard, respektovaný všemi výrobci. Přípona souboru je .MID, ale Pa3X umí číst také soubory s příponou .KAR. Tyto soubory lze načíst do každého nástroje či počítače.

Dokonce i když je formát standardního MIDI souboru is standard, mohou se při přehrávání různých souborů objevit odlišnosti ve zvucích. Pokud jste nahráli song do Pa3X (režim sekvenceru), sadou zvuků General MIDI (GM/XG), můžete se spolehnout, že tento Song přehrajete správně prakticky na všech hudebních nástrojích či v počítači. Pokud jste využili nativní zvuky Korg, nelze je přehrát v jiných nástrojích, od jiných výrobců.

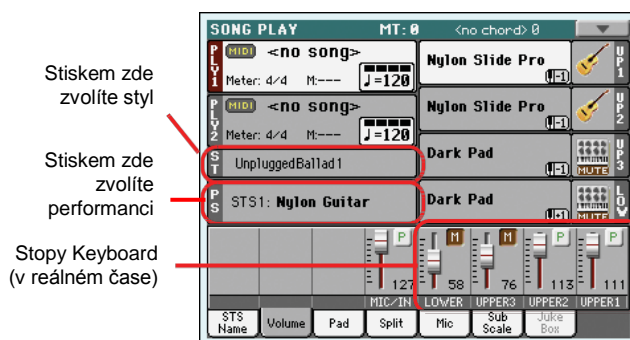
Pokud načtete SMF v režimu Song Play, není problém s načtením souborů, nahraných v General MIDI. Při přehrávání songu, vyrobeného v jiném nástroji mohou být zvuky jiné: navzdory široké kompatibilitě Pa3X s ostatními standardy (jako GS či XG), rozdíly zde vyniknou.

V tom případě v pracovním režimu Sequencer načtete standardní MIDI soubor. Pak ručně upravte přiřazení odlišných zvuků, které nahradíte příslušnými zvuky Pa3X. Nakonec standardní MIDI soubor znovu uložte a v režimu Song Play pak již bude znít se správnými zvuky.

## Stopy Keyboard, Pad a Player

Pa3X je vybaven dvěma přehrávači. Každý Song může přehrát maximálně 16 stop, tedy celkově může znít 32 stop.

Krom toho můžete hrát na klaviaturu se čtyřmi dalšími stopami Keyboard (Upper 1-3 a Lower). Pokud vidíte na hlavní stránce režimu Song Play panel Volume (viz obrázek níže), můžete změnit stav Volume a Play/Mute těchto stop, ale nezapomeňte, že tyto změny se do standardního MIDI souboru neukládají.



V režimu Song Play můžete volit Performance či STS naposledy zvoleného stylu. Chcete-li zvolit jinou sadu STS, musíte nejprve zvolit jiný styl. Jména dostupných STS vidíte na panelu STS Name, na hlavní stránce režimu Song Play (viz obrázek):



Kromě stop Keyboard, výběrem jiného stylu či položky SongBooku můžete změnit zvuky, přiřazené padům.

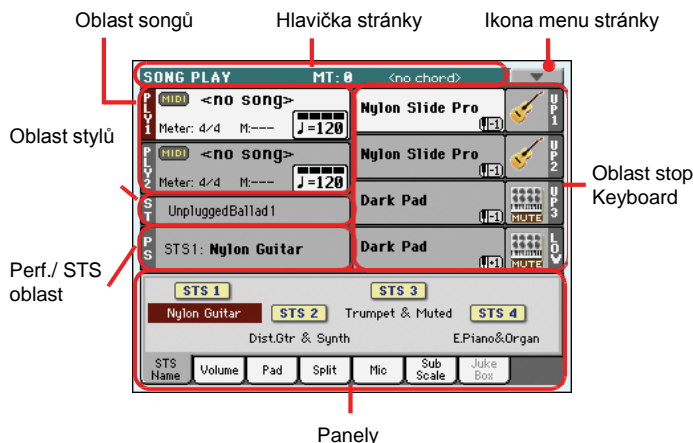
Když vstoupíte do režimu Song Play z režimu Style Play, stopy Keyboard a Pad zůstávají stejné jako v režimu Style Play.

## Hlavní stránka (Normální náhled)

Stiskem SONG PLAY vstoupíte na tuto stránku, z jiného pracovního režimu.

**Pozn.:** Když se přepnete z režimu Style Play do Song Play, automaticky se zvolí Song Play a můžete měnit parametry a nastavení.

Chcete-li se vrátit na tuto stránku z jedné z editačních stránek Song Play, stiskněte tlačítko EXIT nebo SONG PLAY.



Panely

Jednotlivé stopy vidíte podrobně, po stisku záložky Volume. Chcete-li přepínat stopy Keyboard (náhled Normal) a stopy Song (náhled Song Tracks), použijte tlačítko TRACK SELECT. Při prvním stisku vidíte stopy 1-8; další stisk zobrazí stopy 9-16; dále stopy Keyboard. (Viz "Stránky stop Song Tracks 1-8 a 9-16" a "Volume panel" od str. 145).

### Page header

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



### Operating mode name

Jméno aktuálního pracovního režimu.

### Master Transpose

▶PERF ▶STS<sup>SB</sup> 🔒

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

**Pozn.:** Transponovat můžete také soubory MP3. Mějte však na paměti, že transpozice vždy zůstává v rozsahu -5...+6 půltónů. Tento rozsah dostatečně pokrývá všechny klávesy tak, aby nedošlo k výrazné degradaci audio signálu. Každá další transpozice bude reverzní, aby byla v daném rozsahu. Takže ačkoliv na displeji vidíte hodnotu transpozice +7 (o pět výše), bude MP3 znít o 5 půltónů níže (o čtyři níže).

**Pozn.:** Transpozice se může změnit automaticky, zvolením jiné Performance. Můžete ji také změnit načtením

standardního MIDI souboru, vygenerovaného nástrojem řady Korg Pa.

Chcete-li zabránit transpozici, "uzamkněte" parametr Master Transpose v Global (viz "General Controls: Lock" na str. 203), pak zapište Global do paměti (viz "Write Global Global Setup dialog" na str. 219).

### Recognized chord

Zobrazí detekovaný akord, když jej zahrajete kdekoli na klaviatuře. Pokud nevidíte žádnou značku akordu, nebyl zvolen žádný režim detekce tlačítka CHORD SCANNING (viz str. 17).

### Page menu ikona

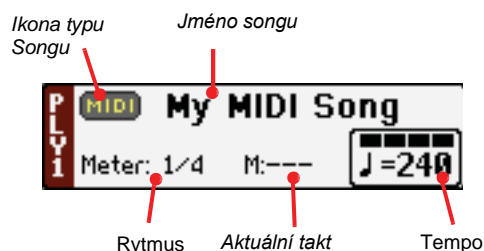
Stiskem ikony otevřete menu stránky. Viz "Menu stránky" na str. 158, kde je více informací.

### Oblast songů

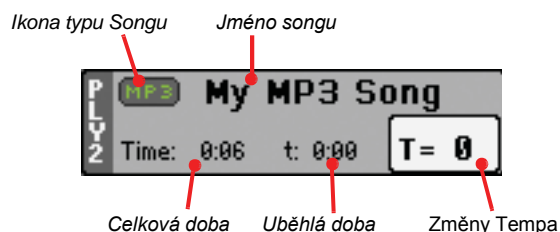
Zde vidíte jména songů, současně s parametry, podle zvoleného typu songu.



Zde vidíte, jak se zobrazí oblast Song, když zvolíte **Standard MIDI File** nebo **Karaoke**:



Jak se zobrazí jméno režimu, když zvolíte **MP3 File**:



### Ply. 1/2

Každému z obou přehrávačů (Ply.1 a Ply.2) můžete přiřadit jiný song. Každý přehrávač má své vlastní parametry.

## Ikona typu Songu

Přehrávačům lze zadat i songy jiných typů. Tato ikona určuje typ souboru.

**MIDI** Standardní MIDI soubor je zpravidla SMF (typ souboru: \*.MID nebo \*.KAR). SMF (\*.MID) je běžným standardem formátu songu, používaného Pa3X jako základní formát songu při nahrávání songu. MIDI Karaoke soubor (\*.KAR) je příponou SMF formátu.

**MP3** MPEG Layer-3 formát, nebo MP3 (typ souboru: \*.MP3). Komprimovaný zvukový soubor, který lze vygenerovat v počítači, nebo v Pa3X samotném.

**JBX** Lze přiřadit pouze přehrávači 1. Jukebox soubor (typ: \*.JBX) lze přiřadit přehrávači 1, ale jeho jméno se v této oblasti nezobrazuje. Objeví se ikona JBX, spolu se jménem aktuálně zvoleného songu v Jukeboxu.

**Pozn.:** Chcete-li vytvořit nebo upravit soubor Jukeboxu, jděte na stránku Jukebox Edit (viz str. 156).

## Song name

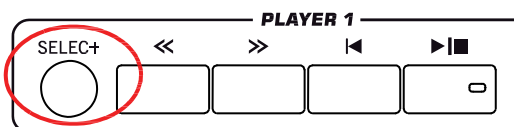
Zobrazí jméno songu, přiřazeného odpovídajícímu přehrávači.

- Pokud je již přehrávač zvolen (bílé pozadí), stiskem jména songu otevřete okno Song Select.
- Pokud stopa není zvolena (tmavé pozadí), nejprve ji zvolte a stiskem jména songu otevřete okno Song Select.

Jakmile se objeví okno Song Select, můžete zvolit jeden Song nebo soubor Jukebox (viz "Okno Song Select" na str. 106).

Pokud jste zvolili Song během přehrávání songu ve stejném přehrávači, zastaví se předchozí song a zvolí se nový song, připravený k přehrání.

Chcete-li zvolit song, alternativně můžete stisknout tlačítko SELECT (na ovládacím panelu), odpovídajícím příslušnému přehrávači. Dalším stiskem SELECT zvolíte song zadáním jeho ID čísla (viz „Výběr songu podle ID čísla“ na str. 107).



## Rytmus

Tento parametr se objeví jen, když zvolíte standardní MIDI soubor nebo Karaoke soubor.

Rytmus aktuálního songu (time signature).

## Measure number

Tento parametr se objeví jen, když zvolíte standardní MIDI soubor nebo Karaoke soubor.

Číslo aktuálního taktu.

## Tempo

Tento parametr se objeví jen, když zvolíte standardní MIDI soubor nebo Karaoke soubor.

Metronome Tempo. V tomto parametru změníte tempo tlačítky TEMPO+ a TEMPO-. Alternativně stisknete pole parametru a změníte hodnotu přetažením prstu.

**Tip:** Na hlavní stránce si můžete "přiblížit" parametr Tempo přehrávače 2, i když je zvolen přehrávač 1. V tom případě, kontrolery VALUE změníte tempo přehrávače 2 a SHIFT + VALUE DIAL změníte tempo přehrávače 1.

## Total time

Tento parametr se zobrazí jen, když zvolíte MP3 soubor.

Celková délka (v minutách:sekundách) zvoleného MP3 souboru.

## Elapsed time

Tento parametr se zobrazí jen, když zvolíte MP3 soubor.

Uběhlý čas (v minutách:sekundách) aktuálně hrajícího MP3 souboru.

## Tempo variation

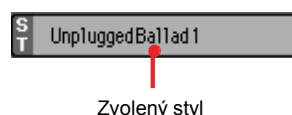
Tento parametr se zobrazí jen, když zvolíte MP3 soubor.

Variace tempa původního MP3 souboru, v rozsahu  $\pm 30\%$  původního tempa. Jakmile změníte tempo, MP3 soubory se plynule zrychlí nebo zpomalí (v rozmezí  $\pm 30\%$  původního tempa). Jeví se to triviální, ale je to hotová věda a zvládnout to mohou jen sofistikované algoritmy Time-stretch od Korgu.

## Oblast stylů

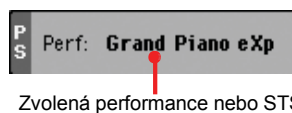
Aktuálně zvolený styl. Můžete zvolit styl během přehrávání songů, takže jsou připraveny pro přepnutí v režimu Style Play. Také to umožňuje změnit nastavení padů a STS (jelikož pady a STS vyvolává styl).

Stiskem pole Style name otevřete okno Style Select. Alternativně můžete použít sekci STYLE SELECT na ovládacím panelu.



## Oblast Performance/ STS

Zde vidíte jméno poslední zvolené performance nebo STS.



## Selected performance or STS

Naposled zvolená Performance (PERF) nebo Single Touch Setting (STS).

Stiskem pole otevřete okno Performance Select. Alternativou je použití sekce PERFORMANCE SELECT pro výběr jiné Performance.

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

## Oblast stop Keyboard

Zde vidíte stopy Keyboard.



### Sound name

Jméno zvuku, přiřazeného odpovídající stopě Keyboard.

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

Okno Sound Select otevřete také stiskem tlačítek SOUND SELECT v sekci REAL TIME TRACKS na ovládacím panelu.

Více informací o okně Sound Select, viz "Okno Sound Select" na str. 104.

### Keyboard track octave transpose

*Nelze editovat.* Oktávová transpozice odpovídající stopy. Chcete-li upravit oktávovou transpozici stopy, přejděte na editační stránku „Mixer/Tuning: Tuning“ režimu Song Play (viz "Mixer/Tuning: Tuning" na str. 123, kde je více podrobností).

Můžete také transponovat všechny stopy Upper tlačítky UPPER OCTAVE na ovládacím panelu.

### Keyboard track name

*Nelze editovat.* Jméno odpovídající stopy:

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

### Ikona banky zvuků

Tato ikona udává banku, kam aktuální zvuk patří.

### Keyboard track status

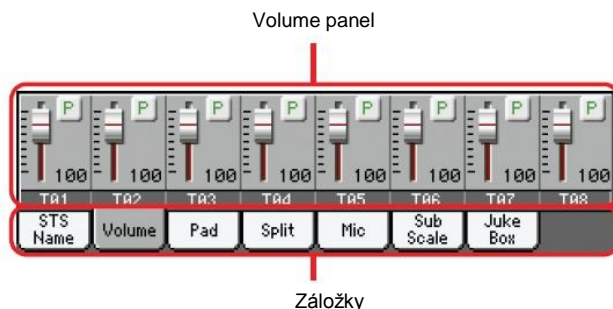
Play/mute status na aktuální stopě. Stiskem této ikony změňte stav.

Žádná ikona Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

**MUTE** Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

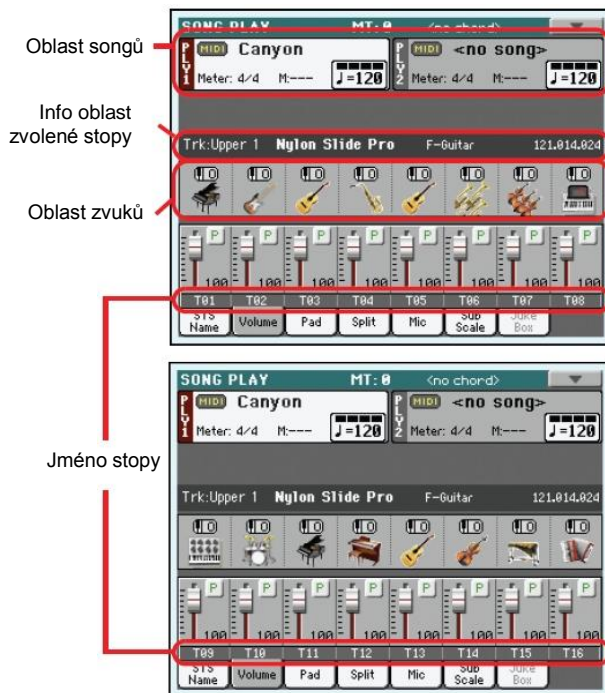
## Panely

Dolní polovina hlavní stránky obsahuje různé panely, které volíte dotykem příslušných záložek. Více informací získáte v odpovídajících sekcích, od str. 146.



## Stránky stop songů 1-8 a 9-16

Opakovaným stiskem tlačítka TRACK SELECT procházíte cyklicky náhledy Normal, Song Tracks 1-8 a Song Tracks 9-16. V náhledu Song Track se změní horní polovina stránky, kde vidíte parametry stop Song. Zvolíte-li záložku Volume, objeví se dolní polovina každé stopy.



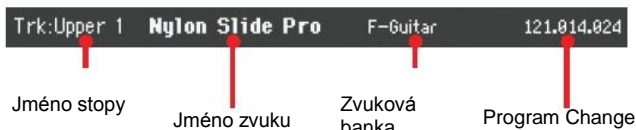
Dalším stiskem TRACK SELECT se vrátíte do náhledu Normal (stop Keyboard). (Viz "Hlavní stránka (náhled Normal)" na str. 143).

### Oblast songů

I přes odlišný vzhled, to funguje jako oblast Song v náhledu Normal.

## Info oblast zvolené stopy

Na tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě. Na hlavní stránce však není zobrazeno jen to, ale také několik editačních stránek.



### Jméno stopy

Jméno zvolené stopy.

### Jméno zvuku

Zvuk přiřazený zvolené stopě. Dotykem kdekoliv v této oblasti otevřete okno Sound Select a zvolíte jiný zvuk.

### Zvuková banka

Banka, kam zvolený zvuk patří.

### Program Change

Číslo sekvence Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

## Oblast zvuků

Zde vidíte ikonu banky zvuků a oktávodvou transpozici osmi aktuálně zobrazených stop.

Oktávodvou transpozice stop songů



Ikona zvukové banky

### Oktávodvou transpozice stop songů

*Nelze editovat.* Oktávodvou transpozice odpovídající stopy. Chcete-li upravit oktávodvou transpozici, přejděte na editační stránku „Mixer/Tuning: Tuning“ režimu Song Play (viz „Mixer/Tuning: Tuning“ na str. 123, kde je více podrobností).

### Ikona banky zvuků

Tato ikona udává banku, kam aktuální zvuk patří. Dotykem ikony poprvé zvolíte odpovídající stopu (podrobné informace vidíte v Info oblasti zvolené stopy, viz stránku výše). Dotykem podruhé otevřete okno Sound Select.

## Panel STS Name

Na tomto panelu vidíte jména čtyř dostupných STS. Viz „STS Name panel“ na str. 115, kde je více podrobností.



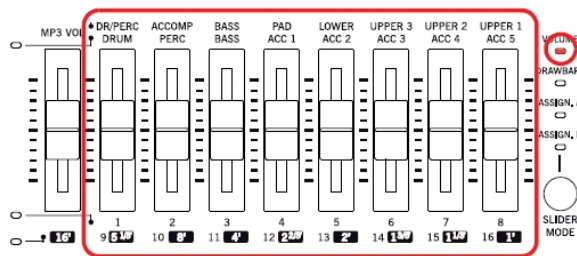
## Volume panel

Dotykem záložky Volume zvolíte tento panel. Zde můžete nastavit hlasitost každé stopy a de/aktivovat umlčené stop.

**Pozn.:** Hlasitost stop Keyboard lze uložit do Performance či STS, kdežto hlasitost stop songů uložit nelze.

### Slidery a hlasitost stop

Můžete měnit hlasitost každé stopy pomocí sliderů Assignable na ovládacím panelu. Aby fungovaly jako ovládání hlasitosti, musí LEDka VOLUME nad tlačítkem SLIDER MODE svítit:



Programovatelné slidery

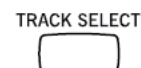
Slidery Assignable odpovídají 'virtuálním sliderům' na obrazovce. Jsou grafickým znázorněním hlasitosti každé stopy.



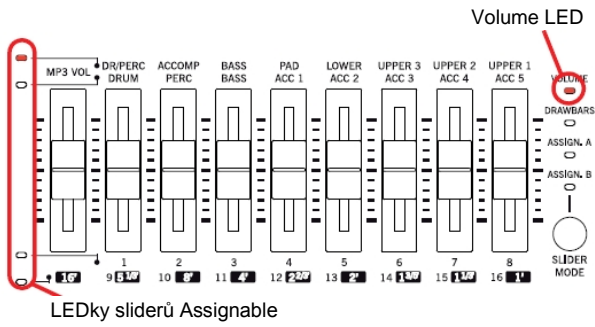
Virtuální slidery

Hlasitost můžete také změnit virtuálním sliderem stopy a kontrolery VALUE, nebo dotykem stopy a přetažením po displeji.

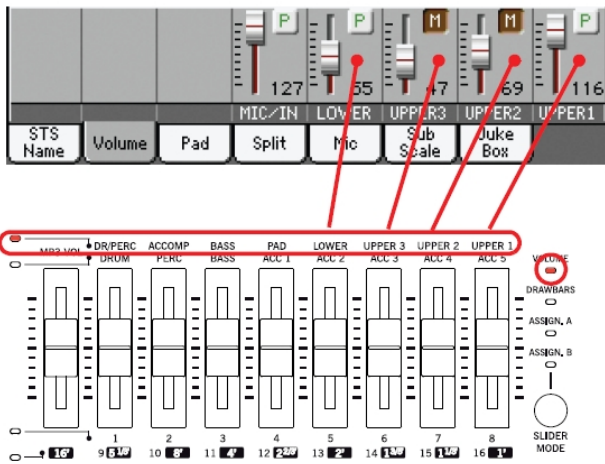
Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi náhledy **Normal** (stopy Keyboard a Pad), **Song**



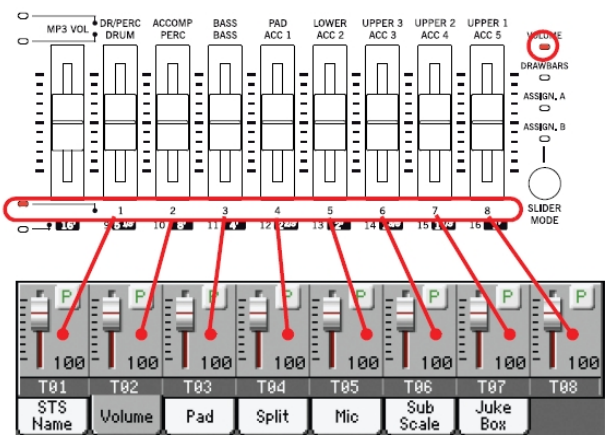
**Tracks 1-8 a Song Tracks 9-16.** LEDky sliderů Assignable udávají, který náhled je aktuálně zvolený:



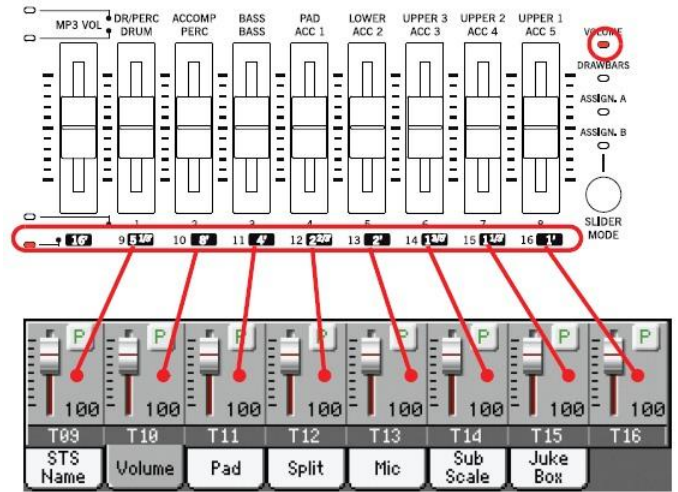
Náhled **Normal view** udává stopy Mic/In kontrolerů a stop Keyboard:



Náhled **Song Tracks 1-8** udává stopy Song 1-8:



Náhled **Song Tracks 9-16** udává stopy Song 9-16:



Slider Mode button status

▶PERF ▶STS

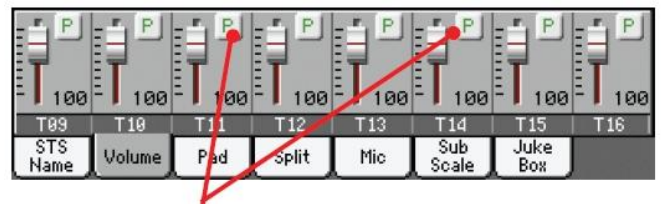
Funkce, přiřazená sliderům Assignable závisí na stavu tlačítka SLIDER MODE. Nemění se výběrem jiné performance či STS.

Bližší o různých režimech sliderů, viz "SLIDER MODE" na str. 8.

Track status icons

▶PERF ▶STS ▶GBL<sup>Sng</sup>

Play/mute status na aktuální stopě. Zvolte stopu, pak stiskem této oblasti změníte její stav.



Ikony stavu stopy

**P** Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

**M** Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

**Ukládání stavu stopy**

- Stav **Keyboard stop** lze uložit do Performance nebo STS a změnit výběrem jiné Performance či STS (viz "Write Performance" na str. 137 a "Write Single Touch Setting" na str. 137).

- Stav **Song tracks** lze uložit jako obecné nastavení do Global-Song Play Setup (příkazem "Write Global-Song Play Setup" z menu stránky, viz "Write Global-Song Play Setup dialog" na str. 159). Nastavení každého přehrávače může být jiné.

To umožňuje ponechat stav stopy beze změny, i když přehráváte jiný standardní MIDI soubor. Může tak zůstat např. basová stopa umlčená a basový hráč při představení hrát živě.

Výjimkou k uvedenému je však standardní MIDI soubor, vytvořený v nástroji řady Pa. Tyto soubory zahrnují i speciální příkazy ohledně stavu Play/Mute jednotlivých stop.

## Jména stop

Pod slidery jsou štítky jednotlivých stop. Tlačítkem TRK. SEL přepínáte různé náhledy stop.

Zkratka	Stopa
MIC IN	Microphone (Voice Processor). Zdroje, zapojené do levého a pravého audio vstupu tento slider neovládá. Hlasitost se nastavuje knobem MIC VOLUME v sekci MIC SETTINGS na ovládacím panelu.
UPPER1...3	Horní stopy Hlasitost a stav play/mute, zapamatovaný do Performance či STS.
LOWER	Dolní stopa. Hlasitost a stav play/mute, zapamatovaný do Performance či STS.
T01...T16	Stopy songů. Hlasitost, uložená do standardního MIDI souboru. Stav Play/mute, uložený jako obecné nastavení do Global – Song Play Setupu (jiné pro každý přehrávač).

## Panel Pad

Na tomto panelu vidíte, který Hit či Sequence Pad je přiřazený kterému ze čtyř padů. Blíže viz „Panel Pad“ na str. 117.



## Panel Split

Tento panel zvolte, chcete-li nastavit bod rozdělení pro stopy Keyboard. Blíže viz „Panel Split“ na str. 118.



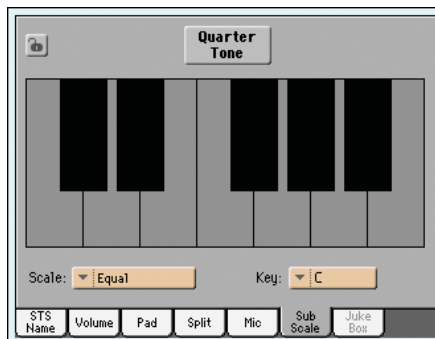
## Panel Mic

Na tomto panelu nastavíte parametry mikrofonního vstupu. Viz „Panel Mic“ na str. 118.



## Panel Sub-Scale

Tento panel zvolte, chcete-li nastavit jiné ladění pro stopy Keyboard. Viz “Mixer/Tuning: Sub Scale” na str. 123, kde je více podrobností.



## Panel Jukebox

Je-li přiřazen přehrávači 1 soubor Jukebox (JBX), použijte výpis na tomto panelu a zobrazíte výpis Jukeboxů, dotykem tlačítka Select na obrazovce pak zvolíte song pro přehrávání. Tímto způsobem můžete vybrat libovolný song v seznamu jako počáteční a ručně změnit pořadí songů pro přehrávání.

**Pozn.:** Soubor Jukebox lze zvolit jen pro přehrávač 1.

**Pozn.:** Tento panel je dostupný až po načtení souboru Jukebox.

**Tip:** Chcete-li vytvořit nebo upravit soubor Jukeboxu, jděte na stránku Jukebox Edit (viz str. 156). Rychlý způsob, jak načíst Jukebox list je stiskem tlačítka “Play All” v okně Song Select (viz str. 107).

**Pozor:** Jestliže vymažete song, obsažený v Jukebox listu, který aktuálně hraje, zastavíte přehrávač a objeví se zpráva “No Song”. V tom případě můžete stiskem záložky JukeBox otevřít panel Jukebox a vybrat jiný song.

Alternativou je zvolit další song stiskem SHIFT + >> (FAST FORWARD) v sekci PLAYER 1 na ovládacím panelu, pak stisknout (PLAY/STOP) v sekci PLAYER 1 znovu.



### Výpis songů

V tomto výpisu si prohlédnete songy v Jukebox listu. Pomocí jezdce rolujete obsah seznamu.

### Zvolený song

Jméno songu, který aktuálně hraje. Můžete zvolit jiný song ze seznamu a stiskem tlačítka Select na obrazovce jej aktivujete pro přehrávání.



## Tlačítko Select

Stiskem tlačítka Select vyberte zvýrazněný song a přiřadte jej přehrávači 1. Pokud song již hraje, zastaví se a spustí se přehrávání zvoleného songu.

## Soubor Jukebox

Jméno zvoleného souboru Jukebox. Chcete-li tento soubor upravit, viz "Jukebox Editor" na str. 156.

## Ovládání posuvu Jukeboxu

Když zvolíte soubor Jukebox, ovládání posuvu přehrávače 1 fungují poněkud odlišně od ovládání jednotlivých songů.

<< a >> Stisknete-li je samostatně, tato tlačítka plní příkaz převinutí vpřed a vzad (Rewind a Fast Forward).

**[SHIFT]** Podržte tlačítko SHIFT a stiskem těchto tlačítek procházíte předchozí nebo následující song v Jukebox listu.

◀ (HOME) Návrat na takt 1 aktuálního songu.

▶|■ (PLAY/STOP)

Spouští a zastavuje aktuální song. Jakmile zastavíte song, zastaví se v aktuální poloze. Stiskem HOME se vrátíte na takt 1 aktuálního songu.

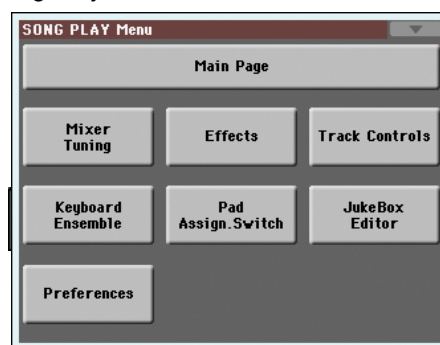
Je-li aktivní panel Jukebox, můžete zvolit první song pro přehrávání. Viz "Panel Jukebox" výše.

## Edit menu

Na libovolné stránce, stiskem tlačítka MENU otevřete editační menu Song Play. Toto menu umožňuje přístup k různým sekcím editace Song Play pro aktuálně zvolený přehrávač (viz "Oblast songů" na str. 145).

V menu zvolíte sekci editace, nebo stiskem EXIT či SONG PLAY menu ukončíte.

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

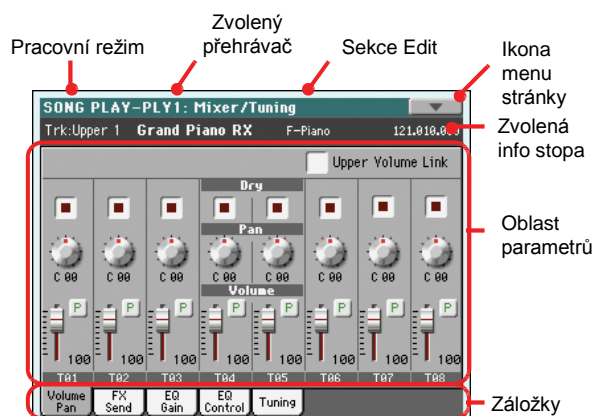


Každá položka tohoto menu odpovídá sekci editace. Každá sekce editace seskupuje různé editační stránky, takže je lze volit dotykem odpovídajících záložek v dolní části displeje.

**Pozn.:** Některé z editovaných parametrů fungují výhradně v reálném čase. Obecně platí, že parametry stop Keyboard lze uložit do Performance či SongBook STS, kdežto některé parametry stopy Song a FX nastavení by se měly ukládat do Global-Song Play Setupu.

## Struktura stránky Edit

Všechny editované stránky sdílí některé základní prvky. Viz následující příklad:



### Pracovní režim

Udává, že je nástroj v režimu Song Play.

### Zvolený přehrávač

Před vstupem do editace vyberte jeden z obou přehrávačů, v oblasti Song na hlavní stránce (viz níže "Přepínání přehrávačů při editaci").

## Sekce Edit

Identifikuje aktuální sekci editace, odpovídající jedné z položek editačního menu (viz "Menu Edit" na str. 149).

## Ikona menu stránky

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 158).

## Oblast parametrů

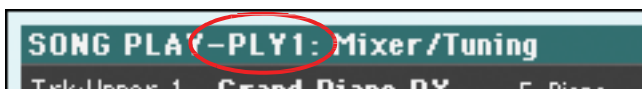
Každá stránka obsahuje jiné parametry. Na záložkách vyberte jednu ze stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekce, uvedené níže.

## Záložky

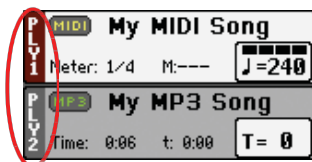
Záložky využijete k výběru některé z editačních stránek aktuální sekce.

## Přepínání sekvencí při editaci

Když vstoupíte do režimu Edit, můžete editovat parametry zvoleného přehrávače. Zvolený přehrávač je vždy uvedený v hlavičce stránky.



Chcete-li vybrat přehrávač, jděte na hlavní stránku režimu Song Play a vyberte přehrávač, který chcete editovat. Zvolený přehrávač je zobrazena na bílém pozadí.



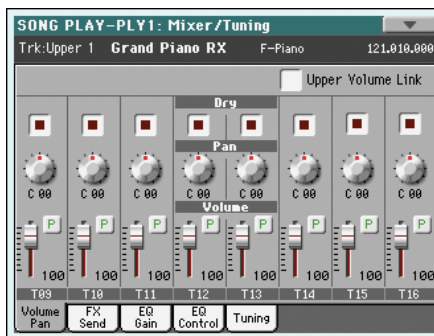
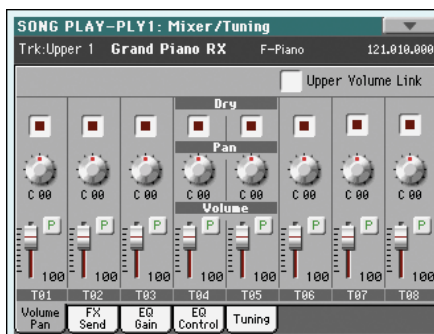
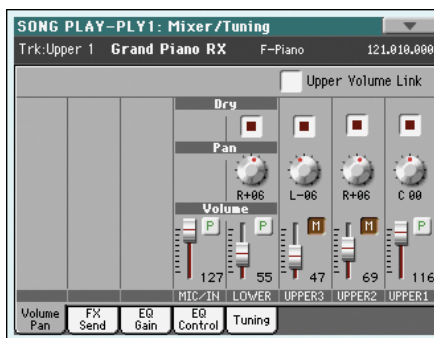
## Mixer/Tuning: Volume/Pan

Tato stránka umožňuje nastavit hlasitost a panorama každé stopy Keyboard nebo Song.

**Pozn.:** Parametry songu nelze uložit při ukládání do Performance nebo STS.

**Pozn.:** Stav play/mute stopy Song lze resetovat, když zvolíte song, vyrobený v nástroji řady Pa.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete ze stopy Keyboard na Song a naopak.



### Upper Volume Link

►GBLSty

Tento parametr umožňuje definovat, zda změna hlasitosti jedné ze stop Upper, příslušně ovlivní i další Upper stopy.

Chcete-li uložit stav těchto parametrů, jděte do režimu Style Play, zde zvolte Write Global-Style Play Setup v menu stránky (viz "Write Global-Style Play Setup dialog" na str. 139).

**Pozn.:** Tento parametr je stejný, jaký najdete na stránce "Preferences: Style Play Setup" režimu Style Play (viz str. 137).

On Pokud změníte hlasitost jedné ze stop Upper, hlasitost dalších Upper stop se příslušně změní také.

Off Když změníte hlasitost jedné ze stop Upper, změní se hlasitost pouze u ní. Ostatní Upper stopy zůstávají beze změny.

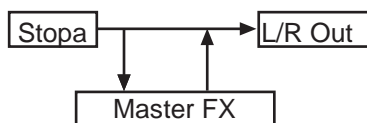
### Dry

►PERF ►STS

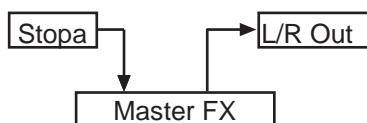
Značkou za/vypnete dry (přímý) signál stopy z Master FX Sendu. Chcete-li slyšet přímý signál, nastavte také FX Send Level odpovídajícího Master FX na jinou nenulovou hodnotu (viz "Mixer/Tuning: FX Send" níže).

**Pozn.:** Jestliže stopu pošlete na nezávislý výstup, nepůjde na žádný výstup ani FX. Chcete-li naprogramovat stav výstupu pro každou stopu, viz "Audio Setup: Player 1" a "Audio Setup: Player 2 na str. 213).

**On** Je-li aktivní, přímý signál, přicházející ze stopy bude vyslán na výstup a smíchan s Master FX.



**Off** Je-li neaktivní, přímý signál, přicházející ze stopy nebude vyslán na výstup, ale jen do Master FX. Signál s efektem bude stále v panorama (pouze stereo FX) podle hodnoty Pan.



**Pan** ▶PERF ▶STS

Poloha stopy ve stereo poli.

-64...-1 Levý stereo kanál.

0 Střed.

+1...+63 Pravý stereo kanál.

**Volume** ▶PERF ▶STS

Hlasitost stopy.

0...127 MIDI hodnota hlasitosti stopy.

**Play/Mute ikona** ▶PERF ▶STS ▶GBLSNG

Stav play/mute stopy. Viz Operace s Keyboard stopou, na str. 145, kde je více informací.

**P** Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

**M** Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Mixer/Tuning: FX Send

Pa3X je vybaven dvěma skupinami efektů (FX A a FX B). V režimu Song Play je skupina A rezervována pro stopy Song a Pad, skupina B pak pro realtime stopy Keyboard.

Avšak songy, vytvořené v režimu Sequencer lze přiřadit také skupině B stop songů (viz "Effects: A/B FX Configuration" na str. 189).

Výběr a úpravu efektů provádíte ve speciální sekci Effect (viz "Effects: A/B FX Configuration" na str. 154).

Tato stránka umožňuje nastavit úroveň přímého signálu (bez efektů), přicházejícího do procesorů Master FX. Master FX procesory jsou zapojeny paralelně s dry/direct signálem, takže se můžete rozhodnout, kolik přímého signálu bude posláno do procesorů Master FX.

V případě, že nechcete slyšet přímý signál vůbec, stačí vypnout parametr Dry na Off (viz "Dry" výše).

Master FX můžete přiřadit libovolnému z dostupných efektů, ale předpokládáme, že přiřazení efektů proběhne dle následujícího schématu:

A-Master 1 Reverb procesor pro stopy Song (Player 1 a 2).

A-Master 2 Modulační FX procesor pro stopy Song (Player 1 a 2).

A-Master 3 Lze volně přiřadit.

B-Master 1 Reverb procesor pro realtime stopy Keyboard.

B-Master 2 Modulační FX procesor pro realtime stopy Keyboard.

B-Master 3 Lze volně přiřadit.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete ze stopy Keyboard na Song a naopak.



**Pozn.:** Jakmile zastavíte a spustíte song znovu, nebo zvolíte jiný song, nastavení standardního songu jsou zvolena znovu. Můžete však song pozastavit, změnit efekty a song znovu spustit. Chcete-li změnit efekty trvale, editujte song v režimu Sequencer.

**Pozn.:** Nastavení Track FX lze uložit mezi obecné preference režimu Song Play (pod jménem Song Play-Global Setup). To pomůže upravit zvuk Pa3X dle osobních potřeb pro libovolný standardní MIDI soubor (s výjimkou uložených v nástroji Pa, které mohou mít přednost před obecnými preferencemi).

## FX Group

(Nelze editovat) Vyznačuje skupinu FX (A nebo B), přiřazenou skupině zobrazených stop.

## Send level

►PERF ►STS

0...127 Úroveň přímého signálu na stopě, vyslaného do Master FX procesoru.

## Play/Mute ikona

►PERF ►STS ►GBL<sup>Sng</sup>

Stav play/mute stopy. Viz Operace s Keyboard stopou, na str. 145, kde je více informací.

Play

Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

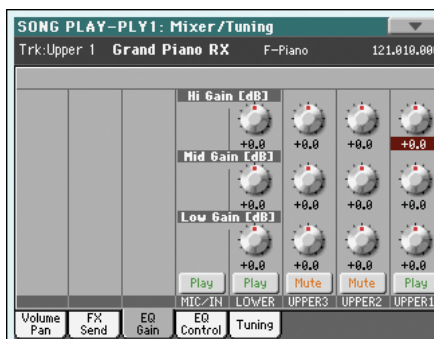
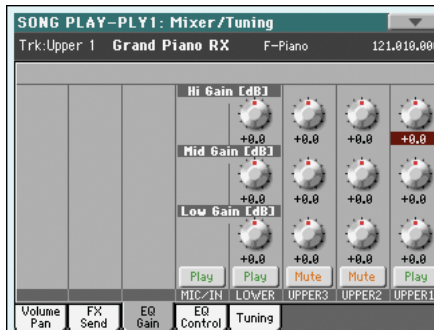
Mute

Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Mixer/Tuning: EQ Gain

Na této stránce můžete nastavit 3-band EQ pro každou jednu stopu.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete ze stopy Keyboard na Song a naopak.



**Pozn.:** EQ se liší pro Player 1 a Player 2.

**Tip:** Nastavení EQ lze uložit mezi obecné preference režimu Song Play (pod jménem Song Play–Global Setup). To pomůže upravit zvuk Pa3X dle osobních potřeb pro libovolný standardní MIDI soubor (s výjimkou uložených v nástroji Pa, které mohou mít přednost před obecnými preferencemi). Potřebujete na stopě lehčí basu? Zadejte správnou ekvalizaci a basa se odlehčí u všech souvisejících songů.

## Hi (High) Gain

►PERF ►STS ►GBL<sup>Sng</sup>

Tento parametr umožňuje nastavit vysoké frekvence ekvalizace pro každou jednotlivou stopu. Jedná se o regálový filtr. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

-18...+18dB

Hodnota posílení výšek v decibelech.

**Mid (Middle) Gain**▶PERF ▶STS ▶GBL<sup>Sng</sup>

Tento parametr umožňuje nastavit střední frekvence ekvalizace pro každou jednotlivou stopu. Jedná se o filtr s křivkou Bell. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

-18...+18dB    Hodnota posílení středů v decibelech.

**Low Gain**▶PERF ▶STS ▶GBL<sup>Sng</sup>

Tento parametr umožňuje nastavit střední frekvence ekvalizace pro každou jednotlivou stopu. Jedná se o regálový filtr. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

-18...+18dB    Hodnota posílení basů v decibelech.

**Play/Mute ikona**▶PERF ▶STS ▶GBL<sup>Sng</sup>

Stav play/mute stopy. Viz Operace s Keyboard stopou, na str. 145, kde je více informací.



Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

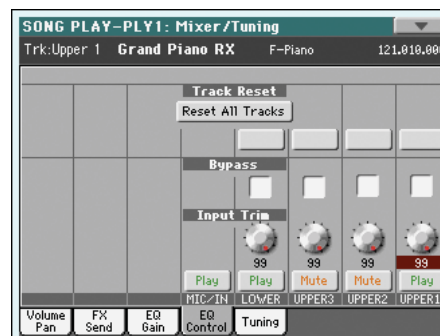


Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

**Mixer/Tuning: EQ Control**

Tato stránka umožňuje resetovat nebo obejít ekvalizaci stopy, naprogramovanou na předchozí stránce.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete ze stopy Keyboard na Song a naopak.

**Track Reset tlačítka**

Těmito tlačítka resetujete (tedy nastavíte na "plochou") ekvalizace u odpovídající stopy.

**Reset All Tracks tlačítko**

Dotykem tlačítka se resetuje (tedy nastaví na "plochou") ekvalizace u všech stop (Realtime i Song).

**Bypass**

▶PERF ▶STS

Zkontrolujte všechny značky, zda se ekvalizace odpovídajících stop obchází. V případě Bypass, nemá ekvalizace na stopu žádný vliv, ale parametry zůstávají zachovány. Pokud v boxu není značka, ekvalizace se znovu aktivuje do původního nastavení.

On            Funkce Bypass je aktivní, takže na odpovídající stopu nemá ekvalizace žádný vliv.

On            Funkce Bypass není aktivní, takže na danou stopu má ekvalizace příslušný vliv.

### Input Trim

▶PERF ▶STS

Tento knob umožňuje omezit úroveň signálu, procházejícího ekvalizérem. Extrémní hodnoty ekvalizace mohou přebudit audio obvody a vést ke zkreslení. Tento knob umožňuje nastavit ekvalizace podle potřeby a současně předejít zkreslení.

0...99 Mezní hodnota. Čím je vyšší, tím má větší vliv.

### Play/Mute ikona

▶PERF ▶STS ▶GBL<sup>Sng</sup>

Stav play/mute stopy. Viz Operace s Keyboard stopou, na str. 145, kde je více informací.

**Play** Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

**Mute** Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Mixer/Tuning: Tuning

Parametry na této stránce umožňují nastavit různé parametry ladění. Všechny parametry na této stránce jsou stejné, jako u režimu Global. Viz "Mixer/Tuning: Ladění" na str. 123, kde je více podrobností).

### Parametry

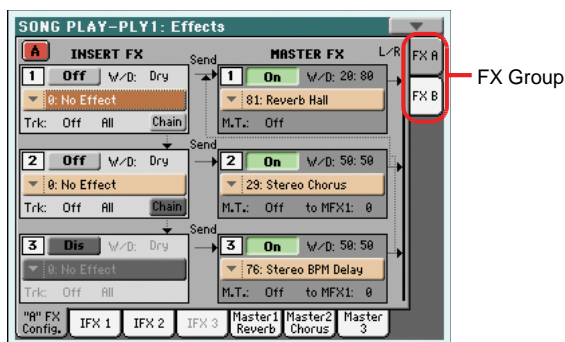
▶PERF ▶STS

**Pozn.:** Hodnoty stopy Song, editované na této stránce se neukládají a jsou určeny pouze pro použití v reálném čase.

## Effects: A/B FX Configuration

Tato stránka umožňuje zvolit efekty pro FX skupiny A (Song) a B (Keyboard). Na postranních záložkách "FX A" a "FX B" přepínáte skupiny. (Songy, vytvořené v režimu Sequencer v nástrojích řady Pa mohou také využívat B FX skupinu).

Typy efektů a FX matice jsou stejné, jak vidíte v režimu Style Play (viz "Effects: A/B FX Configuration" na str. 125).



**Pozn.:** Standardní nastavení efektů lze uložit do Global Song Play Setup, volbou příkazu "Write Global-Song Play Setup" v menu stránky (viz str. 158).

**Pozn.:** Jakmile song zastavíte a spustíte jej znovu, nebo zvolíte jiný song, nastavení standardního songu jsou zvolena znovu. Můžete však song pozastavit, změnit efekty a song znovu spustit. Chcete-li změnit efekty trvale, editujte song v režimu Sequencer.

### FX A/B postranní záložky

▶PERF ▶STS ▶GBL<sup>Sng</sup>

Využijete je k výběru skupiny FX (A nebo B) pro editaci.

### FX Name

▶PERF ▶STS ▶GBL<sup>Sng</sup>

V tomto menu vyberte některý z dostupných efektů. Jejich výpis najdete v dodatku "Advanced Edit" na Accessory disku.

### Insert FX Track

Ve vyjeté nabídce zvolte stopu Song, které je přiřazen odpovídající Insert FX. Výběrem stopy P1 (Player 1) nebo P2 (Player 2) nevzniká žádný rozdíl, jelikož se týká obou přehrávačů, podle aktuálně hrajícího songu (podmínky P1/P2 jsou zde jen kvůli kompatibilitě).

Zde je příklad, jak funguje přiřazení Insert FX:

Rozdílné Insert FX můžete přidat libovolné stopě jednoho ze dvou přehrávačů. Například:

Insert FX (pro oba přehrávače)	Přiřazeno
IFX A1	Přehrávač 1, Stopa 1
IFX A2	Přehrávač 2, Stopa 3

Stiskem tlačítka PLAY u jednoho z přehrávačů přiřadíte aktuálnímu přehrávači Insert FX, aktuálně přiřazený druhému. Takže, pokud hraje přehrávač 1, má nyní tuto aktuální FX konfiguraci:

Insert FX (pro oba přehrávače)	Přiřazeno
IFX A1	Přehrávač 1, Stopa 1
IFX A2	Přehrávač 1, Stopa 3

Jestliže naopak hraje přehrávač 2, přenesou se tato konfigurace na přehrávač 2:

Insert FX (pro přehrávač 2)	Přiřazeno
IFX A1	Přehrávač 2, Stopa 1
IFX A2	Přehrávač 2, Stopa 3

### FX parametry

▶PERF ▶STS ▶GBL<sup>Sng</sup>

Všechny ostatní parametry na této stránce jsou stejné, jak vidíte v režimu Style Play (viz "Effects: A/B FX Configuration" na str. 125).

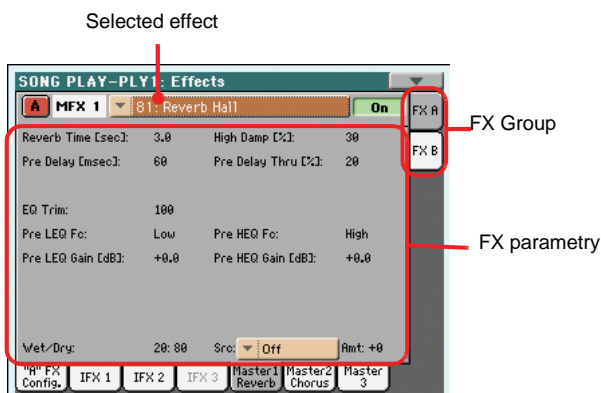
## Efekty v režimu Song Play

Pa3X je vybaven dvěma skupinami efektních procesorů (A a B). V režimu Song Play, lze tyto skupiny využít ke zpracování stop Keyboard, Pad a MIDI.

- Stopy Keyboard vždy využívají efekty skupiny B.
- Stopy Pad vždy využívají efekty skupiny A.
- Standardní MIDI soubory a Karaoke soubory využívají pouze efekty skupiny A.
- Standardní MIDI soubory, vytvořené v nástrojích řady Pa (v režimu Sequencer) mohou použít obě skupiny A i B.

## Effects: IFX 1...3, Master 1...3

Tyto stránky obsahují editační parametry efektových procesorů. Zde je příklad stránky FX A, s přiřazeným efektem Reverb Hall.



### Selected effect ▶PERF ▶STS ▶GBL<sup>Sng</sup>

Zvolte jeden z dostupných efektů v tomto menu. Odpovídá to parametrům "FX Name" na stránce "Effects: A/B FX Configuration" (viz výše).

### FX parametry ▶PERF ▶STS ▶GBL<sup>Sng</sup>

Parametry se mohou lišit podle zvoleného efektu. Viz přídavek "Advanced Edit" na Accessory disku, kde je výpis dostupných parametrů pro každý typ efektu.

### Wet/Dry ▶PERF ▶STS ▶GBL<sup>Sng</sup>

Tímto parametrem nastavíte hodnotu efektu vůči původnímu signálu, přicházejícímu ze stopy. Jedná se o stejné nastavení, jak naleznete na stránce "Mixer/Tuning: FX Send" (viz výše).

### Src (Source) ▶PERF ▶STS ▶GBL<sup>Sng</sup>

Zdroj modulace. Chcete-li zvolit stopu, generující tuto zprávu, viz Master FX mezi "M.T. (Modulating Track)" parametry, které jsou v "Effects: A/B FX Configuration" (viz výše). Modulační zprávy pro Insert FX jsou generovány na stopě, na kterou je efekt aplikován.

Výpis modulačních zdrojů najdete v dodatku "Advanced Edit" na Accessory disku.

### Amt (Amount) ▶PERF ▶STS ▶GBL<sup>Sng</sup>

Hlasitost efektu, přidaného k původnímu (nezpracovanému) signálu.

## Track Controls: Mode

Tyto parametry umožňují nastavit stavy Internal/External a Poly/ Mono stop songu. Viz "Track Controls: Mode" na str. 127.

### Parametry ▶PERF ▶STS ▶GBL<sup>Sng</sup>

**Pozn.:** Parametr můžete uložit do Global-Song Play Setup, příkazem Write Global-Song Play Setup v menu stránky.

## Track Controls: Drum Edit

Tyto parametry umožňují nastavit hlasitost a editovat hlavní parametry pro každou rodinu perkusních nástrojů. Viz "Track Controls: Drum Edit" na str. 128.

### Drum Edit parametry ▶PERF ▶STS

**Pozn.:** Hodnoty stopy Song, editované na této stránce se neukládají a jsou určeny pouze pro použití v reálném čase.

## Track Controls: Easy Edit

Tyto parametry umožňují "jemné ladění" editovaných parametrů zvuků, přiřazených stopám. Viz "Track Controls: Easy Edit" na str. 129.

### Easy Sound Edit parameters ▶PERF ▶STS

**Pozn.:** Hodnoty stopy Song, editované na této stránce se neukládají a jsou určeny pouze pro použití v reálném čase.

## Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

Tyto parametry umožňují nastavit parametry stopám Keyboard. Viz "Keyboard/Ensemble: Keyboard Control 1" na str. 130.

### Parametry ▶PERF ▶STS

## Keyboard/Ensemble: Keyboard Control 2

Tyto parametry umožňují nastavit Ribbon kontroler a Aftertouch stopám Keyboard. Viz "Keyboard/Ensemble: Keyboard Control 2" na str. 131.

### Parametry ▶PERF ▶STS

## Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

Tyto parametry umožňují nastavit notu a dynamický rozsah stopám Keyboard. Viz "Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range" na str. 131.

Parametry ▶PERF ▶STS

## Keyboard/Ensemble: Ensemble

Viz "Keyboard/Ensemble: Ensemble" na str. 132.

Parametry ▶PERF ▶STS

## Pad/Switch: Pad

Viz "Pad/Switch: Pad" na str. 133.

Parametry ▶PERF ▶STS ▶SR

## Pad/Switch: Assignable Switch

Viz "Pad/Switch: Switch" na str. 133. Parametry

## Jukebox Editor

Funkce Jukebox umožňuje přehrát seznam songů (max. 127), jediným tlačítkem. Soubor Jukebox přehrajete přiřazením přehrávači 1, po zvolení na stránce Song Select, stejně jako kdyby šlo o běžný song (viz "Panel Jukebox" na str. 148).



Na této stránce můžete tvořit, editovat a ukládat soubor Jukebox. Jukebox list může obsahovat standardní MIDI soubory, Karaoke™ soubory a MP3 soubory.

Jestliže soubor Jukebox je již zvolen pro přehrávač, vstoupíte na tuto stránku a soubor je již připraven pro editaci. Jinak vstoupíte na tuto stránku s prázdným seznamem.

Chcete-li vytvořit nový soubor Jukebox, stiskem Del All odstraníte všechny songy z aktuálního seznamu. Vložte nové songy, pak stisknete Save a zadejte jiné jméno, než operaci potvrdíte. Nový soubor Jukebox bude uložen do paměťového zařízení.

### Move Up/Down

Tímto tlačítkem posunete zvolenou položku v seznamu nahoru/dolů.

### Add

Přidá song na konec aktuálního seznamu. Do seznamu můžete přidat až 127 songů. Jakmile stisknete tlačítko, objeví se na obrazovce selektor standardních souborů.

**Pozn.:** Jukebox list může obsahovat pouze songy ze stejné složky.

**Tip:** Namísto jednoho songu můžete zvolit soubor Jukebox a přidat celý jeho obsah do aktuálního Jukebox listu.

### Insert

Vloží song na aktuální pozici (tedy mezi aktuální a předchozí položku). Veškeré následující songy se odsunou o jednu pozici. Do seznamu můžete přidat až 127 songů.

**Pozn.:** Jukebox list může obsahovat pouze songy ze stejné složky.

**Tip:** Namísto jednoho songu můžete zvolit soubor Jukebox a přidat celý jeho obsah do aktuálního Jukebox listu.

### Delete

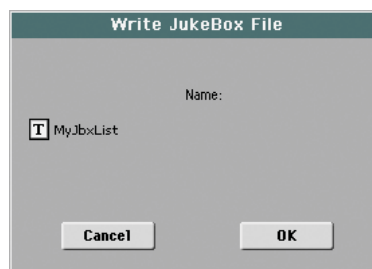
Tento příkaz umožňuje vymazat zvolený song ze seznamu.

### Del All

Tímto příkazem vymažete celý Jukebox list.

### Save

Stiskem tlačítka uložíte soubor Jukebox. Objeví se dialog Save Jukebox File, který umožňuje přejmenování a uložení souboru.



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

Jestliže upravujete stávající seznam a neměníte jméno, přepíše se předchozí obsah. Pokud jméno změníte, vytvoří se v paměťovém zařízení nový soubor.

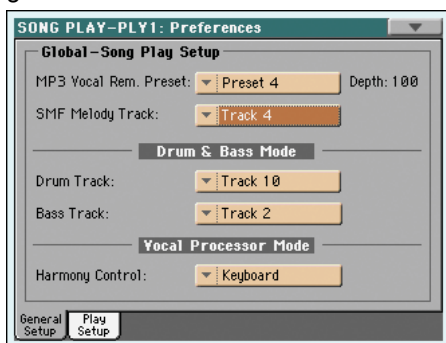
Po uložení nového seznamu se automaticky vytvoří jméno "NEWNAME.JBX", které můžete upravit.

**Pozn.:** Soubor ".JBX" můžete uložit jen do stejné složky, kde jsou také soubory songů ze seznamu.



## Preferences: General Setup

Na této stránce můžete zvolit různé obecné parametry,, vztahující se ke stopy songů.



**Pozn.:** Tato nastavení jsou uložena v oblasti Song Play Setup globálního souboru (společně s jinými parametry, poznačenými zkratkou

►GBLSng v tomto manuálu). Po změně nastavení volbou příkazu Write Global-Song Play Setup z menu stránky je uložíte jako Global.

## Melody/Vocal Remover

### MP3 Vocal Remover Preset

►GBLSng

V této vyjeté nabídce zvolíte preset pro Vocal Remover (tedy procesor, který odstraní či zeslabí hlas zpěváka v MP3 souboru). Chcete-li aktivovat Vocal Remover, stisknete přepínač nebo nožní spínač s přiřazenou funkcí "Vocal Remover On/Off".

Zkuste různé presety a sledujte, který z nich je nejefektivnější u MP3 souborů, které chcete přehrávat na show.

Parametrem "Depth" nastavíte intenzitu odstranění. Vyšší hodnoty jsou obvykle efektivnější, ale odstraňují větší část frekvenčního spektra (jako funkce Solo).

### SMF Melody Track

►GBLSng

Tento parametr volí melodickou stopu songu pro standardní MIDI soubory. Tuto stopu můžete umlčet funkcí "Song-Melody", přiřaditelnou přepínači, nožnímu spínači nebo EC5 pedálu.

## Režim Drum & Bass

### Drum

►GBLSng

Tento parametr volí bicí stopu songu. Tato stopa je ponechána pro přehrávání (společně se stopou Bass), když zvolíte funkci "Drum&Bass", přiřaditelnou přiřaditelnému přepínači, nožnímu spínači nebo EC5 pedálu.

### Basa

►GBLSng

Tento parametr volí basovou stopu songu. Tato stopa je ponechána pro přehrávání (společně se stopou Drum), když zvolíte funkci "Drum&Bass", přiřaditelnou přiřaditelnému přepínači, nožnímu spínači nebo EC5 pedálu.

## Režim Voice Processor Harmony

### Harmony Control

Sng  
►GBL

Tento parametr umožňuje zvolit, zda budou přijímány noty nebo akordy pro harmonizér Voice procesoru ze stopy songu, z klaviatury nebo vůbec.

Zda budou aktuální noty nebo detekované akordy přijímány harmonizérem závisí na parametru "Harmony Type" na stránce Global > Voice Processor Preset > Harmony (viz Advanced Edit manuál, kde je více informací).

Harmonizér funguje pouze se songy MP3, pokud je Harmony Type nastaven na MP3.

**Pozn.:** Parametrem "Harmony Control" u SongBook můžete toto nastavení změnit. Takže podle zvolené položky SongBook, jsou tyto volby akceptovány nebo ne (viz str. 167).

**Tip:** Díky presetům Voice procesoru umožňuje rychle přepínat mezi typy harmonie (viz "Voice Processor Preset: Easy Preset" in the "Voice Processor" v manuálu Advanced Edit).

**Off** Ani stopa klaviatury, ani stopa songů nemůže vysílat noty či akordy do harmonizéru Voice procesoru. Akordy jsou však stále přijímány z MIDI IN.

### Ply1/2Track1...16

Noty či akordy jsou přijímány ze zvolené stopy standardního MIDI souboru.

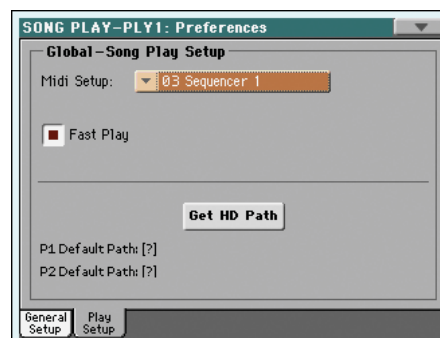
**Pozn.:** Jestliže hrají oba přehrávače, Voice procesor přijímá pouze noty z přehrávače 1, je-li X-Fader slider zcela vlevo a pouze z přehrávače 2, je-li X-Fader slider zcela vpravo.

**Keyboard** Noty či akordy, přijaté Voice procesorem závisí na parametru "(Harmony) Type" (viz manuál Advanced Edit):

- pokud jste zadali volbu Chords, budou akordy vysílány z oblasti Chord Scan klaviatury.
- jestliže zvolíte Notes, budou vysílány noty (místo akordů).
- pokud zvolíte Shift nebo Scalic, noty i akordy budou ignorovány.

## Preferences: Play Setup

Na této stránce můžete zvolit různé obecné parametry.



**Pozn.:** Tato nastavení jsou uložena v oblasti Style Play Setup globálního souboru (společně s jinými parametry, poznačenými v tomto manuálu zkratkou ▶GBL<sup>Sng</sup>). Po změně nastavení volbou příkazu Write Global-Song Play Setup z menu stránky je uložíte jako Global.

## Midi Setup

▶GBL<sup>Sng</sup>

MIDI kanály pro režim Song Play lze automaticky konfigurovat výběrem MIDI Setup s tímto parametrem. Viz kapitolu “MIDI Setup” na str. 209, kde je více informací o MIDI zapojení.

**Pozn.:** Chcete-li automaticky zvolit MIDI Setup, když vstoupíte do režimu Song Play, zvolte příkaz Write Global-Song Play Setup v menu stránky.

Bližší informace o připravených MIDI nastaveních, viz “MIDI nastavení” na str. 237.

**Pozn.:** Po zvolení MIDI Setup můžete vstoupit do režimu Global a aplikovat libovolnou změnu nastavení na každý kanál. Chcete-li tyto změny uložit do MIDI Setup, a jste v režimu Global, zvolte v menu stránky příkaz Write Global-Midi Setup. Kterýkoliv MIDI Setup můžete volně upravit a přepsat.

**Tip:** Chcete-li obnovit původní MIDI Setupy, spusťte příkaz “Factory Restore” (stránka “Utility” v režimu Media, viz str. 235). **Pozor:** Tímto způsobem vymažete veškerá Factory a User data z interní paměti.

## Fast Play

▶GBL<sup>Sng</sup>

Je-li označena, umožňuje tato funkce přeskočit prázdné doby setupu na začátku standardního MIDI souboru a začít hned od první noty. Samozřejmě, veškerá data setupu lze načíst a akceptovat.

Pamatujte, že jakmile je prázdné místo na začátku MP3 souboru nahrané jako audio data, nelze je přeskočit.

**Pozn.:** Pokud hrajete na Pa3X z externího hudebního nástroje, může rychlý přesun MIDI dat do MIDI OUT nebo USB portu způsobit zpoždění na startu songu. Proto doporučujeme tuto funkci vypnout, pokud chcete Pa3X ovládat z jiných nástrojů.

## Get Hard Disk Path

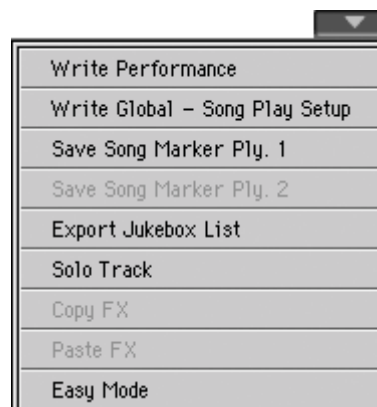
▶GBL<sup>Sng</sup>

Stiskem tohoto tlačítka zobrazíte cestu k souboru songu, přiřazeného každému z přehrávačů. Tak se dozvíte, kde jsou aktuálně zvolené songy umístěny v paměti.

Jestliže tyto cesty uložíte do Global, příkazem “Write Global-Song Play Setup” v menu stránky, pak při prvním otevření okna Song Select, po zapnutí nástroje, bude zadaná cesta zvolena jako standardní.

## Page menu

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



### Write Performance

Tímto příkazem otevřete dialog Write Performance a uložíte poslední nastavení ovládacího panelu do Performance.

Viz “Dialog Write Performance” na str. 138, kde je více informací.

### Write Global-Song Play Setup

Tímto příkazem otevřete dialog Write Global Song Play Setup a uložíte globální nastavení, která jsou jedinečná pro režim Song Play.

Viz “Write Global-Song Play Setup dialog” na str. 159, kde je více informací.

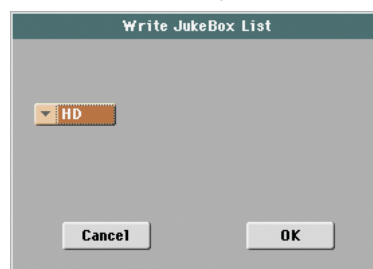
### Save Song Marker Ply.1/2

Tímto příkazem uložíte značky, vytvořené v odpovídajícím přehrávači (viz “Markers stránka” na str. 172).

### Export Jukebox List

Dostupné jen, je-li zvolen Jukebox list. Tímto příkazem uložíte aktuální Jukebox list jako textový soubor do paměti. Povíme si, jak to funguje.

1. Je-li Jukebox soubor přiřazen přehrávači, zvolte příkaz Export Jukebox List v menu stránky.
2. Objeví se dialog s dotazem na výběr interní paměti, nebo jednoho z USB Host portů.



3. Vyberte z nabídky a stiskem OK potvrďte volbu.

**Pozn.:** Po uložení bude mít textový soubor jméno podle zvoleného souboru Jukebox. Např. soubor Jukebox, pojmenovaný "Dummy.jbx" vygeneruje soubor "Dummy.txt". Nový, nepojmenovaný soubor Jukebox vygeneruje soubor "New\_name.txt". Pokud je v cílovém místě již existuje soubor stejného jména, přepíše se bez dotazu na potvrzení.

Výpis zahrnuje postupné číslování jednotlivých songů, jména souborů a celkový počet souborů ve výpisu.

Pro správné zobrazení a tisk výpisu v počítači, použijte pevně danou velikost (neproporcionálních) znaků v textovém editoru.

### Solo Track

Zvolte stopu pro Solo v aktuálním přehrávači a označte tuto položku. Uslyšíte pouze zvolenou stopu a indikace 'Solo' bude blikat v hlavičce stránky.

Chcete-li ukončit funkci Solo, zrušte toto označení.

Funkce Solo funguje trochu odlišným způsobem, podle zvolené stopy:

- **Keyboard track:** Zvolená stopa Keyboard je jedinou stopou, kterou slyšíte, když hrajete na klaviaturu. Všechny ostatní stopy Keyboard jsou umlčeny. Stopy přehrávače zůstávají ve stavu Play.

- **Song track:** Zvolená stopa je jediná stopa songu, kterou slyšíte. Všechny ostatní stopy Song jsou umlčeny. Stopy Keyboard zůstávají ve stavu Play.

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

### Copy/Paste FX

Můžete kopírovat jeden, či více efektů skupiny FX (A nebo B). Můžete je kopírovat mezi různými songy. Operace kopírování lze provést, i když jste v režimu Song Play.

**Pozn.:** Tato operace pouze zkopíruje nastavení efektu v sekci "Effects". Parametry, obsažené v této sekci, např. "Dry" či "FX Send", se nekopírují. Pamatujte, že tyto parametry mohou změnit způsob, jakým efekty ovlivní zvuk.

### Chcete-li kopírovat jeden efekt:

1. Zvolte cílovou performanci, song nebo STS, pak jděte na stránku toho efektu, který chcete vložit (IFX 1, IFX 2, IFX 3, Master 1, Master 2, Master 3), nebo
  - jděte na stránku Effects > A/B FX Config, kde zkopírujete všechny efekty. To se může hodit, když chcete kopírovat různé efekty do různých songů, performancí, stylů či STS.
2. Zvolte příkaz "Copy FX" z menu stránky.
3. Zvolte cílovou performanci, song nebo STS, pak jděte na stránku toho efektu, který chcete vložit (IFX 1, IFX 2, IFX 3, Master 1, Master 2, Master 3).
4. Zvolte příkaz "Paste FX" z menu stránky.

### Chcete-li kopírovat všechny efekty:

1. Zvolte zdrojovou performanci, song či STS, pak jděte na stránku Effects > A/B FX Config, kde zkopírujete všechny efekty.
2. Zvolte příkaz "Copy FX" z menu stránky.
3. Zvolte cílovou performanci, song či STS, pak jděte na stránku Effects > A/B FX Config.
4. Zvolte příkaz "Paste FX" z menu stránky.

### Režim Easy

Režim Easy umožňuje využití režimu Style Play a Song Play s jednodušším uživatelským rozhraním. Začátečnickům i profesionálům doporučujeme, aby se pokud možno nezabývali mimořádnými parametry režimu Advanced.

Režim Easy můžete kdykoliv za/vypnout ručně, příkazem Easy Mode v menu stránky režimu Style Play a Song Play.

Viz "Stránka Style Play podrobně" na str. 35, kde je více informací.

## Dialog Write Global-Song Play Setup

Toto okno otevřete výběrem položky Write Global-Song Play Setup v menu na stránce. Zde můžete uložit různá nastavení Song Preference (viz "Preferences: General Setup" na str. 157), uložená do souboru Global.



Parametry, uložené v oblasti Song Play Setup v režimu Global, jsou v manuálu označeny symbolem **GBL<sup>Sng</sup>**.

# SongBook

SongBook je vlastní databáze, která umožňuje organizovat různé "hudební zdroje" (styly, standardní MIDI, KAR a MP3 soubory) kvůli jejich snadné dostupnosti.

Režim SongBook umí vyvolat režimy Style Play a Song Play. Když zvolíte položku databáze, automaticky se zvolí režim Style Play nebo Song Play, podle typu souboru, souvisejícího s položkou.

Kromě pomoci při organizování představení, SongBook umožňuje spolupráci čtyř padů a až čtyř STS pro každý standardní MIDI nebo MP3 soubor, přehrávaný v režimu Song Play. Tak snadno vyvoláte kompletní nastavení keyboard stop, efektů a Voice processoru, pro přehrávání standardního MIDI nebo MP3 souboru v reálném čase.

**Pozn.:** Položky SongBook nezahrnují samotná data, ale pouze odkazy na styl v paměti, standardní MIDI nebo MP3 soubor. Když zkopírujete soubor SongBooku, soubory za odkazy se nekopírují.

**Tip:** V SongBook Editoru (volně ke stažení na webové stránce) lze editovat SongBook v PC.

**Pozor:** Jestliže načtete SongBook list z paměťového zařízení (soubor ".SBD"), stávající obsah paměti se vymaže. Proto si svůj starý SongBook list nejprve zálohujte, než uložíte nový.

## Book

Stránka Book obsahuje celou databázi položek songů. Na této stránce můžete zvolit položku a dotykem tlačítka Select na obrazovce ji načíst. Pak stiskem tlačítka PLAY nebo START spustíte Song nebo Style.

Hlavička výpisu



Každá položka databáze může zahrnovat autora, jméno, žánr, původní tóninu, tempo a rytmus (time signature) songu. Když zvolíte některou z položek, související styl, MIDI nebo MP3 soubor se automaticky vyvolá. Dále můžete vyvolat STS a Pady (jsou-li aktuální).

## List Header

Hlavička výpisu se může změnit, podle typu dat, souvisejících se zvolenou položkou.

- Pokud je s položkou spojen styl, jméno aktuálně zvolené položky se zobrazí nalevo ("N:") a související styl napravo ("Style:"):
 

N: ---	Style:Funky Ballad
--------	--------------------

- Pokud je s položkou spojen standardní MIDI nebo MP3 soubor, je hlavička rozdělena na dvě části, levé je přehrávač 1 a v pravé přehrávač 2.
 

N: ---	P1: CANYON	N: ---	P2: PINBALL
--------	------------	--------	-------------

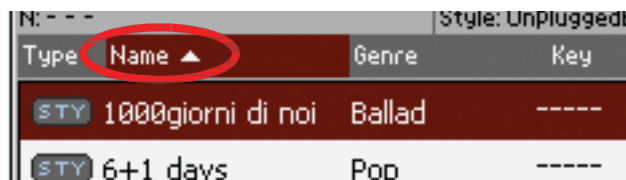
Informace o jménu zvolené položky ("N:") a standardního MIDI nebo MP3 souboru ("P1:" či "P2:") je udána pro každý přehrávač:

**Pozn.:** Jestliže zvolíte jiný styl či MIDI nebo MP3 soubor, pole jména položky ("N:") se vyprázdní (---), což značí, že došlo ke změně.

## Hlavní výpis

Kompletní výpis databáze SongBook. Jezdcem (nebo kontrolery TEMPO/VALUE) procházíte výpis.

Dotykem jednoho ze štítků nad seznamem změníte pořadí zobrazení položek. Např. dotykem štítku "Name", se seřadí výpis abecedně, podle jmen položek. Zvolený štítek se vybarví červeně, což signalizuje zvolené pořadí řazení.



Dalším dotykem se změní směr třídění - rostoucí/klesající. Malá šipka u jména štítku znázorňuje směr řazení.

## Jezdec

Jezdcem (nebo kontrolery TEMPO/VALUE) procházíte položky.

## Příkazy

### Filtered

Pokud je zde značka, vidíte ve výpis pouze ty položky, jež vyhovují kritériím hlavního výpisu. Značka v boxu se automaticky zadám, jakmile ukončíte dialog Filter stiskem OK (viz níže).

## Filter...

Stiskem tohoto tlačítka otevřete dialog Filter a zvolíte jedno či více kritérií filtru, udávajících omezený výpis položek v hlavním seznamu.

Tlačítkem **T** (Text Edit) u toho kritéria, které chcete upravit (Name, Genre nebo Artist). Můžete také zvolit Meter, nebo rozsah hodnot Tempo.

Tlačítkem Clear zrušíte dané kritérium, které se tak vrátí do standardního stavu.

Stiskem Clear All se resetují všechna kritéria.

**Pozn.:** Vyhledat položky v databázi SongBook můžete rovněž stiskem tlačítka SEARCH a funkcí Search. Funkce Filter však umožňuje i podrobnější vyhledávání.

## Add to list

Pokud zvolíte příkaz "Enable List Edit" v menu stránky, tlačítko "Add to list" se aktivuje a umožňuje přidat položky zvoleného seznamu Custom List.

Zvolte položku, pak tímto tlačítkem přidejte zvolenou položku do aktuálního Custom Listu (viz "Custom List" na str. 163).

## Select

Tímto tlačítkem potvrdíte volbu zvýrazněné položky v hlavním výpisu. Po stisku tlačítka se objeví jméno zvolené položky v levém horním rohu na obrazovce ("N:").

Když zvýrazníte song v libovolném výpisu SongBook, jeho jméno se jeví inverzním textem, na tmavočerveném pozadí. V tom případě je song zvýrazněný, ale ještě není načtený.

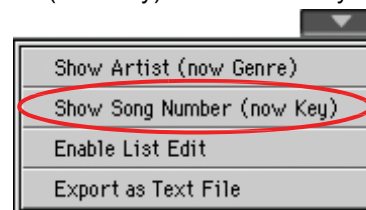
Stisknete-li tlačítko Select na obrazovce, song se načte. Tmavočervené pozadí se vrátí na zelené a text je tučný, což značí, že je song načtený a připravený k přehrávání.

Chcete-li spustit přehrávání songu nebo stylu, stiskněte tlačítko PLAY nebo START.

## Numerický výběr položek

V režimu SongBook můžete zvolit položku SongBook také podle čísla. Čísla jednotlivých položek lze naprogramovat na stránce Book Edit 2 (viz "Book Edit 3" na str. 166).

Chcete-li vidět čísla i na stránce Book, zvolte příkaz "Show Song Numbers (now Key)" v menu stránky:



Objeví se sloupec "Num":

Type	Name	Genre	Num	Em	Meter
STY	1000giorni di noi	Ballad	285	86	4/4
STY	6+1 days	Pop	119	100	4/4
STY	A day in Paradise	Ballad	283	96	4/4
STY	A felicidad	Latin	2	170	4/4
STY	A gigolo	Pop	3	130	4/4
STY	A hard day/night	Pop	5	148	4/4

Chcete-li opět zobrazit sloupec "Key", zvolte příkaz "Show Key (now Song Numbers)" v menu stránky.

Chcete-li zvolit položku SongBooku podle čísla, stiskněte znovu tlačítko SONGBOOK, na některé stránce režimu SongBook. Objeví se numerická klávesnice, kde zadáte číslo, odpovídající požadované položce.

**Tip:** Výpis položek SongBooku můžete vyexportovat ve formátu TXT, včetně přiřazeného čísla výběru. Tento výpis lze vytisknout na papír jako memo. (Viz "Export do textového souboru" na str. 168).

## Výběr položek SongBooku přes MIDI

Položky SongBooku lze zvolit také přes MIDI (speciálním příkazem Control channel), pomocí vyhrazených zpráv NRPN Control Change #99 (MSB, s hodnotou 2) a #98 (LSB, s hodnotou 64). Viz "V7běr položek SongBooku přes MIDI" na další stránce.

### Nastavení speciálního řídicího MIDI kanálu

Speciální MIDI kanál, využitý jako "Control" kanál je potřeba při vysílání MIDI zpráv pro výběr položek SongBooku.

Nejprve však vyberte MIDI Setup pro rychlou konfiguraci Control kanálu. Jděte na stránku Global > MIDI > Setup/General Control a zvolte MIDI Setup, kam uložíte nastavení.

Pak nastavte vybraný MIDI kanál jako "Control" kanál. Jděte na stránku Global > MIDI > Midi In Channel a přiřaďte volbu Control jednomu ze šestnácti volných MIDI kanálů (zpravidla vyššího čísla, např. 16).

Jste-li hotovi, uložte nastavení do aktuálního MIDI Setup, příkazem "Write Global-Midi Setup" v menu stránky.

Pokud hrajete s využitím jiného MIDI kanálu pro režimy Style Play a Song Play, opakujte uvedený postup a vytvořte druhý MIDI Setup.

### Přiřazení MIDI Setupu režimu Style Play a Song Play

Jelikož položky SongBooku vyvolávají režim Style Play nebo Song Play dynamicky, **doporučujeme je přiřadit stejnému MIDI Setupu, anebo dvěma různým MIDI Setupům s Control kanálem, přiřazeným jednomu MIDI kanálu.** Tímto způsobem využijete stejný MIDI kanál k volbě položky SongBook, jak v režimu Style Play, tak Song Play.

Když vyvoláte jeden pracovních režimů, MIDI Setup, zapamatovaný v Style Play Setupu nebo v Song Play Setupu je zvolen automaticky a MIDI kanály budou konfigurovány automaticky.

Chcete-li přiřadit MIDI Setup některému z pracovních režimů:

- U Style Play, jděte na stránku Style Play > Preferences > Style Setup a zvolte MIDI Setup. Zvolte příkaz Write Global-Style Setup v menu stránky.
- U Song Play, jděte na stránku Song Play > Preferences > General Control a zvolte stejný MIDI Setup, přiřazený režimu Style Play. Zvolte příkaz Write Global-Song Play Setup v menu stránky.

### Výběr položek SongBooku přes MIDI

Pokud již chcete vybírat položky SongBooku, přepněte se do režimu Style Play nebo Song Play.

Nyní musí Pa3X přijmout speciální zprávy NRPN Control Change #99 (MSB, s hodnotou 2) a #98 (LSB, s hodnotou 64) na Control kanálu v rychlém sledu, jako inicializační řetězec. Tento řetězec musíte vyslat pouze jednou tak, aby na stejném MIDI kanálu nepřišla další zpráva NRPN Control, než zvolíte jinou položku SongBooku.

Za vyslaným inicializačním řetězcem musí následovat řetězec výběru, složený ze dvou zpráv Control Change: CC#06 (Data Entry MSB) pro tisíce a stovky, a CC#38 (Data Entry LSB) pro desítky a jednotky. Rozsah těchto kontrolerů Data Entry je v tomto případě 0~99 (namísto typických 0~127)

Následující příklady udávají některé běžné situace.

- Vyšlete následující řetězec pro výběr položky #77 v SongBooku:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Inicializační řetězec (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	0	Tisíce a stovky (00xx)
DataEnt LSB	77	Desítky a jednotky (xx77)

- Vyšlete následující řetězec pro výběr položky #100 v SongBooku:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Inicializační řetězec (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	1	Tisíce a stovky (01xx)
DataEnt LSB	0	Desítky a jednotky (xx00)

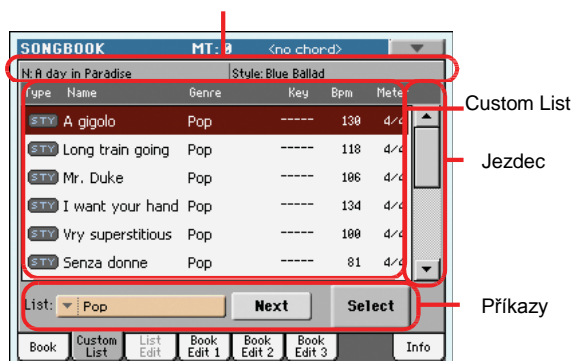
- Vyšlete následující řetězec pro výběr položky #2563 v SongBooku:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Inicializační řetězec (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	25	Tisíce a stovky (25xx)
DataEnt LSB	63	Desítky a jednotky (xx63)

## Custom List

Na této stránce zvolíte a můžete použít jeden z dostupných Custom Listů (obsažených v souboru "LISTDB.SBL", uloženém ve stejné složce jako soubor ".SBD" SongBooku). Custom Listy jsou seznamy, vyrobené z položek, vzatých z hlavního seznamu SongBooku (jak vidíte na stránce Book). Umožňují využít menší, upravené seznamy SongBooku, vhodné pro jednotlivá vystoupení, nebo dle aktuální potřeby.

Hlavička výpisu



**Tip:** Na tuto stránku přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko SONGBOOK.

### Hlavička výpisu

Viz "List Header" na str. 160.

### Custom List

Výpis souborů, obsažený v Custom Listu. Jezdcem procházíte seznamem. Jako alternativu použijte kontrolery TEMPO/VALUE.

### Jezdec

Jezdcem (nebo kontrolery TEMPO/VALUE) procházíte položky.

### Příkazy

#### List pop-up menu

V tomto menu vyberte některý z dostupných seznamů.

#### Next

Stiskem Next zvolíte další položku v seznamu.

**Tip:** Tento příkaz můžete přiřadit programovatelnému přepínači nebo nožnímu spínači.

#### Select

Tímto tlačítkem potvrdíte volbu zvýrazněné položky ve výpisu. Po stisku tlačítka se objeví jméno zvolené položky v levém horním rohu na obrazovce ("N:").

**Tip:** Tento příkaz se hodí i k procházení seznamu a výběru položky, odlišné od následující v pořadí.

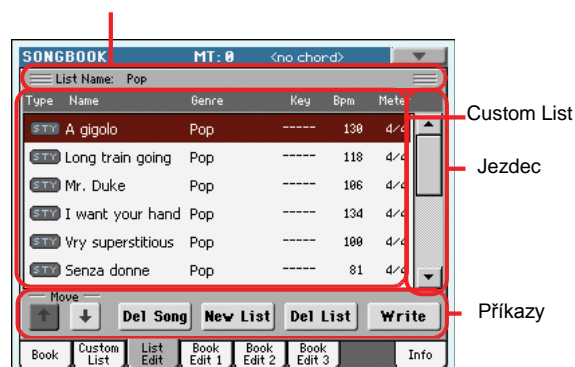
## List Edit

Tato stránka je dostupná pouze po označení příkazu "Enable List Edit" v menu stránky (viz str. 168).

Na této stránce můžete editovat dostupné Custom Listy. Custom List je sada vybraných položek SongBooku, vytvořená z hlavního seznamu.

Chcete-li do Custom Listu přidat položky, nejprve vytvořte nebo vyberte seznam, který upravíte na této stránce. Pak přejděte na stránku Book, zvolte přidávanou položku a klikněte na tlačítko "Add to list". Po dokončení zadávání položek se vraťte na tuto stránku a upravte zvolený seznam.

Jméno výpisu



### Jméno výpisu

Jméno zvoleného seznamu. Chcete-li vybrat Custom List, jděte na stránku "Custom List" a použijte menu List.

### Custom List

Výpis songů, obsažený ve zvoleném Custom Listu. Jezdcem (nebo kontrolery TEMPO/VALUE) procházíte výpis.

### Jezdec

Jezdcem (nebo kontrolery TEMPO/VALUE) procházíte položky.

### Příkazy

#### Move

Těmito tlačítky posunete zvolený song v seznamu nahoru/dolů.

#### Del Song

Stiskem vymažete zvolený song v seznamu.

#### New List

Stiskem vytvoříte nový, prázdný Custom List.

**Pozn.:** Maximální počet Custom Listů v souboru SongBooku je 256.

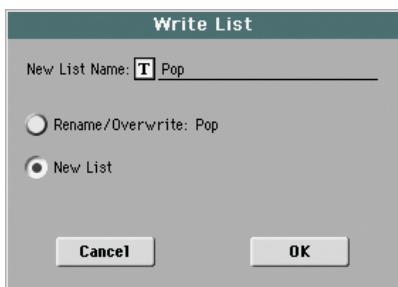
**Pozor:** Jakmile vytvoříte nový seznam tímto příkazem, bude neuložený Custom List ztracen.

## Del List

Stiskem tlačítka vymažete aktuální seznam.

## Write

Tímto tlačítkem se uloží změny zvoleného Custom Listu.



Chcete-li zvolený seznam pojmenovat jinak, tlačítkem **T** (Text Edit) otevřete okno Text Edit.

Nyní uložte upravený Custom List:

- Zvolte Rename/Overwrite, chcete-li přepsat stávající seznam, nebo upravte jeho jméno.

**Pozor:** Starší seznam bude vymazán!

- Stiskem New List vytvoříte v paměti nový Custom List. Tento seznam je dostupný na stránce "Custom List".

## Book Edit 1

Na stránce Book Edit 1 můžete napojit hudební zdroje (Style nebo Song) na položku SongBooku.

**Tip:** Funkcí Filter na stránce Book, rychle najdete položku, kterou chcete upravit.

Stránka Book Edit 1 s položkou Style:



Stránka Book Edit 1 s položkou Song:



## Hlavička

### Name

►SB

Jméno zvolené položky songu. Jméno se přiřadí stiskem tlačítka Write, při uložení položky SongBooku.

### Number (Song Selection Number)

►SB

Zde můžete zvolit jedinečné číslo (až 9999) aktuální položce SongBooku. Zadáním tohoto čísla (na numerické klávesnici) po dalším stisku tlačítka SONGBOOK, můžete rychle vyvolat položku na stránce Book (viz "Výběr položek podle čísla" na str. 161).

Zadání čísla není povinné, ale může pomoci při organizaci položek. Můžete např. určitou řadou stovek vytvořit kategorie položek podle žánru nebo věku.

### Entry Resource

►SB

Styl, standardní MIDI nebo MP3 soubor, související s uloženou položkou.

**Pozor:** Jestliže zdroj nahradíte jiným, se stejnou cestou a jménem (v případě MIDI nebo MP3 souboru) nebo číslem paměti (v případě stylu), nebude již položka SongBook odkazovat na správná data.



*Bud'te proto opatrní, abyste si nevy mazali nebo nepřesunuli styl či soubor, spjatý s položkou SongBooku, v jeho původním místě.*

## Current Resource

### Write

Je-li zde značka, stiskem Write se odkaz na zvolený zdroj uloží s položkou. Uložené zdroje jsou:

- poslední zvolený styl; zahrnující také související Padů.
- soubor MID, KAR nebo MP3, přiřazený přehrávači 1, uvedený napravo od tohoto parametru, včetně Padů, souvisejících se zvoleným style.

**Pozn.:** Pouze soubor MID, KAR nebo MP3, přiřazený přehrávači 1 bude uložen jako položka SongBooku. Nicméně, při vyvolání položky lze song přiřadit kterémukoliv přehrávači, podle toho, který je právě volný a nehraje.

Pokud zde není značka, žádné nové zdroje nebudou s položkou uloženy. Původní zdroj, spjatý s položkou, zůstane zachován stiskem Write.

Když vytvoříte stiskem New Song novou, prázdnou položku, tento parametr je automaticky označen a nelze jej upravit. Odkaz na související zdroj se uloží s novou položkou.

### Resource Name

Jméno aktuálně zvoleného stylu, MIDI nebo MP3 souboru. Může se lišit od jména zdroje, již uloženého s položkou, uvedeného v horní části stránky (viz "Entry Resource" výše).

Můžete si zvolit jiný zdroj, když se vrátíte do režimu Style Play nebo Song Play a vyberete si jej zde. Stiskem tlačítka SONGBOOK se vrátíte na stránku Book Edit.

Stiskem Write uložíte s položkou i propojení se zvoleným zdrojem (volba "Write" se aktivuje během ukládání). Zdroj(e) jsou vyvolány se zvolením položky, se kterou je spjatý.

## STS

### Write

►SB

Když ukládáte položku SongBook a tento parametr je označený, můžete uložit aktuální nastavení stop Keyboard do STS, nebo všechna nastavení posledních Style STS do všech čtyř STS.

Všechna aktuální STS stylu


Všechna čtyři STS jsou uložena s aktuální položkou SongBooku. Zdrojové STS jsou ta, která najdete i ve stylu, aktuálně zvoleném v režimu Style Play.

Po stisku Write a aktivaci volby Rename/Overwrite, budou všechna STS přepsána najednou.

Current Do zvoleného STS SongBooku se uloží jedno STS. Zdrojem jsou aktuální stopy Keyboard, zkonfigurované výběrem performance, Style STS, SongBook STS, nebo ruční editací.

Stisknete-li Write a zvolíte možnost Rename/Overwrite, bude přepsáno jen nové STS, kdežto ostatní zůstanou beze změny.

- **STS Name:** Jméno aktuálního STS.

Stiskem  tlačítka (Text Edit) otevřete okno Text Edit a přejmenujete je.

- **To STS Location:** Jedno ze čtyř STS, dostupných pro každou položku, kam můžete uložit aktuální nastavení stop klaviatury a Voice procesoru.

## Tlačítka

### New Song

Stiskem tlačítka vytvoříte novou položku. Nastavení se zkopírují z aktuálně zvoleného stylu, nebo z MIDI či MP3 souboru, přiřazeného přehrávači 1. Zvolený zdroj vidíte v poli "Resource Name" (viz výše).

### Del Song


Stiskem tlačítka vymažete aktuální položku.

### Write

Stiskem tlačítka otevřete dialog Write Song a uložíte aktuální položku do hlavního seznamu SongBooku.

**Pozn.:** Maximální počet položek v souboru SongBooku je 3000.



Chcete-li položku pojmenovat jinak, tlačítkem  (Text Edit) otevřete okno Text Edit.

Přidáte novou položku do databáze SongBook:

- Zvolte Rename/Overwrite, chcete-li přepsat stávající položku, nebo upravte její jméno.

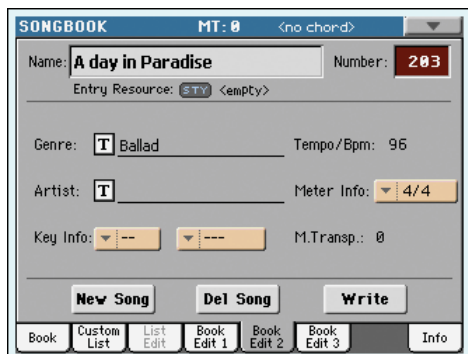
**Pozor:** Starší položka bude vymazána!

- Volbou New Song přidáte novou položku do databáze SongBook.

## Book Edit 2

Na stránce Book Edit 2 můžete zadat informace o žánru, umělci, tónině, atd. do položky SongBooku.

Stránka Book Edit 2 s položkou Style:



Stránka Book Edit 2 s položkou Song:



## Hlavička

Obsahuje stejná pole Name, Number a Entry Resource, jako stránka "Book Edit 1" (viz výše).

## Database

**Genre** ▶SB

Hudební žánr, související s položkou.

**Artist** ▶SB

Jméno umělce, který hraje song, související s položkou.

**Key Info** ▶SB

Původní tónina položky. První pole je jméno tóniny, druhé je režim (dur nebo moll).

**Tempo/BPM** ▶SB

Základní tempo stylu, nebo úvodní tempo MIDI souboru, související s položkou. To lze změnit, pokud napojený zdroj nabízí událost Tempo Change.

**Pozn.:** Dokonce, i když můžete hodnotu editovat, počáteční hodnota MIDI souboru je vždy respektována a má před ní přednost. ▶SB

**Pozn.:** Tuto hodnotu můžete editovat, dokonce i když je s položkou SongBook spojen MP3 soubor. Nicméně, je to jen informativní hodnota.

**Meter Info** ▶SB

Základní rytmus (time signature) stylu, nebo úvodní rytmus MIDI souboru, související s položkou. To lze změnit, pokud napojený zdroj nabízí událost Meter Change.

**M.Transp. (Master Transpose)** ▶SB

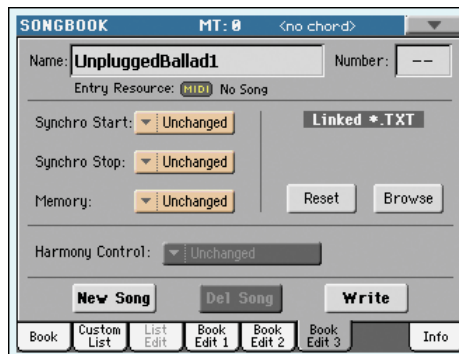
Master Transpose Když zvolíte položku, hlavní transpozice celého nástroje se automaticky změní. Hodnota Master Transpose, uložená do položky SongBooku má přednost přes hodnotou nastavení Master Transpose, obsaženém v songu.

**Pozn.:** Pokud je funkce Master Transpose uzamčena, pak se hlavní transpozice nezmění.

## Book Edit 3

Na této stránce můžete zvolit styl a volby paměti pro uložení, napojíte ".TXT" soubor a vyberete zdroj harmonických not souvisejícího songu.

Stránka Book Edit 3 s položkou Style:



Stránka Book Edit 3 s položkou Song:



**Synchro Start / Synchro Stop / Memory** ▶SB

Stav těchto funkcí lze uložit do položky SongBooku.

**Pozn.:** Jestliže stojí položka SongBook na songu, Synchro Start a Synchro Stop jsou nepřístupné a nelze je změnit, poněvadž nemají na song žádný vliv.

**Unchanged** Když zvolíte položku SongBooku, stav odpovídající funkce zůstane beze změny.

**Off** Když zvolíte položku SongBooku, stav odpovídající funkce je vypnuto.

On Když zvolíte položku SongBooku, stav odpovídající funkce je zapnuto.

### Linked .TXT ►SB

Můžete zvolit textový soubor (.TXT) a napojit jej na styl či song, související s aktuální položkou SongBooku. Pokud zvolíte tuto položku, bude textový soubor načten automaticky.

Textové soubory jsou vidět na obrazovce a na externím monitoru (v případě nainstalované karty VIF4 Video Interface). Jelikož zde není žádná automatická synchronizace mezi typy textů a souvisejícími songy, musíte je procházet ručně. Můžete je zvolit jedním ze dvou způsobů:

Když zvolíte „.TXT“ soubor, objeví se speciální svíslý jezdec na stránce Lyrics. Dotykem procházíte text během představení. Viz kapitolu “Texty, noty, značky” na str. 169.

- Procházení je rovněž možné příkazem Text Page Down/ Up, který můžete přiřadit nožnímu spínači, EC přepínači nebo přiřaditelnému spínači.

Tato sekce stránky Book Edit 3 obsahuje dvě tlačítka:

**Reset** Stiskem tlačítek ukončíte vazbu textového souboru k položce.

**Browse** Stiskem tlačítka otevřete standardní vyhledávání souborů a zvolíte „.TXT“ soubor, který bude souviset s aktuální položkou SongBooku.

Po zvolení se objeví jméno napojeného textového souboru nad oběma tlačítky.



### Harmony Control ►GBLSeq

(Lze editovat jen, pokud je přiřazen MIDI soubor položce SongBooku) Voice Processor dodá noty akordu ze stopy, zvolené tímto parametrem.

**Tip:** Jděte do sekce Voice Processor Preset, režimu Global a vyzkoušejte při tvorbě a editaci songů různé Voice Processor presety.

Unchanged Parametry Harmony Control, nastavené předchozími položkami se nemění.

Off Žádná stopa songu, ani Keyboard, nevysílá noty do modulu Harmony u Voice procesoru. Akordy jsou však stále přijímány z MIDI IN.

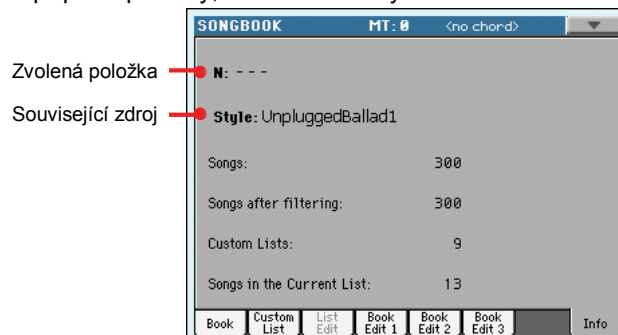
Ply. Track 1...16 Noty jsou vysílány z jedné ze stop přehrávačů.

Keyboard Akordy jsou přijímány z klaviatury.

## Info

Na této Info stránce vidíte jméno zvolené položky, související zdroj(e), celkový počet songů v SongBooku, počet filtrovaných položek, počet dostupných Custom Listů a počet songů v aktuálním seznamu.

- V případě položky, založené na stylu:



- V případě položky, založené na songu ve formátu MIDI nebo MP3 souboru:



### Zvolená položka

Tímto parametrem zobrazíte aktuálně zvolenou položku. Je-li prázdná (---), naposledy zvolená položka byla upravena, nebo nebyla zvolena žádná položka.

### Související zdroj

Styl, standardní MIDI nebo MP3 soubor, související se zvolenou položkou.

### Songs

Celkový počet položek v seznamu SongBooku.

### Songs after filtering

Tento parametr udává počet položek, zobrazených na stránce “Book”, po aplikaci zvoleného filtru. Pokud není zvolen žádný filtr, odpovídá celkovému počtu položek v SongBook listu (viz předchozí parametr).

### Custom Lists

Tento parametr udává počet dostupných Custom Listů.

### Songs in the Current List

Počet položek ve zvoleném Custom Listu.

## Page menu

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoli na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



### Show Artist/Genre

Tímto příkazem přepínáte sloupce Artist a Genre v SongBook listu, jak se jeví na stránkách "Book" a "Custom List".

### Show Number/Key

Tímto příkazem přepínáte sloupce Number a Key v SongBook listu, jak se jeví na stránkách "Book" a "Custom List".

### Enable List Edit

Volbou tohoto příkazu se objeví značka, takže je přístupná stránka List Edit.

### Export as text file

*Dostupné jen, je-li zvolen SongBook list nebo Jukebox list.* Tímto příkazem otevřete dialog Export a uložíte SongBook nebo Custom List jako textový soubor. Zvolené filtrování se aplikuje na exportovaný seznam, za předpokladu, že je aktivní tlačítko Filter.

Dialog se poněkud liší, podle stránky, kde jste zvolili tento příkaz.

- Ze stránky "Book":



- Ze stránky "Custom List":



Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno Text Edit a pojmenujete textový soubor pro uložení do paměťového zařízení.

Pak zvolte interní paměť pro uložení souboru.

- Stiskem OK potvrďte.

# Texty, notový záznam, značky

Tlačítka LYRICS a SCORE zobrazíte texty a akordové značky v režimech Style Play, Song Play a SongBook, notový záznam a značky pak v režimech Song Play a SongBook.

## Stránka Lyrics

Na stránku Lyrics vstoupíte stiskem tlačítka LYRICS. Tato stránka udává texty a akordové značky v režimech Style Play, Song Play a SongBook.

## Náhled textů a akordů v režimech Song Play a SongBook

Můžete zobrazit také následující typy textů a akordů:

- Texty, obsažené v MIDI nebo Karaoke™ souboru, jako události Lyrics, nebo v MP3 souboru s texty (ve formátu ID3 – viz [www.id3.org](http://www.id3.org)).
- Texty, obsažené v “.CDG” souboru, načteném s MP3 souborem pod stejným jménem. Pokud soubor “.CDG” existuje ve stejném adresáři jako MP3 soubor a sdílí přesně totéž jméno, načte se se souborem “MP3”.
- Texty, obsažené v “.TXT” souboru, načteném s MIDI, Karaoke™ nebo MP3 souborem pod stejným jménem. Pokud “.TXT” soubor existuje ve stejném adresáři jako MIDI nebo MP3 soubor a má přesně totéž jméno, načte se jako “.MID” nebo “MP3” soubor (viz “Textové soubory, načtené s MIDI a MP3 soubory” na str. 170).
- Texty, obsažené v “.TXT” souboru, spjatém s naposledy zvolenou položkou SongBook, založenou na songu (viz “Linked .TXT” na str. 167).
- Jestliže nejsou v žádná data, nebo napojená na položku SongBook, vidíte texty, obsažené v “.TXT” souboru, načteném po zvolení songu (viz “Načtení TXT za chodu” níže).

Přednost mají textová data, uvedená na obrazovce:

- CDG soubor, obsažený ve stejné složce jako MP3 soubor, *má přednost před...*
- TXT souborem, spjatým s položkou SongBooku, *má přednost před...*
- TXT souborem ve stejné složce jako standardní MIDI soubor, vyvolaný položkou, *má přednost před...*
- událostmi Lyrics, obsaženými v MIDI či MP3 souboru.

**Tip:** Pokud nechcete zobrazit TXT ani CDG soubor a raději chcete data Lyrics, přejmenujte TXT či CDG soubor, nebo jej přesuňte do jiné složky.

## Náhled textů a akordů v režimu Song Play

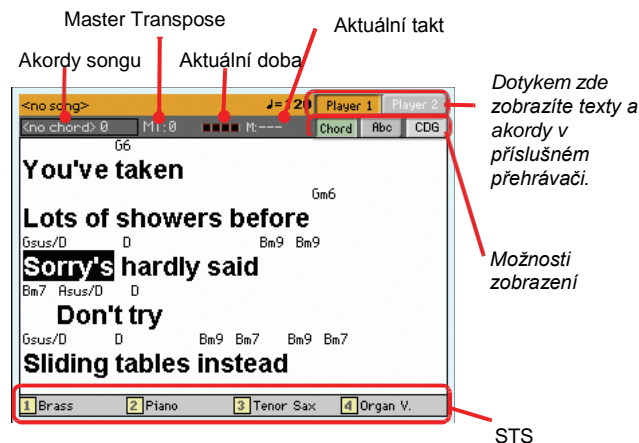
Texty mohou být spjaty se stylem jako “.TXT” soubor. Na této stránce můžete zobrazit:

- texty, obsažené v “.TXT” souboru, spojeném s naposledy zvolenou položkou SongBook, založenou na stylu (viz “Linked .TXT” na str. 167).
- texty, obsažené v “.TXT” souboru, načteném po zvolení stylu (viz “Načtení TXT za chodu” níže).

**Pozn.:** Nemáte přístup ke značkám nebo k notovému zápisu, dokud jste v režimu Style Play.

## Stránka Lyrics podrobně

Texty se zobrazí, pokud jsou kompatibilní se standardním formátem, kterému Pa3X rozumí.



Pokud hraje song, texty, obsažené v MIDI nebo MP3 souboru procházejí po obrazovce. Zkratky akordů (jsou-i obsaženy) se objeví nad texty, současně s hudbou (podle stavu tlačítka “CHORD”). Texty na aktuální pozici jsou zvýrazněny.

Pokud jste text načtli v “.TXT” souboru, nebude automaticky rolavat spolu se songem. Musíte jej rolavat kolečkem nebo vertikálním jezdcem. Jako alternativu můžete použít přiřaditelný spínač nebo nožní spínač, s přiřazenou funkcí Text Page Up nebo Text Page Down, kterou procházíte předchozí či následující textovou stránku.

Jestliže hrají oba přehrávače, můžete zvolit stránku Lyrics buď speciálními tlačítky Player vpravo nahoře na stránce, nebo posunem slideru X-FADER zcela doleva (Player 1) popř. doprava (Player 2).

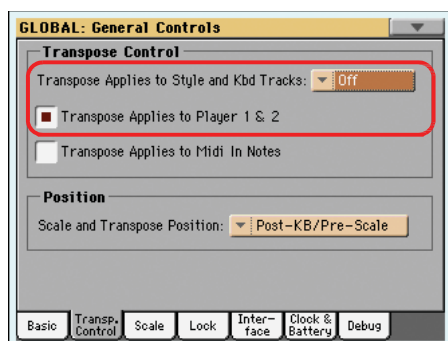
Chcete-li z této stránky odejít, stiskněte buď tlačítko LYRICS nebo EXIT/NO.

## Song chords

Akordy, obsažené v MIDI souboru (pokud zde jsou). Tento indikátor je snadněji čitelný, než akordy s texty.

Pokud změníte hlavní transpozici, zkratky akordů, obsažených ve standardním MIDI souboru jsou také transponovány a správně zobrazeny.

Master Transpose musíte aktivovat v režimu Sequencer, nikoliv Keyboard.



### Master Transpose

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

### Current beat

Pouze standardní MIDI soubory. Číslo doby taktu, který aktuálně zní.

### Aktuální takt

Pouze standardní MIDI soubory. Číslo aktuálního taktu.

### Selected player (Ply 1/Ply 2)

Těmito tlačítky zvolíte přehrávač, jehož song je zobrazený. Přehrávač 1 je oranžový, kdežto Přehrávač 2 je modrý.

**Pozn.:** Můžete mít Player 2 zvolený na hlavní stránce režimu Song Play a Player 1 na stránce Lyrics, nebo naopak. Tímto způsobem pak můžete zvolit song, jehož texty, notový záznam či značky se zobrazují na externím video monitoru, když zvolíte jiný přehrávač pro operace editace.

### STS

Jména čtyř zvolených Single Touch Settings (STS). Stiskem jednoho z nich jej zvolíte.

### CHORD

► GBL<sup>Sng</sup>

pokud je tlačítko stisknuto, akordy se na obrazovce zobrazí nad texty – obsaženými v MIDI souboru.

### Abc

► GBL<sup>Sng</sup>

Velikost fontu. Můžete zvolit, zda chcete malá nebo velká písmena.

### CGD

Stiskem tohoto tlačítka zobrazíte texty, obsažené v souvisejícím souboru CDG.

## Text v souborech MP3+CGD

Pokud existuje “.CDG” soubor ve stejném adresáři jako MIDI nebo MP3 soubor a má přesně totéž jméno, načte se s “.MID” nebo “.MP3” souborem a může se zobrazit na stránce Lyrics.

Např. pokud existuje soubor “MYSONG.CDG” ve stejném adresáři jako “MYSONG.MP3”, načte se současně s odpovídajícím “.MP3” souborem.

Text automaticky roluje s přehrávaným songem.

**Pozn.:** Pokud načtete “.CDG” soubor se songem, má přednost před uloženými textovými daty.

## Textové soubory, načtené s MIDI a MP3 soubory

Pokud “.TXT” soubor existuje ve stejném adresáři jako MIDI nebo MP3 soubor a má přesně totéž jméno, načte se s “.MID” nebo “.MP3” souborem a může se zobrazit na stránce Lyrics.

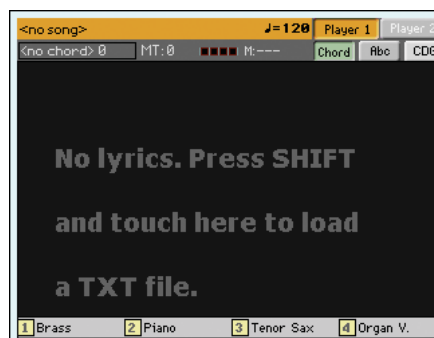
Např. pokud existuje soubor “MYSONG.TXT” ve stejném adresáři jako “MYSONG.MID” nebo “MYSONG.MP3”, načte se současně s odpovídajícím “.MID” nebo “.MP3” souborem.

Ovšem, na rozdíl od běžných textů, tento text nebude automaticky rolovat s přehrávaným songem. Musíte jej rolovat kontrolery. Jako alternativu můžete použít přiřaditelný spínač nebo nožní spínač, s přiřazenou funkcí Text Page Up nebo Text Page Down, kterou procházíte předchozí či následující textovou stránku.

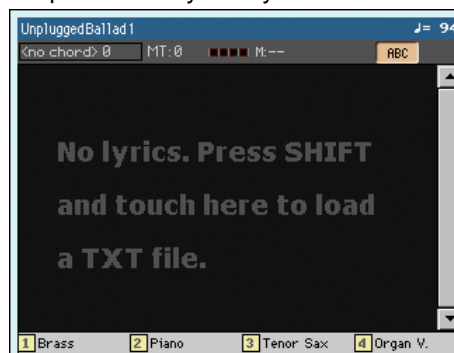
**Pozn.:** Pokud načtete “.TXT” soubor se songem, má přednost před uloženými textovými daty.

## Natažení TXT za chodu

Jestliže Song ani SongBook neobsahuje žádná metadata Lyrics nebo není napojený soubor “.TXT”, objeví se zpráva “No lyrics. Press SHIFT and touch here to load a TXT file” na obrazovce, když vstoupíte na stránku Seq. Lyrics.



Totéž platí i pro režim Style Play.



Jakmile se tato zpráva objeví a chcete načíst soubor “.TXT”, podržte tlačítko SHIFT a stiskněte střed obrazovky. Objeví se selektor standardních souborů a můžete hledat soubor “.TXT” pro natažení, který se objeví, když hraje aktuální song.

**Tip:** Funkci Search můžete využít k vyhledání souboru “.TXT” v různých paměťových zařízeních. Více informací najdete v kapitole “Vyhledávání souborů a hudebních zdrojů” na str. 109.

## Stránka Score

Na stránku Score vstoupíte stiskem tlačítka SCORE. Tato stránka udává texty a akordové značky v režimech Song Play a SongBook.

Po zvolení Player 1 nebo Player 2, se objeví odpovídající song.

Dotykem zde zobrazíte noty příslušného přehrávače.

Jestliže hrají oba přehrávače, můžete zvolit stránku Score buď speciálními tlačítky Player vpravo nahoře na stránce, nebo posunem slideru X-FADER zcela doleva (Player 1) popř. doprava (Player 2).

Chcete-li z této stránky odejít, stiskněte buď tlačítko SCORE nebo EXIT/NO.

**Pozn.:** Master ani Track Transpose nemá vliv na zobrazení not (Score).

### Selected Player/Song

Jméno aktuálně zvoleného přehrávače (a songu). Chcete-li zvolit jiný přehrávač, stiskněte tlačítko, které mu odpovídá.

Pohnete-li X-FADEREM, zobrazený notový zápis se může změnit. Posunete-li X-FADER zcela doleva, vidíte zápis pro Sekvencer 1; posunete-li X-FADER zcela doprava, vidíte zápis pro Sekvencer 2.

### Song name

Jméno songu.

### Tempo

Aktuální tempo songu (v BPM, Beats Per Minute).

### Staff

Zvolená stopa se zobrazí v tradiční hudební notaci. Podle obsahu noty, se zobrazí buď noty nebo akordy. Pa3X se postará o 'vyčištění' notového záznamu, takže je vždy dobře čitelný.

Při vyčištění notového záznamu probíhá několik automatických operací: Pa3X automaticky kvantizuje na 1/16 noty, detekuje trioly, předchází překrývání not, rozumí synkopám a vykresluje trámce podle rytmu. Krom toho, intervaly a délka taktu jsou dynamické, takže běžné, dvojité i závěrečné taktové čáry jsou přidány automaticky.

Pokud nastane událost KeySign (Key Signature) na pozici '001.01.000' Master stopy songu, zobrazí se také správné předznamenání.

### Aktuální poloha přehrávání

Tato červená svíslá čára zobrazuje přibližnou polohu přehrávání, v daném místě.

### Indikátor aktuálního taktu

Tento červený trojúhelník zobrazuje aktuální přehrávaný takt.

### Tlačítko Lyrics

Stiskem tohoto tlačítka za/vypnete zobrazování textů (jsou-li uloženy v souboru).

### Tlačítko Chord

Stiskem tohoto tlačítka za/vypnete zobrazování akordových značek (jsou-li uloženy v souboru). Akordy se zobrazují v anglickém nebo italském systému, podle zvoleného jazyka Helpu (viz "General Controls: Interface" na str. 205).

### Tlačítko Note

Stiskem tohoto tlačítka za/vypnete zobrazení jmen not u každé z nich. Akordy se zobrazují v anglickém nebo italském systému, podle zvoleného jazyka Helpu (viz "General Controls: Interface" na str. 205).

### Klíč

Stiskem vyjede nabídka, kde si vyberete příslušný klíč. Dostupné klíče jsou následující:

Treble	Standardní houslový klíč ( $\text{G}$ ).
Treble+8	Houslový klíč, transponovaný o oktávu výše.
Treble-8	Houslový klíč, transponovaný o oktávu níže.
Bass	Standardní basový klíč ( $\text{C}$ ).
Bass-8	Basový klíč, transponovaný o oktávu níže.

### Play/Mute

Tlačítkem určíte, zda bude zvolená stopa hrát nebo ne. I když je stopa umlčená, zobrazuje se notový zápis, takže můžete hrát a zpívat.

**Tip:** Funkce "Melody Mute", kterou můžete přiřadit přepínači, nožnímu spínači nebo EC5 pedálu, umožňuje umlčet melodickou stopu songu (standardně: Track 4, viz "Melodická stopa SMF")

na str. 157). Pokud má song přiřazený melodický part stejné stopě, můžete její umlčení za/vypnout tímto tlačítkem, nebo přiřazeným spínačem/pedálem.

### Zvolená stopa

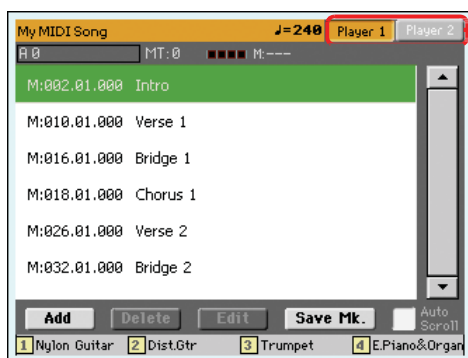
Stiskem vyjede nabídka, ve které si zvolíte stopu ze seznamu.

**Tip:** Vokální part často bývá přiřazen stopě 4.

## Stránka Markers

Na stránku Marker vstoupíte stiskem obou tlačítek LYRICS a SCORE současně. Tato stránka udává značky songu v režimech Song Play a SongBook.

Standardní značky songu, obsažené v MIDI souboru lze načíst do Pa3X a rychle skočit na danou pozici v songu. Navíc můžete nastavit vlastní značky za chodu.



Dotykem zde zobrazíte značky u příslušného přehrávače.

Jestliže hrají oba přehrávače, můžete zvolit stránku Marker buď speciálními tlačítky Player vpravo nahoře na stránce, nebo posunem slideru X-FADER zcela doleva (Player 1) popř. doprava (Player 2).

Tuto stránku ukončíte stiskem tlačítka EXIT/NO.

**Pozn.:** Nedoporučujeme je programovat v souboru Jukebox, přiřazenému přehrávači 1, jelikož stiskem PLAY/STOP byste značky vymazali.

### Jak postavit značku:

1. Stiskem obou tlačítek LYRICS a SCORE vstoupíte na stránku Markers.
2. Tlačítkem Player 1 (Player 2) nahoře vpravo na obrazovce zobrazíte značky, zobrazené v odpovídajícím songu.
3. Song spustíte stiskem tlačítka PLAYER 1 (PLAYER 2) PLAY/STOP (samozřejmě, značky můžete přidávat, i když přehrávač nehraje).
4. Jakmile dorazíte namísto, kam chcete postavit značku, stiskněte tlačítko Add na obrazovce.
  - Pokud stisknete Add na první době taktu, postaví se značka na začátek aktuálního taktu.
  - Pokud stisknete Add na poslední době taktu, postaví se značka na začátek následujícího taktu.

5. Stejně postavíte kteroukoliv další značku.

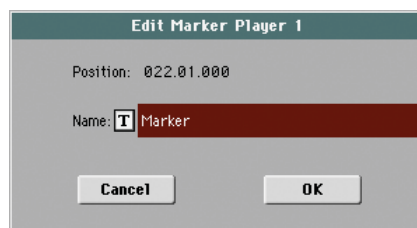
6. Song zastavíte stiskem tlačítka PLAYER 1 (PLAYER 2) PLAY/STOP.

### Jak přeskočit na uloženou značku:

1. Spustíte song znovu.
2. Chcete-li skočit na uloženou značku, dotkněte se jí na obrazovce. Song přeskočí na tuto pozici, na začátek dalšího taktu.

### Jak upravit značku:

1. Dotkněte se značky, kterou chcete editovat, na obrazovce.
2. Stiskem tlačítka "Edit" na obrazovce určíte značku pro editaci. Objeví se okno Edit Marker.



3. V tomto okně můžete upravit jméno a polohu značky, kterou chcete editovat.
4. Uložte značky (dle popisu níže).

### Jak vymazat značku:

1. Dotkněte se značky, kterou chcete vymazat, na obrazovce.
2. Stiskem tlačítka Delete na obrazovce zvolenou značku vymažete.
3. Uložte značky (dle popisu níže).

### Jak uložit značky:

Tlačítkem "Save Mk" na obrazovce uložíte všechny značky.

Pokud nejste na obrazovce Lyrics/Score, zvolte v menu stránky "Save Song Marker Ply.1" nebo "Save Song Marker Ply.2" (podle přehrávače, kde jste značky tvořili). Značky se uloží do standardního MIDI souboru.

### Auto Scroll

Označte tento parametr, pokud chcete, aby byla aktuální značka vždy na obrazovce i během přehrávání, takže se značky rolují automaticky.

Nechcete-li jejich výpis rolovat, pak zde značku nezařazujte. To se hodí, pokud chcete, aby značka zůstala na obrazovce, připravená ke zvolení, kdykoliv potřebujete skočit na tuto pozici, aniž byste museli rolovat výpis značek a hledat ji.

### STS

Jména čtyř zvolených Single Touch Settings (STS). Stiskem jednoho z nich jej zvolíte.



## Pracovní režim Sequencer

Pracovní režim Sequencer odpovídá plně vybavenému sekvenceru, kde můžete tvořit songy od začátku, nebo stávající editovat. Tento režim také využijete k editaci počátečních parametrů standardních MIDI souborů, vytvořených v externím sekvenceru nebo vlastním sekvenceru Pa3X.

Nový nebo editovaný song můžete uložit jako standardní MIDI soubor (SMF, tedy s příponou „.MID“) a přehrát jej v režimu Song Play nebo Sequencer – popř. v externím sekvenceru.

### Ovládání posuvu

K přehrání songu použijte ovládání posuvu PLAYER 1 (na levé straně oblasti PLAYER). Pokud jste v režimu Sequencer, můžete použít pouze ovládání přehrávače 1. Ovládání přehrávače 2 je deaktivováno. Viz SELECT na str. 13, kde je více informací.

### Songy a formát standardního MIDI souboru

Nativní formát songu pro Pa3X je standardní MIDI soubor.

Pokud uložíte song jako SMF, vloží se automaticky prázdný takt na začátek songu. Tento takt obsahuje různé inicializační parametry songu.

Jakmile se načte SMF, automaticky se odstraní takt nastavení.

### Režim Sequencer a MP3

Pokud jste v režimu Sequencer, nelze načítat ani nahrávat soubory MP3. Tento režim umožňuje pouze editovat MIDI soubory.

### Songy a presety Voice Processoru

Voice Processor v režimu Sequencer můžete použít. Je k tomu potřeba následující nastavení:

- Zvolte stopu songu, kde nahráváte akordy pro Voice Processor (viz “Harmony Track” na str. 195).
- Zvolte požadovaný Voice Processor Preset (v sekci Voice Processor Preset režimu Global, viz kapitolu “Voice Processor” v manuálu Advance).

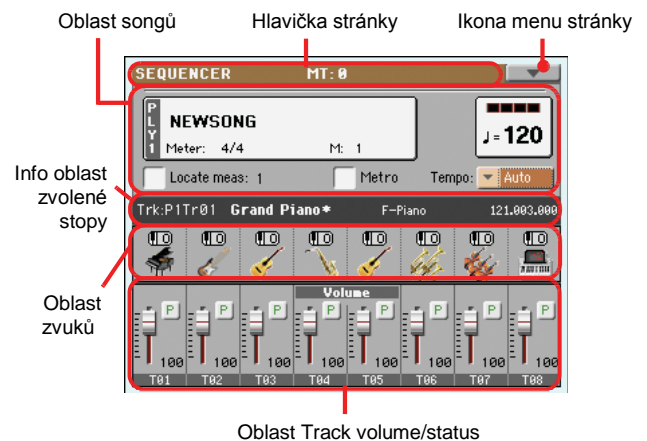
## Sequencer Play Hlavní stránka

Stiskem SEQUENCER PLAY vstoupíte na tuto stránku, z jiného pracovního režimu. Na této stránce můžete natáhnout song a přehrát jej pomocí ovládání posuvu PLAYER 1 (viz „Ovládání posuvu“ výše).

**Pozn.:** Když se přepnete z režimu Style Play do Sequencer, automaticky se zvolí nastavení Sequencer Setupu a můžete měnit parametry a nastavení.

Chcete-li se vrátit na tuto stránku z jedné z editačních stránek Sequencer, stiskněte tlačítko EXIT nebo SEQUENCER.

Chcete-li přepínat stopy songů 1-8 a 9-16, stiskněte tlačítko TRACK SELECT.



### Page header

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



#### Operating mode name

Jméno aktuálního pracovního režimu.

#### Master Transpose

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

**Pozn.:** Transpozici můžete také změnit automaticky načtením standardního MIDI souboru, vygenerovaného v nástroji řady Korg Pa. Parametr Master Transpose Lock v Global (viz “General Controls: Lock” na str. 203) nemá na sekvencer žádný vliv.

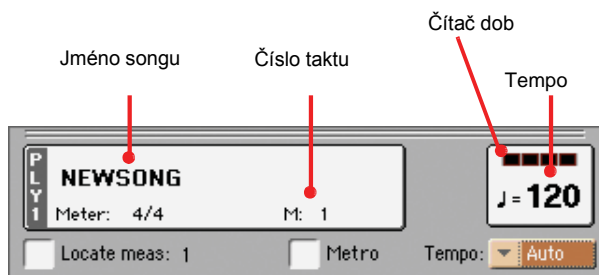
## Page menu ikona

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Viz "Menu stránky" na str. 196, kde je více informací.



## Oblast songů

Zde jsou zobrazena jména songů, kromě tempa, parametrů rytmu a aktuální takt.

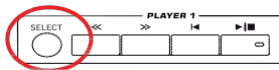


### Jméno songu

Zobrazí jméno zvoleného songu. „NEWSONG“ znamená, že je zvolen nový (prázdný) song a můžete nahrávat.

Dotykem jména songu se otevře okno Song Select, které umožňuje výběr jiného songu (viz „Okno Song Select“ na str. 106).

Chcete-li zvolit song, můžete také stiskem tlačítka SONG SELECT v sekci PLAYER 1 ovládacího panelu. Dalším stiskem SELECT zvolíte song zadáním jeho ID čísla (viz „Výběr songu podle ID čísla“ na str. 107).



**Pozn.:** Načíst lze jen standardní MIDI soubory. MP3 v režimu Sequencer načítat nelze.

### Meter

Aktuální rytmus (time signature).

### Číslo taktu

Číslo aktuálního taktu.

### Tempo

Tempo metronomu. Zvolte tento parametr a změňte tempo tlačítky TEMPO. Jako alternativu, je-li zvolen jiný parametr, nebo jste na jiné stránce, podržte SHIFT a kolečkem změňte tempo sekvenceru.

### Locate measure

Je-li označeno, takt, zobrazený tímto parametrem je dočasně počátečním bodem songu, namísto taktu 1. Pokud stisknete tlačítko (HOME) nebo tlačítkem << (REWIND) přejdete na začátek, song se vrátí do tohoto bodu.

### Metro

Označením boxu se metronom zapne během přehrávání.

## Tempo (režim Tempo)

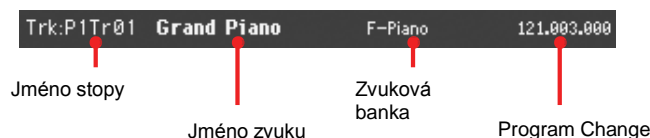
V této nabídce zvolte režim změny tempa.

**Manual** V tomto režimu můžete měnit tempo kontrolery. Song se přehraje dle ručně zvoleného tempa.

**Auto** Bude použito tempo, nahrané v songu.

## Info oblast zvolené stopy

Na tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě. Na hlavní stránce však není zobrazeno jen to, ale také několik editačních stránek.



### Jméno stopy

Jméno zvolené stopy.

### Jméno zvuku

Zvuk přiřazený zvolené stopě. Dotykem kdekoliv v této oblasti otevřete okno Sound Select a zvolíte jiný zvuk.

### Zvuková banka

Banka, kam zvolený zvuk patří.

### Program Change

Číslo sekvence Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

## Oblast zvuků

Zde vidíte zvuky a oktávovou transpozici osmi aktuálně zobrazených stop.

Ikona oktávové transpozice stop songů



Ikona banky zvuků

### Oktávová transpozice stop songů

*Nelze editovat.* Oktávová transpozice odpovídající stopy. Chcete-li upravit oktávovou transpozici, přejděte na editační stránku „Mixer/Tuning: Ladění“ (viz str. 123).

### Ikona banky zvuků

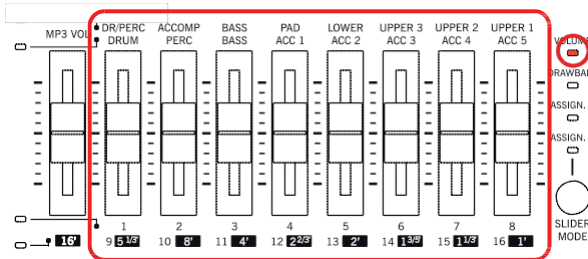
Tato ikona udává banku, kam aktuální zvuk patří. Dotykem ikony poprvé zvolíte odpovídající stopu (podrobné informace vidíte v Info oblasti zvolené stopy, viz stránku výše). Dotykem podruhé otevřete okno Sound Select.

## Oblast Track volume/status

Zde můžete nastavit hlasitost každé stopy songu a de/aktivovat umlčení stop.

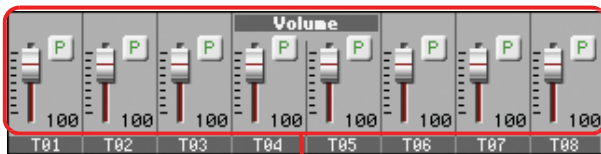
### Slidery a hlasitost stop

Můžete měnit hlasitost každé stopy pomocí prvních osmi sliderů Assignable na ovládacím panelu. Aby fungovaly jako ovládání hlasitosti, musí LEDka VOLUME nad tlačítkem SLIDER MODE svítit:



Slidery Assignable

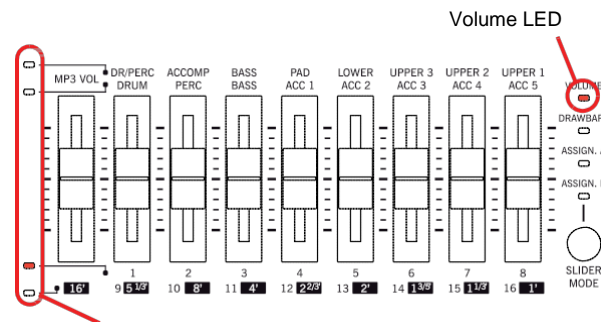
Slidery Assignable odpovídají 'virtuálním sliderům' na obrazovce. Jsou grafickým znázorněním hlasitosti každé stopy.



Virtuální slidery

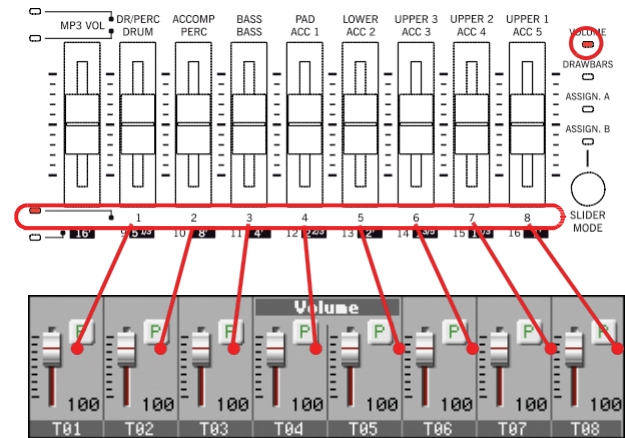
Hlasitost můžete také změnit virtuálním sliderem stopy a kontroly VALUE, nebo dotykem stopy a přetažením po displeji.

Opakovaným stiskem tlačítka TRACK SELECT procházíte náhledy **Song Tracks 1-8** a **Song Tracks 9-16**. LEDky sliderů Assignable udávají, který náhled je aktuálně zvolený:

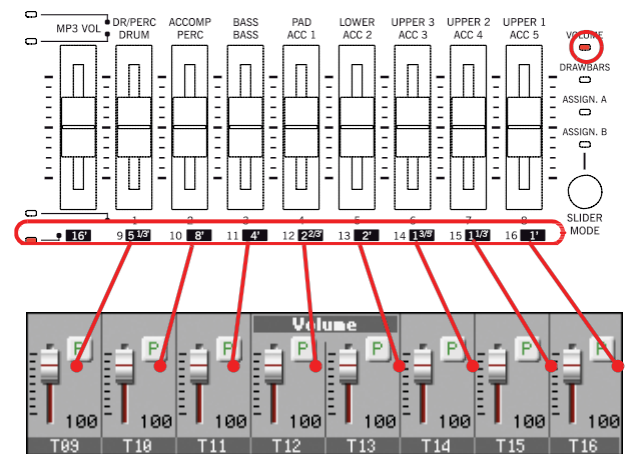


LEDky sliderů Assignable

Náhled **Song Tracks 1-8** udává stopy Song 1-8:



Náhled **Song Tracks 9-16** udává stopy Song 9-16:



### Slider Mode button status

Funkce, přiřazená sliderům Assignable závisí na stavu tlačítka SLIDER MODE. Pokud jste v režimu Sequencer, nelze ukládat stav SLIDER MODE do performance nebo STS, jelikož performance a STS jsou v tomto režimu neaktivní.

Bliže o různých režimech sliderů, viz "SLIDER MODE" na str. 8.

### Ikona Track status

Play/mute status na aktuální stopě. Zvolte stopu, pak stiskem této oblasti změníte stav stopy. Stav stop songu se ukládá současně s uložením songu.

Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

### Jména stop

Pod slidery jsou štítky jednotlivých stop. Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami 1-8 a 9-16.

Zkratka	Stopa
T01...T16	stopy songů. Hlasitost, uložená do standardního MIDI souboru. Stav Play/mute, se ukládá také do MIDI souboru a v režimu Song Play jej lze načíst.

## Vstup do režimu Record

Chcete-li vstoupit do režimu Record, stiskněte tlačítko RECORD, pokud jste v režimu Sequencer. Objeví se následující dialog.



Zvolte jednu ze tří dostupných možností pro nahrávání a stiskněte OK (nebo Cancel, pokud nechcete vstoupit do režimu Record).

### Vícestopý sekvencer

Plně vybavený sekvencer. Tuto možnost zvolte pro klasické vícestopé nahrávání. (Viz “Režim Record: Multitrack Sequencer stránka” na str. 176).

### Doprovodný sekvencer (Quick Record)

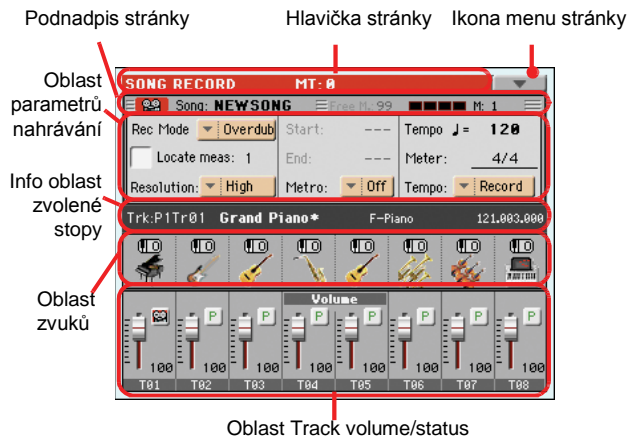
Jednoduché nahrávání. Hrajete se stylem a nahráváte živé představení.

### Step Backing Sequence

Krokové nahrávání. Editace akordů a ovládání stylu. Velmi užitečné, pokud nejste klávesový hráč.

## Režim Record: Stránka Multitrack Sequencer

V režimu Sequencer stiskněte tlačítko RECORD a zvolte možnost “Multitrack Sequencer”. Objeví se stránka Multitrack Sequencer.



Viz “Procedura vícestopého nahrávání” na str. 178, kde je o nahrávání více informací.

### Hlavička stránky

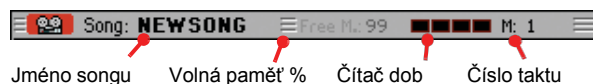
Viz “Hlavička stránky” na str. 173.

### Page menu ikona

Viz “Page menu ikona” na str. 174.

### Podnadpis stránky

Tato oblast udává některé informace o songu.



### Song name

Jméno songu, který nahráváte.

### Volná paměť %

Velikost paměti, dostupné pro nahrávání, v procentech.

### Čítač dob

Tento indikátor udává aktuální dobu aktuálního taktu.

### Číslo taktu

Aktuální takt nahrávky.

### Oblast parametrů nahrávání

#### Rec Mode (režim Recording)

Tento parametr nastavte před spuštěním nahrávání, určuje režim nahrávání.

- Overdub** Nově nahrané události budou smíchány se stávajícími událostmi.
- Overwrite** Nově nahrané události nahradí stávající události.
- Auto Punch** Nahrávání se automaticky spustí od pozice „Start“ a skončí na pozici „End“.  
**Pozn.:** Funkce Auto Punch nebude fungovat u prázdného songu. Alespoň jedna stopa již musí být nahraná.
- PedalPunch** Nahrávání se spustí, jakmile stisknete pedál, nastavený na funkci „Punch In/Out“ a skončí dalším stiskem téhož pedálu.  
**Pozn.:** Funkce Pedal Punch nebude fungovat u prázdného songu. Alespoň jedna stopa již musí být nahraná.

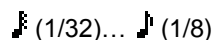
### Locate measure

Je-li označeno, takt, zobrazený tímto parametrem je dočasně počátečním bodem songu, namísto taktu 1. Pokud stisknete tlačítko (PLAY/STOP) nebo tlačítkem << (REWIND) přejdete na začátek, song se vrátí do tohoto bodu.

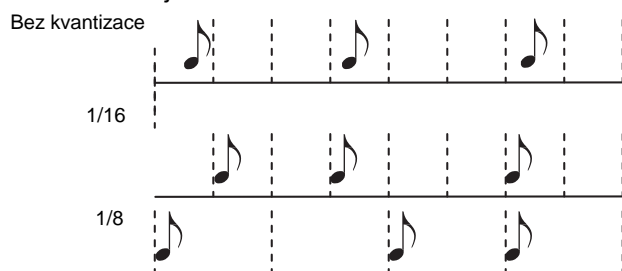
### Rozlišení

Tímto parametrem nastavíte kvantizaci během nahrávání. Kvantizace je způsob opravy rytmických chyb; noty, zahrané brzy nebo pozdě jsou přesunuty na nejbližší osu rytmické „mřížky“, určené tímto parametrem, takže rytmus pak sedí perfektně.

High Žádná kvantizace.

 (1/32)... (1/8)

Rozlišení mřížky, v hudebních hodnotách. Např. když zvolíte 1/16, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/16. Když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8.



### Start/End

Lokátory Start a End. Tyto parametry jsou dostupné jen v režimu nahrávání Auto Punch. Určují počáteční a koncový bod Punch nahrávání.

### Metro (Metronome)

Metronom, který slyšíte během nahrávání.

- Off** Metronom během nahrávání nebude slyšet. Před spuštěním nahrávání se odpočítá jeden takt.
- On1** Metronom je zapnutý, s jedním taktem odpočítání před zahájením nahrávání.
- On2** Metronom je zapnutý, se dvěma takty odpočítání před zahájením nahrávání.

### Tempo

V tomto parametru změníte tempo pomocí kontrolerů.

**Pozn.:** Tempo můžete změnit vždy, když jsou zvoleny ostatní parametry, pakliže držíte tlačítko SHIFT a otáčíte kolečkem DIAL.

### Meter

Indikuje na stupnici rytmus songu. Tento parametr můžete editovat jen, pokud je song prázdný, tedy před zahájením nahrávání. Chcete-li provést změnu uprostřed songu, použijte funkci „Insert Measure“ (viz str. 193).

### Tempo (režim Tempo)

Tento parametr určuje způsob, jak budou události tempa čteny nebo nahrávány. Manual Ruční načítání. Poslední ruční nastavení tempa

(kontrolery TEMPO) je bráno jako aktuální hodnota tempa. No Žádná změna tempa nebude nahrána. Velmi užitečné, pokud chcete nahrávat song v mnohem pomalejším tempu, než je nastaveno v Tempo.

- Auto** Automatické načítání. Rekordér přehrává všechny nahrané události tempa. No Žádná změna tempa nebude nahrána.
- Record All** Změny tempa, provedené během nahrávání budou nahrány na Master stopu.  
**Pozn.:** Tempo se vždy nahrává přepisováním (nová data nahrazují stará).

### Info oblast zvolené stopy

Na tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě. Viz „Info oblast zvolené stopy“ na str. 174, kde je více informací.

### Oblast zvuků


Zde vidíte zvuky a oktávovou transpozici osmi aktuálně zobrazených stop. Viz „Oblast zvuků“ na str. 174, kde je více informací.

### Oblast Track volume/status


Zde můžete nastavit hlasitost každé stopy songu a jejich aktuální změny. Viz „Oblast Volume/Status“ na str. 175.

### Track status icons

Play/mute stav aktuální stopy. Zvolte stopu, pak stiskem této oblasti změníte její stav.

 Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

 Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

 Stav nahrávání. Stiskem (PLAY/ STOP) se spustí nahrávání, stopa přijímá noty z klaviatury i z konektoru MIDI IN nebo USB Device.

## Procedura vícestopého nahrávání

Obecná procedura vícestopého nahrávání.

1. Tlačítkem SEQUENCER vstoupíte do režimu Sequencer.
2. Stiskněte tlačítko RECORD a volbou "Multitrack Sequencer" vstoupíte do režimu Multitrack Record. Nyní můžete připravit parametry nahrávání. (Blíže viz "Režim Record: Multitrack Sequencer stránka" na str. 176).
3. Ověřte, že je zvolena možnost Overdub nebo Overwrite recording (viz "Rec mode (Recording mode)" na str. 176).
4. Nastavte tempo. Jsou dva způsoby, jak změnit tempo:
  - Tlačítka TEMPO je změňte
  - Posuňte kurzor na požadovaný parametr a kontrolery určete potřebnou hodnotu.
5. Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte stopy songu 1-8 a 9-16, a každé stopě přiřadíte správný zvuk (viz "Ikona zvukové banky" na str. 174).
6. Volba stopy pro nahrávání. Stavová ikona se mění automaticky na Record (viz "Ikona stavu stopy" na str. 177).
7. Parametrem "Locate measure" vstoupíte do taktu, kde chcete spustit nahrávání.
8. Stiskem [PLAY/STOP] spustíte nahrávání. Podle zvolené možnosti Metro, může zaznít odpočítání 1 nebo 2 taktů před spuštěním nahrávání. Po odpočítání můžete začít hrát.
  - Pokud je aktivní nahrávací režim Auto Punch, nahrávání se spustí až po dosažení bodu Start.
  - Pokud je aktivní nahrávací režim Pedal Punch, spustíte nahrávání stiskem pedálu. Dalším stiskem nahrávání zastavíte.

**Pozn.:** Funkce Punch nebude fungovat u prázdného songu. Alespoň jedna stopa již musí být nahraná.
9. Jakmile ukončíte nahrávání, stiskem (PLAY/STOP) zastavíte sekvencer. Zvolte jinou stopu a nahrajte celý song.
10. Po ukončení nahrávání nového songu, buď stiskněte tlačítko RECORD, nebo zvolte příkaz "Exit from Record" v menu stránky (viz str. 197).
 

**Pozor:** Uložte song do paměťového zařízení, tím zabráníte jeho ztrátě při vypnutí nástroje.

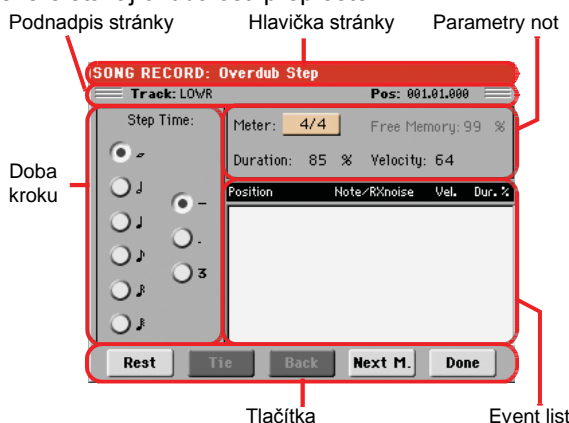
**Pozn.:** Ukončením režimu Record, se Octave Transpose automaticky resetuje na "0".
11. Nový song můžete upravit stiskem tlačítka MENU a výběrem editační stránky.

## Režim Record: Stránka Step Record

Krokové nahrávání umožňuje vytvořit nový song vkládáním jednotlivých not či akordů na stopu. To se hodí při transkripci existujících not, nebo když potřebujete větší podrobnosti a konkrétně se hodí při tvorbě bicích a perkusních stop.

Na tuto stránku se dostanete příkazem „Overdub Step Recording“ v menu stránky.

V režimu Overdub Step Recording přidáváte nové události ke stávajícím, zatímco v režimu Overwrite Step Recording veškeré stávající události přepíšete.



Viz "Procedura krokového nahrávání" na str. 178, kde je o nahrávání více informací.

### Hlavička stránky

Tento řádek udává aktuální pracovní režim.

### Podnadpis stránky

#### Stopa

Jméno zvolené stopy v nahrávce.

S1Tr01...Tr16

Stopa přehrávače 1. V režimu Sequencer vždy pracujete s přehrávačem 1.

#### Pos (Position)

Poloha, kam bude událost (nota, pauza či akord) vložena.

### Step Time oblast

#### Step Time

Délka události, kterou vkládáte.

♩ Notová hodnota.

Standard Standardní hodnota zvolené noty.

Tečka (.) Prodlouží zvolenou notu o polovinu hodnoty.

Triplet (3) Hodnota trioly u zvolené noty.

## Oblast parametrů not

### Meter

Rytmus (time signature) aktuálního taktu. Tento parametr nelze editovat. Změny rytmu můžete nastavit funkcí Insert v menu Edit a vložením nové řady taktů s odlišným rytmem (viz "Song Edit: Cut/Insert Measures" na str. 193).

### Free Memory

Zbývající paměť pro nahrávání.

### Duration

Relativní doba trvání vložené noty. Procenta vždy odpovídají hodnotě kroku.

50% Staccato.

85% Běžná délka.

100% Legato.

### Velocity

Tento parametr nastavte před zadáním noty nebo akordu. Jak bude vložená událost hrát silně (dynamika).

**Kbd** Klaviatura. Tento parametr můžete vložit otočením kolečka zcela doprava. Pokud zvolíte tuto možnost, intenzita zahráné noty je detekována a nahrána.

**1...127** Hodnota dynamiky. Událost bude vložena s touto hodnotou dynamiky a aktuální dynamika noty, s jakou je zahrána na klávesy, je ignorována.

## Event list oblast

### List of inserted events

Dříve vložené události. Poslední události můžete vymazat a připravit tak místo pro nové, stiskem tlačítka Back na obrazovce.

**Position** Poloha, ve které byla událost vložena. Hodnota je uvedena ve formátu "takt.doba.tick".

**Note/RX Noise** Jméno vložené noty nebo RX šumu. Pokud vložíte akord, objeví se řada teček za jménem tóniky.

**Vel.** Dynamika vložené události.

**Dur.%** Relativní doba trvání vložené události v procentech.

## Tlačítka

### Rest

Tímto tlačítkem vložíte pauzu.

### Tie

Stiskem tlačítka svážete vloženou notu s předchozí. Vytvoří se nota o stejné výšce a zadané délce, která se sváže s předchozí.

### Back

Přejde na předchozí krok a vymaže vloženou událost.

### Next M. (Next Measure)

Přejde na následující takt a zbývající prostor vyplní pauzami.

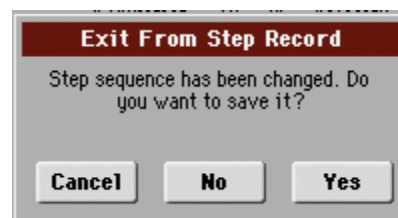
### Done

Ukončí režim Step Record.

## Step Record procedura

Obecný postup při krokovém nahrávání.

1. Tlačítkem SEQUENCER vstoupíte do režimu Sequencer.
2. Stisknete tlačítko RECORD a volbou "Multitrack Sequencer" vstoupíte do režimu Multitrack Record. V menu stránky zvolíte režim "Overdub Step Recording" nebo "Overwrite Step Recording". Nyní se na obrazovce objeví okno Step Record.
3. Další událost se vloží na pozici pod indikátorem, v pravém horním rohu na obrazovce.
  - Nechcete-li na tuto pozici vložit notu, vložte pauzu, jako v kroku 5.
  - Chcete-li přeskočit na další takt, doplňte další pozice mezerami tlačítkem Next M. na obrazovce.
4. Změňte hodnotu kroku parametry Step Time.
5. Vložte notu, pauzu nebo akord na aktuální pozici.
  - Chcete-li vložit jednu notu, zahrajte ji na klaviaturu. Délka vložené noty odpovídá délce kroku. Můžete změnit dynamiku a dobu trvání noty, parametry "Duration" a "Velocity" (viz s. 130). Viz "Velocity" a "Duration" na str. 179.
  - Pauzu vložíte stiskem tlačítka Rest na obrazovce. Její délka odpovídá délce kroku.
  - Chcete-li ligaturou napojit vloženou notu s předchozí, stisknete tlačítko Tie na displeji. Nota bude vložena, propojena s předchozí, která má přesně stejnou výšku. Nemusíte hrát znovu na klávesy.
  - Chcete-li vložit akord nebo druhý hlas, viz "Akordy a druhé hlasy v režimu Step Record" na str. 180.
6. Po vložení nové události můžete přejít zpět stiskem tlačítka Back na displeji. Tím vymažete dříve vloženou událost a nastavíte znovu krok v editoru.
7. Po ukončení nahrávání stisknete tlačítko Done na obrazovce. Objeví se dialogový box s dotazem, zda chcete přerušit, odstranit nebo uložit změny.



Stisknete-li Cancel, přerušíte akci a můžete pokračovat v editaci.

Pokud zvolíte No, změny se neuloží a okno Step Record se zavře. Pokud zvolíte Yes, změny se uloží a okno Step Record se zavře.

8. Na hlavní stránce režimu Multitrack Recording zvolte buď příkaz "Exit from Record" v menu stránky nebo stiskem tlačítka RECORD ukončíte režim Record.
9. Pokud jste na hlavní stránce režimu Sequencer, můžete stiskem tlačítka (PLAY/STOP) v sekci PLAYER 1 poslouchat song, nebo příkazem Save Song v menu stránky uložit song do paměťového zařízení (viz "Okno Save Song" na str. 197).

## Akordy a druhé hlasy v režimu Step Record

Na stopu nemusíte vkládat jednotlivé noty. Je několik způsobů, jak vložit akordy a zdvojit hlasy. Podívejme se na některé.

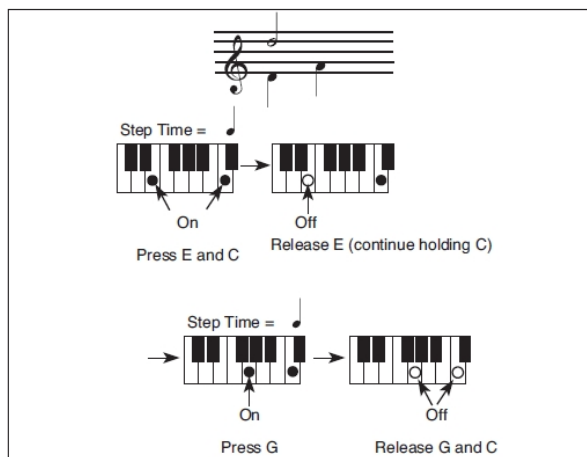
**Zadejte akord.** Prostě zahrajte místo noty akord. Jméno události bude jméno první noty zahráného akordu, se zkratkou "...".

**Zadání akordu s notami o různé dynamice.** Můžete např. zesílit horní či dolní notu v akordu vůči ostatním, takže bude vyznívat na pozadí akordu. Jak vložit třetí notu akord:

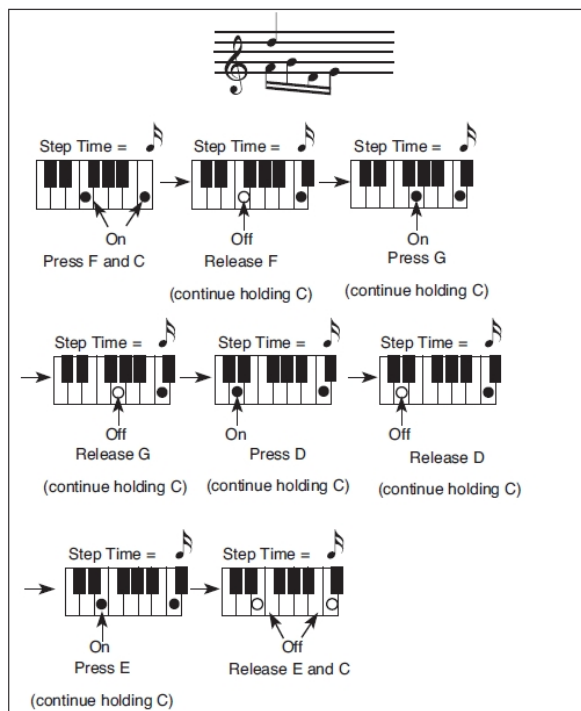
1. Editujte hodnotu Velocity první noty.
2. Podržte první notu.
3. Editujte hodnotu Velocity druhé noty.
4. Podržte druhou notu.
5. Editujte hodnotu Velocity třetí noty.
6. Podržte třetí notu a pak všechny uvolněte.

**Zadání druhého hlasu.** Můžete vložit pasáže, kde držíte jednu notu, zatímco ostatní hlasy se volně mění.

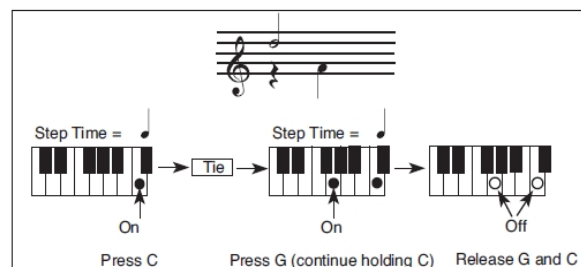
**Př. 1:**



**Př. 2:**



**Př. 3**

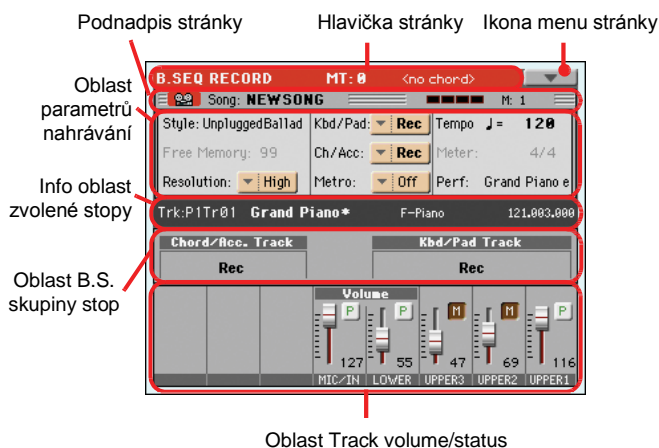




## Režim Record: Stránka Backing Sequence (Quick Record)

Režim Backing Sequence (Quick Record) umožňuje rychle nahrát živé představení se styly. Kvůli zjednodušení použijeme jen dvě skupiny stop: **Kbd/Pad** (Keyboard a Pads) pro nahrávání kláves a padů, a **Ch/Acc** (Chords/Accompaniment) pro nahrávání příkazů stylu a akordů, hraných na klaviaturu.

V režimu Sequencer stiskněte tlačítko RECORD a zvolte zvolte možnost "Backing Sequence (Quick Record)". Objeví se stránka Backing Sequence (Quick Record).



Viz "Procedura nahrávání doprovodné sekvence (Quick Record)" na str. 182, kde je o nahrávání více informací.

### Hlavička stránky

Viz "Hlavička stránky" na str. 173.

### Page menu ikona

Viz "Page menu ikona" na str. 174.

### Podnadpis stránky

Viz "Stránka podnadpisu" na str. 176.

### Oblast parametrů nahrávání

#### Style

Tímto parametrem zobrazíte aktuálně zvolený styl. Stiskem parametru Style (nebo jedním z tlačítek STYLE SELECT) otevřete okno Style Select a vyberte jiný styl (viz "Okno Style Select" na str. 105).

#### Free memory

Velikost paměti, dostupné pro nahrávání, v procentech.

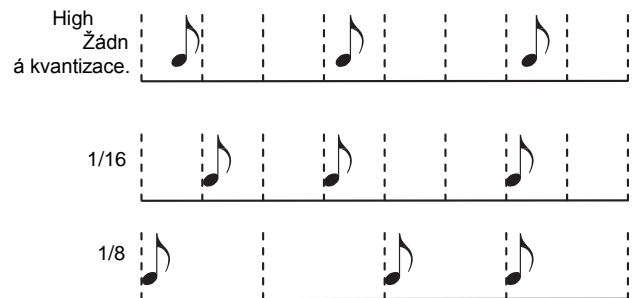
### Rozlišení

Tímto parametrem nastavíte kvantizaci během nahrávání. Kvantizace je způsob opravy rytmických chyb; noty, zahrané brzy nebo pozdě jsou přesunuty na nejbližší osu rytmické "mřížky", určené tímto parametrem, takže rytmus pak sedí perfektně.

High Žádná kvantizace.

♩ (1/32)... ♩ (1/8)

Rozlišení mřížky, v hudebních hodnotách. Např. když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8. Když zvolíte 1/4, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/4.



### Chord/Acc stopa, Kbd/Pad stopa

Tyto parametry umožňují definovat stav seskupených stop během nahrávání. Tento stav můžete sledovat na indikátoru nad slidy stop.

**Play** Stopa Backing Sequence je připravena ke hraní. Pokud jsou zde nahraná data, bude během nahrávání slyšet i stopa Backing Sequence.

**Mute** Stopa Backing Sequence je umlčená. Pokud již tato stopa obsahuje nahrávku, nebude během nahrávání na jinou stopu Backing Sequence slyšet.

**Rec** Na stopu Backing Sequence se nahrává. Veškerá dříve nahraná data budou vymazána. Stiskem (PLAY/ STOP) se spustí nahrávání, stopa přijímá noty z klaviatury i z konektoru MIDI IN.

**Chord/Acc:** Stopa Backing Sequence zahrnuje všechny stopy Style, společně s detekovanými akordy a kontrolery stylu i vybranými prvky stylu. Po ukončení nahrávání budou uloženy jako stopy songu 9-16, jako v následující tabulce:

Chord/Acc stopa	Stopa songu/Kanál
Basa	9
Bicí	10
Perkuse	11
Doprovod 1	12
Doprovod 2	13
Doprovod 3	14
Doprovod 4	15
Doprovod 5	16

**Kbd/Pad:** Stopa Backing Sequence zahrnuje čtyři stopy Keyboard a čtyři Pady. Po ukončení nahrávání budou uloženy jako stopy songu 1-8, jako v následující tabulce:.

Kbd/Pad stopa	Stopa songu/Kanál
Horní 1	1
Horní 2	2
Horní 3	3
Lower	4
Pad 1	5
Pad 2	6
Pad 3	7
Pad 4	8

### Metro (Metronome)

Tento parametr určuje režim metronomu během nahrávání.

- Off Žádný klik metronomu během nahrávání nebude slyšet. Před spuštěním nahrávání se odpočítá jeden takt.
- On1 Metronom je zapnutý, s jedním taktem odpočítání před zahájením nahrávání.
- On2 Metronom je zapnutý, se dvěma takty odpočítání před zahájením nahrávání.

### Tempo

Tempo metronomu. Volbou tohoto parametru změníte tempo pomocí kontrolerů TEMPO či VALUE.

### Meter

(Nelze editovat). Tento parametr udává rytmus (time signature) zvoleného stylu jako referenční.

### PERF nebo STS (Performance nebo STS)

Tento parametr udává zvolenou performanci nebo STS (podle poslední zvolené položky).

Výběrem performance stiskem nebo jedním z tlačítek PERFORMANCE SELECT, otevřete okno Style Select a vyberte jinou performanci (viz "Okno Style Select" na str. 105).

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

## Seskupení doprovodných stop Backing Sequence

### Indikátory stavu seskupených stop

Tyto velké indikátory udávají stav seskupených stop Backing Sequence. Reflektují stav parametrů Kbd/Pad a Ch/ Acc (viz "Chord/Acc stopa, Kbd/Pad stopa" výše).

### Info oblast zvolené stopy

Na tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě. Viz "Info oblast zvolené stopy" na str. 174, kde je více informací.

## Oblast Track volume/status

Zde můžete nastavit hlasitost každé stopy Keyboard a de/aktivovat umlčení stop.

### Virtuální slidery (hlasitost stopy)


Grafické zobrazení hlasitosti stop. Viz "Slidery a hlasitost stop" na str. 175, kde je více informací.


### Funkce programovatelných sliderů

Viz "Stav tlačítka Slider Mode" na str. 175, kde je více informací.

### Ikony stavu jednotlivých stop

Jestliže můžete změnit stav všech stop Keyboard najednou, pomocí stopy Kbd/Pad Backing Sequence, můžete tak změnit stav každé stopy. Stiskem ikony změníte stav odpovídající jednotlivé stopy.

 Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

 Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

### Jména stop

Pod slidery jsou štítky jednotlivých stop.

Zkratka	Stopa
MIC IN	Mikrofonní vstup.
UPPER1...3	Horní stopy
LOWER	Dolní stopa.

## Procedura nahrávání Backing Sequence (Quick Record)

Obecný postup při nahrávání doprovodu Backing Sequence (Quick).

1. Tlačítkem SEQUENCER vstoupíte do režimu Song.
2. Stiskněte tlačítko RECORD a volbou "Backing Sequence (Quick Record)" vstoupíte do režimu Backing Sequence (Quick Record). Nyní můžete připravit parametry nahrávání. (Blíže viz "Režim Record: Backing Sequence (Quick Record) stránka" na str. 181).
3. Aktuální styl je ten, který jste zvolili naposledy. V jiném případě zvolte jiný styl a spusťte nahrávání. (Viz "Okno Style Select" na str. 105).
4. Aktuální performancí či STS je to, které jste zvolili naposledy. Chcete-li, zvolte jinou performanci či STS. (Viz "Okno Performance Select" na str. 104 a "STS Select" na str. 106).

5. Stav seskupených vět Backing Sequence zvolíte pomocí parametrů Kbd/Pad a Ch/Acc. (Kbd/Pad značí Keyboard a Pads; Ch/Acc pak Chord a Accompaniment, např. stop Style). Chcete-li nahrávat vše, co hrajete na klávesy, plus automatický doprovod, ponechtejte tento stav na Rec (viz "Ikony stavu stop" na str. 177).

**Pozor:** Stopy, nastavené na REC jsou automaticky přepsány při zahájení nahrávání. Nastavte stopu do stavu PLAY na MUTE, pokud je nechcete vymazat. Např. když nahráváte klávesový part na stávající stopu Style, nastavte parametr Ch/Acc na PLAY a stopu Kbd/Pad na REC.

6. Spusťte nahrávání stiskem levého tlačítka (PLAY/STOP) (nebo tlačítka START/STOP, pokud chcete spustit styl ihned).

• Stiskem levého tlačítka (PLAY/STOP) (nebo tlačítka START/STOP), můžete nahrávat úvod, hraný na klaviaturu i bez hrajícího stylu. Po odpočítání (viz "Metro (Metronome)" na str. 182), můžete spustit nahrávání.

Zahrajte sólový úvod, pak spusťte automatický doprovod stiskem tlačítka START/STOP.

• Stiskem tlačítka START/STOP můžete spustit styl rovnou na začátku songu.

Přestože můžete použít libovolný kontroler stylu, měli byste začít obvyklou kombinací (INTRO, ENDING, FILL... viz "Výběr a hraní stylem" na str. 55, kde je více informací).

**Pozn.:** Pokud jste v režimu Backing Sequence, nelze nahrávat kontrolery SYNCHRO, TAP TEMPO/RESET, MANUAL BASS, ACCOMPANIMENT VOLUME.

7. Nyní můžete hrát. Dokonce i během hraní můžete změnit styl, nebo jej zastavit stiskem START/STOP, popř. jednoho z tlačítek ENDING. Během nahrávání můžete styl také spustit znovu, stiskem START/STOP.
8. Když ukončíte nahrávání své hry, stiskněte tlačítko (PLAY/STOP) v sekci PLAYER 1. Vraťte se na hlavní stránku Sequencer Play (viz "Hlavní stránku Sequencer Play" na str. 173).

Nyní si můžete stiskem tlačítka (PLAY/STOP) v sekci PLAYER 1 poslechnout nový song.

Můžete song také upravit stiskem tlačítka MENU (viz "Menu Edit" na str. 186).

9. Song uložte do paměťového zařízení (viz "Okno Save Song" na str. 197).

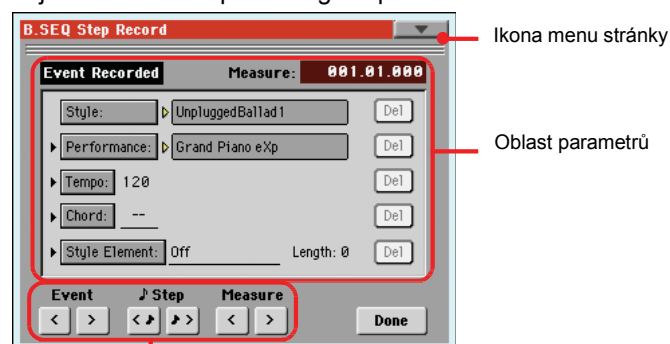
**Pozor:** Nahráný song bude vymazán, jakmile vypnete nástroj, přepnete režim Style Play nebo Song Play, či vstoupíte znovu do režimu Record. Pokud si přejete song uchovat, uložte jej do paměťového zařízení.

## Režim Record: Stránka Step Backing Sequence

Režim Step Backing Sequence umožňuje zadávat jednotlivé akordy, vytvářet nebo editovat part stylu (Chord/Acc) songu. Tento režim umožňuje zadávat akordy dokonce, i když nejste klávesový hráč, nebo najít chyby, vzniklé při hraní akordů či při volbě kontrolerů Style, již během nahrávání Backing Sequence (Quick Record).

V tomto režimu můžete editovat pouze songy, vytvořené pouze využitím nahrávacího režimu Backing Sequence (Quick Record). Při ukládání songu, vytvořeného v nahrávacím režimu Backing Sequence (Quick Record), veškerá data Chord/Acc zůstávají uchována a můžete je načíst později a znovu editovat v režimu Step Backing Sequence.

Pokud jste v režimu Sequencer, stiskněte tlačítko RECORD a zvolte možnost "Step Backing Sequence". Objeví se okno Step Backing Sequence.



"Soft" transportní tlačítka

Viz "Procedura Step Backing Sequence" na str. 185, kde je o nahrávání více informací.

### Page menu ikona

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Viz "Step Backing Sequence menu stránky" na str. 185, kde je více informací.

### Oblast parametrů

#### Šipka doprava (▶)

Malá šipka u parametru značí, že tato hodnota je efektivní na aktuální pozici. Např. pokud jste na pozici "003.01.000" a svítí tato šipka u parametru Chord, znamená to, že změna akordu nastaven na pozici "003.01.000".

#### Takt

Tento parametr udává aktuální pozici ve Step Editoru. Chcete-li jít na jinou pozici v songu, použijte některý z následujících postupů:

- Zvolte tento parametr, pak kontrolery VALUE přejděte na jiný takt.
- Tlačítka Measure se na obrazovce přesuňte na jiný takt. Tlačítka Step se na obrazovce posuňte s krokem 1/8 (192 ticků). Tlačítka Event se na obrazovce posuňte na další událost.

Hodnota lokátoru je uvedena ve formátu "takt.doba.tick".

Measure      Takt, jeho číslo.

Beat	Dělicí hodnota v poměru Time Signature (např. čtvrtová nota ve 3/4 rytmu).
Tick	Nejmenší hodnota pozice. Oba interní přehrávače Pa3X jsou vybaveny rozlišením 384 ticků na čtvrtovou notu.

## Style

Naposledy zvolený styl. Chcete-li styl změnit na aktuální pozici, dotkněte se jména Style a otevřete okno Style Select, nebo postupujte dle standardního výběru, tlačítka v sekci STYLE SELECT.

**Pozn.:** Jakákoliv změna stylu, vložená za prvním taktém (tedy od pozice jiné, než Mxxx.01.000) je efektivní až od následujícího taktu. Když např. zadáte událost změny stylu v taktu M004.03.000, zvolený styl bude efektivní až od taktu M005.01.000. (Funguje to přesně jako v režimu Style Play).

**Pozn.:** Když vkládáte změnu stylu, můžete na stejnou pozici vložit také změnu tempa. Změna tempa však není automaticky součástí změny stylu.

## Performance

Naposledy zvolená performance. Volbou Performance vyvoláte i styl, který je s ní spjatý. Chcete-li změnit performance na aktuální pozici, dotkněte se jména performance a otevřete okno Performance Select, nebo postupujte dle standardního výběru, tlačítka v sekci PERFORMANCE SELECT.

**Pozn.:** LEDka STYLE CHANGE se automaticky zapne, jakmile vstoupíte do režimu Chord/Acc Step. To znamená, že výběrem performance automaticky zvolíte styl, uložený v performance.

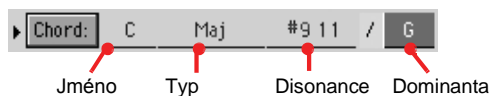
Tlačítka STS MODE a STS jsou automaticky deaktivována, což značí, že nelze změnit stopy Keyboard, pokud jste v režimu Chord/ Acc Step.

## Tempo

Parametr Tempo Change. Chcete-li vložit událost Tempo Change na aktuální pozici, zvolte tento parametr a kontrolery VALUE upravte hodnotu.

## Chord

Parametr Chord je rozdělen do čtyř nezávislých částí:



Zvolte jednu z částí a kontrolery VALUE ji upravte. Alternativou je zahrát akord, který je automaticky detekovaný. Při detekci je respektován stav tlačítka BASS INVERSION.

Vynechání akordu (--) značí, že doprovod nebude na aktuální pozici znít (nezávisle na stopách Drum a Percussion). Chcete-li vybrat volbu "--", zvolte část Name parametru Chord, pak kontrolery VALUE vyberte poslední hodnotu (C...H, Off).

**Pozn.:** Pokud nahradíte akord jiným, pamatujte, že stopa Lower (je-li nahraná) se automaticky nemění a může způsobit disonanci s doprovodem.

## Style Element

Jedná se o prvek stylu (tedy o variaci, přechod, úvod nebo závěr). Délka zvoleného prvku stylu vždy určuje parametr "Length" (viz níže).

"Off" značí, že na zvolené pozici nehraje doprovod, pouze stopy Keyboard a Pad.

**Tip:** Vložte událost Style Element Off přesně tam, kde se musí automatický doprovod zastavit (na konci songu).

## Length

Tento parametr informuje, kde nastane následující událost Style Element Change. Když např. vložíte událost Intro o délce 4 taktů, můžete vložit 4 prázdné takty za tuto událost a událost Variation na konec Intro, na začátek čtvrtého prázdného taktu.

## Del (Delete) tlačítka

Pokud vidíte u parametru šipku (↩), následuje na aktuální pozici událost. Dotykem Del u ní vymažete událost na aktuální pozici.

**Tip:** Chcete-li vymazat všechny události od aktuální pozice, zvolte příkaz "Delete All from Selected" v menu stránky (viz níže).

## "Soft" transportní tlačítka



Stiskem těchto tlačítek přecházíte mezi nahranými událostmi.



Těmito tlačítka přejdete na předchozí či následující krok (1/8, nebo 192 ticků). Pokud je událost před předcházejícím nebo za následujícím krokem, lokátor se zastaví na této události. Např. pokud jste na pozici M001.01.000 a před M001.01.192 není žádná událost, tlačítka > se zastaví na pozici M001.01.192. Pokud existuje událost na pozici M001.01.010, tlačítka > se zastaví na pozici M001.01.010.

Tyto příkazy jsou efektivní, i když není zvolen parametr Measure.



Stiskem těchto tlačítek přejdete na předchozí či následující takt. Tyto příkazy jsou efektivní, i když není zvolen parametr Measure.

## Done tlačítko

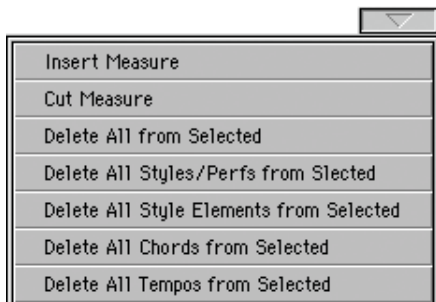
### Done

Tímto tlačítkem ukončíte režim Step Backing Sequence. Všechny změny data budou uložena do paměti.

**Tip:** Song uložíte do paměťového zařízení příkazem "Save Song" v menu stránky, čímž zabráníte jeho ztrátě při vypnutí nástroje.

## Menu stránky Step Backing Sequence

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoli v displeji zavřete menu bez volby příkazu.



### Insert Measure

Tímto příkazem vložíte do aktuálního taktu prázdný takt. All Chord/Acc události, obsažené v aktuálním taktu se posunou do následujícího taktu. Událost na pozici Mxxx.01.000 (tedy přesně na začátku taktu, např. Time Signature nebo Style change) se neposunou.

### Cut Measure

Tímto příkazem vymažete aktuální takt. All Chord/Acc události, obsažené v následujících taktech se posunou o jeden takt zpět.

### Delete All from Selected

Tímto příkazem vymažete události všech typů, od aktuální pozice dále.

**Pozn.:** Události na první době (M001.01.000), např. Perf, Style, Tempo, Chord, Style Element, vymazat nelze.

### Delete All Styles/Perfs from Selected

### Delete All Style Elements from Selected

### Delete All Chords from Selected

### Delete All Tempos from Selected

Jedním z těchto příkazů vymažete veškeré události odpovídajícího typu, od aktuální pozice do konce songu. **Chcete-li vymazat všechny události stejného typu z celého songu,** vraťte se do pozice M001.01.000 a zvolte jeden z těchto příkazů.

**Pozn.:** Události na první době (M001.01.000), např. Perf, Style, Tempo, Chord, Style Element, vymazat nelze.

## Procedura Step Backing Sequence

Ukážeme si obecně postup nahrávání Step Backing Sequence.

**Tip:** Před vstupem do režimu Step Backing Sequence, kde chcete editovat stávající song, zvolte příkaz "Save Song" v menu stránky a uložte song do paměťového zařízení. Tímto způsobem získáte kopii songu, v případě, že se vám nezamlouvá výsledek editace.

1. Pokud jste v režimu Sequencer, stiskněte tlačítko RECORD a zvolte možnost nahrávání "Step Backing Sequence".
2. Zvolte parametr Measure a přejděte na požadovanou pozici v songu, kontrolery VALUE. Popř. můžete posunout lokátor pomocí "soft" transportních tlačítek na obrazovce. Viz "Soft" transportní tlačítka" na str. 184.
3. Vyberte typ parametru (Style, Performance, Tempo...) a vložte, editujte vymažte jej na aktuální pozici. Pokud se objeví u parametru šipka (▶), bude zobrazená událost vložena na aktuální pozici.
4. Kontrolery VALUE upravte zvolenou událost. Vymažete ji dotykem tlačítka Del vedle události. Pokud editujete parametr, u kterého není šipka (▶), bude nová událost vložena na aktuální pozici.
5. Ukončete nahrávací režim Step Backing Sequence, dotykem tlačítka Done na obrazovce.
6. Stiskem (PLAY/STOP) v sekci PLAYER 1 si poslechnete výsledek editace. Pokud jste spokojeni, uložte song do paměťového zařízení.

## Edit menu

Na libovolné stránce, stiskem tlačítka MENU vstoupíte do editační nabídky Sequencer. Toto menu nabízí přístup k různým sekcím editace sekvenceru.

V menu zvolíte sekci editace, nebo stiskem EXIT menu ukončíte.

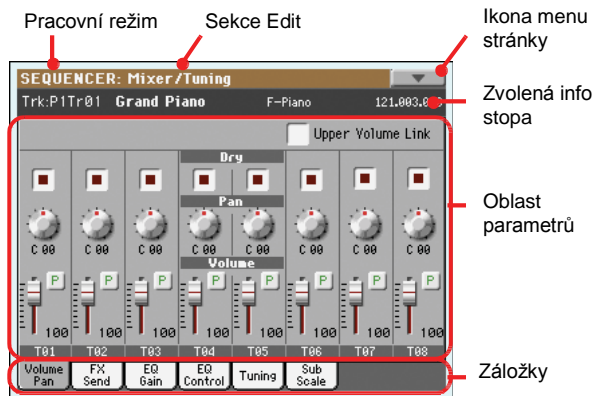
Pokud jste na editační stránce, stiskem EXIT nebo tlačítka SEKVENCER se vrátíte na hlavní stránku pracovního režimu Sequencer.



Každá položka tohoto menu odpovídá sekci editace. Každá sekce editace seskupuje různé editační stránky, takže je lze volit dotykem odpovídajících záložek v dolní části displeje.

## Struktura stránky Edit

Všechny editované stránky sdílí některé základní prvky.



### Operating mode

Udává, že je nástroj v režimu Sequencer.

### Sekce Edit

Identifikuje aktuální sekci editace, odpovídající jedné z položek editačního menu (viz "Menu Edit" na str. 186).

### Page menu ikona

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 196).

### Oblast parametrů

Každá stránka obsahuje jiné parametry. Na záložkách vyberte jednu ze stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekce, uvedené níže.

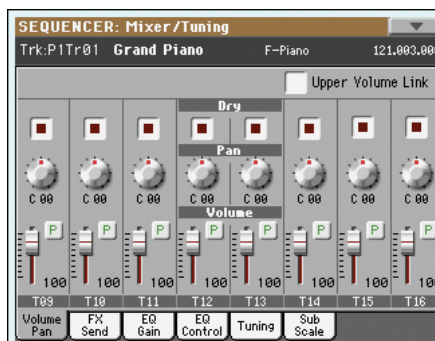
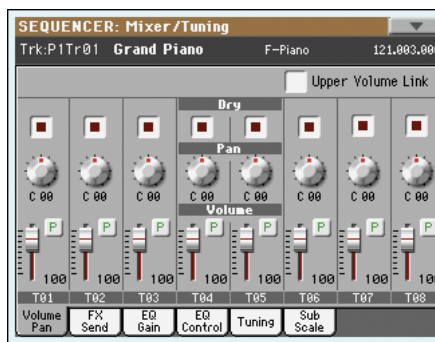
## Záložky

Záložky využijete k výběru některé z editačních stránek aktuální sekce.

## Mixer/Tuning: Volume/Pan

Tato stránka umožňuje nastavit hlasitost a panorama

každé stopy Song. Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami 1-8 a 9-16 songu.



## Parameters

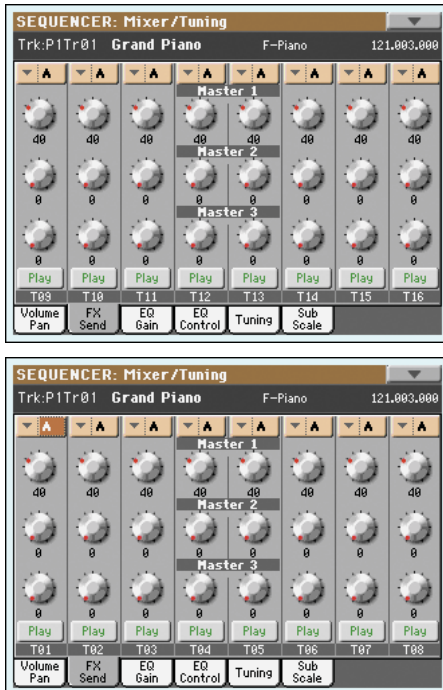
► SONG

Všechny parametry na této stránce jsou stejné jako na téže stránce režimu Song Play (viz "Mixer/Tuning: Volume/Pan" na str. 150).

## Mixer/Tuning: FX Send

Tato stránka umožňuje nastavit úroveň přímého signálu (bez efektů), přicházejícího do procesorů Internal FX.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami songu 1-8 a 9-16 a naopak.



### FX Groups

►SONG

V tomto menu vyberte některou z dostupných skupin FX (A nebo B).

Pa3X je vybaven dvěma skupinami efektů (FX A a FX B). V režimu Song Play je skupina A rezervována pro stopy Song a Pad, skupina B pak pro realtime stopy Keyboard.

Avšak songy, vytvořené v režimu Sequencer lze přiřadit také skupině B stop songu.

### Parameters

►SONG

Všechny parametry na této stránce jsou stejné jako na téže stránce režimu Song Play (viz "Mixer/Tuning: FX Send" na str. 151).

## Mixer/Tuning: EQ Gain

Na této stránce můžete nastavit 3-band EQ pro každou jednu stopu.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami songu 1-8 a 9-16 a naopak.



### Parameters

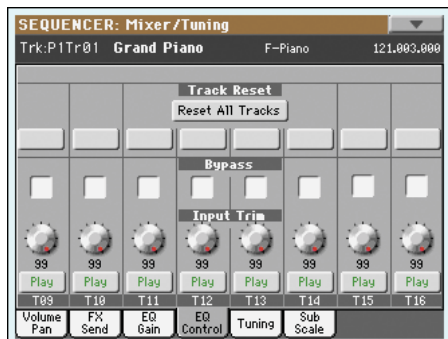
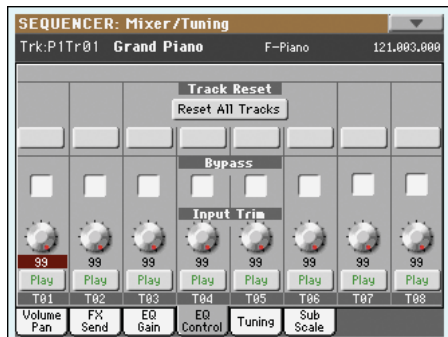
►SONG

Všechny parametry na této stránce jsou stejné jako na téže stránce režimu Song Play (viz "Mixer/Tuning: EQ GAIN" na str. 152).

## Mixer/Tuning: EQ Control

Tato stránka umožňuje resetovat nebo obejít ekvalizaci stopy, naprogramovanou na předchozí stránce.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami songu 1-8 a 9-16 a naopak.



### Parameters ▶ SONG

Všechny parametry na této stránce jsou stejné jako na téže stránce režimu Song Play (viz "Mixer/Tuning: EQ Control" na str. 153).

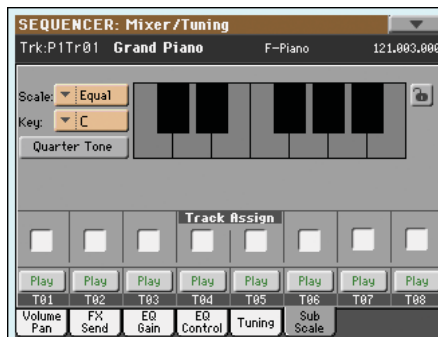
## Mixer/Tuning: Tuning

### Parameters ▶ SONG

Všechny parametry na této stránce jsou stejné, jako u režimu Global. Viz "Mixer/Tuning: Tuning" na str. 123).

## Mixer/Tuning: Sub Scale

Tato stránka umožňuje programovat alternativní ladění zvolených stop (parametrem "Track Assign"). Zbývající stopy (jsou-li zde) používají základní ladění, nastavené v režimu Global (viz "Main Scale" na str. 202).



**Pozn.:** Volbu Quarter Tone a aktivaci Sub-Scale na stopě songu můžete přijímat přes MIDI (z externího sekvenceru či kontroleru). Naopak, výběr nastavení Quarter Tone nebo aktivaci Sub-Scale na stopě songu lze vyslat z Pa3X do externího MIDI rekordéru jako System Exclusive data.

### Parameters ▶ SONG

Všechny parametry na této stránce jsou stejné, jako u režimu Global. Viz "Mixer/Tuning: Sub Scale" na str. 123.

### Track Assign ▶ SONG

Zkontrolujte odpovídající parametr na stopě, kde chcete Sub-Scale použít.

### Play/Mute ikona ▶ SONG

Stav play/mute stopy.



Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.



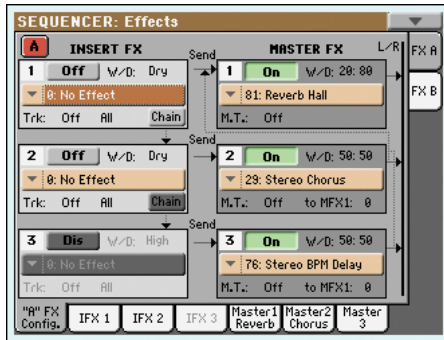
Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.



## Effects: A/B FX Configuration

Tato stránka umožňuje zvolit efektové skupiny A (obvykle Song) a B (Keyboard, popř. Song). Na postranních záložkách "FX A" a "FX B" přepínáte skupiny.

Typy efektů a FX matice jsou stejné, jak vidíte v režimu Style Play (viz "Effects: A/B FX Configuration" na str. 125).



**Pozn.:** Jakmile song zastavíte a spustíte jej znovu, nebo zvolíte jiný song, nastavení standardního songu jsou zvolena znovu. Můžete však song zastavit, změnit efekty a song znovu spustit. Chcete-li změnit efekty trvale, musíte song uložit.

### FX Group ▶ SONG

Těchto záložek využijete k výběru skupiny FX odpovídající stopy.

Pa3X je vybaven dvěma skupinami efektů (FX A a FX B). V režimu Song Play je skupina A rezervována pro stopy Song a Pad, skupina B pak pro realtime stopy Keyboard.

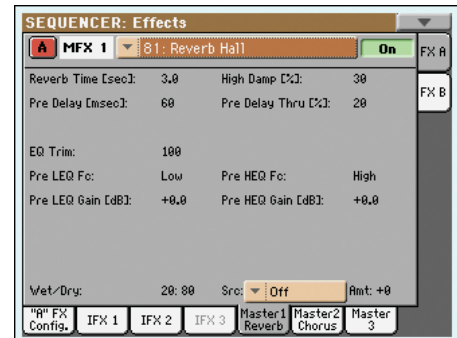
Avšak songy, vytvořené v režimu Sequencer lze přiřadit také skupině B stop songu.

### Parameters ▶ SONG

Všechny parametry na této stránce jsou stejné jako na téže stránce režimu Song Play (viz "Effects: A/B FX Configuration" na str. 154).

## Effects: IFX 1...3, Master 1...3

Tyto stránky obsahují editační parametry efektových procesorů. Zde je příklad stránky FX A, s přiřazeným efektem Reverb Hall.



### Selected effect ▶ SONG

Zvolte jeden z dostupných efektů v tomto menu. Odpovídá to parametrům "FX Group" na stránce "Effects: A/B FX Configuration" (viz výše).

### Parameters ▶ SONG

Parametry se mohou lišit podle zvoleného efektu. Viz přídatek "Advanced Edit" na Accessory disku, kde je výpis dostupných parametrů pro každý typ efektu.

## Track Controls: Mode

### Parametr ▶ SONG

Viz "Track Controls: Mode" na str. 127.

## Track Controls: Drum Edit

### Parametr ▶ SONG

Viz "Track Controls: Drum Edit" na str. 128.

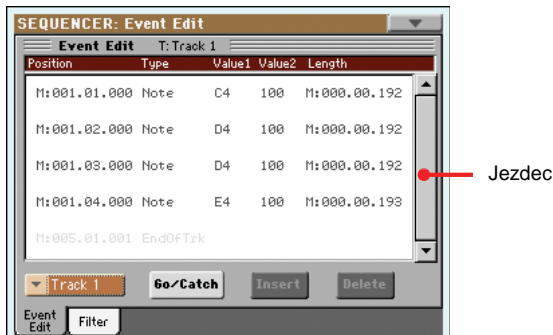
## Track Controls: Easy Edit

### Parametr ▶ SONG

Viz "Track Controls: Easy Edit" na str. 129.

## Event Edit: Event Edit

Event Edit je stránka, kde můžete editovat každou MIDI událost zvolené stopy. Můžete např. nahradit notu jinou, nebo změnit její intenzitu. Viz "Procedura Event Edit" na str. 191, kde je o editaci událostí více informací.



### Position

Pozice události, vyjádřená formou 'aaa.bb.ccc':

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

Tento parametr můžete upravit a posunout tak událost na jinou pozici. K tomu můžete použít některý z následujících způsobů:

- Zvolte parametr a kontrolery změňte hodnotu, nebo
- Zvolte parametr dalším dotykem se objeví numerická klávesnice. Zadejte novou polohu úpravou tří částí čísla, oddělených tečkou. Nuly na začátku lze vypustit jako nepodstatné, dokonce i nulovou část čísla. Chcete-li např. zadat 002.02.193, stačí uvést "2.2.193"; nebo pro 002.04.000 stačí "2.4"; popř. pro 002.01.000, stačí "2".

### Type

Typ události, uvedené na obrazovce. Chcete-li jej upravit, zvolte parametr a kontrolery změňte hodnotu.

Tento parametr rovněž zobrazí (needitovatelnou) značku "End Of Track" na konci stopy.

### Value 1 and 2

Hodnoty události, uvedené na obrazovce. Dle zvolené události se může význam měnit.

Jsou zde události, obsažené na běžných stopách (1-16).

Type	První hodnota	Druhá hodnota
Nota	Jméno noty	Velocity
RX Noise	Jméno noty	Velocity
Prog	Číslo Program Change	–
Ctrl	Číslo Control Change	Control Change hodnota
Bend	Hodnota ohnutí tónu	–
Aftt	Mono (Channel) Aftertouch	–
PAft	Nota, na kterou je aftertouch aplikován	Poly Aftertouch hodnota

A zde jsou také události, obsažené na stopě Master.

Type	První hodnota	Druhá hodnota
Tempo	Změna tempa	–
Volume	Master Volume hodnota	–
Meter	Meter (time signature) change(*)	–
KeySign	Key Signature (†)	–
Scale	Jeden z dostupných presetů Scales	Tónika zvoleného ladění
UScale (User Scale)	Upravená nota	Změna výšky noty (‡)
QT (Quarter Tone)	Upravená nota	Změna výšky noty (0, 50)(b)
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	Reset všech čtvrtónových změn (QT)	–

(\*) Změny rytmu nelze editovat nebo vkládat odděleně od taktu. Chcete-li vložit změnu rytmu, využijte funkci Insert v sekci Edit a vložte řadu taktů s novým rytmem. Existující data lze pak kopírovat nebo zadávat do těchto taktů.

(†) Tato tónina se zobrazí v notovém zápisu. Jestliže tato událost schází, v notovém zápisu se nastaví tónina C dur.

(‡) Chcete-li editovat nastavení User Scale a Quarter Tone, vyberte první hodnotu, pak zvolte ladění pro editaci. Editujte druhou hodnotu a změňte ladění zvolené noty ve stupnici.

Chcete-li změnit typ a hodnotu, zvolte parametr a kontrolery můžete tuto hodnotu upravit. V případě numerických hodnot můžete také dvojím stiskem otevřít numerickou klávesnici.

### Length

Délka zvolené události Note. Formát hodnoty je stejný, jako hodnota Position. Editují se stejně.

**Pozn.:** Pokud změňte délku "000.00.000" na jinou hodnotu, nelze se již vrátit na původní hodnotu. Tuto spíše neobvyklou nulovou hodnotu naleznete u bicí a perkusní stopy songů, vyrobené v režimu Backing Sequence.

### Stopa

V této vyjeté nabídce zvolíte stopu pro editaci.

Track 1...16 Jedna z běžných stop songu. Tyto stopy obsahují hudební data, jako jsou noty a kontrolery.

Master Speciální stopa, obsahující změny tempa, rytmu, stupnic a transpozice i efektových parametrů.

### Jezdec

Jezdcem procházíte vyjetý seznam. Můžete jej také procházet kombinací SHIFT + kolečko.

## Go/Catch

Příkaz pro dvě funkce.

- Pokud neběží sekvencer, funguje jako příkaz Go to Measure. Dotykem otevřete dialog Go to Measure:



Zde zvolte cílový takt a stiskněte OK. Zvolena bude první událost v cílovém taktu.

- Pokud běží sekvencer, funguje jako příkaz Catch Locator. Dotykem se zobrazí aktuálně hrající událost.

## Insert

Stiskem tlačítka Insert na obrazovce vložíte novou událost na aktuálně zobrazené pozici. Standardní hodnoty Type = Note, Pitch = C4, Velocity = 100, Length = 192.

**Pozn.:** Nové události nelze vkládat do prázdného, nenahraného songu. Chcete-li vložit událost, musíte nejprve vložit několik prázdných taktů funkcí Insert Measure (viz "Song Edit: Cut/Insert Measures" na str. 193).

## Delete

Stiskem tlačítka Delete na obrazovce zvolenou událost vymažete.

**Pozn.:** Událost "End of Track" nelze vymazat.

## Event Edit procedura

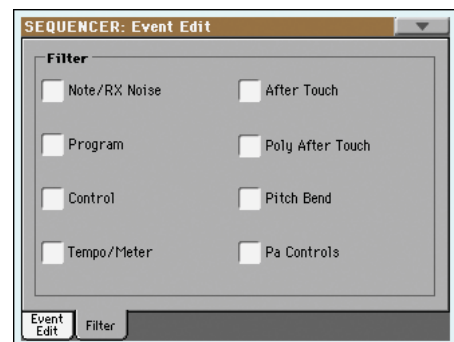
Popíšeme si obecně postup editace události.

1. Na stránce Event Edit si stiskem (PLAY/STOP) v sekci PLAYER 1 poslechnete song. Dalším stiskem song zastavíte.
2. Zvolte stránku Filter a vypněte na "Off" filtr pro typy událostí, které chcete vidět na obrazovce (viz "Event Edit: Filter" na str. 191, kde je více informací).
3. Vraťte se na stránku Event Edit.
4. V menu "Track" vyberte stopu pro editaci. Na obrazovce se objeví výpis událostí, obsažený na zvolené stopě.  
*Více informací o typech událostí a jejich hodnotách, viz výše.*
5. Zvolte parametr 'Position'. Kontrolery VALUE (nebo dalším stiskem parametru otevřete numerickou klávesnici) změníte pozici události.
6. Zvolte parametr "Type" a kontrolery změníte typ události. Volbou parametrů "Value 1 a 2" a kontrolery VALUE (nebo dalším dotykem parametru otevřete numerickou klávesnici) a upravíte zvolenou hodnotu.

7. V případě hodnoty Note zvolte parametr Length a kontrolery VALUE (nebo dalším dotykem parametru otevřete numerickou klávesnici) změníte délku události.
  - Pokud sekvencer neběží, můžete tlačítkem Go/Catch na obrazovce přejít na jiný takt (viz "Go/Catch" výše).
  - Pokud sekvencer běží, můžete tlačítkem Go/Catch na obrazovce zobrazit aktuálně hrající událost (viz "Go/Catch" výše).
  - Transportními tlačítky PLAYER 1 s poslechněte song.
8. Stiskem tlačítka Insert na obrazovce vložíte událost na pozici, uvedené na obrazovce (bude vložena událost Note se standardními hodnotami). Stiskem tlačítka Delete na obrazovce zvolenou značku vymažete.
9. Po ukončení editace můžete zvolit jinou stopu pro editaci (přejděte na krok 4).
10. Před ukončením editace celého songu, zvolte příkaz "Save Song" v menu stránky a uložte song do paměťového zařízení. Viz "Okno Save Song" na str. 197, kde je více informací o ukládání songu.

## Event Edit: Filter

Na této stránce můžete zvolit typy událostí, které chcete zobrazit na stránce Event Edit.



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

Note/RX Noise

Noty a RX šumy. Program  
Události Program Change.

Control Události Control Change.

Tempo/Meter Změny Tempo a Meter (rytmu) (pouze  
Master stopa).

After Touch Události Mono (Channel) Aftertouch.

PolyTouch Poly Aftertouch.  
Události Poly Aftertouch.

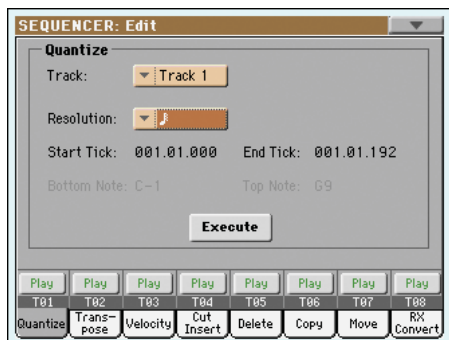
Pitch Bend Události Pitch Bend.

Pa Controls

Speciální kontrolery Pa3X, např. nastavení Scale. Tyto kontrolery se nahrávají na stopu Master Track a ukládají jako System Exclusive data.

## Song Edit: Quantize

Funkce Quantize koriguje rytmické chyby po nahrání.



Po nastavení různých parametrů, spustíte operaci dotykem Execute.

### Stopa

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Kvantizace se týká všech stop.

Track 1...16 Kvantizace se týká pouze zvolené stopy.

### Resolution

Tento parametr určuje hodnotu kvantizace. Např. když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8. Když zvolíte 1/4, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/4.



r (1/32)...q (1/4)

Rozlišení mřížky, v hudebních hodnotách. Znak "b...f", přidáný za hodnotu značí swingovou kvantizaci. "3" znamená triolu.

### Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu kvantizace.

Pokud chcete zvolit 4-taktovou sekvenci od začátku songu, bude Start na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

### Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu klaviatury pro kvantizaci. Pokud zvolíte stejnou notu, pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jen rytmický nástroj na stopě Drum nebo Percussion.

**Pozn.:** Tyto operace můžete provádět pouze, je-li zvolena bicí stopa.

## Song Edit: Transpose

Zde můžete transponovat song, stopu nebo část stopy.



Po nastavení různých parametrů, spustíte operaci dotykem Execute.

### Stopa

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny zvolené stopy (kromě bicích stop).

Track 1...16 Zvolená stopa.

### Value

Transpoziční hodnota ( $\pm 127$  půltónů).

### Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu pro transpozici.

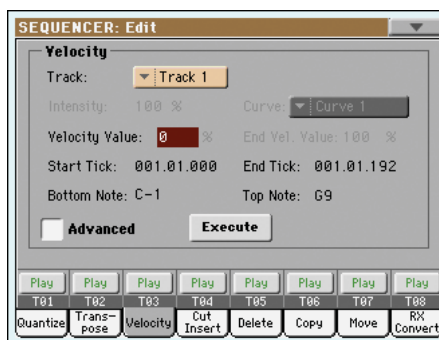
Pokud chcete zvolit 4-taktovou sekvenci od začátku songu, bude Start na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

### Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu klaviatury pro transpozici. Pokud zvolíte stejnou notu, pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jednu notu, nebo jeden perkusní nástroj na bicí stopě.

## Song Edit: Velocity

Zde můžete změnit hodnotu dynamiky not. K dispozici máte režim Advanced, který umožňuje zvolit křivku dynamiky pro zvolený rozsah. To se hodí k vytváření roz/stmívaček.



Po nastavení různých parametrů, spustíte operaci dotykem Execute.

### Stopa

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy jsou zvoleny.

Track 1...16 Zvolená stopa.

### Value

Hodnota změny dynamiky

### Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu pro editaci.

Pokud chcete zvolit 4-taktovou sekvenci od začátku songu, bude Start na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

### Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu pro editaci. Pokud zvolíte stejnou notu, pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jen rytmický nástroj na stopě Drum nebo Percussion.

### Advanced

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

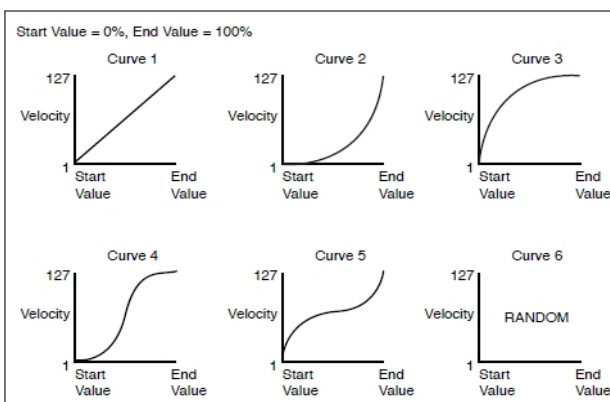
### Intensity

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

0...100% Hodnota intenzity. S hodnotou 0 [%] se dynamika nemění. S hodnotou 100 [%] se dynamika změní nejvíce.

### Curve

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Tímto parametrem zvolíte jednu ze šesti křivek a určíte, jak se bude dynamika měnit v čase.



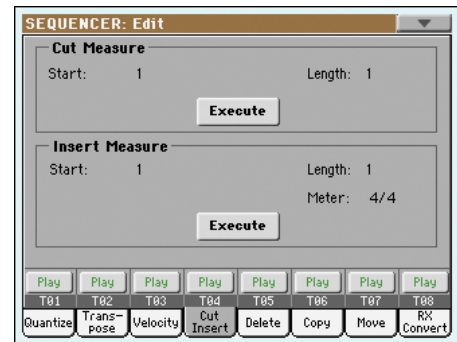
### Start / End Vel. Value

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Změna dynamiky na prvním a posledním ticku ve zvoleném rozsahu.

0...100 Maximální dynamika v procentech.

## Song Edit: Cut/Insert Measures

Na této stránce lze ořezat nebo vložit takty u songu.



Po zvolení parametrů Start a Length, spustíte operaci dotykem Execute.

Po ořezání Cut budou následující takty posunuty zpět, takže vyplní vyprázdněné takty.

Po vložení Insert budou následující takty posunuty vpřed, takže vytvoří místo pro vložené takty.

### Start

První takt, kde se aplikuje ořezání/vložení.

### Length

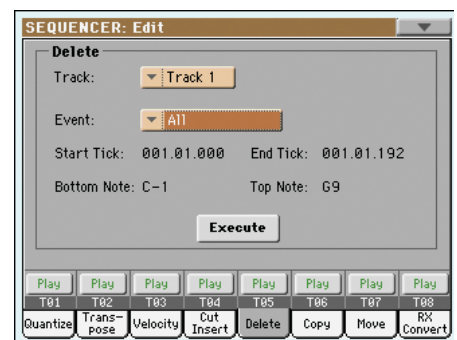
Počet taktů, které chcete ořezat/vložit.

### Meter

Rytmus (time signature) pro vložené takty.

## Song Edit: Delete

Na této stránce můžete vymazat MIDI události ze songu.



Po nastavení různých parametrů, spustíte operaci dotykem Execute.

### Stopa

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy jsou zvoleny.

Track 1...16 Zvolená stopa.

Master Master stopa. Sem se nahrávají události Tempo, Scale a Effect.

## Event

Typ MIDI události pro vymazání.

All Všechny události. Takty se ze songu neodstraní, ale zůstanou prázdné.

Note Všechny noty zvoleného rozsahu.

Dup.Note Všechny duplikované noty. Jsou-li dvě noty se stejnou výškou započteny na stejný tick, ta s nižší dynamikou bude vymazána.

After Touch Události After Touch.

Pitch Bend Události Pitch Bend.

Prog.Change Události Program Change, kromě zahrnutých Control Change #00 (Bank Select MSB) a #32 (Bank Select LSB).

Ctl.Change Všechny události Control Change, např. Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...

CC00/32...CC127  
Jednotlivé události Control Change. Dvojitá čísla Control Change (jako 00/32) jsou balíčky MSB/LSB.

## Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu pro editaci.

Pokud chcete zvolit 4-taktovou sekvenci od začátku songu, bude Start na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

## Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu klaviatury pro vymazání. Pokud zvolíte stejnou notu, pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jednu notu, nebo jeden perkusní nástroj na bicí stopě.

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

# Song Edit: Copy

Zde můžete kopírovat stopy nebo fráze.



Po nastavení různých parametrů, spustíte operaci dotykem Execute.

**Pozn.:** Pokud kopírujete příliš mnoho událostí na stejném "ticku", objeví se zpráva "Too many events!" a operace kopírování se ukončí.

## Mode

Tímto parametrem zvolíte režim Copy.

Merge Zkopírovaná data jsou přidána k datům v cílové pozici.

Overwrite Zkopírovaná data nahradí veškerá data v cílové pozici.

**Pozor:** Vymazaná data nelze obnovit!

## From Track... To Track

Těmito parametry zvolíte zdrojovou a cílovou stopu ke kopírování.

All Všechny stopy. Cílovou stopu není zvolit.

Track 1...16 Zvolená zdrojová a cílová stopa.

## Start Measure... End Measure

Tyto parametry jsou počátečním a koncovým taktům pro kopírování. Např. je-li From Measure=1 a To Measure=4, budou zkopírovány první čtyři takty.

## To Measure

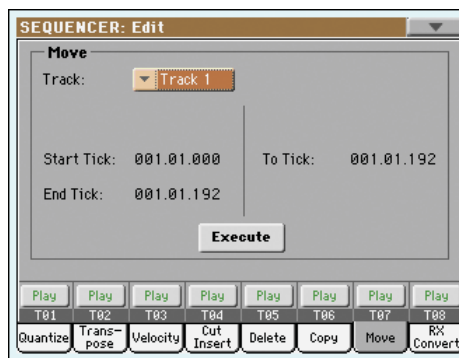
Tento parametr je první z cílových taktů.

## Repeat Times

Počet opakování kopírování. Kopie následují za sebou.

# Song Edit: Move

Zde můžete posunout stopu vpřed nebo vzad o pár ticků nebo celé takty.



Po nastavení různých parametrů, spustíte operaci dotykem Execute.

## Stopa

Pomocí těchto parametrů zvolíte stopu, kterou chcete posunout.

Track 1...16 Zvolená stopa.

## Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu pro posun.

## To Tick

Tento parametr umožňuje nastavit počáteční bod posunuté stopy.

## Song Edit: RX Convert

Stránku RX Convert využijete při konverzi not MIDI souboru do RX Noises a naopak. To se hodí při programování songů v externím sekvenceru.



Po výběru stopy ke konverzi, dokončíte operaci stiskem Execute.

### Stopa

Těmito parametry vyberete stopu, obsahující noty nebo RX šumy, které chcete konvertovat.

### RX Note Velocity

Tímto parametrem nastavíte hlasitost RX Noises u zvolené stopy.

### Přidání RX šumů stopě Guitar

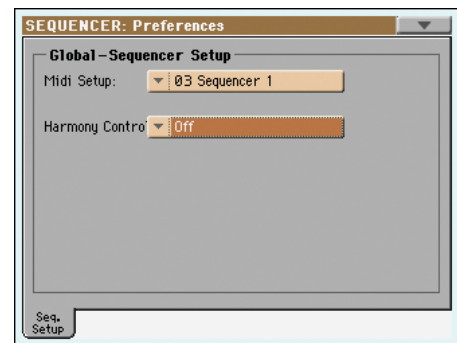
Tímto parametrem se automaticky analyzuje MIDI soubor a přidá se RX Noise stopám Guitar. Příkaz prohlédne stopu nebo celý MIDI soubor, s vyhledáním kytary s nylonovými, kovovými strunami, nebo elektrické kytary.

Po vyhledání automaticky přiřadí zvuk Guitar odpovídající stopám a RX Noise přidá automaticky tam, kde jich je potřeba.

To znamená, že můžete transformovat ploché SMF do ultra realistického songu se skutečným kytarovým hráčem uvnitř – stiskem tlačítka!

## Preferences: Sequencer Setup

Na této stránce můžete zvolit MIDI Setup a harmonickou stopu pro režim Sequencer.



**Pozn.:** Tato nastavení jsou uložena v oblasti Sequencer Setup souboru Global. (Parametr tohoto druhu je v tomto manuálu označen zkratkou ▶GBLSeq). Po změně nastavení volbou příkazu Write Global-Sequencer Setup z menu stránky je uložíte jako Global.

### Midi Setup

▶GBLSeq

MIDI kanály pro režim Sequencer Play lze automaticky konfigurovat výběrem MIDI Setupu s tímto parametrem. Viz kapitolu "MIDI Setup" na str. 209, kde je více informací o MIDI zapojení.

**Pozn.:** Chcete-li automaticky zvolit MIDI Setup, když vstoupíte do režimu Sequencer Play, zvolte příkaz Write Global-Sequencer Setup v menu stránky.

Bližší informace o připravených MIDI nastaveních, viz "MIDI nastavení" na str. 237.

**Pozn.:** Po zvolení MIDI Setupu můžete vstoupit do režimu Global a aplikovat libovolnou změnu nastavení na každý kanál. Chcete-li tyto změny uložit do MIDI Setupu, a jste v režimu Global, zvolte v menu stránky příkaz Write Global-Midi Setup. Kterýkoliv MIDI Setup můžete volně upravit a přepsat.

**Tip:** Chcete-li obnovit původní MIDI Setupy, spusťte příkaz "Factory Restore" (stránka "Utility" v režimu Media, viz str. 235). **Pozor:** Tímto způsobem vymažete veškerá Factory a User data z interní paměti.

### Harmony Track

▶GBLSeq

Voice Processor vybírá noty akordu ze stopy, zvolené tímto parametrem.

**Tip:** Jděte do sekce Voice Processor Preset, režimu Global a vyzkoušejte při tvorbě a editaci songů různé Voice Processor preset.

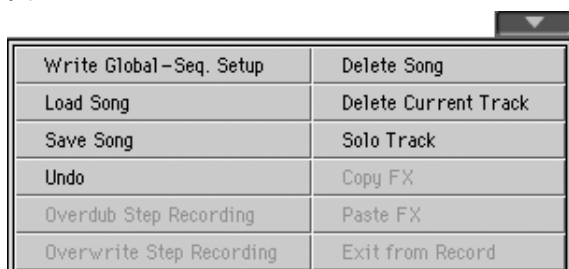
Off Žádná stopa, ani harmonický modul nevysílá noty do Voice procesoru. Akordy jsou však stále přijímány z MIDI IN.

Ply.1-Track 1...16

Akordy se vysílají z jedné ze stop Player 1.

## Page menu

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



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

### Write Global-Player Setup

Tímto příkazem otevřete dialog Write Global Player Setup a uložíte globální nastavení, která jsou jedinečná pro režim Sequencer. (Viz "Dialog Write Global-Sequencer Setup" na str. 197).

### Load Song

Zvolte tento příkaz otevřením okna Song Select a načtěte song do sekvenceru. (Viz "Okno Song Select" na str. 197).

### Save Song

Tímto příkazem uložíte nový nebo editovaný song do paměťového zařízení jako MIDI soubor. Tomuto souboru se automaticky přidá přípona ".MID". Výběrem příkazu se objeví stránka Save Song (viz "Okno Save Song" na str. 197).

**Pozor:** Vypnutím nástroje vymažete song z paměti. Uložte jej proto do paměťového zařízení, chcete-li jej uchovat.

**Pozor:** Song se také ztratí při přepínání z režimu Sequencer do Style Play nebo Song Play, pokud dříve neuložíte song do paměťového zařízení.

### Undo

Tímto příkazem zrušíte poslední provedenou operaci a data vrátíte do předchozího stavu.

### Overdub Step Recording

Dostupné pouze v režimu Record. Příkazem vstoupíte do režimu Overdub Step Record. Tento nahrávací režim umožňuje zadat události po jedné, přidáváním ke stávajícím. (Viz "Režim Record: Step Record stránka" na str. 178).

### Overwrite Step Recording

Dostupné pouze v režimu Record. Příkazem vstoupíte do režimu Overdub Step Record. Tento nahrávací režim umožňuje zadat události po jedné, přičemž se stávající přepisují. (Viz "Režim Record: Step Record stránka" na str. 178).

### Delete Song

Tímto příkazem vymažete song a vytvoříte nový, prázdný.

### Delete Current Track

Tímto příkazem vymažete aktuálně zvolenou stopu v oblasti Track (viz "Track volume/status oblast" na str. 177).

### Solo Track

Zvolte stopu pro Solo a označte tuto položku. Uslyšíte pouze zvolenou stopu a indikace 'Solo' bude blikat v hlavičce stránky.

Chcete-li ukončit funkci Solo, zrušte toto označení.

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

### Copy/Paste FX

Můžete kopírovat jeden, či více efektů skupiny FX (A nebo B). Můžete je kopírovat mezi různými songy. Operace kopírování lze provést, i když jste v režimu Sequencer.

**Pozn.:** Tato operace pouze zkopíruje nastavení efektu v sekci "Effects". Parametry, obsažené v této sekci, např. "Dry" či "FX Send", se nekopírují. Pamatujte, že tyto parametry mohou změnit způsob, jakým efekty ovlivní zvuk.

#### Chcete-li kopírovat jeden efekt:

1. Načtěte zdrojový song, pak
  - jděte na stránku toho efektu, který chcete kopírovat (IFX 1, IFX 2, IFX 3, Master 1, Master 2, Master 3), nebo
  - jděte na stránku Effects > A/B FX Config, kde zkopírujete všechny efekty. To se může hodit, když chcete kopírovat různé efekty do různých songů, performancí, stylů či STS.
2. Zvolte příkaz "Copy FX" z menu stránky.
3. Zvolte cílový song, pak jděte na stránku toho efektu, který chcete vložit (IFX 1, IFX 2, IFX 3, Master 1, Master 2, Master 3).
4. Zvolte příkaz "Paste FX" z menu stránky.



**Chcete-li kopírovat všechny efekty:**

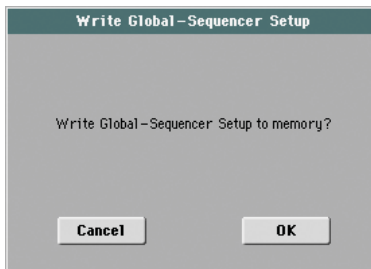
1. Zvolte zdrojový song, pak jděte na stránku Effects > A/B FX Config, kde zkopírujete všechny efekty.
2. Zvolte příkaz "Copy FX" z menu stránky.
3. Zvolte cílový song, pak jděte na stránku Effects > A/B FX Config.
4. Zvolte příkaz "Paste FX" z menu stránky.

**Exit from Record**

Dostupné pouze v režimu Record. Tímto příkazem ukončíte režim Record a vrátíte se zpět na hlavní stránku režimu Sequencer Play (viz "Hlavní stránka Sequencer Play" na str. 173).

## Dialog Write Global-Sequencer Setup

Toto okno otevřete položkou Write Global-Song Setup v menu na stránce. Zde můžete ukládat MIDI Setupy (viz "Midi Setup" na str. 195), do souboru Global.



Parametry, uložené v oblasti Sequencer Setup v režimu Global, jsou v manuálu označeny symbolem **GBL<sup>Seq</sup>**.

## Okno Song Select

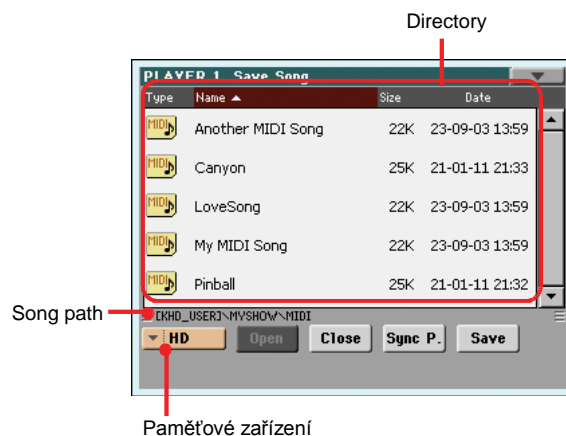
Toto okno se objeví, když zvolíte příkaz "Load Song" z menu stránky, nebo tlačítkem SONG SELECT v sekci PLAYER 1 na ovládacím panelu. Viz "Okno Song Select" na str. 106, kde jsou podrobnosti.

## Okno Save Song

Nahráný song se ztratí, když vypnete nástroj. **Song se ztratí také, když jej přepíšete v režimu Record nebo když potvrdíte varovnou zprávu přepnutí do režimu Style Play nebo Song Play.** Každý song, který chcete zachovat, musíte uložit do externí paměti.

Toto okno se objeví, když zvolíte příkaz "Save Song" v menu stránky.

Stiskem EXIT odejdete z této stránky a vrátíte se na stránku Sequencer bez uložení songu.

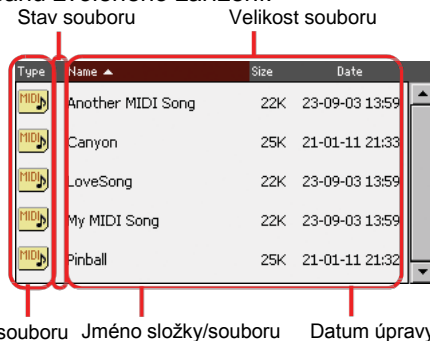


**Song path**

Tento řádek udává cestu k místu, kde je uložený song.

**Directory**

Výpis obsahu zvoleného zařízení.



Pomocí jezdce rolujete obsah položek. Alternativně můžete zvolit jednu z položek a rolovat kontrolery VALUE.

Podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze šipek nahoru/dolů přejdete na předchozí nebo další sekci abecedy.


**Paměťové zařízení**

Ve vyjeté nabídce znovu vyberte jedno z dostupných paměťových zařízení, kam uložíte song.

Zkratka	Typ média
HD	User oblast interního harddisku z výroby (76-klávesový a 61-klávesový model, s nainstalovanou sadou HDIK-2) nebo s flash pamětí SSD (61-klávesový model). Sem můžete ukládat songy a...
USB-F(front)	USB paměť (tzv. klíč), zapojený do předního USB portu.
USB-R(ear)	USB paměť (tzv. klíč), zapojený do zadního USB portu.

Aktuální jméno (štítek) zařízení se někdy objeví v hranatých závorkách ([ ]).

## Open

Otevře zvolenou složku (položku, jejíž ikona vypadá takto: ).

## Close

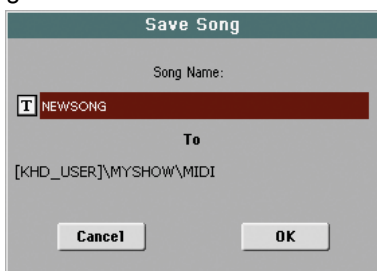
Ukončí aktuální složku a vrátí se na vyšší ("rodičovskou") úroveň.

## Sync P. (Synchronized Path)

Stiskem tohoto tlačítka se objeví Song, přiřazený sekvenceru. Užitečné pro rychlé navrácení, když procházíte obsažné adresáře a "skáčete" do různých složek.

## Save

Tímto tlačítkem otevřete dialogový box Save Song a uložíte song do aktuálního adresáře.



• Pokud jste na obrazovce nezvolili žádný soubor, před stiskem Save bude songu automaticky přiděleno jméno "NewSong".

**Pozn.:** Jestliže jste zvolili soubor, dotykem jména paměťového zařízení se výběr zruší.

• Pokud jste zvolili soubor na obrazovce, pak stiskem Save bude songu automaticky přiděleno jméno tohoto souboru.

V ostatních případech stiskněte  (Text Edit) a upravte jméno songu.

**Pozor:** Pokud je v tomtéž adresáři již soubor se stejným jménem, objeví se varování. V případě potvrzení, bude stávající soubor přepsán. Zvolte soubor před uložením pouze, chcete-li jej přepsat (tedy když ukládáte změny, provedené ve stávajícím souboru).

## Prázdný takt na začátku standardního MIDI souboru

Pokud uložíte song jako SMF, vloží se automaticky prázdný takt na začátek songu. Tento takt obsahuje různé inicializační parametry songu.

## Stav Play/Mute, uložený do songu

Když ukládáte song, stav Play/Mute se ukládá do songu. Tento stav se zachová také při přehrávání songu v režimu Song Play.

## Master transpozice, uložená do songu

Když ukládáte song, hodnota Master Transpose se ukládá do songu. Jelikož tato hodnota je uložena jako System Exclusive data, dodrží se také při přehrávání songu v režimu Song Play.

**Tip:** Vzhledem k tomu, že Master Transpose je globální parametr, načtení songu s nestandardní transpozicí může vést k nežádoucí transpozici při načtení jiných songů, které neobsahují vlastní transpoziční data. Chcete-li transponovat song, doporučujeme použít funkci Transpose v sekci Edit, režimu Sequencer (viz "Song Edit: Transpose" na str. 192).


Můžete také Master Transpose uzamknout, aby nedošlo k nežádoucí transpozici. Viz "General Controls: Lock" na str. 203 kapitoly Global.

Obecně platí, že byste měli použít Master Transpose (tlačítka TRANPOSE na ovládacím panelu), když potřebujete transponovat stopy klaviatury společně se songem. Měli byste použít funkci Transpose v režimu Edit (viz "Song Edit: Transpose" na str. 192) pokud má být transponovaný jen song.

**Pozn.:** Hodnota Master Transpose je vždy uvedena v hlavičce stránky:



## Save Song procedura

1. Pokud jste v režimu Record, zastavte sekvencer a ukončete režim Record. Pak se vraťte na hlavní stránku režimu Sequencer Play (viz "Hlavní stránka Sequencer Play" na str. 173).
2. Zvolte příkaz Save Song v menu stránky. Objeví se stránka Save Song.
3. Vyberte složku, do které chcete song uložit. Tlačítka Open a Close projděte složky. Jezdcem projděte soubory.
4. Jakmile dorazíte na místo, kam chcete uložit soubor, stiskněte tlačítko Save na obrazovce.
  - Chcete-li **přepsat** stávající soubor, zvolte jej před stiskem Save.
  - Chcete-li **vytvořit** nový soubor, před stiskem Save nevolte žádný. Song je automaticky pojmenovaný jménem "NewSong" ("NEWSONG.MID" v paměťovém zařízení).
5. Po stisku tlačítka Save se objeví dialog Save Song.
6. Je-li potřeba, můžete stiskem  (Text Edit) jméno upravit.
7. Stiskem OK potvrdíte uložení, nebo Cancel operaci Save zrušíte.

## Režim Global edit

V režimu Global edit můžete provádět správu souborů. Toto editační prostředí převyšuje aktuální pracovní režim (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound Edit).

### Co je to Global a jakou má strukturu

Global je soubor, uložený do paměti (a může být zapsán i do paměťového zařízení), který obsahuje globální parametry celého nástroje, nebo jednotlivých pracovních režimů.

Globální parametry lze zapsat do paměti různými příkazy "Write Global..." v menu stránky – vyhrazenými po jednotlivé oblasti souboru Global. Můžete je uložit do paměťového zařízení běžnými operacemi režimu Media.

**Pozn.:** Uložením a načtením složky ".SET" se může také uložit nebo načíst soubor Global. Změnám parametrů lze předejít zapnutím funkce Lock konkrétního parametru (nebo skupiny parametrů na stránce Lock, režimu Global, viz "General Controls: Lock" na str. 203).

Jde o nezávislé oblasti souboru Global, které lze také nezávisle zapsat do paměti, takže se nemusí zapisovat všechny globální parametry najednou, není-li to potřeba:

- Global Setup, obsahuje globální parametry, které nejsou spojeny s žádným pracovním režimem.
- Style Play Setup, obsahuje globální parametry režimu Style Play, které nejsou spojeny s konkrétní performancí, STS či stylem.

- Song Play Setup, obsahuje globální parametry režimu Song Play, které nejsou spojeny s konkrétní songem.
- Sequencer Setup, obsahuje globální parametry režimu Sequencer, které nejsou spojeny s konkrétní songem.
- Media Preferences, obsahuje preference režimu Media.
- MIDI Setup, obsahuje dostupné MIDI Setupy, např. nastavení MIDI komunikace.
- Voice Processor Setup, obsahuje základní nastavení mikrofonu pro Voice Processor a funkci Talk.
- Voice Processor Presety, obsahující jednotlivé presety Voice Procesoru.
- Auto Select Setup, obsahuje preferované položky pro každé z tlačítek STYLE SELECT a PERFORMANCE SELECT.
- MaxxAudio Presety, obsahuje všechny presety pro MaxxAudio procesory.
- Quarter Tone SC Preset, obsahuje jednotlivé Scale Presety.

### Hlavní stránka

Režim Global edit nemá žádnou hlavní stránku. Když stisknete EXIT, ukončíte režim Global a vyvolá se pracovní režim, odložený do pozadí.

## Edit menu

Na libovolné stránce režimu Global, stiskem tlačítka MENU vstoupíte do editační nabídky Global. Toto menu nabízí přístup k různým sekcím editace Global.

V menu zvolíte sekci editace, nebo stiskem EXIT režim Global ukončíte.

Jste-li na stránce, stiskem EXIT se vrátíte do pracovního režimu v pozadí (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound).

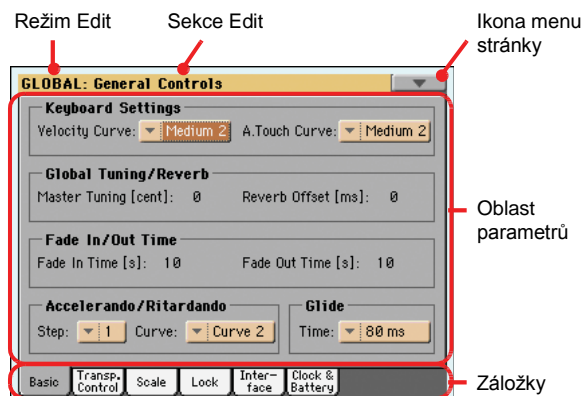


Každá položka tohoto menu odpovídá sekci editace. Každá sekce editace seskupuje různé editační stránky, takže je lze volit dotykem odpovídajících záložek v dolní části displeje.

**Pozn.:** Režim Global není dostupný, pokud jste v režimu Record (Style Record, Pad Record, Song Record, Sampling).

## Struktura stránky Edit

Všechny editované stránky sdílí některé základní prvky.



### Režim Edit

Udává, že je nástroj v režimu Global.

### Sekce Edit

Identifikuje aktuální sekci editace, odpovídající jedné z položek editačního menu (viz níže).

### Page menu ikona

Stiskem ikony otevřete menu stránky (viz níže).

### Oblast parametrů

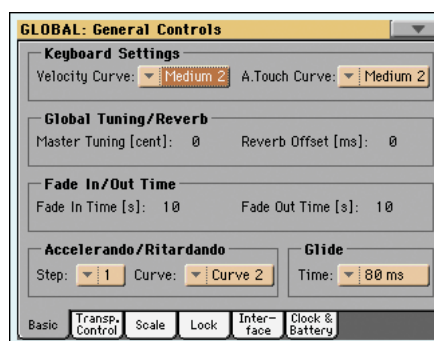
Každá stránka obsahuje jiné parametry. Na záložkách vyberte některou z dostupných stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekce, uvedené níže.

### Záložky

Záložky využijete k výběru některé z editačních stránek aktuální sekce.

## General Controls: Basic

Tato stránka obsahuje různé obecné parametry, nastavení stavu klaviatury, fade in/out a accelerando/ritardando.



## Nastavení klaviatury

### Velocity Curve

►GBL<sup>Gbl</sup>

Tento parametr určuje citlivost klaviatury dle vašeho úhozu. Fix Žádné ovládání dynamiky. Dynamické hodnoty jsou fixní, jako u klasických varhan.

Soft1 ... Hard3

Křivky, od nejlehčí po nejtvrďší.

### A.Touch Curve

►GBL<sup>Gbl</sup>

Tento parametr určuje citlivost klaviatury podle tlaku, s jakým jsou klávesy stisknuty.

Soft1 ... Hard3

Křivky, od nejlehčí po nejtvrďší.

Off Aftertouch je vypnutý.

►GBL<sup>Gbl</sup>

## Global Tuning/Reverb

### Hlavní ladění

Hlavní ladění nástroje (v centech půltónu). Využijete pro doladění klaviatury k akustickému nástroji, např. k akustickému pianu.

-50 Nejnižší výška.

0 Standardní výška (A4=440Hz).

+50 Nejvyšší výška.

### Reverb Offset

►GBL<sup>Gbl</sup>

Master offset pro všechny reverby. Využijete při nastavení reverbu v místnosti, kde se hraje.

Záporné hodnoty využijete, když jste ve velmi prostorné místnosti, kladné naopak v malé.

Použijete-li globální ovládání, nemusíte měnit Reverb time u každé performance, STS, stylu nebo songu.

- 50 Méně reverbu.
- 0 Standardní reverb.
- +50 Více reverbu.

## Fade In/Out Time

Tyto parametry umožňují nastavit rychlost funkce Fade In/Out.

### Fade In Time

►GBL<sup>Gbl</sup>

Doba kompletní roztmívačky (od nuly do maximální hlasitosti), po stisku tlačítka FADE IN/OUT.

5...20 Fade time (v sekundách).

### Fade Out Time

►GBL<sup>Gbl</sup>

Doba kompletní stmívačky (od maximální do nulové hlasitosti), po stisku tlačítka FADE IN/OUT.

5...20 Fade time (v sekundách).

## Accelerando/Ritardando

Tyto parametry umožňují nastavit rychlost funkcí Accelerando a Ritardando.

### Step

Rychlost změny tempa (od 1 do 6). Při vyšší hodnotě je změna kroku větší a tím i rychlost. U nižších hodnot je změna nižší a rychlost pomalejší.

### Curve

Křivky accelerando/ritardando (od 1 do 3). Vyzkoušejte různé možnosti a vyberte tu nejlepší.

## Glide

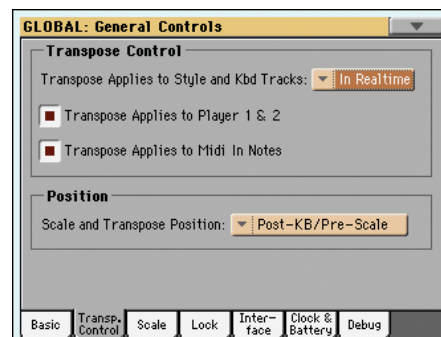
Glide je funkce, kterou můžete přiřadit nožnímu spínači. Jakmile stisknete pedál, příslušné noty na stopách Upper se ohnou, dle nastavení funkce Pitch Bend pro tyto stopy. Jakmile pedál uvolníte, noty se vrátí na normální výšku, rychlostí definovanou parametrem "Time". Chcete-li změnit hodnoty Pitch Bend na každé stopě Upper, viz parametr „PB Sensitivity“ v režimu Style Play (str. 123)

### Time

Doba, potřebná pro upravené noty funkcí Glide, než se vrátí na normální výšku.

# General Controls: Transpose Control

Na této stránce určíte, na které stopy se Master Transpose aplikuje a nastavíte některé související parametry.



## Transpose Control

►GBL<sup>Gbl</sup>

### Transpose applies to Style and Kbd tracks

Tento parametr využijete k za/vypínání Master Transpose a definici způsobu aplikace, na stopách Style a Keyboard.

**Off** Žádná Master transpozice není aplikována na stopách Style a Keyboard. Akordy, zobrazené na stránce Lyrics jsou však transponované.

**In Sync** Pokud stisknete TRANSPOSE [b] nebo [M], nové nastavení transpozice se aktivuje až s příchodem první doby dalšího taktu.

**In Realtime** Pokud stisknete TRANSPOSE [b] nebo [M], nové nastavení transpozice se aktivuje až když zahrajete další notu, na stopách Style a Keyboard nezávisle.

Další stisknutá klávesa či akord již budou znít dle nového nastavení transpozice. (Pamatujte, že pokud zahrajete nejdříve na stopu Keyboard, před akordem, stopa Keyboard už bude znít v nové tónině. Styl však bude hrát nadále ve staré, dokud nezadáte nový akord).

### Transpose applies to Player 1 & 2

►GBL<sup>Gbl</sup>

Tento příznak umožňuje za/vypnout Master Transpose pro oba přehrávače.

### Transpose applies to Midi In notes

►GBL<sup>Gbl</sup>

Tento příznak umožňuje za/vypnout Master Transpose pro zprávy Note, přijaté na MIDI IN.

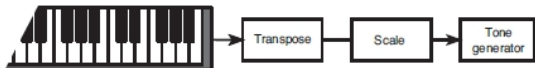
## Position

### Scale and Transpose position

Parametr Scale and Transpose Position umožňuje definovat vztah mezi Scale a Master transpozicí.

#### Post-KB/Pre-Scale

Je-li aktivní, noty budou transponovány ihned poté, co odejdou z klaviatury. Scale se aplikuje na transponované noty. Např. pokud změníte E a pak nastavíte Master Transpose na +1, klávesa E bude hrát F a upravená klávesa bude Es (která hraje upravené E).



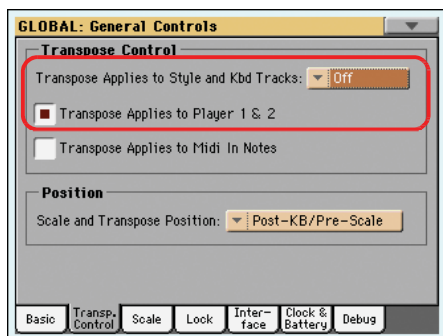
#### Post-KB & Scale

Je-li volba aktivní, všechny noty jsou transponovány těsně před vstupem do interního zvukového generátoru, nebo jsou vyslány do MIDI OUT, ale až po průchodu Scale. Např. pokud změníte E a pak nastavíte Master Transpose na +1, upravená klávesa bude E (která hraje upravené F).



## Standardní MIDI soubor a transpozice akordů

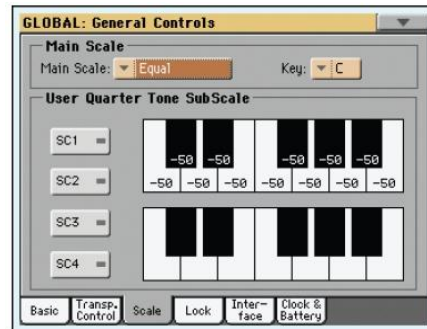
Pokud změníte hlavní transpozici, zkratky akordů, obsažených ve standardním MIDI souboru jsou také transponovány a správně zobrazeny. Master Transpose musíte aktivovat v režimu Sequencer, nikoliv Keyboard.



**Pozn.:** Akordy, obsažené v propojeném TXT souboru, nebo zobrazené při načtení CDG souboru, transponovány nebudou.

## General Controls: Scale

Tato stránka umožňuje zvolit hlavní (neboli základní) ladění nástroje.



### Main Scale

►GBL<sup>Gbl</sup>

Tento parametr určuje hlavní ladění (temperament) celého nástroje, nezávisle u stop, kde bylo zvoleno dílčí ladění (sub-scale) v rámci Performance nebo STS (viz "Režim ladění" na str. 136, Režim Style Play).

Viz "Scales" v kapitole "Assignable parameters" v manuálu Advanced Edit, kde je výpis dostupných ladění.

**Pozn.:** User scale nelze zvolit v režimu Global.

### Key

►GBL<sup>Gbl</sup>

Tento parametr je nutný u některých ladění, při nastavení preferované tóniny (viz "Scales" v Advanced Edit manuálu).

### SC Preset tlačítka

Stiskem vyvoláte odpovídající preset. Každý preset obsahuje uživatelské rozladění každé noty stupnice (již vidíte v horním obrázku). Můžete si uložit zvolený stupeň rozladění (jak vidíte na obrázku ladění níže).

Není-li zvolen žádný preset, automaticky se vyvolá standardní ladění. Toto ladění přidá hodnotu -50 centů ke všem notám a vypne veškeré rozladění.

SC Preset můžete zvolit také přiřazením odpovídající funkce volnému přepínači nebo nožnímu spínači.

Chcete-li uložit naprogramování aktuálního ladění, a na této stránce zvolíte příkaz "Write Quarter Tone SC Preset" z menu stránky, vyberte jednu z pamětí presetů a uložte sem aktuální nastavení (viz "Write Quarter Tone SC Preset" na str. 219).

### Schéma Upper scale

V tomto schématu nastavíte rozladění každé noty stupnice.

-99...0...+99 Rozladění not v centech. Nula značí žádné rozladění, ±50 značí o celý čtvrttón nahoru nebo dolů, ±99 je téměř celý půltón nahoru nebo dolů.

### Schéma Lower scale

Zde za/vypnete rozladění. Aplikované rozladění závisí na programování, nastaveném na schématu Upper scale nebo vyvolaném jedním z SC Presetů.

Pokud je nota rozladěná, objeví se černý bod u odpovídající noty ve schématu.

## General Controls: Lock

Tato stránka je rozdělena na čtyři části, které lze rozdělit dle významu odpovídajícího postranními záložkami, kde najdete příslušné zámky, někdy seskupené pod jedním skupinovým zámkem. Zámky brání změnám hodnot parametrů při načítání dat ze zařízení, nebo při zvolení jiné Performance, stylu či STS.

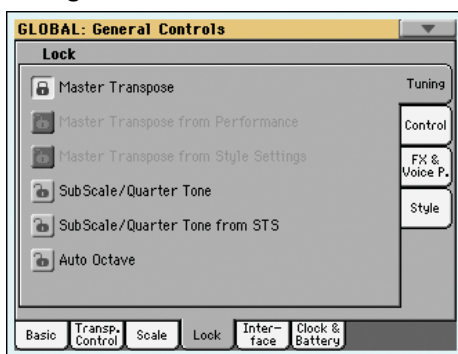
### Locks

►GBL Gbl

Všechny dostupné zámky. Jejich uzamčením zabráníte změnám při načítání nebo volbě jiných prvků. Tyto zámky rovněž najdete na různých stránkách, vedle uzamčených parametrů.

**Tip:** Chcete-li uložit stav různých parametrů jako pevný stav (fixed status) Pa3X, uložte všechny parametry do Performance 1 v Bance 1 (automaticky zvolené při zapnutí nástroje), a zámky uložte v rámci nastavení Global.

#### • Lock–Tuning záložka



#### Master Transpose

Je-li aktivní, nebude se měnit master transpozice automaticky, při zvolení jiné Performance nebo stylu.

(Viz "Master Transpozice" na str. 112).

#### Master transpozice z Performance

Je-li uzamčen, tento zámek zabrání performanci ve změně hlavní transpozice. Je-li odemčený, změnou performance změníte také hlavní transpozici.

(Viz "Master Transpozice" na str. 112).

**Tip:** Abyste předešli změně Master Transpose při vyvolání nového stylu, použijte obecný zámek Master Transpose Lock (první parametr na této stránce).

**Pozn.:** Pokud uzamknete Master Transpose Lock, tento parametr je neaktivní. Samozřejmě, Master Transpose Lock rovněž uzamkne transpozici Performance.

#### Master transpozice z nastavení stylu

Je-li uzamčen, tento zámek zabrání stylu ve změně hlavní transpozice. Je-li odemčený, změnou stylu změníte také hlavní transpozici.

(Viz "Master Transpozice" na str. 112).

**Tip:** Abyste předešli změně Master Transpose při vyvolání nové performance nebo STS, použijte obecný zámek Master Transpose Lock (první parametr na této stránce).

**Pozn.:** Pokud uzamknete Master Transpose Lock, tento parametr je neaktivní. Samozřejmě, Master Transpose Lock rovněž uzamkne nastavení stylu.

#### Sub Scale/Quarter Tone

Je-li aktivní, výběrem Performance či STS nezměníte hodnotu Sub-Scale ani Quarter Tone. (Viz "Sub-Scale panel" na str. 119). Master transpozice z nastavení STS Je-li uzamčen, tento zámek brání STS změnit nastavení SubScale/ Quarter Tone, takže lze změnit zvuky a efekty, ale nikoliv ladění. Je-li odemčený, můžete změnit toto nastavení také změnou STS.

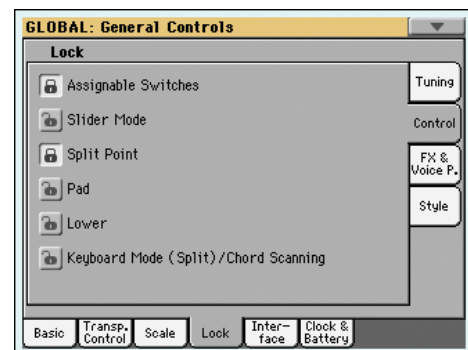
(Viz "Sub-Scale panel" na str. 119).

**Auto Octave** Tento zámek umožňuje rozhodnout, zda se automaticky transponují horní stopy nástroje při za/vypnutí tlačítka SPLIT.

- Je-li On, pak při vypnutí tlačítka SPLIT, zůstane transpozice horních stop beze změny.

- Je-li Off, pak při vypnutí tlačítka SPLIT, (režim Full keyboard), se funkce Octave Transpose u horních stop automaticky nastaví na "0". Při zapnutí tlačítka SPLIT, (režim Split keyboard), se funkce Octave Transpose u horních stop automaticky nastaví na "-1".

#### • Lock–Control záložka



#### Assignable Switches

Je-li uzamčen, výběrem Performance či STS nezměníte přiřazení programovatelného spínače.

(Viz "Pad/Switch: přepínač" na str. 133).

**Slider Mode** Je-li uzamčen, výběrem Performance či STS nezměníte zvolený stav tlačítka SLIDER MODE.

(Viz "SLIDER MODE" na str. 8).

**Split Point** Je-li uzamčen, výběrem Performance či STS se nezmění Dělicí bod.

(Viz "Split Point" na str. 118).

Je-li uzamčen, výběrem stylu či položky SongBook nezměníte přiřazení padu.

(Viz "Pad/Switch: Pad" na str. 133).

Lower Je-li uzamčen, Lower stopa zůstává beze změny, i když zvolíte styl, performanci nebo STS.

To se hodí v případě, že raději vždy hraje s umlčenou levou rukou, vyhrazenou pouze pro hraní akordů pro aranžér.

**Tip:** Jestliže chcete použít stejné nastavení Lower u všech svých představení, uložte preferované nastavení Lower do Performance 1-1 (automaticky zvoleno na začátku), pak uzamkněte zámek a zvolte "Write Global-Global Setup" v menu stránky.

Keyboard Mode (Split)/Chord Scanning

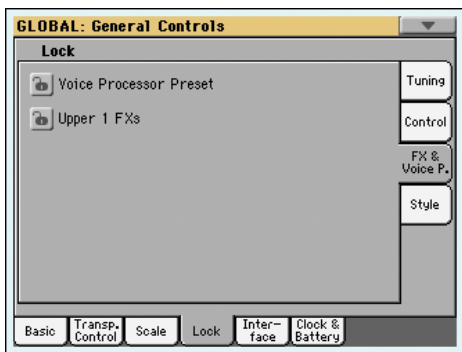
Je-li uzamčený, zůstává zachovaný stav tlačítka SPLIT (např. v režimu klaviatury) a sekce CHORD SCAN zůstane beze změny, pokud zvolíte jinou performanci nebo STS.

To se hodí, jestliže např. preferujete hrát vždy na celé klaviatuře, s detekovanými akordy v rozmezí celého jejího rozsahu.

**Pozn.:** Nastavení Split (režim Keyboard) a Chord Scan se resetují, když přepnete do jiného pracovního režimu.

**Tip:** Pokud chcete použít nastavení režimu Keyboard a Lower Scanning u všech svých představení, uložte preferované nastavení do Performance 1-1 (automaticky zvolené při spuštění), pak zrušte tento zámek a zvolte "Write Global-Global Setup" v menu stránky.

• Lock-FX & Voice Processor záložka



Voice Processor Preset

Je-li uzamčen, výběrem Performance či STS nezměníte přiřazení Voice Processor Presetu.

(Viz "VP Preset" na str. 118).

Upper 1 FX V režimu Sound můžete přiřadit zvuk skupině FX B Group. Když přiřadíte zvuk stopě Upper 1, automaticky lze zvolit nastavení FX B a Master FX Send level, uložené s tímto zvukem, jelikož má vyšší prioritu než nastavení Performance/STS pro tuto stopu. Kterýkoliv z efektových parametrů zvuku nebo performance/STS závisí na stavu tohoto zámku.

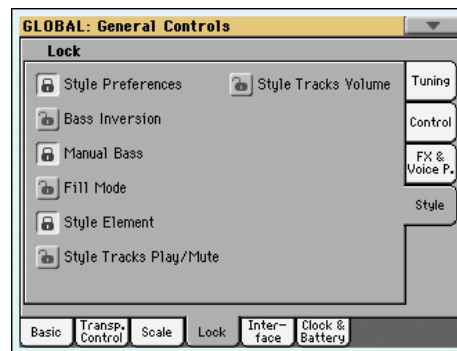
• Pokud je Upper 1 FX Lock aktivní, pak přiřazením nového zvuku stopě Upper 1, zůstanou parametry Performance/STS beze změny, stejně jako zvolené efekty a hodnoty FX Sendu.

• Pokud je Upper 1 FX Lock vypnutý, pak přiřazením nového zvuku stopě Upper 1 jsou brány parametry zvuku a změní se zvolené efekty i hodnoty FX Sendu podle dat, uložených ve zvuku.

**Pozn.:** Jestliže nejsou efekty, přiřazené zvolenému zvuku kompatibilní s již přiřazenými efekty bloku FX B, hodnoty Master FX Send na jiných stopách Keyboard budou nastaveny automaticky na nulu.

Předpokládejme např. že jste přiřadili chorus procesoru Master 2 FX. Pokud nový zvuk přiřazuje efekt Distortion procesoru Master 2 FX, pak hodnota Master 2 FX Send na stopách Upper 2, Upper 3 a Lower bude nastavena na nulu, aby tyto stopy nemohly znít špatně. Tímto způsobem bude stopa Upper 1 (obvykle nejdůležitější pro hraní sóla) znít s potřebným efektem, kdežto ostatní stopy Keyboard budou znít bez efektu.

• Lock-Style záložka



Style Preferences

Je-li uzamčeno, výběrem Performance nebo STS se nezmění hodnota parametrů, obsažených na stránkách Style Preferences. Standardní stav je vypnutý.

(Viz "Preferences: Style Preferences" na str. 135 a "Preferences: Style Play Setup" na str. 136).

Bass Inversion

Je-li uzamčen, výběrem Performance či STS nezměníte přiřazení Voice Processor Presetu. Bass Inversion můžete přiřadit jednomu z programovatelných spínačů nebo pedálů.

(Viz "BASS INVERSION" na str. 10).

Manual Bass

Je-li uzamčen, výběrem Performance či STS nezměníte stav Manual Bass.

(Viz "MANUAL BASS" na str. 10).

Fill Mode Je-li uzamčen, nastavený režim Fill se nezmění, když zvolíte jinou performanci nebo styl.

(Viz "Režim Fill (1...4, Break)" na str. 134).



Style Element Je-li uzamčen, výběr jiného stylu nezpůsobí vyvolání prvku stylu, uloženého v jeho nastavení.

#### Style Tracks Play/Mute Lock

Je-li uzamčen, tento zámek zabrání stylu nebo performanci změnit stav Play/Mute stop stylu. Tak můžete např. vypnout basovou stopu během celého představení a umožnit tak basákovi hrát živě. Můžete také umlčet všechny stopy Acc a hrát jen se stopami Drum a Bass.

(Viz "Ikony stavu stopy" na str. 116).

#### Style Tracks Volume

Je-li uzamčen, hlasitost stop stylu zůstává beze změny, i když změníte styl nebo performanci.

Užitečné při vytváření vlastních stylů a dynamickém nastavení hlasitosti pomocí sliderů jako u mixu. Nedoporučujeme jej používat pro styly z výroby, jelikož každý z nich je smíchán v optimálním poměru již při svém vzniku.

## General Controls: Interface

Tato stránka obsahuje parametry, související se zobrazováním zpráv na displeji.



### Jazyk

#### Language

►GBL<sup>Gbl</sup>

V tomto menu volíte jeden z dostupných jazyků online help systému a popisek klávesnice na obrazovce.

**Pozn.:** Některé znaky nelze použít při editaci jmen hudebních zdrojů.

#### Tlačítko Change

Tímto tlačítkem aplikujete zvolený jazyk pro uživatelské rozhraní. Nezapomeňte, že nový jazyk se projeví a po vypnutí/zapnutí přístroje.

#### Jak zvolit jazyk Helpu

1. Jelikož po provedení popsaných úprav musíte Pa3X restartovat, nezapomeňte nejprve uložit veškerá neuložená data.
2. Na této stránce zvolte jazyk v menu, které se objeví.

3. Slovo "Change" začne blikat červeně. Stiskněte jej.
4. Objeví se dotaz, zda chcete uložit Global a zvolit nový jazyk. Stiskem Yes změnu schválíte. Global se automaticky uloží a platí nový jazyk.
5. Zobrazí se výzva k restartování. Stiskem OK okno zavřete.
6. Vypněte a zapněte Pa3X.

### Background color

#### Color

►GBL<sup>Gbl</sup>

Tento parametr využijete pro výběr jiné barvy pozadí na displeji. Možné volby jsou dány numericky.

### Balance slider jako Acc/Seq-RT Volume

#### Balance Slider

►GBL<sup>Gbl</sup>

Slider BALANCE můžete využít k míchání stop Keyboard a Accompaniment/Song, nebo k ovládání hlasitosti Accompaniment/Song beze změny stop klaviatury. Je to poměrná funkce, jejíž maximální hodnota je určena aktuální pozicí slideru MASTER VOLUME.

**Pozn.:** Slider BALANCE funguje pouze v režimech Style Play a Song Play. Nefunguje v režimu Sequencer a Sound.

#### Acc/Sng RT/Kbd Balance

Pokud jste v režimu Style Play nebo Song Play, slider BALANCE určuje poměr hlasitosti stop klaviatury, vůči stopám stylu (doprovodu), padů a songu.

#### Acc/Sng Volume

Pokud jste v režimu Style Play nebo Song Play, slider BALANCE určuje hlasitost stop stylu (doprovodu), padů a songů.

### Program Change

►GBL<sup>Gbl</sup>

#### Show



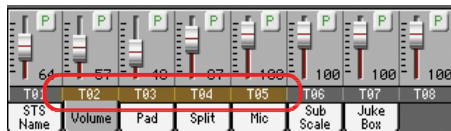
**Pozn.:** Číslo Program Change se vždy zobrazuje v režimu Sound Edit a v různých sekcích Track Info.

## Track Activity

### Show

► GBL<sup>Gbl</sup>

Tímto parametrem za/vypínáte zobrazení aktivity stopy. Je-li zapnuto, můžete sledovat příchozí události na stopách nebo MIDI vstupech. Příchozí události rozlišíte podle změny barvy štítků jednotlivých stop.



Zde je seznam barev a jejich význam:

- Zelená Interní data, generovaná klaviaturou, pady, aranžérem nebo jedním z přehrávačů.
- Červená Příchozí data z portů MIDI IN (MIDI nebo USB).
- Oranžová Interně či externě generovaná data (popř. obojí současně).

Tmavě zelená Nepřijata žádná data.

## Display Hold

### On/Off

► GBL<sup>Gbl</sup>

Jakmile zvolíte tento parametr a je otevřené dočasné okno (např. Sound Select), zůstává na displeji, dokud nestisknete EXIT nebo tlačítko pracovního režimu. Je-li zde značka, veškerá pracovní okna se po určité době zavřou.

## Auto Select

### Style

► GBL<sup>Gbl</sup>

### Performance

► GBL<sup>Gbl</sup>

Je-li označen jeden z těchto parametrů, zvolí se poslední ze zvolených stylů nebo performancí v bance stiskem tlačítka STYLE nebo PERFORMANCE, odpovídajícího této bance.

Tímto způsobem můžete přiřadit preferovaný styl nebo performanci jednotlivým tlačítkům ovládacího panelu a zvolit je pak pouhým stiskem.

Okno Style/Performance Select se však také objeví, když stisknete jedno z tlačítek STYLE nebo PERFORMANCE, odpovídající bance, takže můžete vybrat jinou položku podle potřeby.

**Pozn.:** Pokud byste neuložili nastavení příkazem menu "Write Global Auto Select Setup", zapamatovaný styl nebo performance se resetuje na první v každé bance, když vypnete a znovu zapnete nástroj.

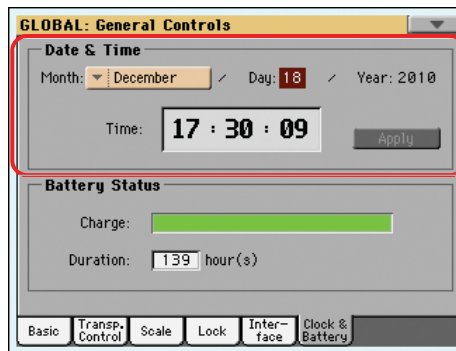
**Tip:** Preferované performance můžete uložit do prvních pamětí každé banky. Tímto způsobem, když zapnete tento parametr, zvolíte preferovanou performanci stiskem jediného tlačítka.

Po vypnutí parametru "Factory Style and Pad Protect", můžete totéž provést i se styly.

## General Controls: Clock & Battery

### Date & Time

Pa3X nabízí baterii zálohovaný systém kalendáře a hodin. To umožňuje automaticky přidat souborům časové razítko, kdykoliv je vytvoříte nebo editujete.



**Pozn.:** Pokud editujete zdrojový soubor (zvuky, styly...), veškeré položky stejné banky sdílí změnu data poslední úpravy. Např. když editujete jeden styl v bance "Pop", také všechny ostatní styly této banky přijmou nové datum úpravy.

### Month

V tomto menu zvolíte měsíc.

### Day

V numerickém poli zadejte den v měsíci.

### Year

V numerickém poli zadejte rok.

### Time

V těchto numerických polích zadáte čas, ve formátu "hodiny:minuty:sekundy".

### Apply

Když editujete všechna pole kalendáře a času provedené změny přijmete dotykem tlačítka.

## Battery

Je-li nástroj ve standby nebo vypnutý, všechny PCM samplý jsou uchovány v interní paměti. Interní baterie se vybité po několik dnech ve vypnutém stavu POWER OFF nebo odpojení ze zásuvky.

Při prvním zapnutí nástroj se musí všechny Factory a User PCM samplý načíst z interní paměti do RAM paměti pro samplý.

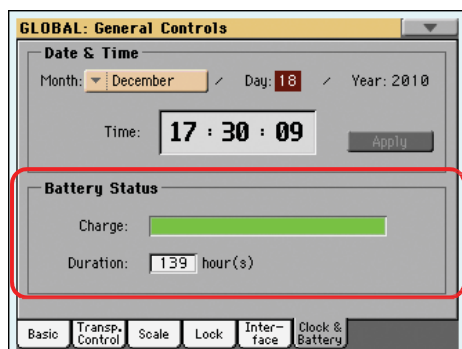
Jakmile vypnete nástroj nebo jej uvedete do režimu Standby, zůstává paměť chráněna před vymazáním interní baterií, která se v režimu standby dobývá, je-li Pa3X zapojený do zásuvky. Při dalším zapnutí nástroje, je načítání všech PCM samplů podstatně rychlejší, než z disku.

Obsah RAM paměti pro samplý je ztracen, jestliže není Pa3X několik dní zapojen do zásuvky a baterie

se vybije. Když nástroj znovu zapnete, PCM samplý se z interní paměti znovu načtou.

Pamatujte na to, že žádná jiná data, obsažená v RAM paměti (songy, MIDI groovy, dosud neuložené samplý) nejsou baterií chráněna, takže nezapomeňte ukládat nová či upravená data dříve, než vypnete nástroj.

Na této stránce kontrolujte úroveň vybití baterie, chránící PCM Sample RAM a zbývající dobu její činnosti. Baterie se nabíjí, když je nástroj zapnutý (nebo v režimu Standby) a vybíjí, když jej vypnete nebo zcela odpojíte ze zásuvky.



### Charge

Zde vidíte aktuální nabití baterie.

### Duration

Tento indikátor udává zbývající dobu nabíjení. Pamatujte, že jde jen o přibližný odhad, nikoliv přesný údaj.

### Error messages

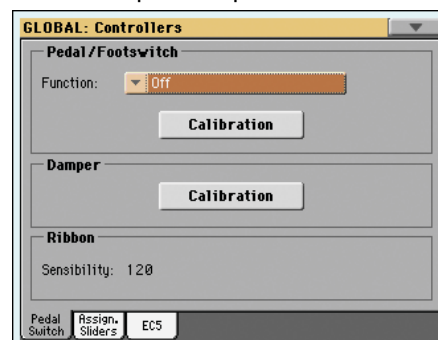
(Objeví se jen v případě závady). Pokud LEDky STANDBY blikají červeně a zeleně, má záložní baterie závadu. Na této stránce se objeví následující zprávy.

**Unplugged battery:** Baterie je odpojená. Zkontrolujte ji a vložte znovu.

**Battery is damaged, please replace it:** Baterie je poškozená nebo zničená a nelze ji znovu nabít. Vyměňte ji za stejný typ a model.

## Controllers: Pedal/Switch

Tato stránka umožňuje zvolit funkci programovatelnému pedálu/spínači a určit polaritu damper a programovatelnému pedálu/spínači.



Následující (volitelné) pedály Korg jsou kompatibilní s Pa3X:

Type	Model
Plynulý (Volume/Expression)	EXP-2, XVP-10
Přepínač	PS-1
Damper	DS1H (s podporou half-pedálu)

### Pedal/Footswitch

#### Function

►GBLGBI

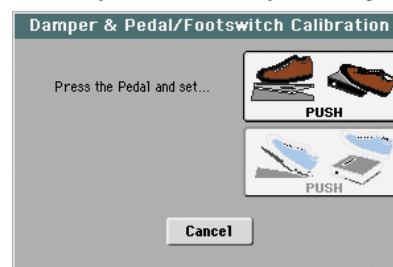
Funkce, přiřazená plynulému (tedy volume/ expression) pedálu, nebo spínači, zapojenému do konektoru ASSIGNABLE PDL/ SW. Viz str. 241, kde je seznam použitelných funkcí. Prvními funkcemi jsou pro přepínače, ostatní (od Master Volume) jsou pro plynulé kontroly.

#### Calibration

►GBLGBI

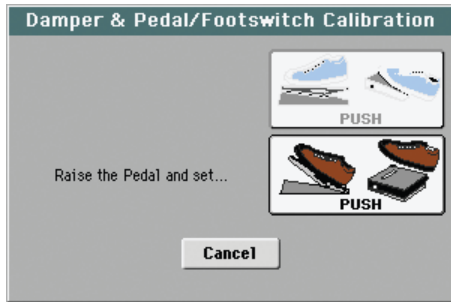
Tímto tlačítkem ji zkalibrujete a zvolte polaritu pedálu/spínače.

1. Pedál nebo nožní spínač zapojte do konektoru ASSIGN PEDAL/ SW na zadním panelu nástroje.
2. Na této stránce stiskněte tlačítko "Calibration" na obrazovce. Objeví se následující dialog:



3. Nyní se objeví pokyn, abyste pedál stiskli na maximální hodnotu. Stiskněte nožní spínač nebo pedál na maximum (obvykle přední hranou).

4. Stiskem tlačítka “Push” na displeji potvrdíte maximální hodnotu. Objeví se následující dialog:



5. Nyní se objeví pokyn, abyste pedál stiskli na minimální hodnotu. Stiskněte nožní spínač nebo pedál na minimum (obvykle zadní hranou).
6. Stiskem tlačítka “Push” na displeji potvrdíte minimální hodnotu.
7. Ověřte, že pedál nebo nožní spínač pracuje správně, přiřadte mu funkci, potom vše uložte příkazem “Write Global-Global Setup” z nabídky stránky.

**Pozn.:** Po načtení nového operačního systému, staršího souboru Global, složky “SET”, obsahující starší soubor Global, nebo soubor Backup, proveďte znovu kalibraci pedálu/nožního spínače.

## Damper

### Calibration

►GBL<sup>Gbl</sup>

Tímto tlačítkem můžete zkalibrovat akci Damper pedálu a nastavit jeho polaritu. Výše jsou podrobnosti o tom, jak postupovat.

## Ribbon

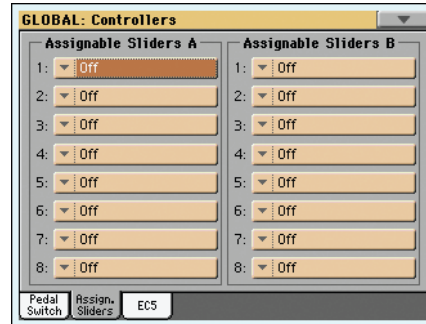
### Sensitivity

►GBL<sup>Gbl</sup>

Tímto parametrem nastavte citlivost ribbon kontroleru.

## Controllers: Assignable Sliders

Tato stránka umožňuje programovat prvních osm sliderů. K dispozici jsou dvě sady (Assignable A a Assignable B). Dva další režimy (Volume a Drawbars) jsou jednoznačně ovládaním hlasitosti a táhel. Preferovanou sadu můžete přiřadit tlačítkem SLIDER MODE na ovládacím panelu, cyklickým výběrem ze čtyř dostupných režimů. Stav tlačítka SLIDER MODE lze uložit s performancí nebo STS.



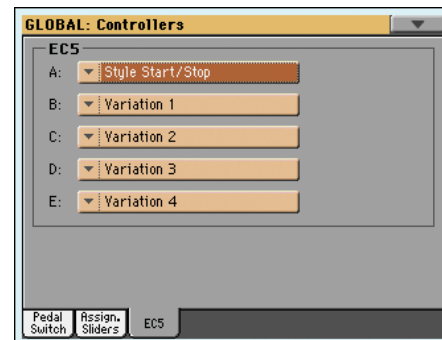
### Assignable Slider A, B

►GBL<sup>Gbl</sup>

Funkce, přiřazená odpovídajícím sliderům na ovládacím panelu, je-li zvolený režim ASSIGNABLE A nebo B. Viz “Výpis funkcí programovatelných nožních spínačů/ pedálů” na str. 238, kde jsou uvedeny všechny tyto funkce.

## Controllers: EC5

Tato stránka umožňuje programovat každý z pěti spínačů (volitelného) pedalboardu KORG EC5.



Viz “Výpis funkcí EC5” na str. 241, kde je seznam přiřaditelných funkcí.

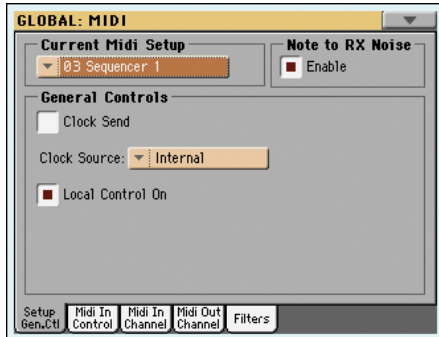
### EC5-A...E

►GBL<sup>Gbl</sup>

Jednotlivé spínače pedalboardu KORG EC5.

## MIDI: MIDI Setup / General Controls

Tato stránka umožňuje zvolit MIDI Setup, konvertovat běžné noty do formátu RX Noise a nastavit globální parametry pro MIDI komunikaci.



### Current MIDI Setup

#### MIDI Setup

►GBL<sup>Gbl</sup>

MIDI kanály lze automaticky konfigurovat výběrem MIDI Setup. Každý z nich umožňuje automaticky přiřadit hodnotu různým MIDI parametrům, snadnější zapojení konkrétního MIDI kontroleru.

Můžete automaticky zvolit jiný MIDI Setup, když vstoupíte do režimu Style Play, Song Play nebo Sequencer. Chcete-li vyvolat MIDI Setup v těchto režimech, viz "Midi Setup" na str. 136 pro režim Style Play, "Midi Setup" na str. 158 pro režim Song Play a "Midi Setup" na str. 195 režim Sequencer.

Bližší informace o připravených MIDI nastaveních, viz "MIDI nastavení" na str. 237.

Po výběru MIDI Setup můžete aplikovat různé změny nastavení u každého kanálu. Chcete-li uložit změny do paměti, zvolte Write Global-příkaz MIDI Setup z nabídky stránky, uložte toto nastavení do paměti (viz dialog "Write Global - MIDI Setup" na str. 219).

**Tip:** Chcete-li obnovit původní MIDI Setupy, spusťte příkaz "Factory Restore" (stránka "Utility" v režimu Media, viz str. 235). **Pozor:** Tímto způsobem vymažete veškerá Factory a User data z interní paměti.

#### Note to RX Noise

RX Noise jsou speciální zvuky, jež pomáhají znít více realisticky. Jsou zpravidla nad C7, podle konkrétního zvuku.

#### Enable

Je-li tento parametr zapnutý, jsou noty, přijaté přes MIDI, nebo zahrané jedním z interních přehrávačů, v rozsahu RX Noise, detekovány a konvertovány do formátu RX Noise. Je-li vypnutý, noty detekovány nebudou.

**Pozn.:** Tento parametr se automaticky zapne při dalším zapnutí nástroje.

## General Controls

Tyto parametry slouží k nastavení funkcí MIDI Clock a Local Off.

#### Clock Send

Tímto parametrem se za/vypíná informace o hodinách na MIDI OUT nebo portu USB Device. Parametr se automaticky vypne při vypnutí Pa3X.

**Pozn.:** V režimu Song Play bude na MIDI OUT or USB Device port vysílán pouze příkaz Tempo přehrávače 1.

**Off** Pa3X nebude vysílat signál MIDI Clock. Z Pa3X nelze ovládat žádný jiný nástroj, ani když je zapojený do MIDI OUT nebo USB Device portu.

**On** Pa3X vysílá signál MIDI Clock. Z Pa3X můžete ovládat příkazy Tempo, Start/Stop a Play/Stop. Zapojte do MIDI OUT nebo USB Device portu Pa3X jiný nástroj.

#### Clock Source

Tento parametr určí MIDI Clock zdroj pro režimy Style Play a Sequencer.

**Pozn.:** V režimu Song Play, je vždy použit interní hodinový signál.

**Pozn.:** Parametr Clock se vždy nastaví na "Internal", při každém zapnutí.

**Internal** Interní hodinový signál, generovaný Pa3X aranžérem a interním metronomem přehrávače 1.

**External MIDI** Externí signál z MIDI IN portu. V režimech Style Play a Sequencer, je Pa3X podřízený externímu zařízení, zapojenému do portu MIDI IN. Příkazy Start/Stop a Play/Stop, stejně jako tempo metronomu nelze zvolit na ovládacím panelu Pa3X. Z externího zařízení proto nastavte tempo a spusťte nebo zastavte sekvencer či aranžér.

**External USB** Stejně jako výše, ale pro USB Device port. Viz "Instalace USB MIDI ovladače Korg" na str. 259, kde jsou informace o tom, jak zkonfigurovat počítač pro MIDI komunikaci přes USB.

#### Local Control On

Tento parametr za/vypíná klaviaturu.

**Pozn.:** Parametr Local se automaticky nastaví na "Internal" při každém zapnutí.

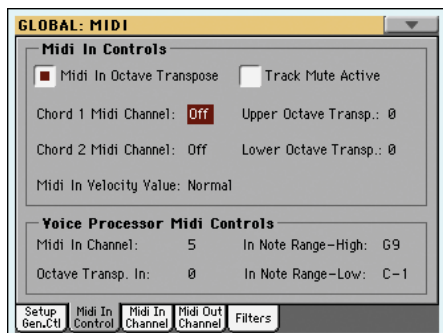
**On** Při hraní na klávesy, jsou MIDI zprávy vysílány do interního zvukového generátoru. Jestliže přiřadíte stopy kanálu MIDI OUT, data jsou vysílána také do MIDI OUT a na USB Device port.

**Off** Klaviatura je zapojena do MIDI OUT nebo USB Device portu, ale nelze hrát s interním zvukovým generátorem.

To je velmi užitečné, když pracujete s externím sekvencerem, když vysíláte noty a různé MIDI zprávy z integrované klaviatury a kontrolerů do externího sekvenceru a ten je pak vysílá zpět do zvukového generátoru, aniž by se překrývaly. Viz kapitolu o MIDI.

## MIDI: MIDI In Control

Tato stránka umožňuje programovat obecné parametry MIDI IN a USB Device portu, např. kanál Chord Recognition a MIDI parametry Voice procesoru.



### Midi In Controls

#### Midi In Octave Transpose

►GBLMid

Parametr využijete k určení, zda je Octave Transpose aplikována také na noty, přijaté přes MIDI IN nebo USB Device port.

**On** Noty přijaté na MIDI IN nebo USB Device portu jsou transportovány dle nastavení Octave Transpose pro každou stopu.

**Off** Data přijatá na MIDI IN nebo USB Device portu transportována nebudou.

#### Track Mute Active

►GBLMid

Parametr využijete k určení, zda umlčená stopa může přehrávat také data, přijatá přes MIDI IN nebo USB Device port.

**Off** Žádná data, přijatá přes MIDI IN nebo USB Device portu na umlčené stopě, Pa3X nepřehraje.

**On** Data, přijatá přes MIDI IN nebo USB Device portu na umlčené stopě, Pa3X přehraje.

#### Chord 1 Midi Channel

►GBLMid

#### Chord 2 Midi Channel

►GBLMid

Noty vstupující na těchto kanálech přes MIDI IN nebo USB Device port, budou vysílány do generátoru kvůli detekci akordů.

Jsou dva nezávislé kanály Chord. Ty využijete, když potřebujete poslat akordy do Pa3X na dva různé kanály (podobně jako u některých MIDI akordeonů).

**Off** Data přijatá přes MIDI IN nebo USB Device port, nebudou vysílána do generátoru kvůli detekci akordů.

**1...16** Data přijatá na těchto kanálech přes MIDI IN nebo USB Device port, budou vysílána do generátoru kvůli detekci akordů.

#### Upper Octave Transp (Transpose)

►GBLMid

Oktávová transpozice dat, přijatých na MIDI IN nebo USB Device portu u horních stop. Když např. zvolíte hodnotu +1, přijatá hodnota C4 bude znít u Pa3X na C5.

Tento parametr může být užitečný pro řadu hráčů na MIDI akordeon, jejichž MIDI rozhraní může vysílat neočekávanou oktávovou hodnotu.

-2...+2      Hodnota oktávové transpozice.

#### Lower Octave Transp (Transpose)

►GBLMid

Oktávová transpozice dat, přijatých na MIDI IN nebo USB Device portu u dolní stopy. Když např. zvolíte hodnotu +1, přijatá hodnota C4 bude znít u Pa3X na C5.

Tento parametr může být užitečný pro řadu hráčů na MIDI akordeon, jejichž MIDI rozhraní může vysílat neočekávanou oktávovou hodnotu.

-2...+2      Hodnota oktávové transpozice.

#### Midi In Velocity Value

►GBLMid

Tento parametr využijete při nastavení pevně dané dynamiky pro všechny přijaté MIDI noty. To se hodí, když hraje na Pa3X přes varhany nebo MIDI akordeon.

**Normal** Přijaté hodnoty dynamiky jsou ponechány beze změny.

**40...127** Veškeré přijaté hodnoty dynamiky jsou konvertovány na zvolenou hodnotu.

### Voice Processor Midi controls

#### Midi In Channel

►GBLMid

Noty přijaté na tomto kanálu jsou vysílány do sekce Harmony u Voice procesoru.

**Off** Žádná data nebudou vysílána do Voice procesoru.

**1...16** Data přijatá na tomto kanálu přes MIDI IN nebo USB Device portu budou vysílána do Voice procesoru.

#### Octave Transpose In

►GBLMid

-2...+2      Hodnota oktávové transpozice.

#### In Note Range-High

►GBLMid

Toto je nejvyšší nota, kterou lze přijmout v sekci Harmony Voice procesoru. Přijaté noty za touto hraniční notou již detekovány nebudou.

H-1...G9      Nejvyšší nota.

#### In Note Range-Low

►GBLMid

Toto je nejnižší nota, kterou lze přijmout v sekci Harmony Voice procesoru. Přijaté noty pod touto hraniční notou již detekovány nebudou.

C-1...Gis8      Nejvyšší nota.

## MIDI: MIDI In Channels

Na této stránce můžete přiřadit stopy Pa3X některému z MIDI kanálů, přijatých přes MIDI IN a USB Device port.



### Channels

►GBLMid

Každý kanál můžete přiřadit některé z následujících

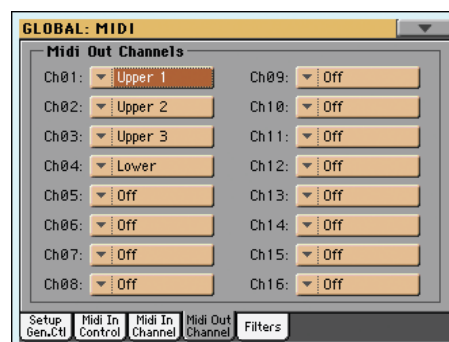
- stop: Off Žádné stopy přiřazeny nebudou.  
 Lower Dolní stopa.  
 Upper 1...3 Jedna z horních stop.  
 Pad 1...4 Jedna ze stop Pad. Drum  
 Bicí stopa.  
 Percussion Perkusní stopa.  
 Bass Basová stopa.  
 Acc 1...5 Jedna ze stop automatického doprovodu.  
 Ply.1 Tr 01...16  
 Jedna ze stop přehrávače 1.  
 Ply.2 Tr 01...16  
 Jedna ze stop přehrávače 2.

**Global** Speciální kanál se simulací integrovaných kontrolerů Pa3X (klaviatura, pedály, joystick) na externí klaviatuře nebo kontroleru. MIDI zprávy, přicházející na tento kanál vidíte, pokud jsou generovány integrovanými kontrolery Pa3X.

**Control** Na tomto speciálním kanálu Pa3X přijímá MIDI zprávy dálkového ovládání stylů performancí, STS, prvků stylu a položek SongBook. Viz tab. od str. 182, kde je více informací o přijímaných datech.

## MIDI: MIDI Out Channels

Na této stránce můžete přiřadit stopy Pa3X některému z MIDI kanálů, vyslaných do MIDI OUT a USB Device port.



### Channels

►GBLMid

Každý kanál můžete přiřadit některé z následujících stop:

- Off Žádné stopy přiřazeny nebudou.  
 Lower Dolní stopa.  
 Upper 1...3 Jedna z horních stop.  
 Pad 1...4 Jedna ze stop Pad.  
 Drum Bicí stopa.  
 Percussion Perkusní stopa.  
 Bass Basová stopa.  
 Acc1...5 Jedna ze stop automatického doprovodu.  
 Ply.1 Tr 01...16  
 Jedna ze stop  
 přehrávače 1. Ply.2 Tr 01...16  
 Jedna ze stop přehrávače 2.

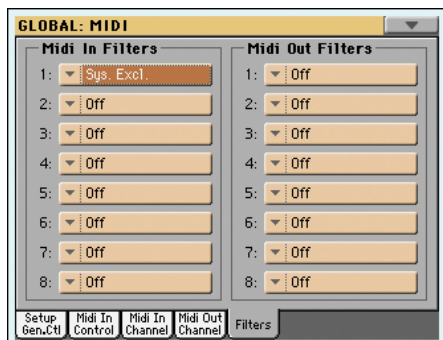
Ply.1/2 Tr 01...16

Tyto kanály využijete k vysílání dat, generovaných stopou se stejným jménem v některém přehrávači.

**Chord** Na tomto kanálu se vysílají noty, detekované generátorem Chord Recognition na MIDI OUT a USB Device port. To se hodí např. k ovládní externího Harmonizéru z Pa3X, když na dolní stopě hrajete akordy, dokonce i když je stopa umlčena.

## MIDI: Filters

Na této stránce nastavíte až 8 filtrů pro MIDI data, přijatá nebo vysílaná Pa3X přes MIDI a USB Device port.



### Midi In Filters

►GBLMid

Zvolené MIDI IN filtry.

Off Žádný filtr.

Pitch Bend Pitch Bend.

MonoTouch Mono (nebo Channel) After Touch.

PolyTouch Poly After Touch.

PrgChange Program Change.

SysExcl System Exclusive.

All CC Všechny zprávy Control Change.

0...127 Control Change zprávy 0...127. Viz "MIDI Data" na str. 244, kde je výpis dostupných zpráv Control Change.

Notes Události Note.

### Midi Out Filters

►GBLMid

Zvolené MIDI OUT filtry. Viz informace výše pro každý typ filtru.

## Audio Setup: Style/Kbd

Na této stránce můžete napojit stopy stylu, klaviatury a padů na audio výstupy.

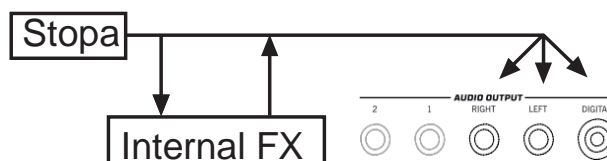


### Tracks

►GBLBl

Tyto parametry využijete k přiřazení audio výstupu (sekce OUTPUT, na zadním panelu nástroje) jednotlivým stopám.

Left + Right Zvolená stopa se napojí na levý a pravý výstup ve stereo. Stopa vysílá rovněž do interních FX procesorů. Sliderem MASTER VOLUME nastavíte hlasitost.



Stopa vysílá rovněž na digitální výstup S/PDIF. Slider MASTER VOLUME však nemá na tento výstup žádný vliv.

Out 1 + 2

Stopa je napojena na 1 & 2 sub-výstupy, ve stereo. Stopa se nevysílá do interních FX procesorů. Slider MASTER VOLUME nemá žádný vliv.



Out 1

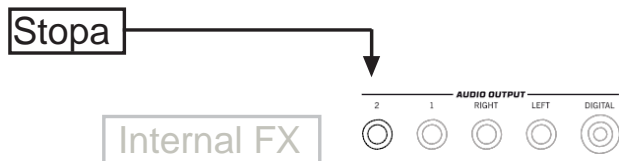
Stopa se nevysílá na digitální výstup S/PDIF. Zvolená stopa je napojena na sub-výstup 1. Je smíchána do mono. Stopa se nevysílá do interních FX procesorů. Slider MASTER VOLUME nemá žádný vliv.



Stopa se nevysílá na digitální výstup S/PDIF.



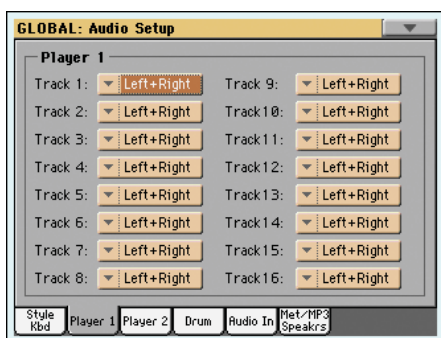
Out 2 Zvolená stopa je napojena na sub-výstup 2. Je smíchána do mono. Stopa se nevysílá do interních FX procesorů. Slider MASTER VOLUME nemá žádný vliv.



Stopa se nevysílá na digitální výstup S/PDIF.

## Audio Setup: Player 1

Na této stránce můžete napojit stopy přehrávače 1 na audio výstupy. Tato nastavení se aplikují v režimu Sequencer.



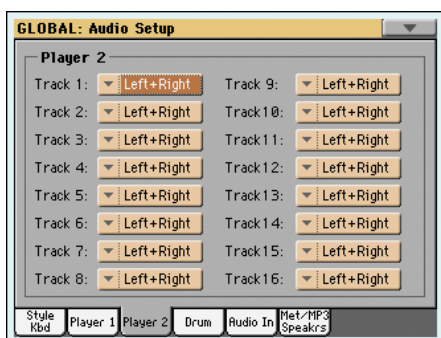
### Tracks

►GBL Gbl

Tyto parametry využijete k přiřazení audio výstupu (sekce OUTPUT, na zadním panelu nástroje) jednotlivým stopám. Viz "Audio Setup: Sty/Kbd" na str. 212, kde je více informací o dostupných audio výstupech

## Audio Setup: Player 2

Na této stránce můžete napojit stopy přehrávače 2 na audio výstupy.



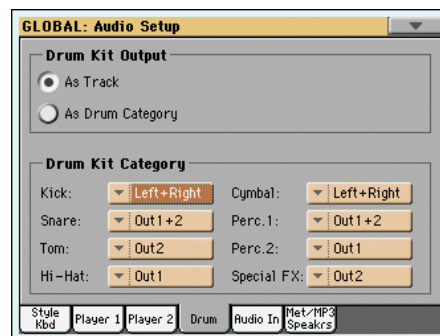
### Tracks

►GBL Gbl

Tyto parametry využijete k přiřazení audio výstupu (sekce OUTPUT, na zadním panelu nástroje) jednotlivým stopám. Viz "Audio Setup: Sty/Kbd" na str. 212, kde je více informací o dostupných audio výstupech

## Audio Setup: Drums

Na této stránce můžete směřovat zvuky bicí sady na audio výstupy.



Viz "Audio Setup: Sty/Kbd" na str. 212, kde je více informací o dostupných audio výstupech

### Drum Kit Output

►GBL Gbl

Tento parametr umožňuje určit, zda budou zvuky bicí sady vysílány na jeden výstup (nebo výstupní pár), určený pro přiřazenou stopu, nebo zda bude každá kategorie vysílána na jiný výstup.

As Track Pokud zvolíte tuto možnost, budou bicí sady vysílány na výstup, zvolený pro tyto stopy na jedné z předchozích stránek.

As Drum Category

Je-li zvolena tato možnost, můžete vybrat jiný výstup pro každou kategorii zvuků bicí sady. V seznamu "Kategorie Drum Kit" níže vyberte výstup pro každou kategorii nebo perkusní zvuky.

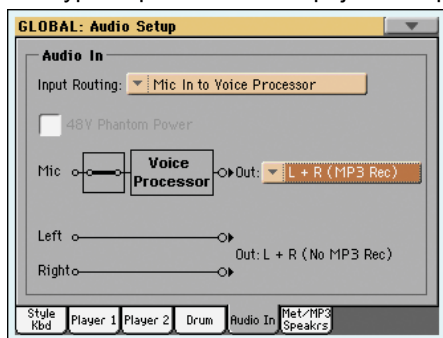
### Kategorie Drum Kit

►GBL Gbl

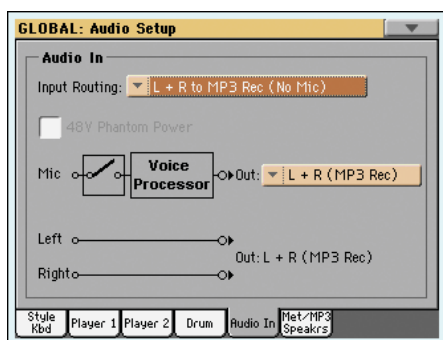
Kick	Kategorie kopáků.
Snare	Kategorie virblů.
Tom	Kategorie tomů.
Hi-Hat	Kategorie Hi-Hat.
Cymbal	Kategorie činelů.
Perc.1	Kategorie nižších perkusí.
Perc.2	Kategorie vyšších perkusí.
Special FX	Kategorie zvukových efektů.

## Audio Setup: Audio In

Tato stránka umožňuje směřovat audio vstupy a Voice procesor na audio výstupy a do MP3 rekordéru. Dále umožňuje za/vypínat phantomové napájení vstupu MIC.



Microphone to Voice Processor



Microphone off

### Input Routing

►GBL<sup>Gbl</sup>

V tomto menu zvolte směřování audio vstupních signálů.

#### Mic In to Voice Processor

Vstup **Mic** jde do Voice procesoru, pak na hlavní nebo sub výstupy (podle parametru "Mic Out", viz níže). Vstupy **Left a Right** jdou přímo na hlavní výstupy.

Vstup Mic lze nahrávat do MP3 souboru, kdežto levý a pravý vstup nahrávat nelze.

#### L+R to MP3 Rec (No Mic)

Vstupy **Left a Right** jdou do finálního mixu, současně se zvuky, generovanými Pa3X. Vstup **Mic** je neaktivní. Žádný efekt Voice procesoru nebude aplikován.

Levý a pravý vstup můžete nahrát do MP3, kdežto vstup Mic (neaktivní) nahrávat nelze.

### +48V Phantom Power

Zapojením kondenzátorového mikrofону tímto přepínačem zapnete +48V phantomové napájení. Phantomové napájení funguje jen pro XLR konektor, nikoliv pro 1/4" jack.

Když opojíte mikrofón od XLR jacku, phantomové napájení se automaticky vypne. Phantomové napájení se automaticky vypíná také při každém vypnutí Pa3X.

### Mic On/Off

►GBL<sup>Gbl</sup>

Stav tohoto přepínače závisí na směřování vstupu (viz výše).

#### On



Pokud se objeví zavřený spínač (tedy nepřerušovaný), je vstup Mic aktivní, signál jde do Voice procesoru a pak na výstupy. Chcete-li zapnout mikrofón, zvolte možnost "Mic In to Voice Processor" směřování vstupu.

#### Off



Pokud je spínač otevřený (tedy přerušovaný), je vstup Mic neaktivní. Chcete-li vypnout mikrofón, zvolte možnost "L+R to MP3 Rec (No Mic)" směřování vstupu.

### Mic Out

►GBL<sup>Gbl</sup>

V tomto menu zvolte výstup pro mikrofón. L+R (MP3 Rec)

Signál mikrofónu vstupuje do Voice procesoru, pak jde do hlavních výstupů (levý a pravý) a do MP3 rekordéru.

#### 1+2 (No MP3 Rec)

Signál mikrofónu vstupuje do Voice procesoru, pak do sub výstupů (1 a 2). Není možné nahrávat do MP3 souboru.

### Left+Right Inputs to Out

►GBL<sup>Gbl</sup>

*Nelze editovat.* Vstupy Left a Right jdou přímo na hlavní výstupy (levý a pravý). Nelze je směřovat do sub-výstupů (1 a 2). Indikátor udává, zda je lze nahrát do MP3 nebo ne (to závisí na směřování vstupů, viz výše).

## Audio Setup: Metro / MP3 / Speakers

Na této stránce můžete definovat různé parametry metronomu, MP3 přehrávače a digitálního výstupu.



### Metronom

#### Mode ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Tento parametr využijete k aktivaci metronomu pro režimy Style Play a/nebo Song Play.

- Off Metronom není slyšet.
- Style Metronom se aktivuje vždy, když spustíte styl.
- Song Metronom se aktivuje vždy, když spustíte song.
- Style+Song Metronom se aktivuje vždy, když spustíte styl nebo song.

#### Volume ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Tímto parametrem nastavte hlasitost metronomu.

0...127 Hlasitost.

#### Click Out ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Klik metronomu lze směřovat do libovolného audio výstupu.

**Tip:** Když vysíláte click bubeníkovi a basákovi, doporučujeme zvolit jeden ze sub výstupů Out 1 a 2, aby nemohlo dojít k vyslání do publika na levém a pravém výstupu.

**Pozn.:** Zvolený režim Metronome nesmí být vypnutý, pokud chcete, aby byl click vysíláný na audio výstup při přehrávání.

Viz "Tracks" na str. 212, kde je více informací o dostupných audio výstupech.

- Left+Right Levý a pravý výstup.
- Out 1+2 Sub výstupy 1 a 2.
- Out 1 Sub výstup 1.
- Out 2 Sub výstup 2.

### MP3 Player

#### Max Volume ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Parametr využijete při nastavení maximální hlasitosti MP3 přehrávače. Umožňuje určit poměr hlasitostí MP3 souborů a SMF songů a stylů.

0...100 Maximální hlasitost v procentech.

#### Audio Out ▶GBL<sup>Gbl</sup>

Parametr využijete při nastavení maximální hlasitosti MP3 přehrávače. Viz "Tracks" na str. 212, kde je více informací o dostupných audio výstupech.

### Speakers

#### Speakers On/Off ▶GBL<sup>Gbl</sup>

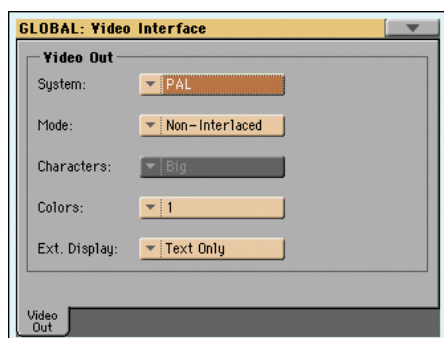
Touto značkou se za/vypínají reproduktory. Reproduktory lze nainstalovat přidáním (volitelného) ozvučení PaAS – Amplification System.

## Sekce Voice procesoru a presetů

Viz příslušnou kapitolu "Voice Processor" v manuálu Advanced Edit.

## Video rozhraní: Video Out

Pokud je Pa3X doplněn (volitelným) VIF4 Video Interface boardem, na této stránce můžete nastavit parametry.



### System

► GBL<sup>Gbl</sup>

Určuje video standard (PAL nebo NTSC).

**PAL** Používaný ve většině Evropy, v Jižní Americe, Asii a Africe. Toto nastavení lze využívat také se SECAM TV (používáno ve Francii, Rusku a některých zemích Afriky); nutno však počítat s tím, že obraz bude černobílý.

**NTSC** Používaný v Severní Americe, Střední Americe a v části Jižní Ameriky. Dále v Japonsku, Korei, na Taiwanu, Filipínách a Barmě.

### Mode

► GBL<sup>Gbl</sup>

Vyzkoušejte tento parametr, zda váš externí monitor dává lepší výsledky s prokládaným či neprokládaným video signálem.

Prokládaný Nejvhodnější pro CRT TV.

Neprokládaný Nejvhodnější pro LCD a Plasma TV nebo monitory.

### Character

► GBL<sup>Gbl</sup>

Určuje velikost znaku.

Big Větší font.

Small Menší font.

### Barvy

► GBL<sup>Gbl</sup>

Určuje barevnou sadu pro texty a pozadí.

1...5 Sada barev. Vyzkoušejte, která bude pro vás nejvhodnější.

### External Display

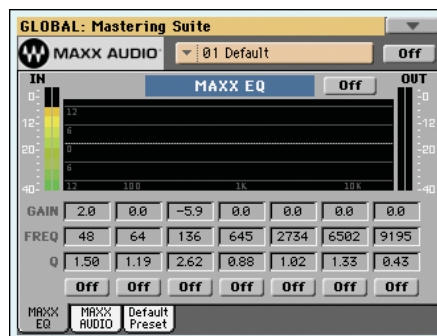
Při spuštění resetuje na pouhý text. Tímto parametrem určíte, co se zobrazí na monitoru, zapojeném do Video Out portu.

Text Only Na externím monitoru se zobrazí pouze texty a akordy (jsou-li zde).

Mirror Interní zobrazení Pa3X je duplikováno ("zrcadleno") na externím monitoru.

## MaxxAudio: MaxxEQ

MaxxEQ je celospektrální frekvenční ekvalizér, umístěný na konci signálového řetězce, těsně před stereo audio výstupy. Umožňuje vytvořit křivky EQ a tvarovat tím zvuk. Je založen na profesionálních audio ekvalizérech Waves, takže MaxxEQ je vybaven sedmi plně programovatelnými pásmy, s libovolně nastavitelnými parametry gainu, frekvence i Q.



Chcete-li parametr změnit, klikněte na něj a posunem změnit jeho hodnotu (nebo jej aktivujte a hodnotu upravte knoby VALUE).

### Maxx Preset

V tomto menu si vyberete z dostupných presetů MaxxAudio, jimiž automaticky překonfigurujete parametry EQ a AUDIO.

### On/Off (MaxxAudio)

Hlavní vypínač pro všechny sekce MaxxAudio (EQ+AUDIO).

### On/Off (MaxxEQ)

Za/vypíná sekci MaxxEQ.

### EQ Diagram

Toto schéma zobrazuje křivku EQ. Jeho tvar se mění podle různých hodnot parametrů.

### Gain

► GBL<sup>Max</sup>

Gain odpovídajícího pásma. Frekvence jsou silnější nebo slabší.

### Freq

► GBL<sup>Max</sup>

Střední frekvence odpovídajícího pásma Vystředte na problematickou frekvenci, nebo harmonické, které chcete podpořit či zmírnit.

### Q

► GBL<sup>Max</sup>

'Quality' EQ filtru; vyšší hodnota odpovídá užším, přesnějším filtrům. Značí to výraznou korekci izolovaných frekvencí, nižší jsou hudebnější, s jemnější ekvalizací.

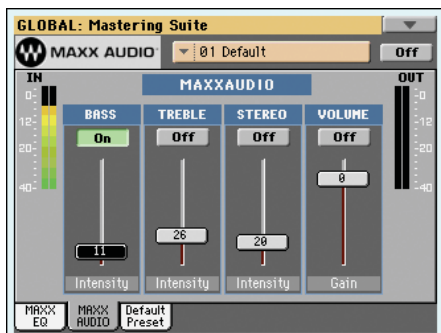
### On/Off

► GBL<sup>Max</sup>

Těmito tlačítky za/vypínáte odpovídající pásma.

## Maxx Master EQ: MaxxAUDIO

Sada Maxx AUDIO od Waves™ zahrnuje efekty Maxx Bass, Maxx Treble, Maxx Stereo a Maxx Volume. Je umístěna na konci signálového řetězce, těsně před audio výstupy, přidává zvuku hlubší, bohatější basy a jasnější, vřelejší, lépe artikulované výšky beze ztráty RMS (průměrné hlasitosti). Zpracování také vede k širšímu a přesnějšímu stereo obrazu.



**Pozor:** Součet všech úrovní může způsobit v PaAS Amplification systému nebo v externím zesilovači zkreslení. Dejte proto pozor, aby nebyly všechny slidery na maximu.

### Maxx Preset

V tomto menu si vyberete z dostupných presetů MaxxAudio, jimiž automaticky překonfigurujete parametry EQ a AUDIO.

### On/Off (MaxxAudio)

Hlavní vypínač pro všechny sekce MaxxAudio (EQ+AUDIO).

### IN/OUT indikátory

Těmito indikátory ověříte úroveň audio signálu na vstupu a na výstupu z Maxx AUDIO procesoru. Indikátory nesmí nikdy překročit červenou oblast (která značí zkreslení).

- Je-li vstup příliš silný, snižte úroveň zvuku, stylů, songů a/nebo MP3 souborů, které zní.
- Je-li příliš silný zvuk na výstupu, snižte úroveň různých Maxx AUDIO kontrolerů (především Volume).

### Bass

► GBL<sup>Max</sup>

MaxxBass je pro frekvenční odezvu, která přesahuje to, co dokáže basový reproduktor přenést. Uslyšíte basové frekvence až 1.5x nižší než zvládají reproduktory.

MaxxBass izoluje nízkofrekvenční pásmo, které nedokáže přenést reproduktory. Analyzuje frekvence a vytvoří komplexní sadu vyšších harmonických, které již reproduktory zvládnou.

Tyto harmonické jsou přidány opět ke zbývajcímu audio signálu, kde nahradí původní basové frekvence. Reproduktory nyní mohou reprodukovat řadu harmonických, které mozek vnímá jako původní basové frekvence. Nakonec MaxxBass využívá dynamickou kompresi, pomocí které přiblíží a vyjasní basové frekvence.

Výsledkem je hutný, silný zvuk, s rozšířenými basy až o 1.5 oktávy pod slyšitelnou hranici reproduktorů.

### Treble

► GBL<sup>Max</sup>

MaxxTreble slouží pro rozšíření vyšších frekvencí; je ideální pro jednopásmové driver systémy.

Díky technologiím, původně vyvinutým pro profesionální audio plug-iny Waves, je MaxxTreble nelineárním dynamickým procesorem, který rozšiřuje vysokofrekvenční odezvu a přináší čisté a zřetelné výšky, při minimálním zkreslení.

S technologií MaxxTreble získáte hlasitější, výraznější a lépe definované výšky bez nutnosti starat se o klipy nebo dynamické špičky.

### Stereo

► GBL<sup>Max</sup>

MaxxStereo se stará o realističtější a širší stereo obraz. Slyšíte širší, výraznější stereo obraz, podobný tomu, jaký znáte z moderního multikina.

Prostorová technologie MaxxStereo vylepšuje stereo separaci blízko umístěných reproboxů. U reproboxů, které jsou si vzájemně velmi blízko (jako u volitelného ozvučení PaAS – Amplification System), MaxxStereo zvyšuje vnímané oddělení optimálního obrazu, s přirozeným zvukem a nadstandardním poslechem.

### Volume

► GBL<sup>Max</sup>

Funkce MaxxVolume je určena pro kompenzaci dynamiky. Zvyšuje (nebo snižuje) úroveň RMS, což značí silnější zvuk bez postřehnutelného zkreslení.

Důležitými parametry jsou *Peak Limiting*, který zvyšuje hlasitost, aniž by došlo ke klipům nebo slyšitelnému zkreslení; *Low Level Compression*, který vyjasňuje tiché zvuky, zvláště v rušném prostředí a nízké hlasitosti; a *Noise Gating*, který eliminuje signál v pozadí a systémové šumy.

## Maxx Default Preset

Ať už vysíláte audio signál do konektorů audio výstupu, posloucháte přes PaAS Amplification System nebo ve sluchátkách, Pa3X volí Maxx Preset automaticky. Můžete vybrat standardní preset pro různé situace.



### Output/Headphone Preset

►GBL<sup>Max</sup>

Tímto parametrem zvolíte standardní Maxx Preset pro audio výstupy a sluchátka.

### Amplification System Preset

►GBL<sup>Max</sup>

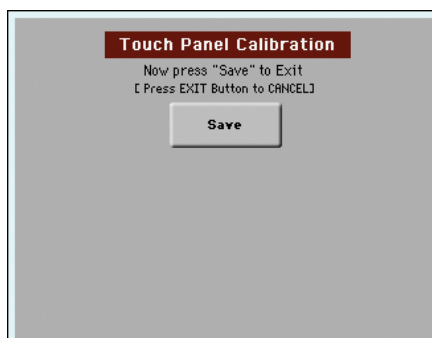
Tímto parametrem zvolíte standardní Maxx Preset pro PaAS Amplification System.

## Kalibrace dotykového panelu

Čas od času (např. po načtení nového operačního systému), bývá nutné zkalibrovat Color TouchView™ displej, aby bylo zobrazení přesnější. To se provádí na této stránce.



1. Na této stránce se nejprve dotkněte plochy přesně mezi šipkami, nahoře vlevo na displeji.
2. Šipky se postupně přesunou do dalšího rohu na displeji. Také zde se přesně dotkněte vyznačeného místa.
3. Nakonec stiskem Save potvrdíte novou kalibraci.



- V případě, že chcete ukončit či zrušit kalibraci, stiskněte EXIT před ukončením procedury.

**Tip:** Chcete-li rychle skočit na tuto stránku z jiné stránky, stiskem GLOBAL vstoupíte do režimu Global, pak je podržte znovu, až se objeví tato stránka.

## Page menu

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoli na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



**Pozn.:** Nyní jsou dostupné z podmínek Write Global na stránce Global pouze ty, které se přímo týkají obsahu aktuální stránky. Veškeré další podmínky Write Global jsou nepřístupné (šedé).

### Write Global-Global Setup

Tímto příkazem otevřete dialog Write Global-Global Setup a uložíte globální nastavení, která nejsou spojena s konkrétním pracovním režimem. Tato nastavení jsou naprogramována v editačním režimu Global.

Viz níže "Write Global Global Setup dialog", kde jsou informace o tomto dialogu.

### Write Global-Midi Setup

Tímto příkazem otevřete dialog Write Style a uložíte aktuální MIDI nastavení jako MIDI setup. K dispozici máte až osm MIDI Setupů.

Viz "Write Global Midi Setup dialog" na str. 219, kde je více informací.

### Write Global-Voice Processor Setup

Tímto příkazem otevřete dialog Write Global-Voice Processor Setup a uložíte aktuální nastavení Voice Processor Setup (viz str. 215).

Viz "Write Global Voice Setup dialog" na str. 220, kde je více informací.

### Write Global-Voice Processor Preset

Tímto příkazem otevřete dialog Write Global-Voice Processor Preset a uložíte aktuální nastavení Voice Processor Preset (viz str. 99).

Viz "Write Global Voice Processor Preset dialog" na str. 220, kde je více informací.

### Write Global-Auto Select Setup

Tímto příkazem uložíte preferované styly, zvuky a performance, přiřazené na ovládacím panelu tlačítkům STYLE a PERFORMANCE, pomocí funkcí Auto Select (viz str. 206).

Při příštím zapnutí Pa3X, se pak přiřadí preferované styly a performance odpovídajícím tlačítkům.

### Write Global Maxx Preset

Tímto příkazem uložíte nastavení Maxx do jednoho ze 16 volných Maxx Presetů.

Viz "Write Global Maxx Preset dialog" na str. 220, kde je více informací.

### Write Quarter Tone SC Preset

Tímto příkazem otevřete dialog Write SC Preset a uložíte aktuální nastavení ladění do jednoho ze čtyř dostupných SC Presetů.

Viz "Write Quarter Tone SC Preset dialog" na str. 220, kde je více informací.

## Write Global Global Setup dialog

Toto okno otevřete výběrem položky Write Global-Global Setup v menu na stránce. Zde můžete uložit většinu nastavení, naprogramovaných v editačním režimu Global, do souboru Global v paměti.



Parametry, uložené v oblasti Global Setup v režimu Global, jsou v manuálu označeny symbolem  $\blacktriangleright$ GBL<sup>GBL</sup>.

## Write Global Midi Setup dialog

Toto okno otevřete výběrem položky Write Global-MIDI Setup v menu na stránce. Zde můžete uložit veškerá MIDI nastavení jako MIDI Setup, který je zahrnutý v souboru Global v paměti.



Parametry, uložené v oblasti MIDI Setup v režimu Global, jsou v manuálu označeny symbolem  $\blacktriangleright$ GBL<sup>Mid</sup>.

### Jméno

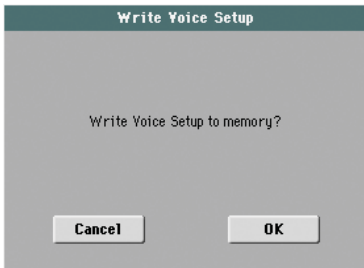
Jméno MIDI Setup, který ukládáte. Pokud se objeví tlačítko **T** (Text Edit) u jména, dotykem otevřete okno Text Edit a můžete jméno upravit.

## Midi Setup

Jedno z osmi dostupných umístění MIDI Setupů, kam lze uložit aktuální MIDI nastavení.

## Write Global Voice Processor Setup dialog

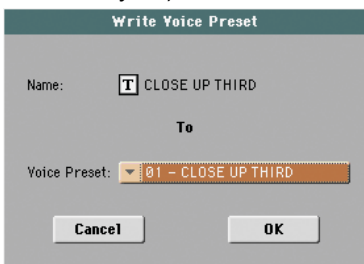
Toto okno otevřete výběrem položky Write Global-Voice Processor Setup v menu na stránce. Zde můžete uložit aktuální nastavení editované sekce Voice Processor Setup, včetně Talk Configuration (viz úvod stránky 215).



Parametry, uložené v oblasti Voice Processor Setup v režimu Global, jsou označeny symbolem  $\triangleright$ GBL<sup>VPS</sup>.

## Write Global Voice Processor Preset dialog

Toto okno otevřete výběrem položky Write Global-Voice Processor Preset v menu na stránce. Zde můžete uložit aktuální nastavení editované sekce Voice Processor Preset (viz úvod stránky 99).



Parametry, uložené v oblasti Voice Processor Preset v režimu Global, jsou označeny symbolem  $\triangleright$ GBL<sup>VP</sup>.

### Name

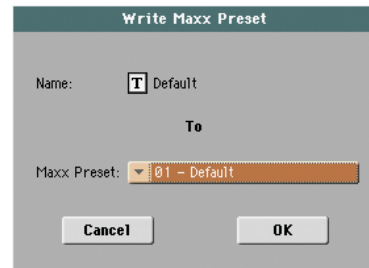
Jméno VP Presetu, který ukládáte. Pokud se objeví tlačítko **T** (Text Edit) u jména, dotykem otevřete okno Text Edit a můžete jméno upravit.

### Voice Preset

Jedno ze 128 dostupných umístění Voice presetů, kam lze uložit jejich aktuální nastavení.

## Write Global Maxx Preset dialog

Toto okno otevřete výběrem položky Write Global-Maxx Preset v menu na stránce. Zde můžete uložit aktuální nastavení editované sekce Maxx Master EQ (viz úvod stránky 216).



Parametry, uložené v oblasti Maxx Preset v režimu Global, jsou v manuálu označeny symbolem  $\triangleright$ GBL<sup>Max</sup>.

### Jméno

Jméno Maxx Presetu, který ukládáte. Pokud se objeví tlačítko **T** (Text Edit) u jména, dotykem otevřete okno Text Edit a můžete jméno upravit.

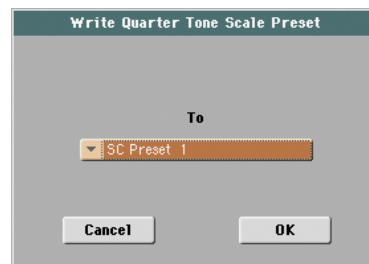
### Maxx Preset

$\triangleright$ GBL<sup>Gbl</sup>

Jedno z osmi dostupných umístění Maxx presetů, kam lze uložit aktuální nastavení.

## Write Quarter Tone SC Preset dialog

Toto okno otevřete výběrem položky Write Quarter Tone SC Preset v menu na stránce. Zde můžete uložit aktuální nastavení ladění do jednoho ze čtyř dostupných SC Presetů.



### To

Jedno ze čtyř dostupných umístění SC presetů, kam lze uložit aktuální nastavení ladění.



## Režim Media edit

V režimu Media edit můžete provádět správu souborů. Toto editační prostředí převyšuje aktuální pracovní režim (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound Edit).

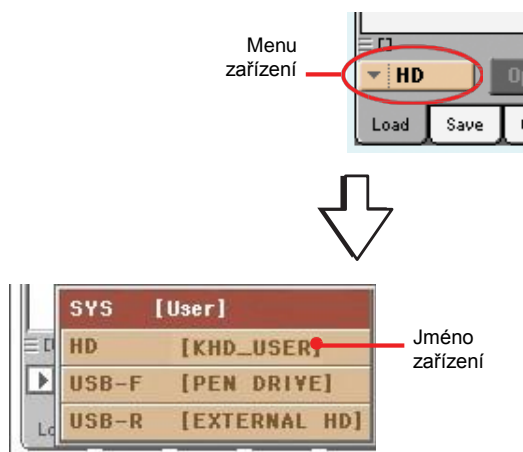
### Paměťová zařízení a interní paměť

#### USB paměťová zařízení

Během operací Media zpravidla probíhá výměna souborů mezi externí a interní paměť. Máte přístup k následujícím typům paměti:

Zkratka	Typ média
SYS	Oblast interního harddisku z výroby (76-klávesový a 61-klávesový model, s nainstalovanou sadou HDIK-2) nebo s flash pamětí SSD (61-klávesový model). Přístupná pouze při update operačního systému a hudebních zdrojů, nebo výměně zvuků, stylů a padů z výroby.
HD	User oblast interního harddisku z výroby (76-klávesový a 61-klávesový model, s nainstalovanou sadou HDIK-2) nebo s flash pamětí SSD (61-klávesový model). Sem můžete ukládat songy a další soubory.
USB-F(front)	USB paměť (tzv. klíč), zapojený do předního USB portu.
USB-R(ear)	USB paměť (tzv. klíč), zapojený do zadního USB portu.

Zařízení můžete zvolit v menu Device, zobrazeném v levém dolním rohu většiny stránek Media:



### Podporovaná zařízení

U externích zařízení, jako jsou harddisky nebo flash paměti, jsou podporovány formáty FAT16 a FAT32 s dlouhými jmény souborů. NTFS (Windows NT/2000/XP/Vista/7), HFS (Mac OS 9) a HFS+ (Mac OS X) formáty podporovány nejsou.

### De/aktivace výběru souborů

Ve výpisu souborů na displeji si zvolíte libovolnou položku dotykem. Vyznačí se zvolená položka.

U všech položek můžete zrušit výběr některý z následujících způsobů:

- Dotykem prázdné oblasti ve výběru souborů (pokud zde je).
- Dotykem ikony v menu Device a novou volbou aktuálního zařízení.

### Vyhledávání souborů

Funkcí Search můžete vyhledávat soubory a hudební zdroje ve všech interních a externích zařízeních. Více informací najdete v kapitole "Vyhledávání souborů a hudebních zdrojů" na str. 109.

## Typy souboru

Následující tabulky popisují veškeré typy souborů a složek, se kterými Pa3X pracuje. Jedná se o soubory, které Pa3X může načítat nebo zapisovat.

Přípona	Typ souboru/složky
SET	Všechna User data. (Složka s jinými podsložkami)
BKP	Záložní soubor, vytvořený funkcí "Full Resource Backup" na stránce Media > Utility
PKG	Operační systém a soubory hudebních zdrojů
GBL	Global Setup
VOC	Voice Processor Presety
MXP	MaxxAudio Presety
PRF	Performance
PCG	Zvuky (řady Korg Pa)
KMP	Multisample
PCM	Sample
AIF	AIFF audio soubory
WAV	WAVE audio soubory
STY	Style
PAD	Pad
SBD	SongBook
SBL	Playlist SongBooku
JBX	Jukebox
MID	Standardní MIDI soubor (SMF)
MP3	MP3 soubor
TXT	Běžný textový soubor

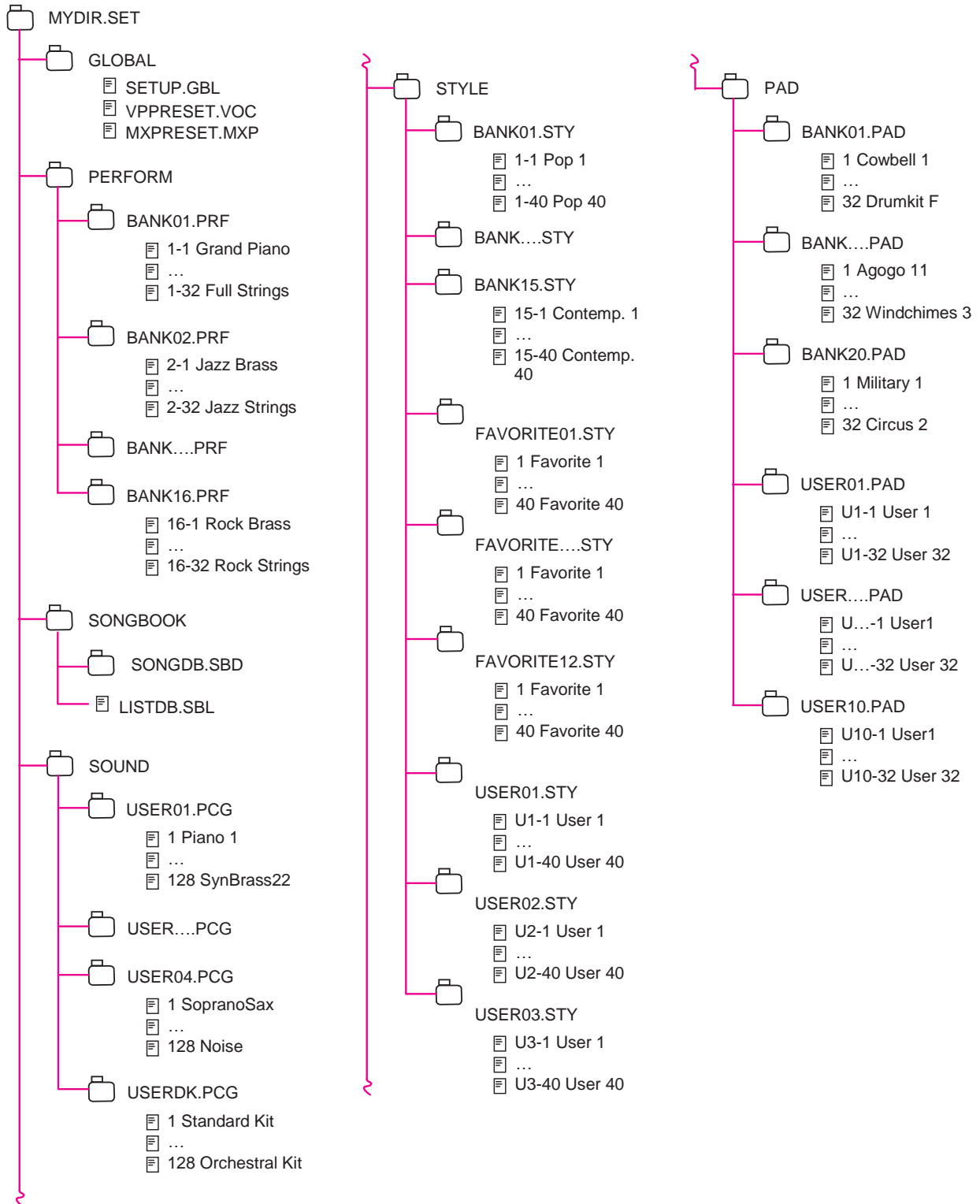
Pa3X načítá (ale nezapisuje) také následující typy dat.

Přípona	Typ souboru
KAR	Karaoke soubor
CDG	CD+Graphics soubor
PCG	Korg Triton Programy
KSF	Korg Trinity/Triton Sample
S	Akai Sample
P	Akai Program

## Struktura adresářů media

Každé zařízení (a interní paměť) může obsahovat soubory a složky. Data jsou v Pa3X strukturovaná poněkud nekompromisněji, než v počítači, kvůli předkonfigurovanému typu dat v paměti nástroje. Schéma níže zobrazuje globální strukturu Pa3X.

**Pozn.:** Banky stylů 1 až 15 (z výroby) vidíte pouze v režimu Media, když vypnete parametr "Factory Style and Pad Protect" na Off (viz str. 236) a pouze když načítáte nebo ukládáte jednotlivou banku stylů, popř. když chcete něco vymazat.

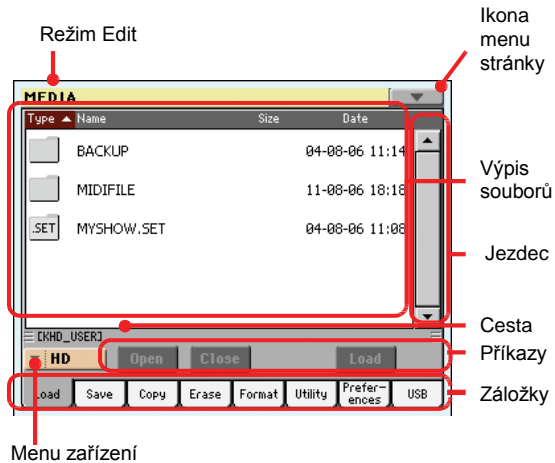


## Hlavní stránka

Režim Media edit nemá žádnou hlavní stránku. Když stisknete EXIT, ukončíte režim Media a vyvolá se pracovní režim, odložený do pozadí.

## Struktura stránky

Všechny editované stránky sdílí některé základní prvky.



### Režim Edit

Udává, že je nástroj v režimu Media.

### Page menu ikona

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 238).

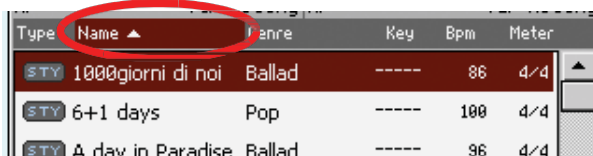
### Path

Kompletní cesta k adresáři, který je aktuálně na obrazovce.

### Výpis souborů

Tato oblast udává soubory a složky, obsažené ve zvoleném zařízení.

Dotykem jednoho ze štítků nad seznamem změníte pořadí zobrazení souborů. Např. dotykem štítku "Name", se seřadí výpis abecedně, podle jmen souborů. Zvolený štítek se vybarví červeně, což signalizuje zvolené pořadí řazení.



Pokud se dotknete červeného štítku znovu, abecední pořadí se změní na rostoucí či klesající a naopak. Malá šipka u jména štítku znázorňuje směr řazení.

### Jezdec

Pomocí jezdec rolujete obsah seznamu. Dotykem šipky postoupíte o časový krok, kdežto dotykem plochy pruhu postoupíte o celou stránku.

Dotykem šipky se stisknutým SHIFT postoupíte na předchozí či následující sekci dle abecedy, nebo typ souboru/složky (podle zvoleného pořadí na obrazovce).

### Menu zařízení

V tomto menu vyberte některé z dostupných paměťových zařízení.

### Příkazy

Příkazy se mohou lišit podle zobrazené stránky. V každé sekci jsou podrobně rozpracované.

### Záložky

Záložky využijete k výběru některé z editačních stránek aktuální sekce.

## Nástroje pro navigaci

Pokud jste na stránce Media, můžete kterýmkoliv z následujících příkazů a procházet soubory a složky.

### Jezdec

Viz "Jezdec" výše.

### VALUE knoby

Knoby VALUE DIAL a UP/+ nebo DOWN/- procházíte výpis nahoru nebo dolů.


### Device pop-up menu

Viz "Device menu" výše.

### Load/Save/Copy/Erase tlačítko

Spustí příslušnou operaci s médiem.

### Open tlačítko

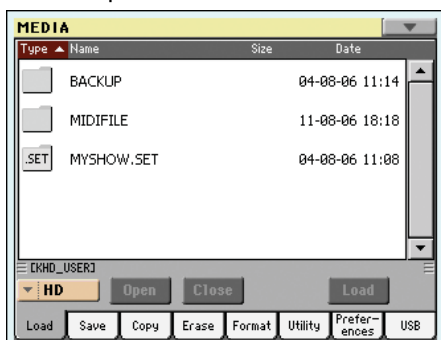
Vstoupí do zvolené složky (jméno začíná ikonou "  ").

### Close tlačítko

Vystoupí z aktuální složky a vrátí se na vyšší ("rodičovskou") úroveň.

## Load

Na této stránce můžete načíst soubory User dat (Performance, User zvuky, User styly, SongBook, User PCM, Global) z interního či externího paměťového zařízení do interní paměti.



**Pozn.:** Pokud jste na této stránce, vidíte pouze data, připravená pro načítání. Všechny ostatní soubory jsou skryté.

**Pozor:** Při načítání složky “.SET” se zvuky, spojenými s PCM daty (sampler), budou veškerá stávající PCM data z paměti vymazána. Data, kterou jsou již v paměti, uložte dříve, než načtete nová data.

Chcete-li vidět, zda složka “.SET” obsahuje PCM data, vstupte do ní a prohlédněte si podsložku “PCM”.

**Tip:** Pokud chcete načíst nová PCM data, aniž byste vymazali stávající data v paměti, načtete pouze zvuky jednotlivě. Tím sloučíte stávající data s novými.

## Sloučení během načítání dat

Při načítání všech User dat, nebo všech dat zadaného typu, bude většina dat, načítaných ze zařízení sloučena s daty, v paměti již existujícími. Např. pokud jsou data ve všech třech bankách USER stylů v paměti (USER01, USER02, USER03), a je jen jedna banka USER01 Style v zařízení, bude obsah banky USER01 přepsán, kdežto banky USER02 a USER03 zůstanou zachovány.

Výsledkem je, že budete mít složku STYLE v paměti, obsahující banku USER01, kterou jste právě načteli a staré banky USER02 a USER03.

## Načtení všech User dat

Všechna User data můžete načíst jednou operací.

1. V případě, že načítáte z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Zvolte zdrojové zařízení z menu Device. Jakmile je zařízení zvoleno, jeho obsah se objeví na obrazovce.
3. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výše.
4. Zvolte složku “.SET”, obsahující data, která chcete načíst a stiskem Load potvrdíte výběr.

**Pozor:** Při načítání složky “.SET”, obsahující PCM data, budou veškerá stávající PCM data z paměti vymazána. Uložte je dříve, než načtete složku, výběrem možnosti “PCM” během operace Save All (viz “Uložení obsahu celé paměti” na str. 229).

Chcete-li vidět, zda složka “.SET” obsahuje PCM data, vstupte do ní a prohlédněte si podsložku “PCM”.

Chcete-li vytvořit novou složku .SET s PCM sampler z jiných zdrojů, viz “Sloučení PCM sampler z různých zdrojů” na str. 240.

## Načtení všech dat určitého typu

Všechna data určitého typu můžete načíst jednou operací.

1. V případě, že načítáte z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Zvolte zdrojové zařízení z menu Device. Jakmile je zařízení zvoleno, jeho obsah se objeví na obrazovce.
3. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výše.
4. Zvolte složku “.SET”, obsahující data, která chcete načíst a stiskem Open vstoupíte do složky “.SET”. Objeví se výpis User dat (Global, Performance, SongBook, Sounds, Style...).



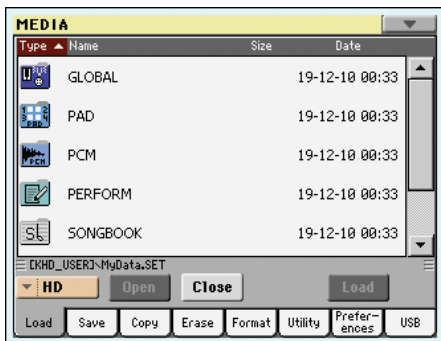
5. Vyberte složku, obsahující typ dat, který potřebujete a stiskem Load potvrdíte svou volbu.

**Pozor:** Při načítání PCM dat budou veškerá stávající PCM data z paměti vymazána. Uložte je dříve, než načtete složku, výběrem možnosti “PCM” během operace Save All (viz “Uložení obsahu celé paměti” na str. 229).

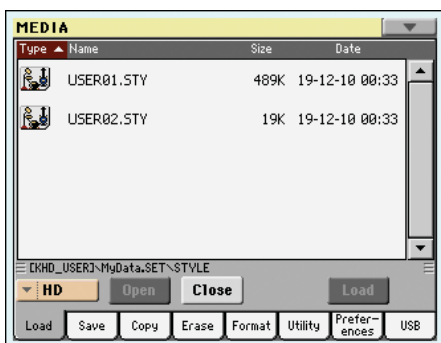
## Načtení jedné banky

Můžete načíst jednu banku dat (Sounds, Styles, Performances) jedinou operací. Banka odpovídá tlačítku STYLE SELECT nebo PERFORMANCE SELECT.

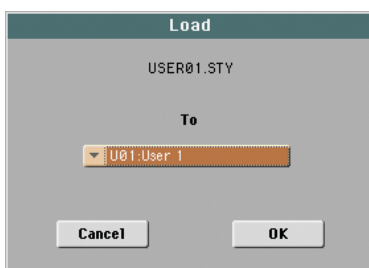
1. V případě, že načítáte z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Zvolte zdrojové zařízení z menu Device. Jakmile je zařízení zvoleno, jeho obsah se objeví na obrazovce.
3. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výše.
4. Zvolte složku “.SET”, obsahující data, která chcete načíst a stiskem Open vstoupíte do složky “.SET”. Objeví se výpis User dat (Global, Performance, SongBook, Sounds, Style...).



5. Vyberte složku, obsahující typ dat, který potřebujete a stiskem Open vstoupíte do zvolené složky. Objeví se výpis bank Favorite/User.



6. Vyberte banku, kterou potřebujete a stiskem Load potvrďte svou volbu. Objeví se dialog, s výzvou k výběru jedné User (nebo Favorite/User Style) banky v paměti.



V příkladu výše, bude načtena dříve zvolená banka Style, do banky USER 1 v paměti. Stávající styly v paměti budou vymazány a přepsány.

7. Zvolte cílovou banku a stiskem OK načtete zdrojovou banku.

**Pozor:** Po potvrzení budou veškerá User data v bance v paměti vymazána.

**Pozn.:** Jestliže vymažete zvuky nebo bicí sady, založené na externích PCM samplech, příkazem “Delete” v menu stránky režimu Sampling nepotřebné samplly vymažete (viz doplněk “Advanced Edit” na Accessory disku).

**Pozn.:** Jestliže načtete banku zvuků, a jeden či více zvuků nebo bicích sad využívá externí PCM sample, pak budou samplly automaticky načteny rovněž (pokud již nejsou v paměti). Tímto způsobem jsou vždy načteny veškeré žádané samplly současně se zvuky a bicími sadami, které je využívají.

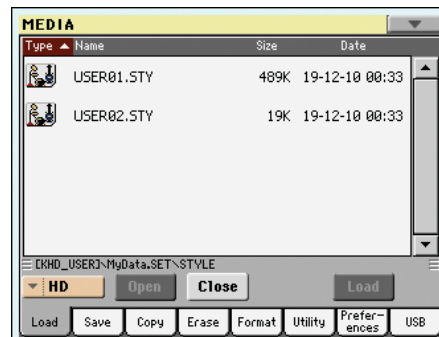
## Načtení jedné položky

Jednu položku načtete jednou operací.

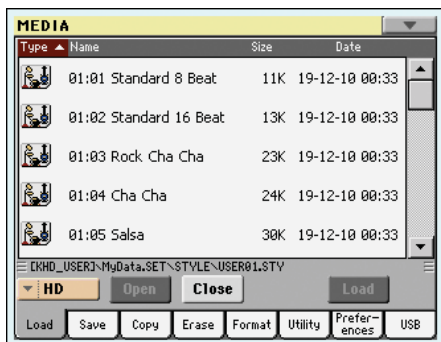
1. V případě, že načítáte z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Zvolte zdrojové zařízení z menu Device. Jakmile je zařízení zvoleno, jeho obsah se objeví na obrazovce.
3. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výše.
4. Zvolte složku “.SET”, obsahující data, která chcete načíst a stiskem Open vstoupíte do složky “.SET”. Objeví se výpis User dat (Global, Performance, SongBook, Sounds, Style...).



5. Vyberte složku, obsahující typ dat, který potřebujete a stiskem Open vstoupíte do zvolené složky. Objeví se výpis bank.



6. Vyberte banku, kterou potřebujete a stiskem Open ji otevřete. Objeví se výpis položek.



7. Vyberte tu, kterou potřebujete a stiskem Load potvrďte svou volbu. Objeví se dialog, s výzvou k výběru jedné u dostupných pamětí.



V příkladu výše, bude načten dříve zvolený styl, paměti 01 v bance U01 v paměti. Stávající styl v paměti bude vymazán a přepsán.

Prázdná paměť má jméno "".

8. Zvolte cílovou banku a stiskem OK načtete zdrojový soubor.

**Pozor:** Po potvrzení bude dosavadní položka v paměti vymazána.

**Pozn.:** Jestliže vymažete zvuk nebo bicí sadu, založenou na externích PCM samplech, příkazem "Delete" v menu stránky režimu Sampling nepotřebné sample vymažete (viz doplněk "Advanced Edit" na Accessory disku).

**Pozn.:** Jestliže načítáte zvuk či bicí sadu, využívající User PCM Sample, tento sample se automaticky načte také (pokud již není v paměti). Tímto způsobem jsou vždy načteny veškeré žádané sample současně se zvuky a bicími sadami, které je využívají.

## Načítání dat Pa2X/Pa800

Data Pa2X/Pa800 můžete načíst přesně jako data Pa3X, nezávislé soubory Global (GLB) a Voice Processor Presety (VOC). Soubory Global se nenačítají. Kvůli jinému pořadí v paměti, musí být styly položkám SongBook znovu přiřazeny v sw SB Editoru (volně ke stažení na [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)).

Není však možné načítat data Pa3X do Pa2X/Pa800.

## Načtení dat Pa1X

Data Pa1X můžete načíst přesně jako data Pa3X, nezávislé soubory Global (GLB) a Voice Processor Presety (VOC). Soubory Global se nenačítají. Významné rozdíly jsou však v parametrech efektů. Kvůli jinému pořadí v paměti, musí být styly položkám SongBook znovu přiřazeny v sw SB Editoru (volně ke stažení na [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)).

Není však možné načítat data Pa3X do Pa1X.

## Načtení dat Pa80/60/50

Můžete načítat data z Pa80/60/50 přesně tak, jako data Pa3X. Jediný rozdíl je, že se složka "SOUND" u Pa3X nazývá u Pa80/60/50 "PROGRAM". Takže, chcete-li načítat zvuky z disku Pa80/60/50, musíte provést jednu z následujících operací:

- Přejmenovat složku "PROGRAM" na "SOUND" (v počítači), než načtete složku ".SET"; nebo
- Nejprve načíst složku ".SET" a pak zvlášť soubor ".PCG" ze složky "PROGRAM".

## Načítání dat i-Series

Pa3X je kompatibilní se styly složky nástrojů i-Series. Můžete je načítat stejně, jako by byly běžnými daty Pa3X.

1. Zkopírujte stará data i-Series do USB zařízení, nebo je přeneste do interní paměti Pa3X.
2. Stiskem MEDIA přejděte do režimu Media. Zvolte stránku Load, je-li potřeba.
3. Pokud jste na stránce Load, zvolte zařízení, obsahující data iSeries z menu Device.
4. Jestliže načítáte soubor i30, zvolte složku ".SET" a stiskněte tlačítko Open na displeji.
5. Zvolte složku ".STY".
6. Nyní můžete načíst celou složku ".STY", nebo do ní vstoupit a zvolit jeden styl.

• Chcete-li načíst celou složku, stiskněte tlačítko Load na obrazovce. Pokud je zde více než 40 stylů, načtou se do USER bank postupně, jinak budete upozorněni na výběr ze tří USER Style bank nebo ze dvanácti FAVORITE Style bank v paměti. Jakmile zvolíte cílovou banku, stiskem Load banku načtete. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem OK volbu potvrdíte, nebo ji stiskem Cancel zrušíte.

• Chcete-li načíst jeden styl, stiskem Open na obrazovce vstoupíte do složky ".STY". Jelikož se konverze spustí v tomto bodě, vyčkejte několik sekund, než bude operace dokončena.

Zvolte styl pro načtení, pak stiskněte Load. Budete upozorněni na volbu cílové paměti. Jakmile zvolíte cílovou paměť, stiskem Load načtete styl. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem OK volbu potvrdíte, nebo ji stiskem Cancel zrušíte.

**Pozn.:** Načtení celé složky ".SET" ze souboru i30 může nějakou dobu trvat, kvůli formátu konverze.

7. Jděte do režimu Style Play a zvolte (jeden z) načtených stylů. Nastavte Tempo, pak zvolte "Write Current Style Settings" a uložte změny. Dvojným stiskem OK potvrďte výsledek.
8. Kvůli rozdílům ve zvucích budete zřejmě chtít upravit staré styly, po načtení do Pa3X (zvuky, hlasitost, panorama, tempo, mapování bicích, Wrap Around...).
9. Aby doznaly změny zvuků u stop stylů významu, nesmí být označen parametr "Original Style Sounds" (viz str. 114).
10. Uložte nastavení stylu znovu. Zvolte "Write Current Style Settings" a uložte změny. Stiskem OK potvrďte výsledek.

## Save

Na této stránce můžete uložit User data z interní paměti do paměťového zařízení (např. harddisku nebo USB paměti). Můžete uložit jednotlivé soubory, banky, nebo User a Favorite Style soubory z interní paměti.



**Pozn.:** Pokud jste na této stránce, vidíte pouze data, připravená pro uložení. Všechny ostatní soubory jsou skryté.

Zde jsou různé typy souborů, obsažených v interní paměti:

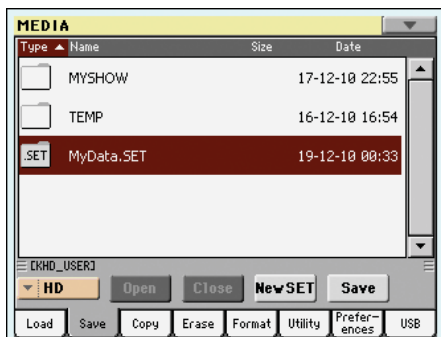
Typ souboru/ složky...	...obsahuje...	...a vytvoří v cílové paměti...
All	Všechna User data v paměti	Složka A .SET
Style	USER 01-12 Styly a FAVORITE 01-03 Styly	Složka STYLE ve složce .SET
Zvuk	USER zvuky a bicí sady	Složka SOUNDS ve složce .SET
Pad	USER Pady	Složka PAD ve složce .SET
Perform (Performances)	Performance	Složka PERFORM ve složce .SET
SongBook	Databáze SongBook	Složka SONGBOOK ve složce .SET
PCM	Všechny multisamply v interní paměti a samplly v paměti RAM	Složka PCM ve složce .SET
Global	Global Všechny parametry, označené v různých kapitolách se uloží do souboru Global. Presety Voice procesoru a MaxxAudio budou také uloženy.	Složka GLOBAL ve složce .SET. Ve složce GLOBAL bude vytvořen soubor .VOC, obsahující presety Voice procesoru a .MXP soubor, obsahující presety Maxx.



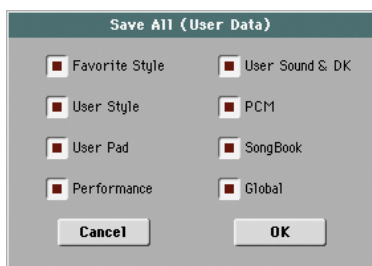
## Uložení celého obsahu paměti

Obsah celé paměti můžete uložit jedinou operací.

1. V případě, že ukládáte do externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Celý obsah ("All") interní paměti je zobrazen. Zvolte jej a stiskem Save potvrďte volbu. Vidíte výpis souborů cílového zařízení.



3. Je-li potřeba, zvolte cílové zařízení v nabídce Device. Jakmile je zařízení zvoleno, jeho obsah se objeví na obrazovce.
4. Nyní můžete:
  - Stiskem tlačítka New SET vytvoříte složku ".SET" (viz "Vytvoření složky ".SET" na str. 231), nebo
  - Zvolíte složku ".SET".
5. Stiskem Save potvrďte akci. Objeví se dialog s dotazem na výběr typu dat pro uložení:



V uvedeném dialogu, zkontrolujte datový typ, který chcete uložit do paměti.

6. Stiskem OK volbu potvrdíte, nebo ji stiskem Cancel zrušíte.

**Pozor:** Potvrzením vymažete data zvoleného typu v cílové složce.

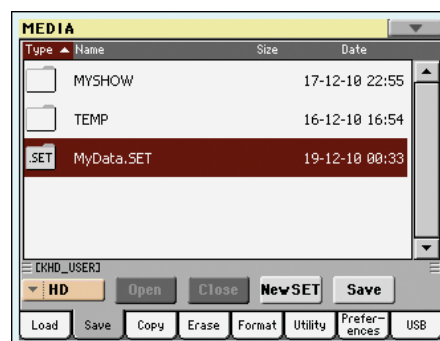
## Uložení všech dat určitého typu

Kromě výše uvedeného, můžete ukládat veškerá data zadaného typu výběrem odpovídající složky.

1. V případě, že ukládáte do externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Celý obsah ("All") interní paměti je zobrazen. Zvolte ji a stiskem Open vstupte. Objeví se výpis typů (každý typ je nezávislá složka).



3. Vyberte složku, obsahující typ dat, který potřebujete a stiskem Save To potvrďte svou volbu. Vidíte výpis souborů cílového zařízení.



4. Je-li potřeba, zvolte cílové zařízení v nabídce Device. Jakmile je zařízení zvoleno, jeho obsah se objeví na obrazovce.
5. Nyní můžete:
  - Stiskem tlačítka New SET vytvoříte novou složku ".SET" (viz "Vytvoření složky ".SET" na str. 231), nebo
  - Zvolíte stávající složku ".SET" a stiskem Save potvrdíte volbu.

**Pozor:** Potvrzením vymažete data zvoleného typu v cílové složce.

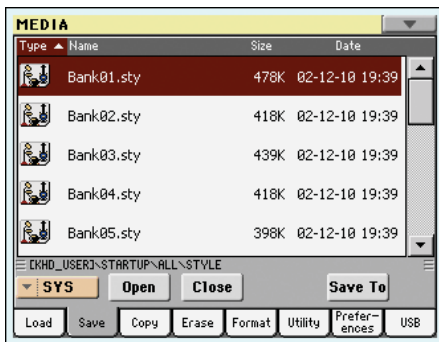
## Uložení jedné banky

Jednu User banku uložíte jednou operací. Banka odpovídá tlačítku na ovládacím panelu nástroje (v sekci STYLE).

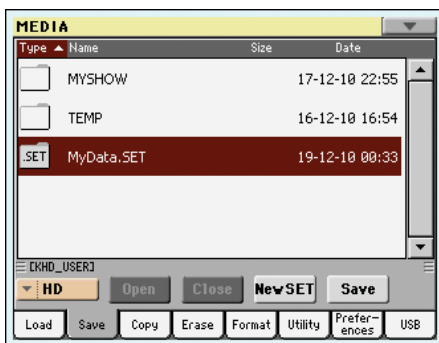
1. V případě, že ukládáte do externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Celý obsah ("All") interní paměti je zobrazen. Zvolte ji a stiskem Open vstupte. Objeví se výpis typů (každý typ je nezávislá složka).



3. Vyberte složku, obsahující typ dat, který chcete uložit a stiskem Open potvrďte svou volbu. Objeví se výpis souborů v bance.



4. Vyberte soubor banky pro uložení a stiskem Save To potvrďte svou volbu. Vidíte výpis souborů cílového zařízení.



5. Je-li potřeba, zvolte cílové zařízení v nabídce Device. Jakmile je zařízení zvoleno, jeho obsah se objeví na obrazovce.
6. Nyní můžete:
  - Stiskem tlačítka New SET vytvoříte novou složku ".SET" (viz "Vytvoření složky ".SET" na str. 231), nebo
  - Zvolíte stávající složku ".SET" a stiskem Save potvrďte volbu.

7. Objeví se dialog, s výzvou k výběru jedné User (nebo Favorite/User Style) paměti ve složce.



Ve výše uvedeném dialogu bude dříve zvolená banka stylů uložena do banky User 01 ve zvolené složce. Dostupné jsou tři User banky:

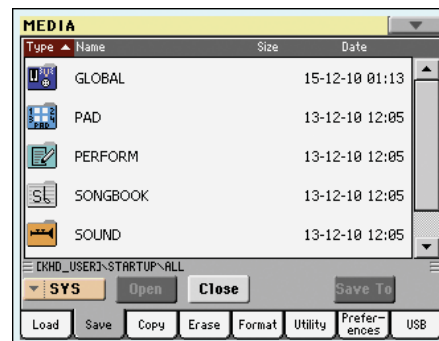
8. Stiskem OK volbu potvrdíte, nebo ji stiskem Cancel zrušíte.

**Pozor:** Potvrzením vymažete data zvolené banky v cílové složce.

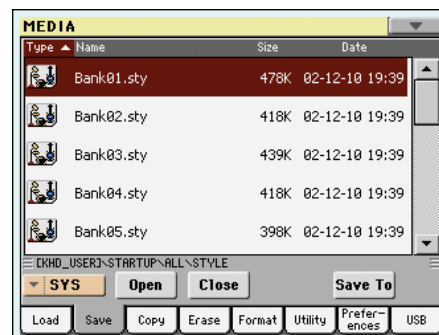
## Uložení jedné položky

Jednu User položku uložíte jednou operací.

1. V případě, že ukládáte do externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Celý obsah ("All") interní paměti je zobrazen. Zvolte ji a stiskem Open vstupte. Objeví se výpis typů (každý typ je nezávislá složka).



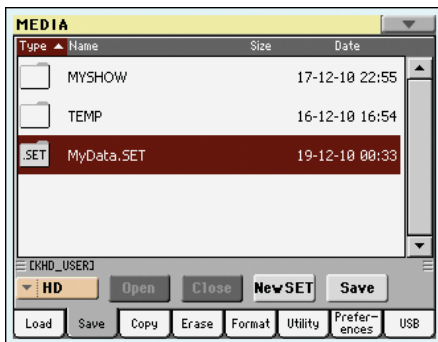
3. Vyberte složku, obsahující typ dat, který chcete uložit a stiskem Open potvrďte svou volbu. Objeví se výpis souborů v bance.



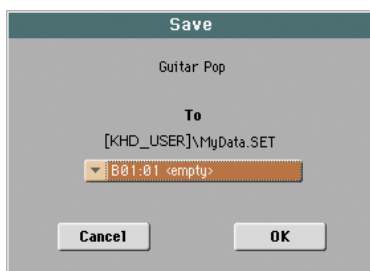
4. Zvolte požadovaný soubor banky a stiskem Open získáte přístup k jednotlivým položkám.



5. Jakmile jste zvolili soubor, který chcete uložit, stiskem Save To potvrdíte volbu. Vidíte výpis souborů cílového zařízení.



6. Je-li potřeba, zvolte cílové zařízení v nabídce Device. Jakmile je zařízení zvoleno, jeho obsah se objeví na obrazovce.
7. Nyní můžete:
- Stiskem tlačítka New SET vytvoříte novou složku “.SET” (viz “Vytvoření složky “.SET” na str. 231), nebo
  - Zvolíte stávající složku “.SET” a stiskem Save potvrdíte volbu.
8. Objeví se dialog, s výzvou k výběru jedné User (nebo Favorite Style) paměti ve zvolené složce.



Ve výše uvedeném dialogu, bude uložen dříve zvolený styl do paměti 01 v bance U01, ve zvolené složce.

9. Stiskem OK volbu potvrdíte, nebo ji stiskem Cancel zrušíte.

**Pozor:** Potvrzením vymažete tutéž položku v cílové složce.

## Vytvoření nové složky “.SET”

Vlastní data Pa3X musíte uložit do speciálních složek s příponou “.SET”. Tyto speciální složky lze uložit do běžných složek.

Během ukládání můžete použít stávající složky “.SET”, nebo vytvořit novou složku toho typu. Povíme si, jak to provést.

1. Jestliže vidíte adresář cílového zařízení na obrazovce, objeví se tlačítko “New SET” mezi tlačítky ve výpisu.



2. Stiskněte tlačítko New SET. Objeví-li se dialog se zadáním jména nové složky “.SET”.

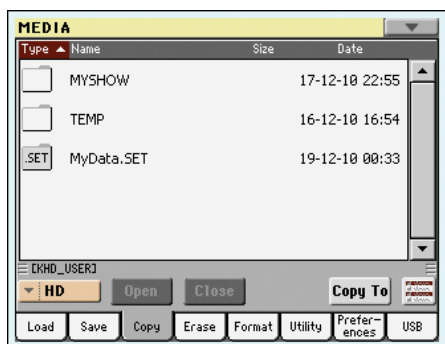


3. Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno textového editoru. Zadejte jméno, stiskem OK je potvrdíte a zavřete textový editor. **Pozn.:** Typ souboru “.SET” je přidán automaticky.
4. Stiskem OK vytvoříte novou složku a ukončíte dialog.

## Copy

Na této stránce můžete kopírovat soubory a složky. Složky mohou být obyčejné nebo “.SET”. Kromě toho můžete kopírovat obsah aktuální složky, ve které jste. Jak v rámci stejné paměti, tak z jiné (obě zařízení musí být během kopírování zapojena do Pa3X).

Chcete-li zachovat integritu datové struktury, během kopírování nelze otevřít složky “.SET” a kopírovat pouze jeden ze souborů v nich. Můžete pouze otevřít a pracovat s běžnými složkami.



Na rozdíl od operací na stránkách Load a Save, na této stránce vidíte všechny typy souborů a nejen podpůrné soubory řady Pa.

### Kopírování obsahu složky

Pokud není nic jiného zvoleno a jste ve složce, můžete kopírovat obsah této složky, nikoliv celou složku.

**Pozn.:** Během operace Copy nelze otevřít složku “.SET”. Můžete však otevřít kteroukoliv jinou složku.

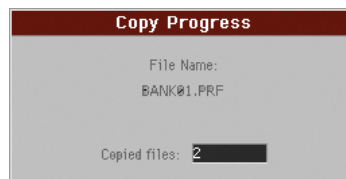
1. V případě, že kopírujete z/do externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Zvolte zdrojové zařízení z menu Device.
3. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výše.
4. Chcete-li kopírovat obsah aktuální složky, nikoliv složku celou, na displeji neprovádějte volbu.
5. Stiskem Copy To potvrďte volbu. Objeví se cílové zařízení.

**Pozn.:** Pokud není zvolené zařízení dostupné, objeví se “Device not found, or unknown format”. Automaticky se zvolí jiné zařízení.

6. Je-li potřeba, zvolte jiné zařízení z vyjeté nabídky Device.
7. Pokud chcete zvolit jinou složku, tlačítka Open a Close ji najdete v adresářích.
  - Chcete-li kopírovat běžnou stávající složku (nikoliv složku “.SET”), zvolte ji.
  - Chcete-li kopírovat aktuální složku, nevolte nic.
8. Jakmile zvolíte cíl, stiskněte Copy.

Pokud již soubor nebo složka stejného jména jako zdrojová data v cílovém místě existuje, objeví se dialogový box “Overwrite” (viz “Přepsání existujících souborů a složek” na str. 233).

Během kopírování se zobrazí dialog průběhu operace.



### Kopírování jedné složky nebo souboru

Můžete kopírovat soubor nebo složku z kořenového adresáře nebo běžné složky do jiné. Nelze kopírovat jeden soubor nebo složku zevnitř složky “.SET”.

1. V případě, že kopírujete z/do externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Zvolte zdrojové zařízení z menu Device.
3. Zvolte složku, obsahující soubor nebo složku, kterou chcete kopírovat. Pokud je obsažena v jiné složce, stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem Close se vraťte na předchozí úroveň.
4. Stiskem Open otevřete složku, obsahující soubor nebo složku, kterou chcete kopírovat.
5. Vyberte soubor nebo složku pro kopírování, pak stiskem Copy To potvrďte volbu. Objeví se cílové zařízení.

**Pozn.:** Pokud není zvolené zařízení dostupné, objeví se “Device not found, or unknown format”. Automaticky se zvolí jiné zařízení.

6. Je-li potřeba, zvolte jiné zařízení z vyjeté nabídky Device.
7. Pokud se obsah cílového zařízení zobrazí, zvolte cílovou složku. Stiskem Open otevřete složku nebo Close ji zavřete.
8. Jakmile zvolíte cíl, stiskněte Copy.

Pokud již soubor nebo složka stejného jména jako zdrojová data v cílovém místě existuje, objeví se dialogový box “Overwrite” (viz “Přepsání existujících souborů a složek” níže).

### Výběr více souborů

Pokud jste na stránkách Copy a Erase v režimu Media, můžete zvolit několik souborů nebo složek najednou, než spustíte operaci. Soubory nebo složky lze volit souvisle (např. řádek) nebo přerušovaně (tedy s jinými soubory a složkami uprostřed).

Chcete-li zvolit soubory souvisle nebo jinak, tlačítkem Mode napravo od tlačítek příkazů zvolte možnost pro kombinaci se SHIFT:




Volbou této možnosti vyberete soubory nebo složky souvisle (tedy v řadě).




Volbou této možnosti vyberete soubory nebo složky přerušovaně (tedy s jinými soubory či složkami uprostřed).

**Chcete-li zvolit více souborů či složek v řadě:**

1. Stiskem tlačítka Mode vyberte možnost  pro tlačítko SHIFT.
2. Vyberte první soubor nebo složku výběru.
3. Podržte tlačítko SHIFT.
4. Vyberte poslední soubor nebo složku výběru.
5. Uvolněte tlačítko SHIFT.

**Chcete-li zvolit více souborů či složek nesouvisle:**

1. Stiskem tlačítka Mode vyberte možnost  pro tlačítko SHIFT.
2. Vyberte první soubor nebo složku výběru.
3. Podržte tlačítko SHIFT.
4. Zvolte druhý soubor nebo složku výběru.
5. Podržte tlačítko SHIFT a zvolte další soubory nebo složky, které potřebujete.
6. Uvolněte tlačítko SHIFT.

**Chcete-li zrušit výběr souborů nebo složek:**

- Chcete-li zrušit výběr jednoho či více souborů nebo složek, nikoliv všech, podržte SHIFT a dotkněte se toho souboru či složky.
- Výběr zrušíte volbou jednoho souboru či složky. Výběr všech položek se deaktivuje.

**Přepsání existujících souborů či složek**

Při kopírování by se mohl v cílovém místě vyskytnout soubor či složka stejného jména jako zdroj. V tom případě se Pa3X zeptá, jestli jej chcete přepsat.

Při pokusu o duplikát souboru či složky se objeví následující dialogový box:



Cancel Procedura se přeruší.

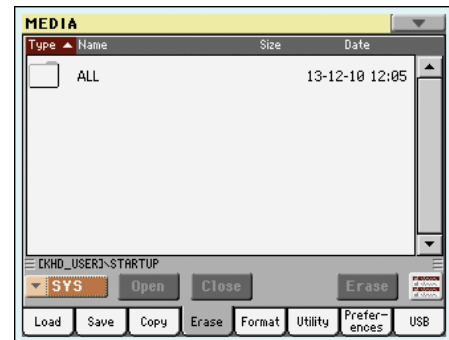
No Soubor či složka nebudou přepsány. Zdrojový soubor či složka nebudou zkopírovány. Procedura bude pokračovat u jiných souborů či složek.

Yes Soubor či složka budou přepsány. Procedura bude pokračovat u jiných souborů či složek.

Yes (to) All Soubor či složka budou přepsány. Každý následující pokus o duplikát souboru či složky dopadne přepsáním, již bez dialogového boxu. Procedura bude pokračovat u jiných souborů či složek.

**Erase**

Funkce Erase umožňuje vymazat soubory či složky ze zařízení.



Funkcí Erase jste schopni zvolit interní paměť (zařízení SYS) a vymazat soubory odsud. Nelze ovšem vymazat složky z interní paměti, jelikož je využívá operační systém.

Na rozdíl od operací na stránkách Load a Save, na této stránce vidíte všechny typy souborů a nejen podpůrné soubory řady Pa.

**Erase procedure**

1. V případě, že načítáte z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Popř. zvolte jiné zařízení z vyjeté nabídky Device.
3. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výše.
4. Vyberte soubor nebo složku k vymazání.
5. Stiskem Erase vymažete zvolenou položku.

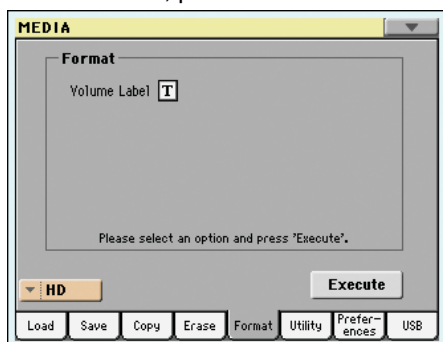
Během vymazání zobrazuje dialog průběh operace.

**Výběr více souborů**

Viz "Výběr více souborů" na str. 232, kde jsou informace o tom, jak zvolit více souborů či složek k vymazání současně.

## Format

Funkce Format umožňuje inicializovat zařízení. Pa3X používá formát zařízení, podle formátu PC:



**Pozor:** Při formátování karty budou všechna data ztracena!

### Volume Label

Tímto parametrem pojmenujete zařízení, které formátujete.

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

**Pozn.:** Pokud změníte jméno zařízení, které obsahuje midi soubory, využitá SongBookem, narušíte tyto vazby. Proto vložte již zformátovanou kartu stejného jména.

### Execute tlačítko

Stiskem tlačítka po nastavení všech podmínek na této stránce spustíte příkaz Format.

### Procedura formátování

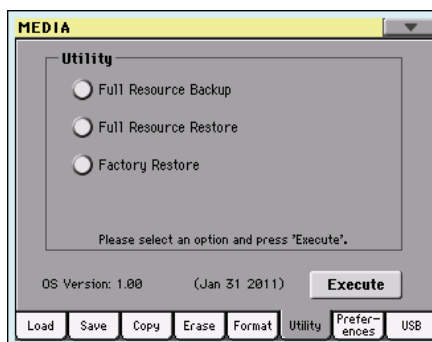
Jak zformátovat kartu.

1. V případě, že ukládáte do externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Zařízení, které chcete zformátovat, zvolíte v menu Device, vlevo dole na obrazovce.
3. Stiskem tlačítka Execute na displeji potvrďte formátování.
4. Na displeji se objeví zpráva "If you confirm, all data in the media will be lost. Are you sure?". Stiskem Yes potvrďte, nebo No zrušíte.

**Pozn.:** Pokud formátujete harddisk nebo externí USB zařízení, objeví se další varování, aby nedošlo ke ztrátě dat.

## Utility

Tato stránka obsahuje sadu nástrojů pro zálohování a obnovení.



### Full Resources Backup

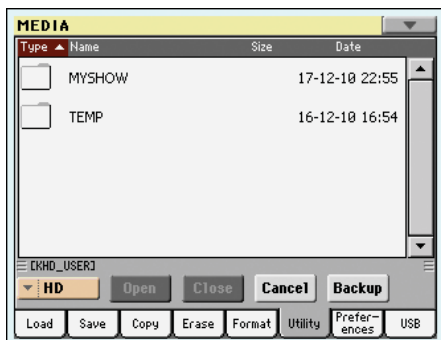
Tímto příkazem provedete kompletní zálohu všech interních dat v cílovém zařízení. Vytvoří se soubor ".BKP".

**Tip:** Tento příkaz nelze použít pro uložení jednotlivých položek (např. jednoho stylu, banky performancí...). K tomu použijte operaci Save.

**Pozn.:** V případě, že chcete obnovit originální data, můžete použít proceduru "Factory Restore" (viz níže).

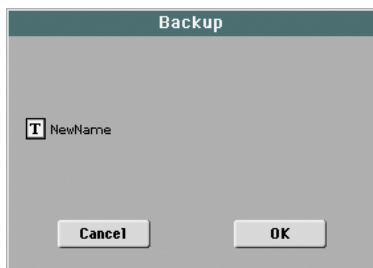
**Pozn.:** Není možné natáhnout data z tohoto souboru běžnými operacemi Media > Load. Tento typ souboru je vyhrazen jen pro archivaci. Chcete-li uložit data, která musí zůstat dostupná, např. natažená User data po update hudebních zdrojů, využijte operace Media > Save.

1. V případě, že provádíte zálohu do externí USB paměti, zapojte ji do USB Host portu. Musíte tam mít dostatek místa, jinak procedura Backup nebude dokončena.
2. Zvolte příkaz "Full Resources Backup", pak stiskněte tlačítko Execute na obrazovce. Objeví se cílové zařízení.



3. Popř. zvolte jiné zařízení z vyjeté nabídky Device.
4. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výše.
5. Vyberte složku, kam chcete uložit data a stiskem Backup je uložte. Pokud jste nic nezvolili, data se uloží do aktuálního adresáře.

Po stisku Backup se objeví dialog s dotazem na zadání jména záložního souboru a zda bude během zálohování zapnuta komprimace.



Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno textového editoru. Zadejte jméno a potvrďte stiskem OK.

6. Stiskem OK spustíte zálohování.
7. Jakmile skončíte, uložte paměťové zařízení na bezpečném místě.

## Full Resources Restore

Tento příkaz obnoví zálohu interních dat z výroby a User dat, vytvořenou příkazem "Full Resources Backup".

**Pozor:** Příkazem vymažete veškerá upravená data v paměti.

**Tip:** Příkaz nelze použít pro uložení jednotlivých položek (např. jednoho stylu, banky performancí...). Zálohy jsou kompaktní archivy, které lze obnovit pouze jako kompletní balík.

**Pozn.:** Načtení záložního souboru, vytvořeného v předchozím modelu řady Pa (Pa80, Pa60, Pa50, Pa1X, Pa2X, Pa800, Pa500) a i-Series nástrojů není možné.

**Pozor:** Nehrajte na klávesy během obnovy dat a buďte v režimu Media. Počkejte, až zmizí zpráva "Wait".

1. V případě, že provádíte zálohu na externí USB paměť, zapojte ji do USB Host portu.
2. Zvolte příkaz Full Restore Resources, potom stiskněte Execute. Objeví se dialog zdrojového zařízení.
3. Popř. zvolte jiné zařízení z vyjeté nabídky Device.
4. Projedte soubory a najděte záložní soubor.
5. Jakmile je záložní soubor (".BKP" file) na displeji, zvolte jej a spusťte příkaz Restore.
6. Po ukončení se objeví zpráva s upozorněním na restart nástroje ("Data Restored. Please switch off"). Vypněte nástroj a znovu jej zapněte (použijte tlačítko STANDBY nebo POWER).

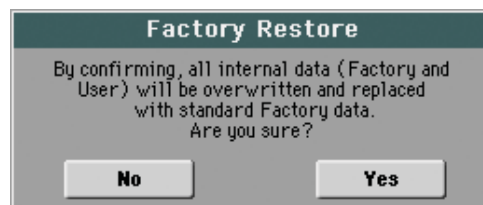
## Factory Restore

V případě že chcete vymazat veškeré změny Factory a User dat, a obnovit Pa3X do stejného stavu, v jakém byl z výroby, můžete použít proceduru Factory Restore.

**Pozor:** Příkazem vymažete veškerá upravená data v paměti.

1. Zvolte příkaz Factory Restore, potom stiskněte Execute.

Objeví se zpráva s dotazem, zda chcete vymazat veškerá data v interní paměti:



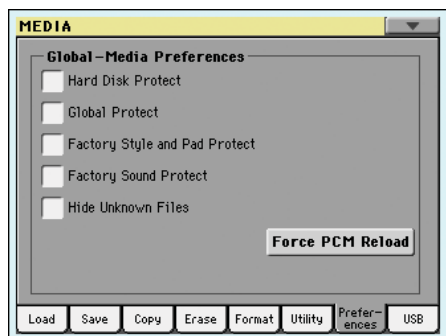
2. Stiskem Yes potvrďte, nebo No zrušíte. Původní data jsou tím obnovena.

## OS Version Number

Tento řádek zobrazuje verzi nainstalovaného operačního systému. Čas od času navštivte naši webovou stránku ([www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)), zda nebyla vydána novější verze zdarma.

## Preferences

Tato stránka zahrnuje různá nastavení režimu Media.



### Hard Disk Protect

Je-li tento parametr aktivní, chrání harddisk či flash paměť SSD (HD) před zápisem. ▶ GBL<sup>Med</sup>

**Pozn.:** Tento parametr se ukládá do paměti, ale ne na cílové zařízení.

### Global Protect

Pokud natahujete soubor “.SET” (viz “Natažení všech User dat” na str. 225), tento parametr (je-li zapnutý) zabrání parametrům Global v přeprogramování po natažení všech dat. Všechny parametry Global tak zůstanou beze změny. ▶ GBL<sup>Med</sup>

Při natažení jednoho souboru “.GLB”, je tento parametr ignorován a Global se přepíše nataženými daty.

**Pozn.:** Tento parametr se ukládá do paměti, ale ne na cílové zařízení.

### Factory Style and Pad Protect

Je-li zapnutý, tento parametr chrání styly z výroby (od “8/16 BEAT” po “CONTEMP.” banku) a tovární pady (jména “Hit” a “Sequence” v okně Pad Select) před přepsáním při natažení dat ze zařízení. Proto nemůžete mít přístup k těmto bankám během ukládání dat.

Je-li vypnutý, můžete natáhnout nebo uložit User styly nebo pady dokonce i do Factory Style bank (od “8/16 BEAT” do “WORLD 2”) a Factory Pad bank (jména “Hit” a “Sequence” v okně Pad Select). Tímto způsobem si upravíte vlastní banky továrních stylů a padů.

Pamatujte, že procedura Save All vždy ukládá pouze bank USER Style a FAVORITE Style.

**Pozn.:** Tento parametr se automaticky zapne, když vypnete nástroj.

**Pozn.:** Pokud byste náhodou vymazali některá data z výroby, natáhněte zálohu nebo proveďte obnovu Factory Restore (Media > Utility).

### Factory Sound Protect

Je-li zapnutý, tento parametr chrání před zápisem editované zvuky v režimu Edit Sound. Je-li vypnutý, můžete editované zvuky volně ukládat do oblasti Factory nebo User Sound.

**Pozor:** Proto operaci užívejte opatrně! Reorganizací zvuků z výroby se může stát, že styly a standardní MIDI soubory budou znít s nesprávnými zvuky!

**Pozn.:** Tento parametr se automaticky zapne, když vypnete nástroj.

**Pozn.:** Pokud byste náhodou vymazali některá data z výroby, natáhněte zálohu nebo proveďte obnovu Factory Restore (Media > Utility).

### Hide Unknown Files

Je-li tato možnost označena, nesouvisející soubory jsou skryté, v případě operací Media, takže je prohlížení adresářů jednodušší.

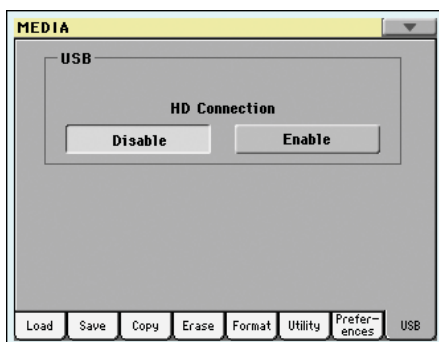
### Force PCM Reload

Je-li záložní baterie vybitá, nebo samplý nezní dobře, tímto příkazem načtete PCM samplý znovu.



## USB

Na této stránce můžete aktivovat či deaktivovat USB port pro přenos souborů.



USB port umožňuje přístup na kartu, vloženou do slotu Pa3X z počítače (pod Windows nebo Mac), pouhým zapojením Pa3X do USB konektoru v počítači. Tímto způsobem můžete posílat soubory mezi user oblastí interní paměti Pa3X (HD) a počítačem.

**Pozn.:** Pod Windows 2000, XP a Vista/7, stejně jako pod Mac OS X, lze Pa3X připojit přímo. Žádný další ovladač není potřeba instalovat do PC nebo Mac (ovladače dodané Accessory Disk slouží pouze pro MIDI Over USB zapojení).



**Pozn.:** Je-li povolen USB přenos souborů, nemáte přístup k ostatním funkcím Pa3X. MIDI Over USB je také povolen.

### HD Connection

Normálně USB port u Pa3X neslouží pro přenos souborů (je stále zapnutý režim MIDI). Stiskem tlačítka Enable jej zapnete nebo tlačítkem Disable (se všemi důsledky) jej vypnete.

**Enable** Po zapojení Pa3X do počítače standardním USB kabelem, stiskem tlačítka povolíte přenos souborů. V tom případě je Pa3X typu zařízení USB B (tzv. Device neboli Slave), zatímco počítač je zařízení typu USB A (zvané Host neboli Master).

LEDka MEDIA začne blikat, zatímco počítač načítá kartu, vloženou do Pa3X. Jakmile skončíte, objeví se ikona harddisku mezi paměťovými zařízeními, zapojenými do počítače:

	HD
Windows	 KHD_USER (E:)
Macintosh	 KHD_USER

**Upozornění:** Neměňte složku ".SET" protože je nebude možné použít v Pa3X. USB zapojení používejte jen pro zálohování, nikoliv pro úpravy běžných složek.

**Pozn.:** Po zahájení USB spojení může přístup k datům Pa3X z počítače trvat déle, podle velikosti harddisku a dat, obsažených na něm.

**Disable** Stiskem tohoto tlačítka přerušíte přenos souborů přes USB. Buďte opatrní, ujistěte se, že je datový přenos dokončen.

**Pozn.:** USB spojení se také automaticky přeruší, když ukončíte USB komunikaci na straně počítače.

Chcete-li ukončit USB komunikaci na PC, obvykle zvolíte vyhrazený příkaz kliknutím na ikonu USB zařízení pravým tlačítkem myši. U Maca zvolte ikonu USB, pak zvolte příkaz Eject, nebo ji přetáhněte do Docku.

**Tip:** Předpokládáme odpojení USB spojení ze strany počítače, namísto tlačítkem u Pa3X.

**Upozornění:** Nepřerušujte USB komunikaci dříve, než počítač skutečně ukončí přenos souborů. Někdy tvrdí indikátor na displeji, že procedura je ukončena ještě PŘED skutečným ukončením.

**Přerušením USB komunikace (nebo odpojením USB kabelu) před ukončením datového přenosu, může vést ke ztrátě dat.**

## Page menu


Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoli na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



### Create New Folder

Tento příkaz umožňuje vytvořit novou běžnou složku. Složku ".SET" nelze vytvořit tímto příkazem, protože tento typ složek je rezervován pro operace Save (a můžete ji vytvořit tlačítkem New SET na stránce Save).

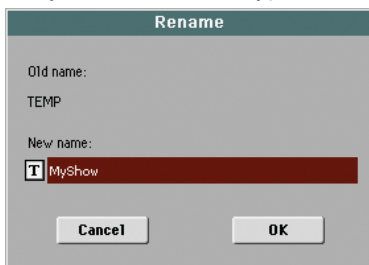



Stiskem tlačítka  (Text Edit) otevřete okno Text Edit. Zadejte jméno, stiskem OK je potvrďte a zavřete textový editor.

### Rename

*Dostupné jen, je-li položka zvolena ve výpisu souborů.*

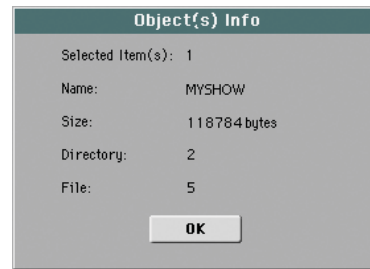
Touto funkcí přejmenujete stávající běžný soubor nebo složku. Chcete-li uchovat konzistenci datové struktury, nesmíte přejmenovat složky a soubory ve složce ".SET". Nelze měnit 3-znakový typ souborů a ".SET" složek, jelikož jsou nezbytné k identifikaci typu.



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

### Object(s) info

Tímto příkazem zjistíte velikost zvoleného souboru nebo složky. Také se zobrazí počet obsažených souborů a adresářů (složek).




**Pozn.:** Velikost *každého souboru* je vždy zobrazena napravo od jeho jména v seznamu:



### Device Info

Tímto příkazem zobrazíte informace o zvoleném zařízení. Chcete-li zvolit jiné zařízení, vyjedte nabídku Device v levém dolním rohu stránky Media.



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

**Pozor:** Pokud změníte jméno zařízení, zapojeného do portu USB-F či USB-R, a jsou v něm MIDI soubory, použité v položkách SongBooku, tyto položky budou poškozeny (díky narušení spojení na toto zařízení).

*Operace nemá vliv na data uložená v interní paměti.*

### Protect

Tímto příkazem chráníte zvolený soubor nebo složku před zápisem/vymazáním. Ikona zámku se objeví u souboru nebo jména složky.



### Unprotect

Tímto příkazem zrušíte ochranu zvoleného souboru nebo složky před zápisem/vymazáním, pokud je aktivní.

### Write Global-Media Preference

Tímto příkazem otevřete dialogový box Write Global-Media Preferences a uložíte nastavení, provedené na stránce Preferences (viz "Preferences" na str. 236).



Parametry, uložené v oblasti Media Preferences v režimu ▶GBL<sup>Gbl</sup>, jsou v manuálu označeny symbolem Med.

## Péče o paměťová zařízení

Pa3X dokáže uložit většinu dat, obsažených v paměti na interní harddisk nebo flash-disk SSD, popř. do externí paměti (harddisk nebo na klíč), zapojené do jednoho z portů USB Host. Uvádíme několik upozornění pro práci s takovým zařízením.

### Ochrana před zápisem na harddisk

Interní harddisk nebo flash-disk SSD můžete uchránit před zápisem, pomocí software ochrany, kterou najdete v režimu Media (viz "Hard Disk Protect" na str. 236).

### Upozornění

- Neodpojujte zařízení, ani nepřesouvejte nástroj, dokud pracuje se zařízením.
- Uložte si záložní kopii dat, obsažených v zařízení, pokud nechcete přijít o data v případě poškození. Svá data můžete zálohovat do počítače a odtud na CD nebo DVD. Interní harddisk lze zálohovat na harddisk počítače, přes USB.
- Neponechávejte USB zařízení zapojené do USB portu, když pracujete s nástrojem, mohlo by dojít k poškození.
- Paměťová zařízení i nástroj udržujte v dostatečné vzdálenosti od zdrojů magnetického pole, např. TV, ledničky, počítačů, monitorů, reproboxů, mobilů a transformátorů. Magnetické pole dokáže změnit uložený obsah v paměti.
- Neponechávejte paměti na místech s velmi vysokou či nízkou teplotou, nevystavujte je přímému slunečnímu světlu ani je neukládejte na prašných nebo špinavých místech.
- Nestavějte těžké objekty na zařízení.
- Doporučujeme běžnou péči. Defragmentace a oprava interních zařízení lze provést pomocí sw v počítači, pokud je Pa3X zapojený přes USB.

### Případné problémy

- Magnetická pole, špína, vlhkost a nevhodné použití mohou poškodit data u zařízení. Zkuste obnovit data pomocí Disk Repair utility v OS počítače. Pochopitelně stále platí, že doporučujeme průběžně provádět zálohy dat.

## Přidání PCM samplů z různých zdrojů

Jakmile načtete složku .SET, budou veškeré User PCM samplý v paměti vymazány. Takže není žádným způsobem možné sloučit různé samplý načtením kompletních složek .SET.

Chcete-li slučovat samplý z různých zdrojů, musíte načíst jednotlivé zvuky nebo bicí sady, založené na User PCM samplech.

### Vymazání všech samplů a multisamplů

1. Jestliže chcete vymazat všechny samplý a multisamplý již v paměti, stiskem tlačítka SOUND vstoupíte do režimu Sound, pak stiskem tlačítka RECORD vstoupíte do režimu Sampling.
2. Pokud jste v režimu Sampling, zvolte příkaz "Delete Sample" v menu stránky. Zvolte "All Samples, MultiSample, DrumSamples" a stiskem OK vymažete všechny samplý a multisamplý.  
**Pozor:** Před vymazáním si ověřte, že jste si zkopírovali důležitá data, o která nechcete přijít.
3. Chcete-li ukončit režim Sampling, provedte příkaz "Exit from Record" v menu stránky.

### Vytvoření nové složky .SET se samplý

1. Stiskem tlačítka MEDIA vstoupíte do režimu Media. Přejděte na stránku Load.
2. Otevřete složku .SET s PCM samplý, které chcete sloučit. Vstupte do složky SOUND, pak do jedné z bank USER a vyberte první ze zvuků nebo bicích sad, založených na samplech, které chcete načíst. Stiskněte Load a vyberte cílovou User paměť.  
Zvuk či bicí sada se načte, současně s PCM samplý, které s ní souvisí.
3. Totéž proveďte se souvisejícím zvukem nebo bicí sadou, jejíž samplý chcete načíst.
4. Jakmile dokončíte načtení, uložte novou složku .SET, aby byla jistota, že je označena volba PCM v dialogu Save All (viz "Uložení obsahu celé paměti" na str. 229, nebo "Uložení všech dat konkrétního typu" na str. 229).

# MIDI

## Co je to MIDI?

Nyní krátký přehled MIDI, v souvislosti s Pa3X. Najdete další informace o obecném využití MIDI v různých specializovaných časopisech a knihách.

### Obecně

MIDI je zkratka pro "Musical Instrument Digital Interface". Toto rozhraní umožňuje propojit dva hudební nástroje, nebo počítač a další hudební nástroje.

Z hlediska software, je MIDI protokol, který popisuje zprávami hrané noty a jejich ovládání. Svým způsobem jde o druh gramatiky, jíž nástroje a počítač hovoří stejným jazykem a sdělují si, co mají dělat.

Z fyzikálního hlediska mohou MIDI zprávy cestovat mezi dvěma různými typy konektorů Pa3X:

- Přes MIDI převodník, vybavený třemi různými konektory. MIDI IN přijímá data z dalšího zařízení; MIDI OUT vysílá data do jiného zařízení; MIDI THRU vysílá do jiného zařízení přesně to, co přišlo z MIDI IN (to se hodí pro řetězové zapojení více nástrojů).

- Přes USB Device port, který nahrazuje oba konektory, MIDI IN i OUT jediným portem a kabelem. Chcete-li jej použít pro MIDI zapojení, doporučujeme nainstalovat KORG USB-MIDI ovladač, dodaný na Accessory disku, nebo je ke stažení na webové stránce ([www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)).

Obě zařízení jsou aktivní současně. Takže můžete zapojit Pa3X do počítače přes USB port a MIDI IN port dalšího nástroje do MIDI THRU portu Pa3X.

### Kanály a zprávy

V podstatě přenáší MIDI nebo USB kabel data na 16 kanálech. Každý MIDI kanál můžete chápat jako TV kanál: přijímač musí být naladěný na stejný kanál jako přijímač. Totéž se děje i u MIDI zpráv: když vyšlete zprávu Note On na kanálu 1, bude přijata pouze na kanálu 1. To umožňuje multitimbrální chování: u stejného MIDI nástroje může hrát více než jeden nástroj.

Existuje řada různých zpráv, ale zde jsou nejčastěji používané:

**Note On** – Tato zpráva udává, že má nástroj zahrát notu na konkrétním kanálu. Noty mají své jméno (C4 jako střední C) a číslo (60 odpovídá C4). Note Off pak odpovídá uvolnění klávesy, neboli ukončení tónu. V některých případech však je použita zpráva Note On s hodnotou "0".

Současně se zprávou Note On, je vždy vyslána zpráva Velocity s danou hodnotou. Tato hodnota sděluje nástroji, jak silně má notu zahrát.

**After Touch** – Tato zpráva je generována dalším dotiskem klávesy, poté, co nota již zní. Obvykle se využívá ke spuštění vibrata, nebo jiného zvukového parametru.

**Pitch Bend (PB)** – tuto zprávu můžete generovat pohybem joysticku (ve směru X). Upravuje se výška tónu nahoru a dolů.

**Program Change (PC)** – Když zvolíte zvuk, vygeneruje se zpráva Program Change na kanále. Touto zprávou, společně s Control Change 00 a 32, vzdáleně volíte data Pa3X ze sekvenceru nebo z master keyboardu.

**Control Change (CC)** – celá řada zpráv, ovládajících většinu parametrů nástroje. Několik příkladů:

- CC00 neboli Bank Select MSB a CC32 neboli Bank Select LSB. Tento pár zpráv využijete k výběru zvukové banky. Společně se zprávou Program Change, jsou využity k výběru zvuku.
- CC01 neboli Modulation. Ekvivalent stisku joysticku. Obvykle se tak spouští efekt vibrata.
- CC07 neboli Master Volume. Tímto kontrolerem nastavíte hlasitost kanálu.
- CC10, neboli Pan. Nastavuje polohu kanálu ve stereo poli.
- CC11, neboli Expression. Tímto kontrolerem nastavíte relativní hlasitost stop, s maximální hodnotou, odpovídající aktuálnímu nastavení CC07.
- CC64, neboli Damper Pedal. Tímto kontrolerem simulujete Damper pedál.

### Tempo

Tempo je globální MIDI zpráva, která není svázána s konkrétním kanálem. Každý song zahrnuje data Tempo.

### Lyrics

Texty jsou nestandardní MIDI události, které zobrazují text společně s hudbou. Pa3X umí číst řadu dostupných formátů textů na trhu.

## Co je to MIDI přes USB?

Pa3X může komunikovat MIDI daty s počítačem, pomocí USB portu, namísto MIDI portů. Tímto způsobem můžete zapojit Pa3X do počítače i bez speciálního MIDI převodníku.

Většinu MIDI vlastností Pa3X můžete využít v počítači pod Windows XP/Vista nebo Mac OS X, i bez dalšího speciálního software. Ovšem pro plné a jednoduché využití všech MIDI vlastností předpokládáme nainstalování "KORG USB MIDI ovladače", speciálního software, který najdete na CD v balení s Pa3X. Odpovídající instrukce jsou k software přibaleny. Viz "Instalace Korg USB MIDI ovladače" na str. 259.

## Standardní MIDI soubory

Standardní MIDI soubory (zkratka SMF) jsou praktickým způsobem výměny songů mezi různými nástroji a počítači. Pa3X používá SMF formát jako standardní formát songů, takže načítání songů z počítače, nebo ukládání načtených songů do software, není žádný problém.

Přehrávače Pa3X jsou kompatibilní se SMF ve formátu 0 (veškerá data na jedné stopě; nejběžnější formát) a 1 (více stop). Umí načítat SMF v režimu Song Play a upravit/uložit je v režimu Sequencer. V tomto režimu umí uložit song ve formátu SMF 0.

Pokud je v režimu Song Play, Pa3X umí zobrazit SMF texty, ve formátu Solton, M-Live (Midisoft), Tune1000, Edirol, GMX, HitBit a XF, a zkratky SMF akordů ve formátu Solton, M-live (Midisoft), GMX a XF.

**Pozn.:** Všechny uvedené obchodní známky jsou v majetku jejich majitelů. Uvedení v tomto seznamu nemá za účel jakoukoliv reklamu.

Standardní MIDI soubory mají zpravidla příponu souboru “.MID” nebo “.KAR”.

## Standard General MIDI

Před pár lety svět hudebních nástrojů nabylo potřeby určité standardizace. I zrodil se General MIDI Standard (GM). Toto rozšíření základního MIDI nastavil nová pravidla kompatibility mezi nástroji:

- Minimálně 16 MIDI kanálů.
- Základní sada 128 zvuků má pevně stanové pořadí.
- Bicí sada má pevně dané pořadí standardních nástrojů.
- Kanál 10 je vyhrazen pro bicí sadu.

Nejnovejším rozšířením je GM2, jež dále rozšiřuje zvukovou databázi. Pa3X je zvukově kompatibilní se standardem GM2.

## Globální kanál

Všechny kanály s přiřazenou volbou Global (viz “MIDI: MIDI In kanály” na str. 211) umí simulovat Pa3X integrovanou klaviaturu. Když zapojíte master keyboard do Pa3X, přenos dat by měl probíhat u Pa3X po kanálu Global.

MIDI zprávy, přijaté přes Global kanál, nikoliv přes standardní kanál, jsou ovlivněny stavem tlačítka SPLIT, stejně jako u dělicího bodu. Proto, pokud svítí LEDka tlačítka SPLIT, noty přijaté do Pa3X na tomto kanálu budou rozděleny dělicím bodem na party Upper (nad dělicím bodem) a Lower (pod dělicím bodem).

Noty přijaté na kanálu Global, budou využity pro detekci akordů při automatickém doprovodu. Je-li aktivní LEDka SPLIT, budou využity pouze noty pod dělicím bodem. Tyto noty budou kombinovány s těmi ze speciálních kanálů Chord 1 a Chord 2.

## Kanály Chord 1 a Chord 2

Můžete nastavit speciální kanály Chord (viz str. 211) pro vysílání Pa3X not, určených k detekci akordů. Noty budou zkombinovány s notami, které procházejí kanálem, nastaveným jako Global (globální noty jsou detekovány pouze pod dělicím bodem, pokud svítí LEDka SPLIT).

Kanály Chord nejsou ovlivněny dělicím bodem a tlačítkem SPLIT na ovládacím panelu. Všechny noty – nad i pod dělicím bodem – budou vyslány a použity pro detekci akordů.

Tlačítka sekce CHORD SCANNING mají konkrétní vliv na kanály Chord:

- Pokud jste zvolili LOWER, režim detekce akordů se nastaví parametrem “Chord Recognition Mode” v režimu Style Play (viz str. 135);
- Pokud jste zvolili UPPER nebo FULL, režim detekce akordů bude vždy Fingered 3 (musíte zahrát alespoň tři noty, aby byl detekován akord). Jestliže jste zvolili stav Expert před volbou UPPER nebo FULL, zůstává zapnutý.

Tyto dva kanály jsou zvláště užitečné pro hráče na akordeon, kvůli přiřazení různých kanálů Chord akordům a basům, hraným levou rukou. Tímto způsobem se akordy i basy podílí na tvorbě akordů při jejich detekci v automatickém doprovodu.

## Řídící kanál

Můžete nastavit MIDI IN kanál jako Control kanál (viz str. 211), a zvolit styly a performance z externího zařízení. Viz Appendix, kde je výpis zpráv, odpovídajících interním datům Pa3X.

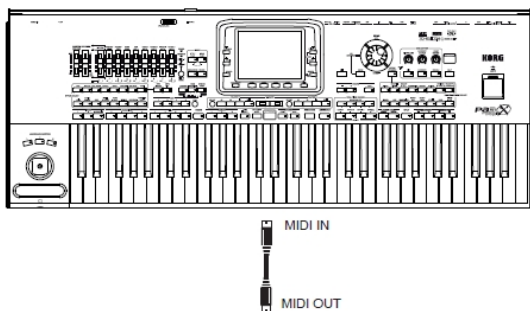
## MIDI Setup

Na Pa3X můžete hrát z externího kontroleru a použít jej jako výkonný zvukový generátor. Chcete-li konfigurovat MIDI kanály, týkající se MIDI setupů, viz “Midi Setup” na str. 136 pro režim Style Play, “Midi Setup” na str. 158 pro režim Song Play a “Midi Setup” na str. 209 režim Global.

Doporučujeme chápat každý MIDI Setup jako výchozí bod, který budete dále upravovat. Jakmile najdete nejvhodnější MIDI Setup pro dané zapojení, můžete upravovat parametry podle potřeby a uložit je do MIDI Setup (viz “Write Global Midi Setup dialog box” na str. 219).

## Zapojení Pa3X do Master keyboardu

Pa3X můžete ovládat z master keyboardu nebo jiného MIDI keyboardu. Potřebujete jen propojit MIDI OUT konektor master keyboardu do MIDI IN konektoru Pa3X. Master keyboard nahradí integrovanou klaviaturu Pa3X, když vysílá na stejném kanále, naprogramovaném jako Global v Pa3X.



Pokud master keyboard vysílá přes Global kanál Pa3X, dělicí bod a stav tlačítka SPLIT na ovládacím panelu ovlivňuje noty, přijaté z master keyboardu.

### Zapojení a nastavení

Zapojte master keyboard do Pa3X takto:

1. Potřebujete propojit MIDI OUT konektor master keyboardu do MIDI IN konektoru Pa3X.
2. Naprogramujte master keyboard na vysílání přes Global kanál Pa3X (viz "MIDI: MIDI In kanály" na str. 211).

Pro informace o programování master keyboardu, viz uživatelský manuál master keyboardu.

3. Zvolte parametr MIDI Setup. Můžete to provést i když přejdete na "MIDI: MIDI Setup / General Controls" stránku režimu Global nebo na vyhrazené stránce režimu Style Play, Song Play nebo Sequencer (viz "Midi Setup" na str. 136, "Midi Setup" na str. 161 a "Midi Setup" na str. 195).

**Pozn.:** Můžete zvolit jiný MIDI Setup, když vstoupíte do režimu Style Play, Song Play nebo Sequencer. MIDI Setup "1-Default" je zvolen automaticky, když vstoupíte do režimu Sound Edit. MIDI nastavení se proto upravují, jakmile přepnete do jiného pracovního režimu. Aktuální MIDI Setup je rovněž zobrazen v režimu Global.

4. Zvolte MIDI Setup "Master Keyboard".

**Pozn.:** Nastavení se může změnit, když natáhnete nová Global data z disku. Chcete-li uchránit nastavení, použijte funkci Global Protect (viz "Global Protect" na str. 236).

5. Chcete-li uložit přiřazený MIDI Setup pro zvolený pracovní režim do Global, zvolte příkaz "Write Global-Style Setup", "Write Global-Song Play Setup", "Write Global-Seq. Setup" nebo "Write Global-Global Setup" z nabídky stránky.
6. Je-li potřeba, stiskem jednoho z tlačítek v sekci MODE přejděte do požadovaného pracovního režimu.

## Zapojení Pa3X do MIDI akordeonu

Jsou různé typy MIDI akordeonů a každý vyžaduje jiné MIDI nastavení. Pa3X je vybaven řadou "Accordion" MIDI Setupů, každý z nich je vhodný pro jiný MIDI akordeon (viz str. 209).

### Zapojení a nastavení

Zapojte akordeon do Pa3X takto:

1. Potřebujete propojit MIDI OUT konektor akordeonu do MIDI IN konektoru Pa3X.
2. Zvolte parametr MIDI Setup. Můžete to provést i když přejdete na "MIDI: MIDI Setup / General Controls" stránku režimu Global nebo na vyhrazené stránce režimu Style Play, Song Play nebo Sequencer (viz "Midi Setup" na str. 136, "Midi Setup" na str. 158).

**Pozn.:** Můžete zvolit jiný MIDI Setup, když vstoupíte do režimu Style Play, Song Play nebo Sequencer. MIDI Setup "1-Default" je zvolen automaticky, když vstoupíte do režimu Sound Edit. MIDI nastavení se proto upravují, jakmile přepnete do jiného pracovního režimu. Aktuální MIDI Setup je rovněž zobrazen v režimu Global.

3. Vyberte jeden z dostupných MIDI Setupů "Accordion".

**Pozn.:** Nastavení se může změnit, když natáhnete nová Global data z disku. Chcete-li uchránit nastavení, použijte funkci Global Protect (viz "Global Protect" na str. 236).

4. Chcete-li uložit přiřazený MIDI Setup pro zvolený pracovní režim do Global, zvolte příkaz "Write Global-Style Setup", "Write Global-Song Play Setup", "Write Global-Seq. Setup" nebo "Write Global-Global Setup" z nabídky stránky.
5. Je-li potřeba, stiskem jednoho z tlačítek v sekci MODE přejděte do požadovaného pracovního režimu.

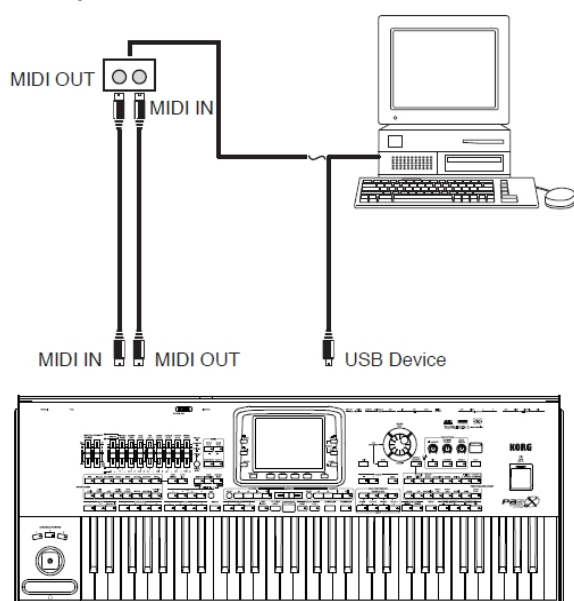
## Zapojení Pa3X do externího sekvenceru

Můžete naprogramovat nový song v externím sekvenceru, s využitím Pa3X jako multitimbrálního expanderu.

### Zapojení a nastavení

Propojte Pa3X do počítače, ve kterém je MIDI převodník nebo USB port.

1. V případě, že propojíte počítač a Pa3X přes USB port, nainstalujte Korg USB MIDI ovladač, podle "Instalace Korg USB MIDI ovladače" na str. 259.
2. Propojte Pa3X a počítač buď přes USB port nebo přes MIDI porty a MIDI převodník, jak vidíte na následujícím obrázku.



3. Aktivujte funkci "MIDI Thru" v externím sekvenceru. Viz manuál sekvenceru.
4. Stiskněte GLOBAL a jděte na stránku "MIDI: MIDI Setup / General Controls". Zrušte označení parametru "Local Control On" (viz str. 209). Tomu říkáme stav "Local Off".
5. Stiskem SEQUENCER přejděte do režimu Sequencer. Přejděte na stránku "Preferences: Sequencer Setup" (viz str. 195). Zvolte "Extern.Seq." MIDI Setup.

**Pozn.:** Nastavení se může změnit, když natáhnete nová Global data z disku. Chcete-li uchránit nastavení, použijte funkci Global Protect (viz "Global Protect" na str. 236).

6. Zvolte příkaz "Write Global Player Setup" z nabídky stránky a uložte přiřazený MIDI Setup do Global.
7. Zahrajte na klaviaturu. Noty, hrané na klaviaturu, přicházejí z MIDI OUT Pa3X do MIDI IN v počítači/MIDI převodníku (nebo z USB portu Pa3X do USB portu v počítači).

Noty, generované v počítači (tedy song, hraný tímto sekvencerem) jsou vysílány přes MIDI OUT MIDI převodníku do MIDI IN konektoru Pa3X (nebo z USB portu v počítači do USB portu Pa3X).

### Local Off

Je-li Pa3X zapojen do externího sekvenceru, doporučujeme nastavit Pa3X do režimu Local Off (viz "Local Control On" na str. 209), abyste předešli tomu, že budou noty hrány současně z klaviatury a jako MIDI události, vyslané z externího sekvenceru.

Pokud je Pa3X v Local Off, pak klaviatura Pa3X vysílá jen data do externího sekvenceru, ale ne do interního zvukového generátoru. Sekvencer bude přijímat noty, hrané na klaviaturu Pa500 a vysílat je na zvolenou stopu songu. Stopa vysílá tato data do interního zvukového generátoru Pa3X.

**Pozn.:** Chcete-li vysílat data do zvukového generátoru Pa3X, musíte aktivovat funkci "MIDI Thru" v externím sekvenceru (normálně je aktivní; jméno se ale může lišit podle typu sekvenceru). Více informací viz na udaných stránkách manuálu sekvenceru.

### Zvuky

Song, který hraje v SW sekvenceru počítače může volit zvuky Pa3X pomocí MIDI zpráv Bank Select MSB, Bank Select LSB (výběr banky, dvě zprávy) a Program Change (výběr zvuku). Výpis zvuků a MIDI hodnot, viz kapitolu "Zvuky (Program Change)" mezi "Daty z výroby" manuálu Advanced Edit.

I když to není podstatné, obvykle se nastavuje basa na kanálu 2, melodie na kanálu 4, bicí sada na kanálu 10, ovládání hlasového harmonizéru na kanálu 5.



## Hraní na jiný nástroj z Pa3X

Pa3X můžete využít jako master kontroler pro MIDI setup.

1. Zapojte MIDI OUT konektor Pa3X do MIDI IN jiného nástroje.
2. Tento nástroj nastavte na stejné kanály, jakými chcete hrát na Pa3X. Např. pokud chcete hrát na stopách Upper 1 a Upper 2 zvuky jiného nástroje, umožněte jinému nástroji přijímat na stejném kanálu, jako Pa3X ze stop Upper 1 a Upper 2 (standardně kanály 1 a 2).
3. Nastavte hlavní hlasitost jiného nástroje jeho vlastním ovládním.
4. Nastavte umlčení/zrušení umlčení stop přímo z Pa3X. Nastavte hlasitost každé stopy pomocí sliderů Pa3X.
5. Zahrajte na klávesy Pa3X.

### Klaviatura

Klaviatura Pa3X může ovládat až čtyři stopy přes MIDI OUT (Upper 1-3 a Lower). MIDI výstupní kanály jsou nastaveny do režimu Global (viz "MIDI: MIDI Out kanály" na str. 207). MIDI In kanály" na str. 211).

Standardně ("1-Default" MIDI Setup) každá ze stop klaviatury Pa3X vysílá na následujících kanálech:

Stopa	Out kanál
Upper1	1
Upper2	2
Upper3	3
Lower	4

Když umlčíte stopu, nemůže vysílat žádná MIDI data do externího expanderu nebo sekvenceru, připojeného k MIDI OUT Pa3X.

Pokud chcete slyšet jen zvuky expanderu, stáhněte MASTER VOLUME u Pa3X nebo nastavte stopy klaviatury do stavu External (viz "Track Controls: Mode" na str. 189).

### Přehrávač

Libovolná stopa Player může ovládat kanál na externím nástroji. Chcete-li nastavit MIDI výstupní kanál každé stopy, viz "MIDI: MIDI In kanály" na str. 211.

Pokud chcete slyšet jen zvuky expanderu, stáhněte MASTER VOLUME u Pa3X nebo nastavte stopy Song do stavu External (viz "Track Controls: Mode" na str. 189).

Zvolte MIDI Setup "Player 1" nebo "Player 2", který využívá Pa3X) a nastavte kanály takto.

Stopa	Out kanál
Song 1...16	1...16

### Aranžér

Jednou z nejzajímavějších vlastností MIDI je to, že můžete využít Pa3X ke hraní na externí nástroj s vlastním aranžérem. Ovšemže je obtížné překonat audio kvalitu Pa3X, ale můžete tak využít třeba starý dobrý synták, na který jste citově vázaní...

Chcete-li přiřadit některé stopy stylů Pa3X externímu nástroji, nastavte je do stavu External (viz "Track Controls: Mode" na str. 189).

Zvolte "Default" MIDI Setup, chcete-li nastavit kanály následujícím způsobem (standardní stav Pa3X).

Stopa	Out kanál
Bass	9
Drums	10
Perkuse	11
Acc1...5	12...16



# Appendix

## Instalace ozvučovacího systému (PaAS)

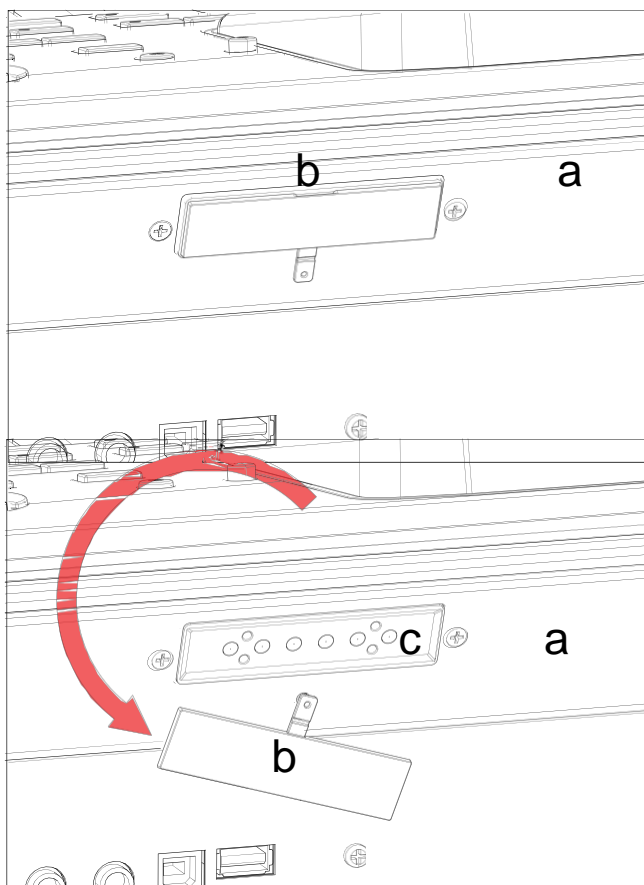
Když nainstalujete (volitelné) ozvučení PaAS (Amplification System), získáte třípásmový ozvučný systém, pár reproboxů s integrovaným bass-reflexem.

### Upozornění

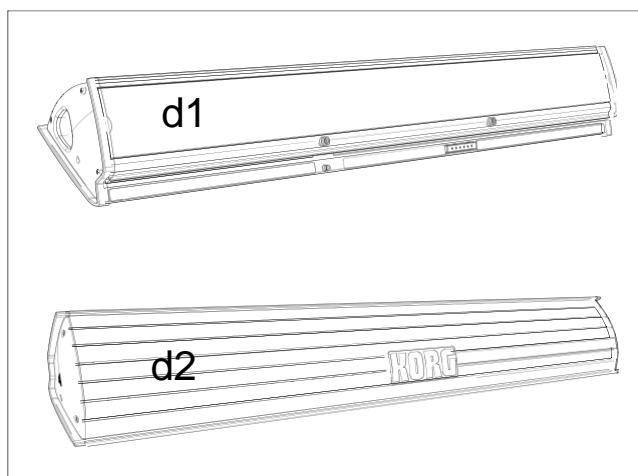
- Instalaci ozvučení provádí uživatel na vlastní riziko. Korg nepřijímá žádnou odpovědnost za poškození nebo zranění, vzniklé při nesprávné instalaci nebo použití.
- Buďte velmi opatrní, aby reprobox během instalace neupadl, mohl by se poškodit.

### Instalace

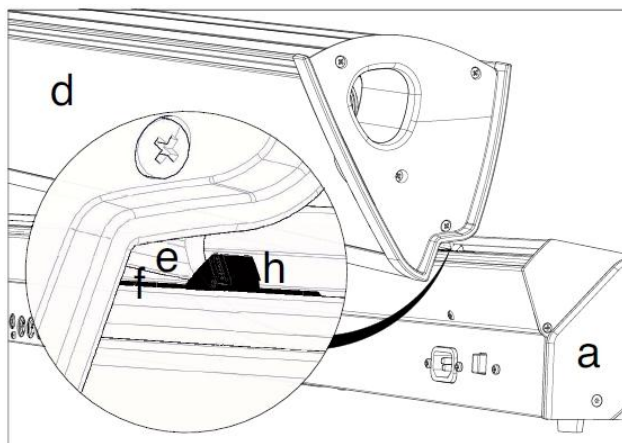
1. Sejměte ochranný kryt (b) z konektoru (c) na zadní straně nástroje (a), opatrně ji stáhněte a natočte dolů.



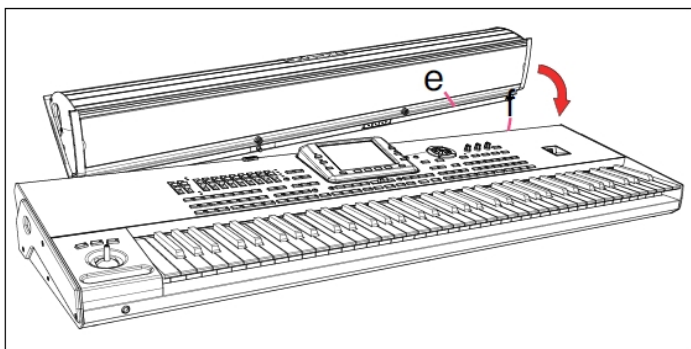
2. Nyní umístěte přední (d1) a zadní (d2) stranu reproboxu, aby byly natočeny ve správném směru.



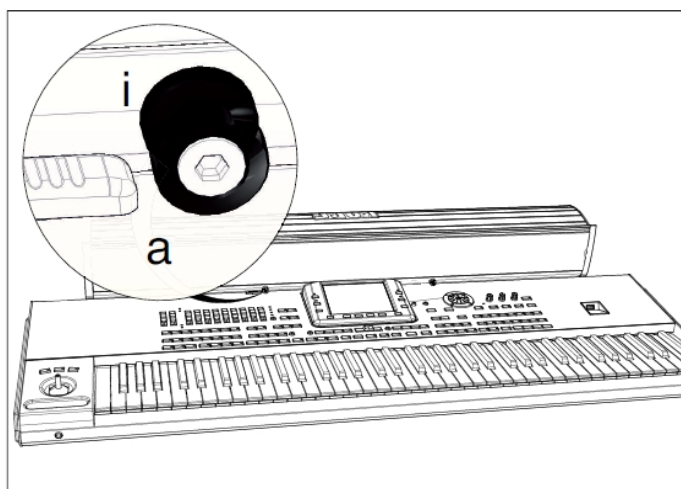
3. Zvedněte reprobox (d) tak, aby byla zadní strana (d2) natočena k vám a přední (d1) k Pa3X. Zasuňte západku (e) do slotu (f) na zadní straně nástroje (a). Lehce pozvedněte reprobox (d) vpřed, aby se nevzpříčil trn (k, viz níže) a nepoškodil zadní stranu nástroje. Chcete-li je správně zarovnat, použijte jednu ze dvou plastových zářezek (h) jako referenční bod, kde se strana reproboxu a vodící lišta (e) dotýkají.



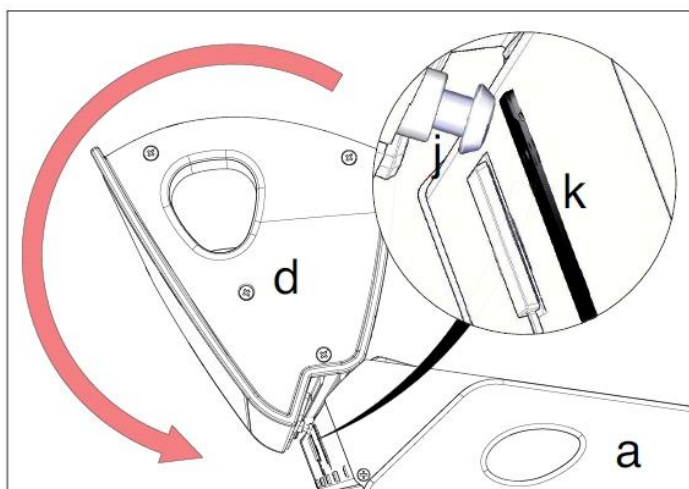
4. Zasuňte vyčnívající trn reproboxu (e) zcela do slotu (f) na zadní straně nástroje, takže je reprobox umístěn perfektně horizontálně.



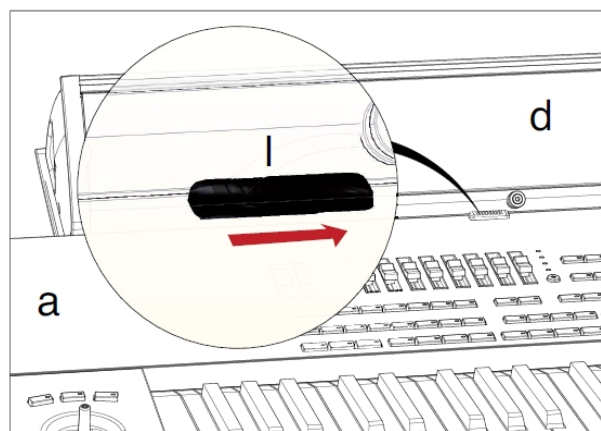
Ověřte, že jsou nylonové podpěry (i) stojanu na noty pevně opřené o panel nástroje (a).



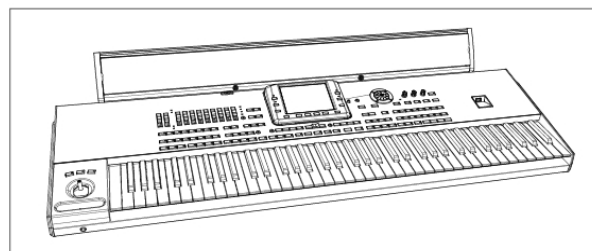
5. Je-li reprobox (d) perfektně zarovnaný k zarážkám a trn (j) prochází odpovídajícím otvorem (k) na zadní straně nástroje (a), pozvedněte reprobox (d), tím zapadne trn (j) do otvoru (k) důkladně.



6. Sliderem SPEAKER LOCK (l) u displeje reprobox (d) uzamknete (nebo odemknete). Je-li box uzamčený, vidíte ikonu uzamčeného zámku (🔒). Tím je reprobox (d) důkladně připevněn k nástroji (a).



7. Nyní jsou reproboxy správně nainstalované. Chcete-li je odejmout, postupujte opačným způsobem.



## Instalace Video převodníku (VIF4)

Povíme si, jak nainstalovat Video převodník Korg VIF4 do Pa3X. Tento převodník umožňuje zapojit video monitor, TV, video rekordér či video projektor, a číst texty na externím zařízení. Kartu si může nainstalovat sám uživatel. **Korg neodpovídá za žádné poškození, nebo zranění, způsobené nesprávnou instalací sady.**

### NTSC, PAL, SECAM

VIF4 je kompatibilní se standardy NTSC, PAL a SECAM TV. Chcete-li zapojit SECAM TV, zvolte standard PAL. Nicméně, obraz bude zobrazen pouze černobíle.

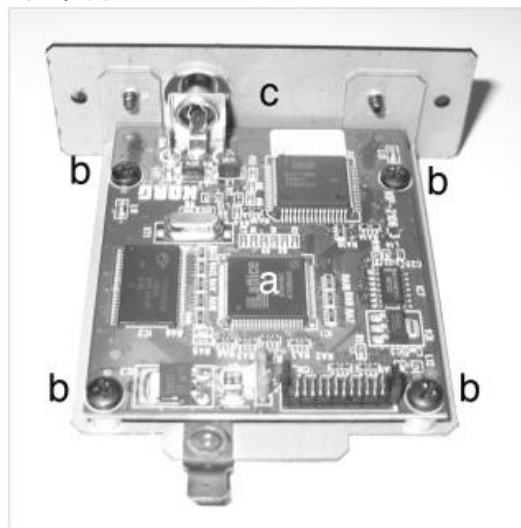
### Upozornění

- Instalaci karty provádíte na vlastní riziko. Korg nepřejímá žádnou odpovědnost za poškození nebo zranění, vzniklé při nesprávné instalaci nebo použití.
- Nástroj musí být odpojený ze zásuvky, než začnete instalovat.
- Odstraňte ze svého těla statickou elektřinu, abyste nezničili komponenty na boardu, dotykem holého kovu, než budete pokračovat v instalaci.

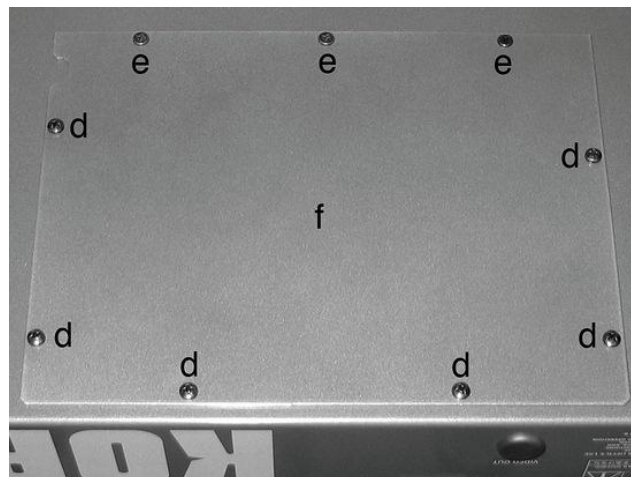
### Instalace

*Budete rovněž potřebovat křížový šroubovák (který není v sadě).*

1. Vyměňte video kartu (e) z balení a nedotýkejte se žádných komponent na ní prsty. Vyměňte čtyři šrouby (b) a uložte je bokem. Sejměte board (a) z kovové podpěry (c).



2. V dolní části nástroje vyměňte šest šroubů (a), tři šrouby s plochou hlavou (b) a pečlivě je uložte bokem. Sejmutím krytu (f) získáte přístup k videoboardu ve slotu a kryt pečlivě uložte.



3. Po sejmutí krytu uvolněte napájecí šňůru (g) vyjmutím šroubu (h) a klipsy (i). **Dbejte, aby vám nezapadl kabel napájení (h) do nástroje.** Uvnitř vidíte čtyři podpěry (j), na které umístíte video board.



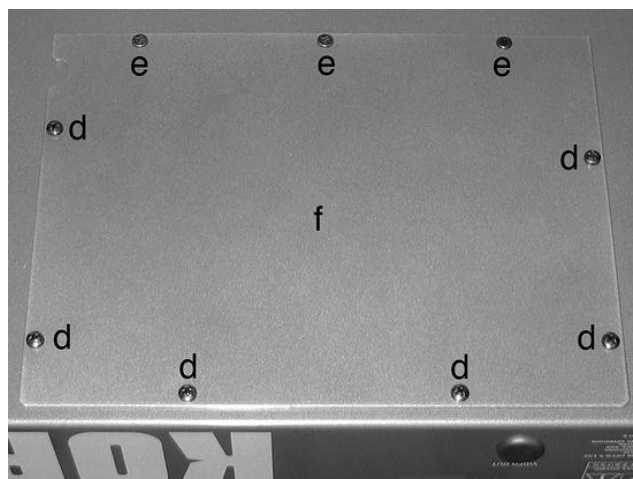
4. Vyměňte ochrannou zášleпку (k), zatlačením zevnitř slotu.



5. Umístěte video board (a) na čtyři podpěry v nástroji a video konektor (l) ponechte vysunutý na zadním panelu nástroje, po prostrčení otvorem. Upevněte video kartu (a) na čtyři podpěry čtyřmi vyjmutými šrouby (b). Zapojte napájecí šňůru podle návodu na obrázku.



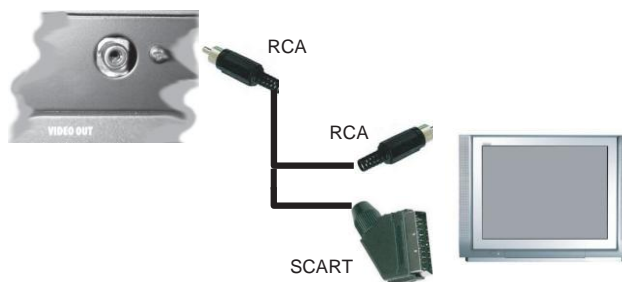
6. Vraťte kryt (f) do původní polohy. Připevněte kryt na spodní straně nástroje šesti šrouby (d) a třemi dřívě vyjmutými šrouby s plochou hlavou (e).



## Zapojení a nastavení

1. Zapojte video výstup nástroje do video vstupu TV. Podle typu TV použijte kabel typu "RCA-to-RCA" (je-li TV vybavena Video kompozitním vstupem), nebo "RCA-to-SCART" (je-li TV vybavena konektorem SCART). Potřebné kabely zakoupíte v obchodě s elektronikou.
2. Zapněte nástroj a stiskem tlačítka GLOBAL vstupte do editačního režimu Global. Vstupte na stránku "Video Interface: Video Out" a vyberte video standard (PAL nebo NTSC).
3. Zvolte příkaz "Write Global-Global Setup" z menu stránky a uložte nastavení do paměti. Objeví se dialog Write Global-Global Setup. Stiskem OK potvrďte výsledek.

4. Zapněte TV a nastavte ji na AV1 nebo AV2 vstup.
5. Na stejné stránce Global, pomocí parametru Colors zvolte preferovanou barevnou sadu pro texty a pozadí.





## Instalace přídavné paměti RAM (EXB-M256)

Pa3X je vybaven nainstalovanou pamětí 128MB Sample RAM. Můžete nahradit tuto interní RAM paměť (volitelným) boardem 256MB RAM, a tím zvýšit prostor pro samplování. **Korg neodpovídá za žádné poškození, nebo zranění, způsobené nesprávnou instalací sady.**

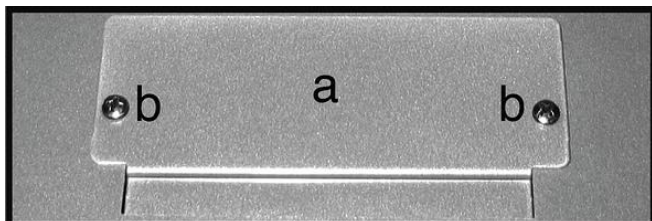
### Upozornění

- Instalaci modulu provádíte na vlastní riziko. Korg nepřijímá žádnou odpovědnost za poškození nebo zranění, vzniklé při nesprávné instalaci nebo použití.
- Nástroj musí být odpojený ze zásuvky, než začnete instalovat.
- Odstraňte ze svého těla statickou elektřinu, abyste nezničili komponenty na boardu, dotykem holého kovu, než budete pokračovat v instalaci.

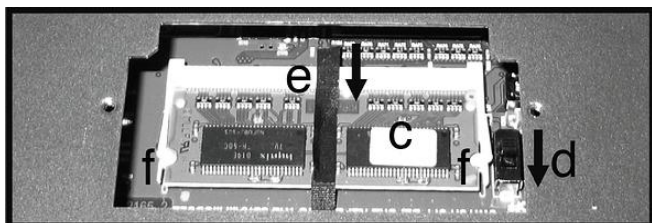
### Instalace

Budete rovněž potřebovat křížový šroubovák (který není v sadě).

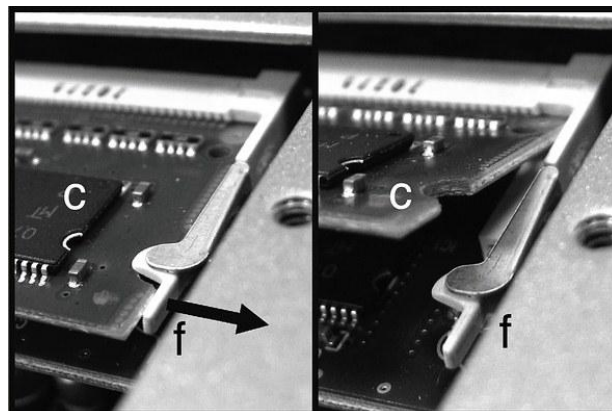
1. Na spodní straně nástroje vyjměte dva fixační šrouby (b), a uložte je bokem. Sejmutím krytu (c) získáte přístup k prostoru pro RAM.



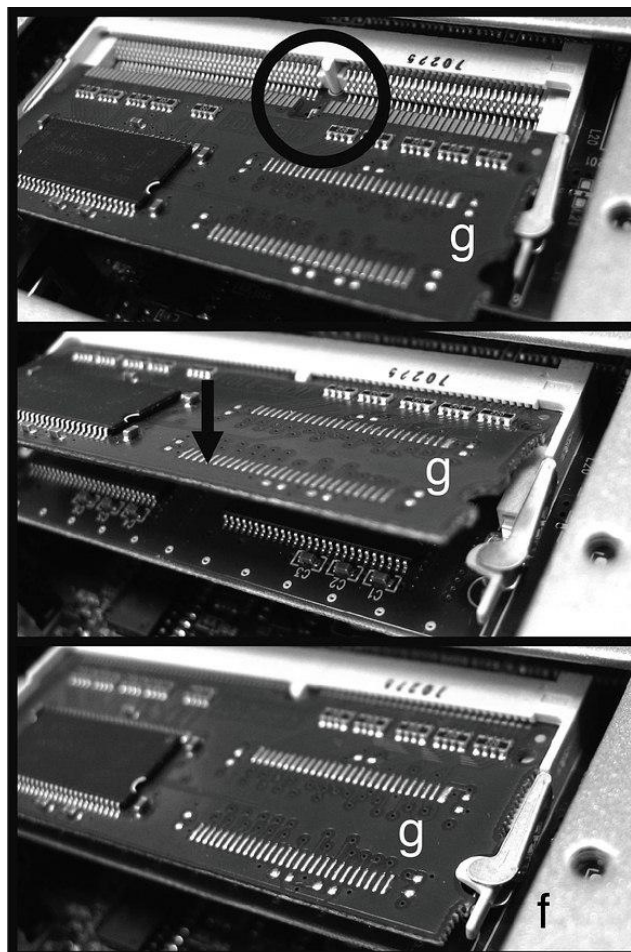
2. Než vyjmete modul RAM, **přepněte (d) do polohy OFF** a sejměte ochrannou pásku (e) z modulu RAM (c). Jednejte opatrně, abyste nestrhli pásku z hlavního boardu,



3. Pak zvolna a postupně uvolněte obě pojistky (f) (na každé straně). Poté, co modul RAM (c) uvolníte, sám automaticky vyskočí.

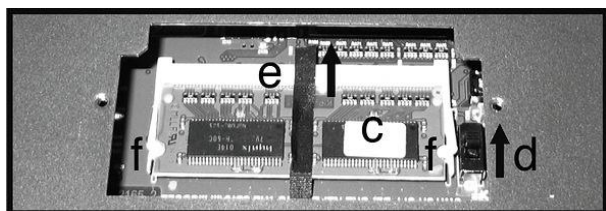


4. Vložte nový RAM modul (g) do volného slotu, jak vidíte na obrázku. Srovnajte stranu konektoru modulu se základnou slotu, pomocí vodících výřezů v konektoru. Pak natočte modul dolů a jemným stiskem zajistěte pojistky (f), až zaskočí do uzamčené polohy a RAM modul je tím pevně usazený.

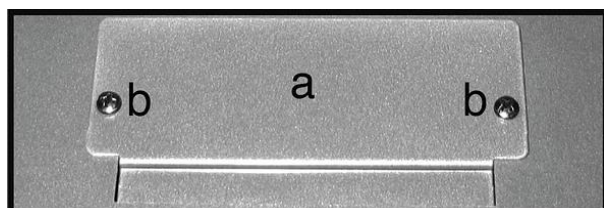


5. Modul musí být správně vložený. Pokud není, vyjměte jej a operaci opakujte.
6. Vraťte rámeček (e) zpět do stejné polohy, kde byla před výměnou RAM modulu a přesuňte přepínač (d) do polohy ON.

2



7. Důkladně uzavřete prostor krytem (a), dvěma dříve vyjmutými šrouby (b).



## Instalace harddisku (HDIK-2) (pouze model 61)

Tato sada umožňuje nainstalovat standardní 2.5" ATA harddisk do Pa3X. Harddisk však není součástí sady, je potřeba jej dokoupit. **Pozor:** Korg neodpovídá za žádné poškození, nebo zranění, způsobené nesprávnou instalací sady.

Než se pustíte do instalace, ověřte, že máte všechny součásti sady, podle následující tabulky. Budete rovněž potřebovat křížový šroubovák (který není v sadě).

a.	HDD rozhraní	× 1
B	HDD podpora	× 1
c	M3x6 TC šrouby	× 6
d	M3x4 TC šrouby	× 2

### Upozornění

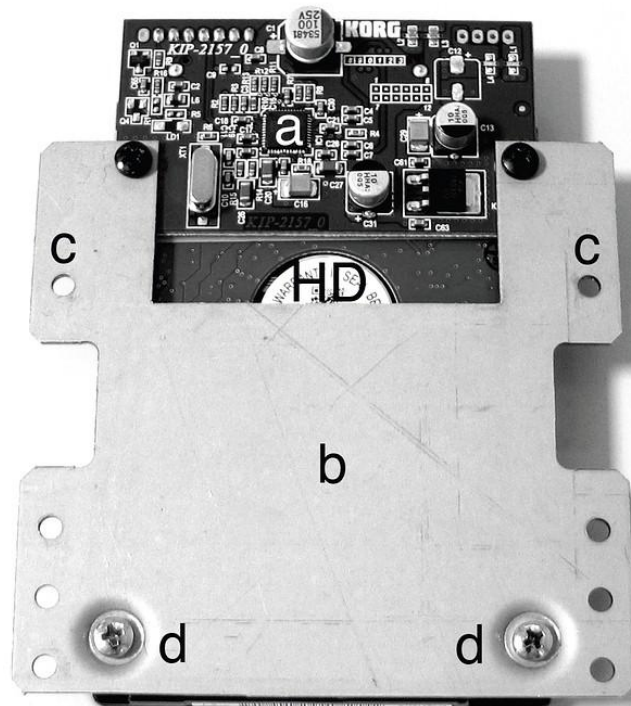
- Instalaci sady provádíte na vlastní riziko. Korg nepřijímá žádnou odpovědnost za poškození nebo zranění, vzniklé při nesprávné instalaci nebo použití.
- Nástroj musí být odpojený ze zásuvky, než začnete instalovat.
- Odstraňte ze svého těla statickou elektřinu, abyste nezničili komponenty na boardu, dotykem holého kovu, než budete pokračovat v instalaci.

### Instalace

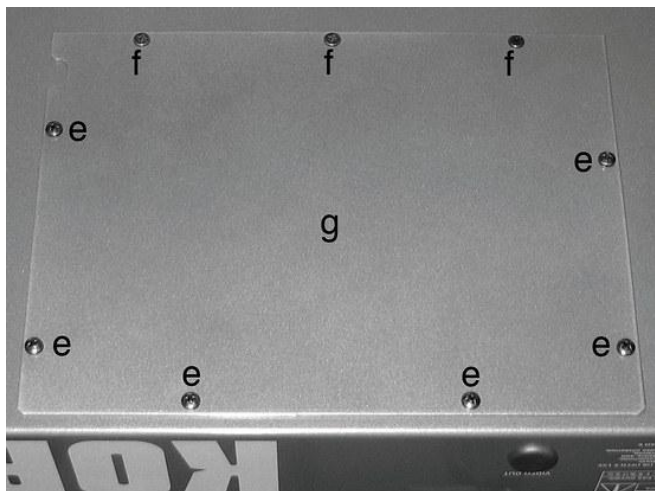
*Budete rovněž potřebovat křížový šroubovák (který není v sadě).*

1. Vyměňte harddisk z balení a nedotýkejte se žádných komponent na ní prsty.
2. Dvěma šrouby (c) připevněte harddisk (není součástí sady) do držáku (a) a kovové podpěry (b), jak vidíte na obrázku.

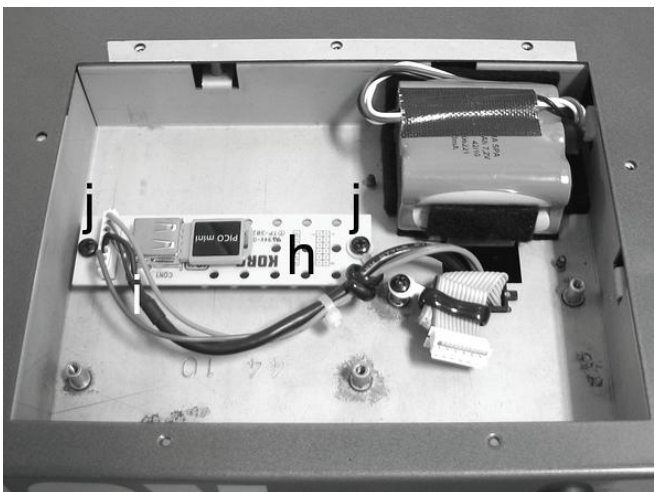
Dvěma šrouby (d) připevněte harddisk do podpěry (b).



3. Z dolní části nástroje odstraňte šest šroubů (e) a tři šrouby s plochou hlavou (f) a pečlivě je uložte. Sejmutím krytu (g) získáte přístup k videoboardu a kryt pečlivě uložte.

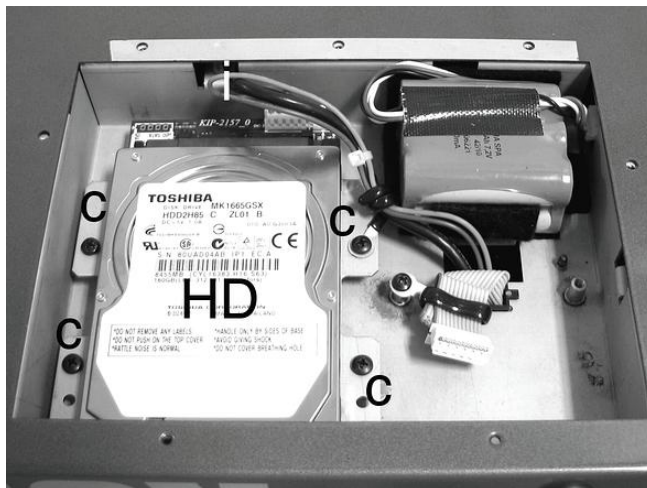


4. Odpojte USB klíč (h) od kabelu (i) a vyjměte board (h) po odšroubování dvou šroubů (j).

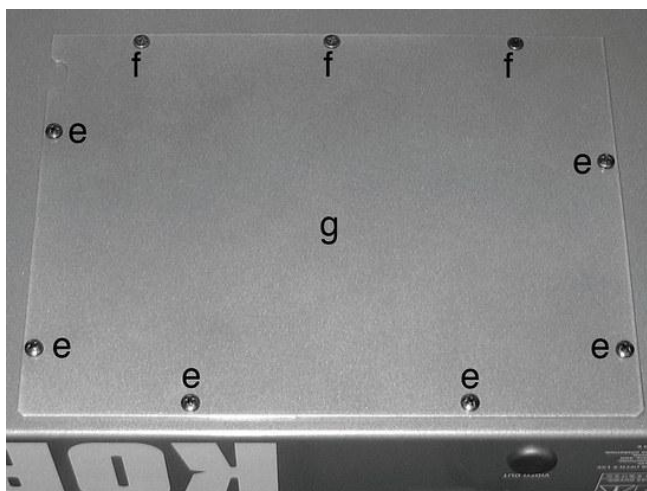


5. Vsuňte dříve smontovaný harddisk do čtyř speciálních kolejnic v nástroji (disk lze namontovat pouze takto). Připevněte jej čtyřmi šrouby (c) z instalační sady.

Zapojte do harddisku kabel (i), který jste dříve odpojili z USB klíče.



6. Vraťte kryt (g) a uzavřete tím nástroj tak, aby nedošlo k poškození kabelu, přičemž postupujete obráceně než při vyjímání disku.



7. Jakmile je instalace hotova, zapojte napájecí šňůru a znovu zapněte nástroj. Nyní musíte hard disk zformátovat, dříve než na něj budete moci nahrávat data. Viz "Formát" na str. 234, kde je více podrobností).

# Výměna záložní baterie samplovací paměti RAM

Záložní baterii Sample RAM paměti můžete vyměnit za jiný model (Korg BAT0001002). **K náhradě nepoužívejte jiné, než dodává Korg, riskujete poškození nástroje!** Baterii si může nainstalovat sám uživatel. **Korg neodpovídá za žádné poškození, nebo zranění, způsobené nesprávnou instalací sady.**

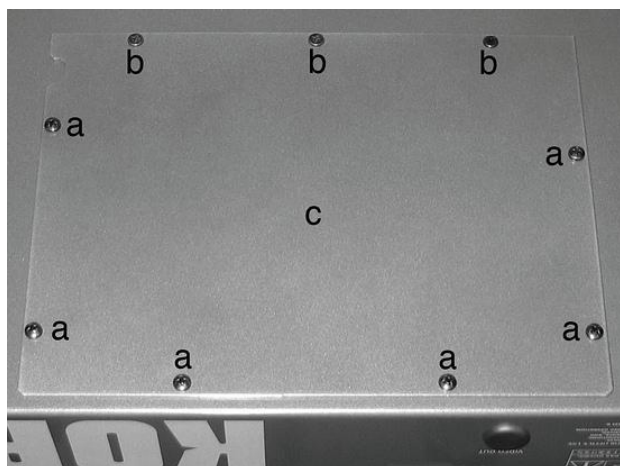
## Upozornění

- Instalaci karty provádíte na vlastní riziko. Korg nepřijímá žádnou odpovědnost za poškození nebo zranění, vzniklé při nesprávné instalaci nebo použití.
- Nástroj musí být odpojený ze zásuvky, než začnete instalovat.
- Odstraňte ze svého těla statickou elektřinu, abyste nezničili komponenty na boardu, dotykem holého kovu, než budete pokračovat v instalaci.

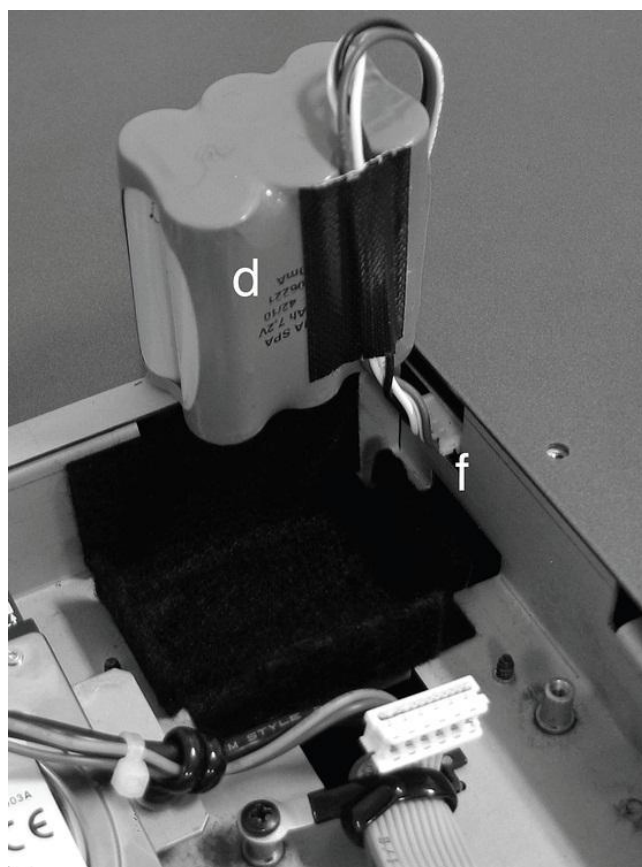
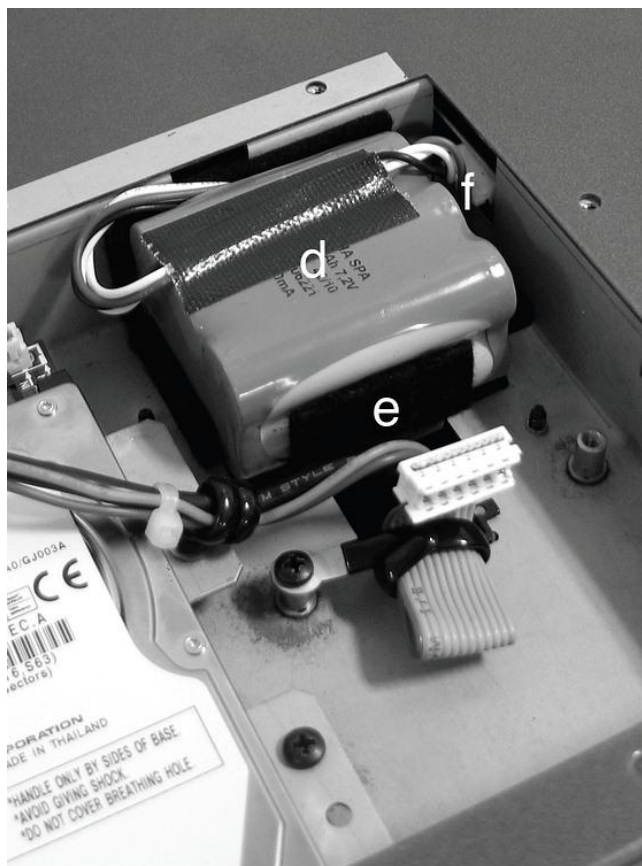
## Instalace

Budete rovněž potřebovat křížový šroubovák (který není v sadě).

1. Vyjměte baterii z balení.
2. V dolní části nástroje vyjměte šest šroubů (a), tři šrouby s plochou hlavou (b) a pečlivě je uložte bokem. Sejmutím krytu (c) získáte přístup k prostoru pro baterie, kryt uložte bokem.



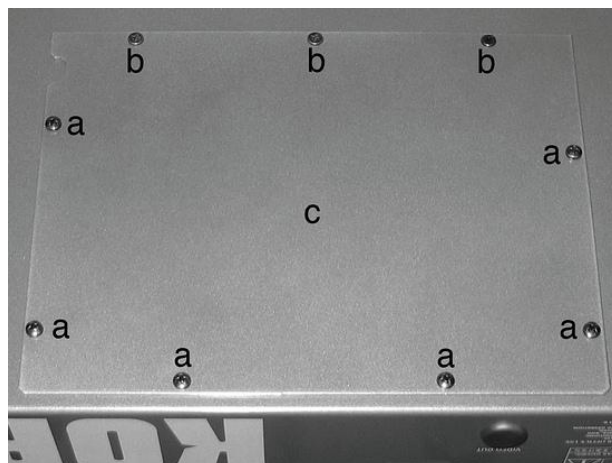
3. Vyjměte vybitou baterii (d) z prostoru (e) a odpojte ji z konektoru (f).



4. Vložte novou baterii (g) do konektoru (f) a zasuňte do prostoru pro baterie (e).



5. Vraťte kryt (c) do původní polohy. Připevněte kryt na spodní straně nástroje šesti šrouby (a) a třemi šrouby s plochou hlavou (b), dříve vyjmutými.



# Instalace KORG USB-MIDI ovladače

USB port můžete využít k přenosu MIDI dat mezi Pa3X a počítačem (funkce **MIDI Over USB**). To se hodí, pokud není počítač vybavený MIDI převodníkem.

USB můžete využít paralelně k MIDI portům. Např. když zapojíte Pa3X do SW sekvenceru v počítači, můžete současně ovládat jiný MIDI nástroj, připojený do MIDI portů piana.

Zapojení Pa3X z něj tímto způsobem činí současně MIDI vstupní zařízení, kontroler a zvukový generátor.

## Zapojení Pa3X do počítače

Nainstalujte KORG USB-MIDI ovladač, před zapojením Pa3X do počítače. Ověřte, že počítač vyhovuje položkám "KORG USB-MIDI Driver systémových požadavků", uvedených níže.

## Systémové požadavky KORG USB-MIDI ovladače

### Windows

**Počítač:** Počítač s USB portem, který splňuje požadavky Microsoft Windows XP, Vista nebo 7.

**Operační Systém:** Windows XP Professional/Home/x64 Edition, Windows Vista, 7

### Mac

**Počítač:** Apple Macintosh počítač s USB portem, který odpovídá systémovým požadavkům Mac OS X.

**Operační Systém:** Mac OS X 10.3 nebo vyšší.

## Než začnete

Autorská práva na veškerý software, přiložený k tomuto produktu vlastní Korg Inc.

Licenční smlouva pro software je přiložena zvlášť. Je vaší povinností si tuto Licenční smlouvu přečíst, než si nainstalujete software. Instalací software totiž dáváte najevo svůj souhlas s Licenční smlouvou.

## Windows: Instalace KORG USB-MIDI ovladače

Zapojte Pa3X do počítače USB kabelem až po instalaci sady nástrojů KORG USB-MIDI Driver Tools.

**Pozn.:** Musíte nainstalovat nezávislý ovladač pro každý USB port, který používáte.

1. Zapojte port DEVICE USB u Pa3X do jednoho z USB portů Windows PC standardním USB kabelem.
2. Vložte Accessory Disk do mechaniky Windows PC.
3. Normálně se spustí "Korg Pa3X Application" instalátor automaticky.  
Pokud se instalátor nespustí automaticky, klikněte 2x na "KorgSetup.exe" na Accessory Disku.
4. Sledujte instalační pokyny na obrazovce.

### Porty ovladače

Po instalaci vidíte následující porty v MIDI aplikaci (např. v sekvenceru) spolu s jinými MIDI zařízeními:

**Pa3X KEYBOARD:** Umožňuje přijímání MIDI zpráv z Pa3X (data klaviatury a kontrolerů) do MIDI aplikace, běžící v počítači.

**Pa3X SOUND:** Umožňuje vysílání MIDI zpráv z MIDI aplikace, běžící v počítači do interního zvukového generátoru Pa3X.

## Mac OS X: Instalace KORG USB-MIDI ovladače

1. Zapojte port DEVICE USB u Pa3X do USB portů Maca standardním USB kabelem.
2. Vložte Accessory Disk do mechaniky Maca.
3. Klikněte 2x na "KORG USB-MIDI Driver.pkg" ve složce "KORG USB-MIDI Driver" na CDROM, tím spustíte instalátor. Nainstalujte jej podle pokynů na obrazovce.

### Porty ovladače

Po instalaci vidíte následující porty v MIDI aplikaci (např. v sekvenceru) spolu s jinými MIDI zařízeními:

**Pa3X KEYBOARD:** Umožňuje přijímání MIDI zpráv z Pa3X (data klaviatury a kontrolerů) do MIDI aplikace, běžící pod MacOS.

**Pa3X SOUND:** Umožňuje vysílání MIDI zpráv z MIDI aplikace, běžící pod MacOS do interního zvukového generátoru Pa3X.



# Kombinace

Podržíte-li tlačítko SHIFT a stisknete jiné tlačítko na ovládacím panelu, vstoupíte přímo do editace. Zde je výpis “zkratek”.

Shift +	Funkce
<b>Všechny režimy</b>	
Kolečko	Změna tempa
Scroll šipky, nebo nahoru/dolů klávesy	<i>Pokud vidíte výpis songů nebo položek SongBooku: Další/Předchozí sekce podle abecedy. Funguje také v režimu Media.</i>
Zvuk	Vysílá zvuk, přiřazený zvolené stopě do režimu Sound
Global	Zvolí stránku Controls, v MIDI sekci režimu Global. Rychlý způsob přechodu na editační stránku MIDI.
Media	Volí stránku Preferences režimu Media
Start/stop	Panic
Slider Mode	Volí stránku přiřaditelných sliderů, sekci kontrolerů v režimu Global
Fade In/Out	Volí parametr Fade In/Out na stránce Basic, sekce Preferences režimu Global
Synchro (kterýkoliv)	Volí MIDI Setup parametr Setup/General Controls stránky, v MIDI sekci režimu Global.
Tempo Lock	Volí stránku Lock, v sekci General Controls režimu Global
SongBook	Volí stránku Custom List režimu SongBook
Transpose (kterýkoliv)	Volí stránku Transpose Control, v sekci General Controls režimu Global
Mic On/Off	Volí stránku Voice Processor Setup režimu Global
Harmony	Volí stránku Voice Processor Preset režimu Global
Double	Volí stránku Voice Processor Effects režimu Global
<b>Režim Style Play</b>	
Style Play	Volí stránku Style Setup (v sekci Preferences)
Paměť	Volí stránku Style Preferences (v sekci Preferences)
Variation or Fill	Volí odpovídající prvek stylu na stránce Drum/Fill (v sekci Style Controls)
Chord Scan (kterýkoliv)	Volí parametr Chord Recognition na panelu Split, na Hlavní stránce
Split	Volí stránku Key Velocity (sekce Keyboard/Ensemble)

Shift +	Funkce
Ensemble	Volí parametr Ensemble Type na stránce Ensemble, (sekce Keyboard/Ensemble)
Pad (libovolný)	Volí stránku Pad (sekce Pad/Assignable Switches)
Assignable Switch (libovolný)	Volí stránku Switch (sekce Pad/Assignable Switch)
Upper Octave (některá)	Volí stránku Tuning (v sekci Mixer/Tuning)
Style	Otevře okno “Write Current Style Settings”.
Performance	Otevře okno “Write Performance”.
STS	Otevře okno “Write STS”.
<b>Režim Song Play</b>	
Režim Song Play	Zvolí stránku General Control (v sekci Preferences)
Play/Stop–Ply 1/2	Sync Start jiných přehrávačů
Upper Octave (některá)	Volí stránku Tuning (v sekci Mixer/Tuning)
Split	Volí stránku Key Velocity (sekce Keyboard/Ensemble)
Pad (libovolný)	Volí stránku Pad (sekce Pad/Assignable Switches)
Assignable Switch (libovolný)	Volí stránku Switch (sekce Pad/Assignable Switch)
Sound/Performance	Otevře okno “Write Performance”.
<b>Režim JukeBox</b>	
>>	Přehraje další song v JukeBox playlistu
<<	Přehraje předchozí song v JukeBox playlistu
<b>Režim Sequencer</b>	
Sekvencer	Volí stránku Sequencer Setup (v sekci Preferences)
Upper Octave (některá)	Volí stránku Tuning (v sekci Mixer/Tuning)

Níže jsou další dostupné zkratky, není potřeba tlačítko SHIFT.

<b>Režim Style Play</b>	
Tempo +/- (současně)	Původní Tempo
<b>Režim Global</b>	
Global (podržte)	Kalibrace dotykového panelu

# Tabulka MIDI Implementace

KORG Pa3X  
OS Version 1.0 - March 01, 2011

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1-16	1-16	Memorized
	Changed	1-16	1-16	
Mode	Default		3	
	Messages	X	X	
	Altered	*****		
Note Number:		0-127	0-127	
	True Voice	*****	0-127	
Velocity	Note On	O 9n, V=1-127	O 9n, V=1-127	
	Note Off	O 8n, V=0-127	O 8n, V=0-127	
Aftertouch	Poly (Key)	O	O	Player data only *1
	Mono (Channel)	O	O	*1
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB) *1
	1, 2	O	O	Modulations *1
	6	O	O	Data Entry MSB *1
	38	O	O	Data Entry LSB *1
	7, 11, 16	O	O	Volume, Expression, Ribbon *1
	10, 91, 93, 94	O	O	Panpot, A/B Master FX 1/2/3 Send *1
	64, 66, 67	O	O	Damper, Sostenuto, Soft *1
	65, 5	O	O	Portamento On/Off, Portamento Time *1
	71, 72, 73	O	O	Harmonic Content, EG time (Release, Attack) *1
	74, 75	O	O	Brightness, Decay Time *1
	76, 77, 78	O	O	Vibrato Rate, Depth, Delay *1
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB) *1, 2
	100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB) *1, 3
	120, 121	X	O	All sounds off, Reset all controllers *1
Program Change		O 0-127	O 0-127	*1
	True #	*****	0-127	
System Exclusive		O	O	*4
System Common	Song Position	X	X	
	Song Select	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	*5
	Commands	O	O	*5
Aux Messages	Local On/Off	X	X	
	All Notes Off	X	O (123-124)	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	
Notes	*1: Sent and received when MIDI Filters In and Out are set to Off in Global mode. *2: Drawbars settings, Sound parameters, Selection of SongBook entries, Drum Kit Family settings. *3: LSB, MSB = 00,00: Pitch Bend range, =01,00: Fine Tune, =02,00: Coarse Tune. *4: Includes Inquiry and Master Volume messages, FX settings, Quarter Tone settings. GM Mode On. *5: Transmitted only when the Clock Send parameter (Global mode) is set to on.			

Mode 1: OMNI ON, POLY  
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO  
Mode 4: OMNI OFF, MONO

O: Yes  
X: No

# Problémy a potíže

Problém	Řešení	Str.
<b>Obecné problémy</b>		
Energie nefunguje	Ověřte, že (1) je napájecí šňůra zapojena do zásuvky, (2) kabel je zapojen do konektoru na zadním panelu nástroje, (3) a není poškozený, (4) nejsou problémy s napětím v síti.	
	Je přístroj zapnutý?	
	Je vypínač STANDBY na ON a svítí LEDka zeleně?	
	Pokud přístroj stále neběží, kontaktujte dealera nebo nejbližší KORG Servisní centrum.	
Žádný zvuk	Zkontrolujte zapojení do komba nebo do mixu.	26
	Ověřte, že všechny komponenty audio systému jsou zapnuté.	
	Funguje zesilovač správně?	248
	Je MASTER VOLUME slider Pa3X nastaven jinak než na "0"?	25
	Není Local parametr na Off? Zapněte jej.	209
	Není hodnota Attack parametru příliš vysoká? Nastavte jej na nižší hodnotu, takže se bude spouštět rychleji. Není parametr Volume příliš nízký? Nastavte jej na vyšší hodnotu.	120, 129
Nehraje nejnižší tón	Pokud LEDka SPLIT svítí, je klaviatura rozdělená na část Lower (nižší noty, pod dělicím bodem) a část Upper (vyšší noty, nad dělicím bodem). Není stopa Lower umlčena? Zrušte umlčení.	40
Špatný zvuk	Obsahuje USER banka upravená data? Natáhněte příslušná data pro Song nebo Styl, který chcete přehrát.	225
	Byla některá USER bicí sada upravená? Natáhněte správnou bicí sadu.	225
	Nebyl upravený styl nebo performance? Natáhněte příslušná data (styly nebo performance).	225
Zvuk zní stále	Ověřte, že přepínač polarity damper pedálu je nastaven správně.	208
Zvolený styl nebo song nelze spustit	Ověřte, že parametr Clock je na Internal. Jestliže používáte MIDI Clock jiného zařízení, musíte nastavit parametr MIDI Clock na MIDI nebo USB (v závislosti na portu je Pa3X zapojen do jiného zařízení) a zajistěte, že externí zařízení vysílá MIDI Clock data.	209
Nereaguje na MIDI zprávy	Ověřte, zda jsou všechny MIDI nebo USB kabely zapojeny správně.	241
	Ověřte, zda externí zařízení vysílá po MIDI kanálech, nastavených pro příjem v Pa3X.	211
	Ověřte, zda MIDI IN Filtry Pa3X nebrání přijímání zpráv.	212
Perkusní nástroje nehrají správně	Ověřte, zda je bicí stopa nastavena do režimu Drum a externí zařízení nemá aplikovanou transpozici.	127, 190
Slyším "clicky", když hraji na perkusní nástroj	To je součást zvuku, nikoliv problém.	
Slyším šum v pozadí, po zvolení performance, stylu nebo STS	Zvolená performance, styl nebo STS, vyvolali efekt "17 St. Analog Record", simulující šum starých vinylových nahrávek.	
Voice Procesor není slyšet	Efekt Vocoder byl přiřazen FX procesoru. Ten deaktivuje Voice procesor.	
	Efekty Voice procesoru lze aplikovat pouze na mikrofonní vstup	

Problém	Řešení	Str.
<b>Problémy s Medii</b>		
Nelze formátovat zařízení	Je USB kabel zapojen správně?	
	Je USB zařízení správně napájeno?	
	Je paměťové zařízení zasunuto správně?	
	Je pojistka před zápisem na disk v poloze chráněno?	
Nelze uložit data do zařízení	Je zařízení zformátováno?	234
	Je paměťové zařízení zasunuto správně?	
	Je pojistka před zápisem na disk v poloze chráněno?	
Nelze načíst data ze zařízení	Je paměťové zařízení zasunuto správně?	
	Obsahuje zařízení data, kompatibilní s Pa3X?	222
Na displeji se objeví zpráva "Over Current Condition Detected on USB port: please remove the USB media"	USB zařízení je nejspíš poškozené díky zkratu a nelze je použít. Ačkoliv tak nemůže dojít k poškození Pa3X, doporučujeme je vyjmout.	

# Technická specifikace

KORG Pa3X Vlastnosti	76-klávesový model	61-klávesový model
<b>FYZICKY</b>		
Kabinet	Hliník (nahore), kov (dole), plast (ostatní části)	
Klaviatura	76 polovytvážených kláves s dynamikou a aftertouch	61 polovytvážených kláves s dynamikou a aftertouch
<b>ZVUKY</b>		
Zvukový generátor	KORG EDS (Enhanced Definition Synthesis) zvukový generátor, 120 hlasů, 120 oscilátorů, 3-band EQ pro každou stopu, filtry s rezonancí, DNC (Defined Nuance Control)	
Multitimbrální party	Interní: 40 kanálů MIDI: 16 kanálů	
Zvuky z výroby	Více než 1100, včetně stereo piana a GM 1 & 2 kompatibilních zvuků, více než 90 bicích sad (s Real Drum Ambience)	
User zvuky	512 zvuků, 128 bicích sad	
Digitální táhla	9 stop	
Editace zvuků	Plná editace zvuků a bicích sad	
PCM Sample RAM	128MB standard (odpovídá 256MB lineárních dat), rozšiřitelná na 256MB (odpovídá 512MB lineárních dat), volitelným EXB-M256 expanzním boardem	
Samplování	Record, Edit, Time Slice, Compression Tool, načtení/import souborů formátů Korg, WAV, Aiff a Akai, export WAV a Aiff souborů	
Efekty	Až 8 Stereo digitálních multi-efektů; 140 typů efektů plus VOCODER Finální Mastering efekty od WAVES (MaxxEQ™, MaxxBass™, MaxxTreble™, MaxxStereo™, MaxxVolume™); Vocal FX Voice Processor technologie od TC-Helicon® se 7 efekty (4-part Harmonizer, Double, μMod, Reverb, Delay, Filter, HardTune, Pitch Correction plus Compressor, EQ, Gate (nastavení Adaptive Mic na vstupu Mic)	
Real Time stopy	Čtyři klávesové stopy (Upper 1, 2, 3, Lower) se speciálními vypínači a tlačítky pro volbu zvuku	
Performance/STS	512 pamětí pro realtime performance, programovatelné, STS: Uložení realtime stop a nastavení hlasového procesoru, až 4x 1200 stylů, až 4 položky SongBook	
<b>STYLY</b>		
Styly z výroby	Více než 450 připravených stylů, volně upravitelných	
Oblíbené / User styly	12 Favorite bank, plus 3 User banky, celkem 1200 pamětí pro styly	
Stopy aranžéru	Osm stop pro styly, 4 nastavení Single Touch, 4 Pady a jeden Style Performance na styl, Guitar Track Mode 2, paralelní a Fixed NTT	
Editace stylu	Style Record s krokovým nahráváním, funkce Track a Event Edit, Guitar Mode 2, Import/Export SMF	
Patterny/Variace akordů	Až 46 patternů pro každý styl, včetně 3 úvodů, 3 závěrů, 4 přechodů, 1 pauza	
PCM Style Groovy	Použití PCM RAM paměti pro samplý	
Ovládání stylů	4 Variations, 3 Intros, 4 Fills, Break, 3 Endings, Synchro Start/Stop, Tap Tempo/Reset, Fade In/Out, Bass Inversion, Auto Fill, Manual Bass, Tempo Lock, Memory, Accompaniment/Real Time Track Balance Volume, Accompaniment Mute, Drum Mapping, Snare & Kick Designation, Single Touch	
Chord sekvencer	Realtime Style Chord Sequencer Recorder	
<b>PŘEHRÁVAČ/SEKVENČER</b>		
XDS dvojitý přehrávač	2 přehrávače s nezávislým ovládáním Select, Start/Stop, Home, Rewind, Fast Forward, X-Fader Balance controls; Patented XDS Crossfade Dual Sequencer Player (podporované formáty: MID, MID+G, KAR, MP3 s texty, MP3+G); Lyrics, Score a data akordů lze zobrazit na obrazovce, nebo na externím video monitoru (přes VIF4 volitelný board); funkce Markers; Jukebox	
4 STS uložené se songem	V režimu SongBook	
Tracks	16 + 16	
Editace sekvenceru	Funkce Record & Edit; SMF nativní formát	
Doprovodný sekvencer (Quick)	Real Time krokové nahrávání a editace	
Texty/Akordy	On-Screen (kompatibilní s většinou populárních formátů) CDG formát podporovaný	
Score View	On-Screen	
Značky	On-Screen	
<b>SONGBOOK</b>		
SongBook a SongBook List	Plně programovatelná hudební databáze, založená na stylech, SMF, Karaoke, MP3 s automatickou volbou režimu Style Play a Song Play – uživatelsky definovatelné playlisty – filtrování a možnosti určení pořadí	
<b>DALŠÍ VLASTNOSTI</b>		
MP3	Dvojitý MP3 přehrávač s X-Faderem; Vocal Remover; nahrává MP3 soubory a přehrává dva MP3 soubory současně; změna tempa ±30%, transpozice -5~+6 půltónů	
Arabské ladění	Programovatelné, až 4 SC Presety	

KORG Pa3X Vlastnosti	76-klávesový model	61-klávesový model
Pady	4 + tlačítko STOP	
Kompatibilita	i-Series: Styly (některá nastavení nejsou potřeba); Pa-series: Style, Perf., Sound, Song, Song Book	
Operační Systém	OPOS (Objective Portable Operating System), RX (Real eXperience), DNC (Defined Nuance Control), Multitasking system, Load while play feature, Upgradable, Self-Refresh Battery for PCM data, Internal clock	
<b>UKLÁDÁNÍ DAT</b>		
Harddisk	Standard	4GB USB paměť – volitelný harddisk s HDIK-2 kit
DVD-CD přehrávač / disketová	Volitelná standardní USB DVD/CD/FD mechanika, se zapojením do USB Host portu	
USB porty pro externí zařízení	Ano (2 sloty, 1 Host vzadu, 1 Host vpředu)	
<b>USER ROZHRANÍ</b>		
Displej	320 × 240 TFT Grafický barevný Touch Screen displej, s motorizovaným naklápěním	320 × 240 TFT Grafický barevný Touch Screen displej
Ovládací prvky	Joystick, Ribbon, kolečko Up/+, Down/Tempo +/-	
Programovatelné ovládání	3 spínače, 8 slidery, MP3 Volume/Drawbars slidery	
Kurzory	Real Time: Master Volume Accompaniment/Player/Real Time Volume Balance X-Fader	
Přepínače	Transpose, Memory, Bass Inversion, Manual Bass, Fade, Tap, Synchro, Ensemble, Auto Fill, Real Time Track controls, Tempo	
Nastavení mikrofonu	Mic Volume, Harmony/Double Level, Delay/Reverb Level, Mic On/Off, Harmony On/Off, Double On/Off	
Help Systém	Kontextové citlivý, vícejazyčný, hypertextový	
<b>Zapojení</b>		
MIDI	IN, OUT, THRU	
USB	2 Host (2.0 Hi Speed) a 1 Device (1.1 Full Speed)	
Výstupy	4 analogové symetrické/nesymetrické (levý/pravý/Out1/Out2), 1 digitální (S/PDIF 48kHz)	
Vstupy	3 vstupy: 1 Mic XLR/jack combo konektor s ovládáním gainu a +48V Phantomové napájení 2 symetrické/nesymetrické Line jacks	
Sluchátka	1 jack vpředu	
Pedály	1 Damper, 1 přiřaditelný nožní spínač/pedál EC5	
Zdroj napájení	AC napětí podle území	
<b>Příslušenství</b>		
Dodané příslušenství	Manuál, AC napájecí šňůra, stojan na noty, Accessory Disk	
<b>VOLITELNÉ</b>		
Zesilovač a reproduktory	PaAS Pa Amplification System for Pa3X; 3-kanálové ozvučení; 2x20W (střední/výšky) + 1x40W (Subwoofer); 5x repro: 2x střední (80mm) + 2x Tweeter + Dual Coil Subwoofer (130mm); hliníkové tělo s basreflexem; mimořádně jednoduché zapojení, napájení i audio signál z Pa3X prochází speciálním konektorem, který je automaticky zapojený do keyboardu. Žádné kabely, žádný adaptér nemusíte do Pa3X již zapojovat Rozměry (Š x H x V): 992 x 173 x 137 mm / 39.06 x 6.81 x 5.39 inch Hmotnost: 5,7 kg/12,57 lbs.	
USB paměť	Ano	
CD / FD	Přes USB Host	
RAM paměť pro samplý	256 MB paměť pro samplý na boardu EXB-M256. Aktuální paměť pro samplý se liší podle PCM komprese.	
Video rozhraní:	Grafické video rozhraní na boardu VIF4 NTSC/PAL	
Expression/Volume pedál	Korg EXP-2, Korg XVP-10	
Multi-Switch Pedál	Korg EC5	
Damper Pedál	Korg DS-1H, DS-2H (s podporou half-pedal)	
Pedálový spínač	Korg PS-1	
<b>FYZICKY</b>		
Spotřeba	Normální činnost bez ozvučení PaAS: 35W Normální činnost s ozvučením PaAS: 50W (max) Standby nenabíjí: 1 ~ 1.5W Standby nabíjí: 7 ~ 9W	
Rozměry (Š × H × V)	1192 x 366 x 145 mm / 49.93 x 14.41 x 5.71 inch bez stojanu na noty a se zcela sklopeným displejem	980 x 366 x 145 mm / 38.58 x 14.41 x 5.71 inch bez stojanu na noty
Hmotnost	17.5 kg / 38.58lbs	14,7 kg/32,4 lbs.

Specifikace a vzhled jsou předmětem změn bez předchozího upozornění.

# Index

## A

Aftertouch Curve 200  
 Arabic Scale 119, 123  
 Assignable Sliders 7  
 Audio Inputs 26, 214  
 Audio Outputs 26, 212–215, ??–215  
 Auto Style/Perf/Sound Select 206  
     Write 219

## B

Backup 24  
 Balance (Keyboard/Style or Ply) 7, 26  
 Balance (Player) 26  
 Bank Select 244  
 Bass & Lower Backing 137

## C

Chord Scanning 17  
     Lock 204  
 Contrast 12, 14

## D

Damper 27, 130  
 Demo 27  
 Display contrast 12, 14  
 Double Player 13, 150  
 Drum tracks 128, 134, 213

## E

EC5 208  
 Effects  
     Copy 138, 159, 196  
     Sequencer mode 187, 189  
     Song Play mode 151, 154  
     Style Play mode 121, 125, 189  
 Ending 11  
 Ensemble 132

## F

Fade In/Out 201  
 Favorite Styles 140  
 Fill 11  
 Footswitch 207  
 Format 234

## G

General MIDI 242  
 Global 199–220  
     Write  
         Global Setup 219  
         MIDI Setup 219, 220  
         Sequencer Setup 197  
         Song Play Setup 159

        Style Play Setup 139  
         Voice Processor Preset 220  
         Voice Processor Setup 220  
 Global channel 242

## H

Harmony track (Voice Processor) 157, 167, 195  
     in SongBook entries 167  
     MIDI channel 210

## I

Inputs 26, 214  
 Intro 11

## J

Jukebox 148, 156

## K

Keyboard Mode (Split) 17  
     Lock 204

## L

Local Off 209, 244  
 Lower Lock 204

## M

Markers 172  
 Master Transpose 18, 201  
 Master Tune 200  
 Master Volume 25  
 Media 221–240  
     Format 234  
 Menu 14  
 MIDI  
     Clock 141, 209  
     General MIDI 242  
     Global channel 242  
     IN channels 211  
     Interface 244  
     OUT channels 211  
     Setup 136, 158, 195, 209, 242  
     Standard MIDI File 141, 173  
 MIDI interface 244  
 MIDI Setup 136, 158, 195, 209, 242  
     Write 219, 220  
 Midifile 141, 173, 242  
 Mode  
     Sequencer 173–198  
     Song Play 141–144  
     SongBook 160–168  
     Style Play 111–140

MP3 77, 113, 144, 156, 160, 169

## O

Octave Transpose 18, 123

Auto Octave 203

Midi In 210

Operating Modes 8

OS (Operating System)

Backup 24

Update 24

Outputs 26, 212–215, ??–215

## P

Pads 10, 133

Pan

Pads 133

Song tracks 151

Style tracks 120

PANIC (SHIFT+START/STOP) 12

Pedals 207

Performance 111

Selecting 104

Writing 138

Pitch Bend 123, 188

Player

Transport controls 13

Program Change 244

## Q

Quarter Tone 119, 123

## R

RX 195

## S

Scale

Main scale 202

Sequencer mode 173–198

Shift 13

Single Touch 9, 13

Single Touch Setting (STS) 13

Selecting 13, 106

Writing 139

Song

Markers 172

Play from disk 106, 197

Recording 176–185

Selecting 106, 197

Standard MIDI File 242

Song Play mode 141–144

SongBook 160–168

Sound

Editing 129, 155, 189

Selecting 104

Split (Keyboard Mode) 17

Lock 204

Split Point 118, 242

Standard MIDI File 141, 173, 242

STS, *See* Single Touch Setting

Style

Ending 11

Fill 11

Intro 11

Selecting 9, 105

Style Performance 111

Variation 11

Style Performance

Selecting, *see* Style

Writing 139

Style Play mode 111–140

Synchro Start/Stop 12

## T

Talk

On/Off 118

Tap Tempo 11

Tempo/Value section 15

Touch Panel

Calibration 218

Track Select 13

Tracks

Drum/Percussion 128, 134, 213

Keyboard tracks 111, 142

Octave Transpose 18

Volume 120, 150, 186

Transpose 18, 123

Auto Octave 203

Midi In 210

## U

Upper Volume Link 120, 137

USB 237

## V

Variation 11

Velocity Curve 200

Video Interface 21, 216, 250

Voice Processor

Harmony Track 157, 167, 195

MIDI channel 210

Voice Processor Preset

Lock 204

Writing 220

Voice Processor Setup

Editing 215

Writing 220

Volume

Balance 111, 141

Balance (Keyboard/Style or Ply) 7, 26

Balance (Player) 26

Individual tracks

Sequencer 186

Song Play 150

Style Play 120

Master 25, 111, 141



# Operační systém Pa3X verze 1.10

Pa3X Operační systém verze 1.10 přidává nové vlastnosti, vylepšuje některé starší a opravuje několik chyb.

Nové vlastnosti	
Režim Style Play	<p>(SongBook and Style Element) Parametr "Style Element Lock" již není důležitý, když je zvolen styl položkou SongBook. Zvolený Style Element (např. Variation) je vždy zapamatován jako položka SongBook.</p> <p>(Media &gt; Preferences) Pokud na stránce Media &gt; Preferences označíte volbu "Factory Style and Pad Protect", nelze zapsat STS (Single Touch Setting) ani nastavení stylu do stylů, daných z výroby. Příkazy "Write Single Touch Setting" a "Write Current Style Settings" jsou v menu stránky šedé a nelze je zvolit. Veškerá původní nastavení stylů z výroby zůstávají beze změny.</p>
Režimy Style Play a Song Play	<p>(Pads) Přidáno osm bank Local Pad.</p> <p>(Ensemble) Přidána volba Third Up u funkce Ensemble. Tato volba přidává třetí melodickou linku (podle detekovaného akordu).</p>
Režim Global	<p>(Clock &amp; Battery) Bylo přidáno tlačítko Wipe. Slouží ke kompletnímu vybití záložní baterie paměti PCM, po výměně baterií nebo instalaci rozšíření PCM Sample paměti.</p> <p>(Voice Processor Preset &gt; Harmony) Pokud jste zvolili Scale Harmony Type, můžete nyní zvolit tóninu a ladění (přidané parametry Key a Scale).</p> <p>(Voice Processor Preset &gt; Harmony) Pokud zvolíte Notes Harmony Type, můžete programovat parametry Attack a Release. Tyto parametry umožňují zmírnit fáze Attack a Release harmonických not.</p>
Vylepšení	
Různé režimy	(Načtení samplů) Načítání chráněných PCM samplů je nyní rychlejší.
Režim Global	(Voice Processor Preset > Harmony) Parametr Keyboard se nyní nazývá Source.
Opravy chyb	
Správa baterií	Za určitých okolností nebylo možné nabíjet záložní baterii. Z toho důvodu nebyly uchovány PCM samplů v baterií napájené paměti a spouštění OS trvalo déle.
Různé režimy	<p>(Editace textu) U některých jazyků (např. Turkish a Russian) chyběly některé znaky na virtuální klávesnici.</p> <p>(Search) Není již možné spustit druhé vyhledávání, dokud běží dosavadní.</p>
Režim Style Play	(Style Controls) Mapování bicích se neukládalo správně.
Režimy Style Play a Song Play	(Scale) Zvolené režimy Scale a Quarter Tone nefungovaly na dolní stopě.
Režim Sound	<p>(Sound Basic &gt; Oscillators Count) Maximální počet volitelných oscilátorů, byl 16 místo 24.</p> <p>Režim Mono Left polyphony nefungoval správně, tvářil se jako režim Last Note.</p>

Režim Global	(Video Interface) Zvolené barevné sady se neprojeví na zapojené TV.
Režim Media	<p>(Disk Label) Po přejmenování štítku interních disků (KHD_USER, KHB_SYSTEM), se při příštím spuštění Pa3X pokoušel OS formátovat interní hard disk. Přejmenování interních disků již není možné.</p> <p><b>Pozor:</b> Nesnažte se přejmenovat interní disky z PC, pokud je Pa3X zapojený přes USB.</p> <p>Na stránce Media &gt; USB se nyní objeví následující zpráva: "The volume label KHD_USER cannot be renamed."</p>
	(Load) Načtení určitých Performancí z Pa80 působilo problémy.
	(Save All) Během operace Save All se neukládaly zvukové banky User 03 a User 04 do souboru .SET.

# Operační systém Pa3X verze 1.11

Operační systém Pa3X, verze 1.11 opravuje některé chyby.

Opravy chyb	
Různé režimy	(Expression) Při výběru Performancí, vytvořených v Korg Pa2X/ Pa800, byly hodnoty Expression resetovány na 127.
Režim Style Play	(Start-up) Při zapnutí nástroje, byla špatně zvolena hlasitost stopy Style, kvůli nesprávnému načítání hodnot Expression.
	(Start-up) Při spuštění nástroje a aktivním Pad Locku, docházelo k zobrazení nesprávných parametrů Padu.
	(Style Select) V otevřeném okně Style Select byl vyvolán dialog Tempo tlačítka +/- nebo příkazy SHIFT-DIAL, a v případě dotyku dialogu Tempo jej již nebylo možné odstranit (dokud jste nezvolili jinou záložku v okně Style Select).
	(Write STS) Příkaz Write STS se nespouštěl správně, pokud bylo vypnuté tlačítko STS MODE.
	(Split) Funkce Split je po uložení stylu deaktivována, pokud je zapnutý režim Keyboard (Split) / Chord Scanning Lock.
Režim Pad Record	(Key and Chord) Při první nahrávce nového Padu v režimu Pad Record nebylo možné změnit parametry Key a Chord.
	(Guitar Mode) Nezobrazovaly se parametry Strings High a Low.
Režim Song Play	(Mic Reverb) Při vstupu do režimu Song Play měl být Reverb, přiřazený vstupu Mic snižený na nulu. To je dáno parametrem Harmony Control, pokud byl nastaven na příjem všech not jedné ze stop přehrávačů.
	(MP3) MP3 soubory s 22kHz vzorkovací frekvencí nebyly reprodukovány správně.
Režim SongBook	(New Song) Číslo Song Selection bylo ztraceno volbou příkazu New Song, v dialogu Write Song.

# Operační Systém Pa3X verze 1.50

## Nové funkce Pa3X verze 1.5

Díky upgrade Operačního systému verze 1.5 byly do Pa3X přidány následující funkce.

Stránka Lyrics	Viz str.
Vylepšené čtení textů v podobě TXT souborů	2
Režim Global	
Transpozice oktávy na stránce Harmony	3
Hudební zdroje	
Nové a revidované hudební zdroje	4

Pokud je váš Pa3X nový, již může obsahovat nový operační systém. Zjistíte to na stránce Media > Utility, kde vidíte číslo verze v dolní části displeje.

Chcete-li načíst nový operační systém, přečtěte si instrukce, které vám budou poskytnuty spolu s instalačním souborem na našich stránkách ([www.korg.com](http://www.korg.com)).

Když provádíte upgrade na nový operační systém, také musíte aktualizovat hudební zdroje (Musical Resources) pomocí příkazu Media > Utility > Factory Restore. Hudební zdroje jsou načteny s operačním systémem, ale musíte je tímto příkazem aktualizovat.

**Varování: Než aktualizujete hudební zdroje, uložte si veškerá starší data na úložné zařízení, nebo o ně zcela přijdete.** Chcete-li uložit existující hudební zdroje, použijte operaci Media > Save.

**Tip:** Po natažení nového OS bude potřeba překalibrovat TouchView displej (Global > Touch Panel Calibration) a pedál/nožní spínač (Global > Controllers > Pedal/Switch).

## Funkce přidané předešlymi OS verzemi

### Pa3X verze 1.1

Následující funkce byly přidány do Pa3X aktualizací operačního systému na verzi 1.1.

Režim Style Play	Viz str.
Parametr Style Element Lock již není považován za položku SongBook	2
Je-li zaškrtnutý parametr "Factory Style and Pad Protect", již není možné zapisovat STS a nastavení stylů do stylů z výroby (Factory Styles).	2
Režimy Style Play a Song Play	
Přidáno osm bank Local Pad	2
Přidána možnost Third Up do funkce Ensemble	2
Režim Global	
Přidáno tlačítko Wipe	2
Voice Processor Preset > Harmony > parametr Keyboard se nyní nazývá Source	3
Parametry Key a Scale jsou přidány na stránku Harmony (je-li zvolen typ Scale Harmony Type)	3
Parametry Attack a Release jsou přidány na stránku Harmony (je-li zvolen typ Notes Harmony Type)	3
Režim Media	
Přejmenování interních disků není možné.	4
Hudební zdroje	
Revidované hudební zdroje	4

## Režim Style Play

### Parametr Style Element Lock již není považován za položku SongBook [1.1]

Parametrem "Style Element Lock" předejdete tomu, že se Style Element (např., Variation) zvolí automaticky, když je styl vybírán manuálně. Aktuálně zvolený Style Element je ponechán beze změny.

Nyní, když je zvoleno Style prostřednictvím SongBooku, již není na ochranu brán zřetel. Když vyvoláte Style Element prostřednictvím SongBook záznamu, zvolený Style Element (např. Variation) bude vždy ten, který si bude SongBook pamatovat.

### STS a nastavení stylu nelze zapsat se zapnutou funkcí "Factory Style and Pad Protect" [1.1]

Pokud na stránce Media > Preferences zaškrtnete volbu "Factory Style and Pad Protect", nelze zapsat STS (Single Touch Setting) ani nastavení stylu (Style Settings) do stylů z výroby. Příkazy "Write Single Touch Setting" a "Write Current Style Settings" jsou v menu stránky šedé a nelze je zvolit. Veškerá původní nastavení stylů z výroby zůstávají beze změny.

## Režimy Style Play a Song Play

### Přidáno osm bank Local Pad [1.1]

Je přidáno osm bank umístění padů nového typu "Local". Umístění Local padu může obsahovat pady upravené pro hudbu vaší země.

Local pady jsou jako Factory pady (nastavení z výroby). Pokud zaškrtnete na stránce Media > Preferences možnost "Factory Style and Pad Protect", lze je uložit pouze na User pady.

### Přidána možnost Third Up do funkce Ensemble [1.1]

Byla přidána možnost Third Up do funkce Ensemble. Tato volba přidává třetí melodickou linku (podle detekovaného akordu).

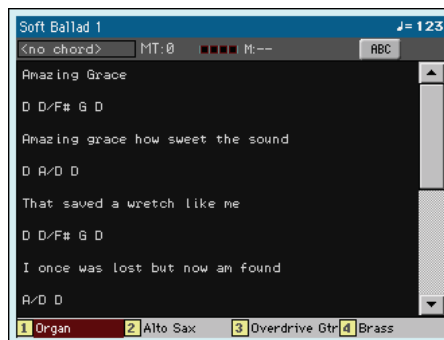
## Stránka Lyrics

### Vylepšené čtení textů v podobě TXT souborů [1.5]

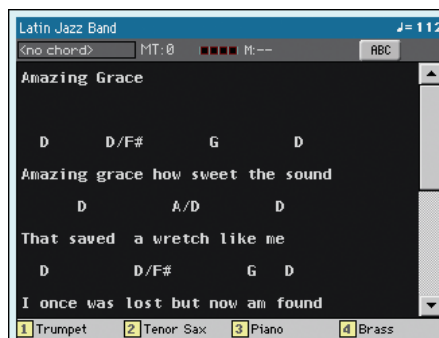
Když načtete TXT soubor k použití na stránce Lyrics, text bude zobrazen neproporcionálním fontem se stejnou roztečí. Z toho důvodu může řádek textu obsahovat omezené množství znaků (až 24

znaků se vejde na jeden řádek textu, když použijete větší font, 41 se jich vejde při použití menšího fontu). Můžete použít více mezer k přesnému přemístění slova nebo symbolu akordu na řádku.

V počítači musí být textové soubory vytvořeny neproporcionálními fonty, jako jsou například Courier, Courier New, Monaco nebo kterýkoliv font se stejnou roztečí.



TXT Lyrics s OS 1.11

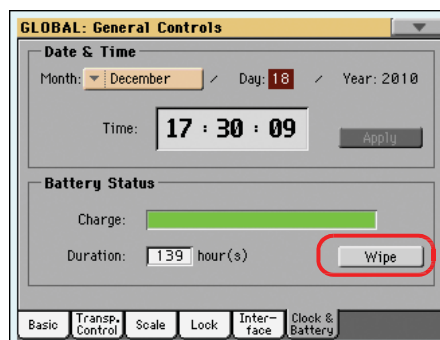


TXT Lyrics s OS 1.50

## Režim Global

### Přidáno tlačítko Wipe [1.1]

Na stránku Global > Clock & Battery bylo přidáno tlačítko Wipe.

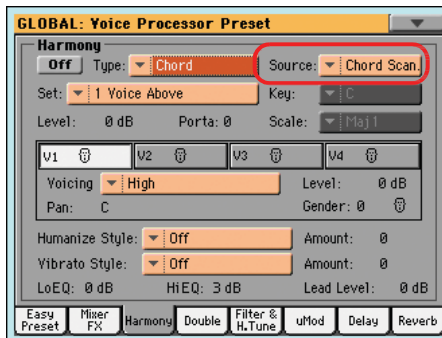


### Wipe

Toto tlačítko slouží ke kompletnímu vybití záložní baterie paměti PCM, po výměně baterií nebo instalaci rozšíření PCM Sample paměti.

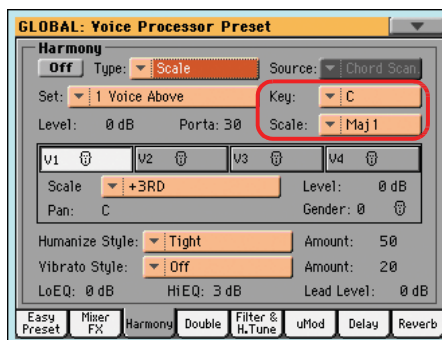
## Parametr Keyboard se nyní nazývá Source [1.1]

Na stránce Global > Voice Processor Preset > Harmony se nyní parametr Keyboard nazývá Source.



## Parametry Key a Scale přidány na stránku Harmony [1.1]

Na stránku Global > Voice Processor Preset > Harmony byly přidány parametry Key (tónina) a Scale (stupnice). Dostanete se k nim pouze tehdy, je-li zvolen typ Scale Harmony Type.



V režimu Scale mohou všechny akordy v celém songu a vaše melodie patřit do jedné tóniny. Tuto tóninu můžete zadat pomocí parametru Key.

Když tónina odpovídá songu, harmonizace stupnice (Scale) je téměř nerozeznatelná od nahrané harmonie. Nicméně, jsou zde i určitá omezení:

- Stupnice funguje pro mnoho songů, ale ne pro všechny.
- Stupnice funguje nejlépe s terciemi (Voice > parametr Scale); přidáním kvinty snížíte počet kompatibilních songů.

Měli byste zpívat podle hudebního podkladu a dodržovat A=440Hz referenci. Tím může být CD nebo jiný hudebník. Pro začátek zvolte jednoduchý song. Určete tóninu vašeho songu; to je často první nebo poslední akord v songu bez rozšíření (zvýšení/snížení). Například, G dur je platná tónina, Gm7b5 nikoliv.

Máte-li štěstí hned napoprvé, budete odměněni majestátní harmonií přes celý refrén nebo song. Pokud tomu tak není, můžete vyzkoušet následující:

- Vyzkoušejte jinou tóninu, možná o kvintu jinde od vaší první volby.
- Zvolte jinou stupnici, dur nebo moll.
- Zvolte nastavení pouze v intervalu tercie (vysoké).

## Tónina

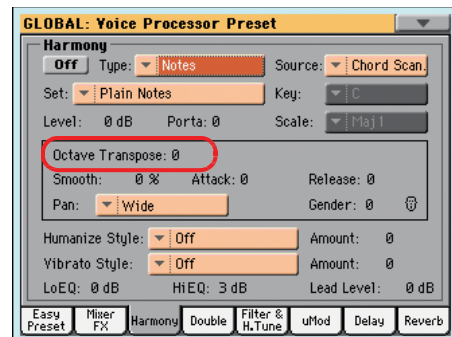
Tímto parametrem zadejte tóninu songu, podle které bude harmonizován.

## Scale

Tento parametr využijete pro výběr typu stupnice pro tóny harmonie. Můžete vybrat ze 3 durových a 3 mollových stupnic, které lze zvolit, pokud znějí intervaly harmonie nesprávně při určitých kombinacích akordů/melodií.

## Transpozice oktávy na stránce Harmony [1.5]

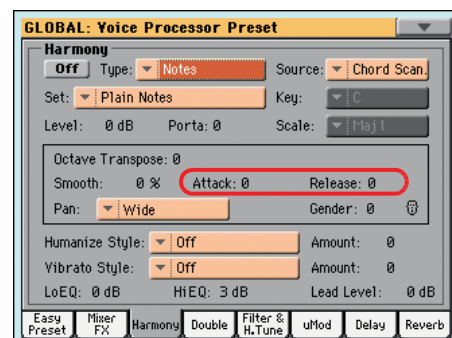
Dostupné pouze v režimu Notes. Parametr "Octave Transpose" transponuje tóny hrané na klávesách nebo přijaté ze standardního MIDI souboru. Chcete-li transponovat noty přijaté z MIDI, použijte parametr "Octave Transpose In", který najdete na stránce "MIDI: MIDI In Control".



-4...0...+4 Počet oktáv.

## Parametry Attack a Release přidány na stránku Harmony [1.1]

Parametry Attack a Release byly přidány na stránku Global > Voice Processor Preset > Harmony a objeví se, když zvolíte typ Notes Harmony Type.



Tato nastavení jsou určena k přidání pozvolného nástupu a doznívání do harmonických hlasů.

## Attack

Tímto parametrem přidáte mírný nástup zvuku a pomalé zesilování, když zahrajete jakýkoliv tón během drženého tónu. Rozsah je od 0 do 1000 milisekund.

## Release

Tímto parametrem přidáte jemné doznívání, jestliže uvolníte tón při pokračování zpěvu. Rozsah hodnot je od 0 do 2000 milisekund.

## Režim Media

### Přejmenování interních disků není možné [1.1]

Nelze přejmenovat štítek (název) interního disku. Během formátování interního disku jej nelze přejmenovat.

**Varování:** Neměňte štítek (název) jakékoliv hlasitosti interního disku, když je Pa3X připojeno k PC přes USB port. Pa3X by pak nerozpoznal interní disk a nespustil by jej. V případě, že jste změnili jméno a nástroj nelze znovu spustit, použijte proceduru Factory Restore; najděte požadovaný soubor a instrukce na naší webové stránce ([www.korg.com](http://www.korg.com)). Veškerá existující data na disku budou vymazána.

## Hudební zdroje

Když provádíte upgrade na nový operační systém, také musíte aktualizovat hudební zdroje (Musical Resources) pomocí příkazu Media > Utility > Factory Restore. Hudební zdroje jsou načteny s operačním systémem, ale musíte je tímto příkazem aktualizovat.

**Varování:** Než aktualizujete hudební zdroje, uložte si veškerá starší data na úložné zařízení, nebo o ně zcela přijdete.

### Nové hudební zdroje [1.5]

Nové styly, zvuky, performance a SongBook položky byly přidáno do operačního systému 1.5. Podívejte se na Appendix, kde najdete seznam všech přidávaných zdrojů. SongBook nyní obsahuje více než 600 položek.

### Revidované hudební zdroje [1.1] [1.5]

Existující hudební zdroje byly revidovány a optimalizovány s operačním systémem 1.1 a 1.5.

## Vylepšení a odstranění chyb

### Vylepšení v OS 1.5

Oblast	Vylepšení
Různé režimy	(Zvolte Windows) Klávesy panelu jsou vždy přístupné; žádné otevřené okno nezabrání v jejich použití. Díky tomu je interakce mezi uživatelem a přístrojem plynulejší.
Režim Style Play	(Lyrics - TXT soubor) Když zvolíte manuálně jiný styl, vybraný TXT soubor zůstane načtený. Také můžete přepínat mezi režimy Style Play a Song Play (a naopak), aniž by se TXT soubor ztratil. TXT soubor nezůstane načtený pouze tehdy, když zvolíte jinou položku SongBooku.
Režim Song Play	(Obecné MIDI) Kompatibilita s běžnými MIDI zvuky byla také vylepšena (záleží na songu, standardní MIDI soubory lze přehrávat ještě lépe než dříve).
	(Lyrics) Zvýrazněný text (text songu) se nyní zobrazuje na šedém pozadí, což jej lépe odlišuje od okolí. Vyrovnání barev je doladěné pro usnadnění čtení.

### Opravy chyb v OS 1.5

Oblast	Oprava chyby
Spouštění	Spouštění je nyní při zapnutí přístroje rychlejší, když se načítá větší počet PCM samlů.
Chord sekvencer	Master Transpose je nyní aplikován na sekvenci akordů.
Režim Style Play	(Page Menu > Write Current Style Settings, Write Single Touch Setting) Když zvolíte styl přes SongBook, tak výběrem příkazu Write Current Style Settings nebo Write Single Touch Setting ze stránky menu uložíte nastavení stylu nebo STS do stejné položky SongBooku. Nyní tyto příkazy vždy uloží nastavení stylu nebo STS do aktuálního stylu (není-li chráněn před zápisem na stránce Global > General Controls > Lock). Chcete-li uložit nastavení stylu nebo STS do položky SongBooku, běžte na stránku SongBook > Book Edit 1, zaškrtněte box Current Resources > Write nebo STS > Write, poté stiskněte tlačítko Write.

### Opravy chyb v OS 1.1

Oblast	Oprava chyby
Různé režimy	(Expression) Při výběru Performancí, vytvořených v Korg Pa2X/Pa800, byly hodnoty Expression resetovány na 127.
Režim Style Play	(Start-up) Při zapnutí nástroje, byla špatně zvolena hlasitost stopy Style, kvůli nesprávnému načítání hodnot Expression.
	(Start-up) Při spuštění nástroje a aktivním Pad Locku, docházelo k zobrazení nesprávných parametrů Padu.
	(Style Select) V otevřeném okně Style Select byl vyvolán dialog Tempo tlačítka +/- nebo příkazy SHIFT-DIAL, a v případě dotyku dialogu Tempo jej již nebylo možné odstranit (dokud jste nezvolili jinou záložku v okně Style Select).
	(Write STS) Příkaz Write STS se nespouštěl správně, pokud bylo vypnuté tlačítko STS MODE.
Režim Pad Record	(Split) Funkce Split je po uložení stylu deaktivována, pokud je zapnutý režim Keyboard (Split) / Chord Scanning Lock.
	(Key and Chord) Při první nahrávce nového Padu v režimu Pad Record nebylo možné změnit parametry Key a Chord.
Režim Song Play	(Guitar Mode) Nezobrazovaly se parametry Strings High a Low.
	(Mic Reverb) Při vstupu do režimu Song Play měl být Reverb, přiřazený vstupu Mic snížený na nulu. To je dáno parametrem Harmony Control, pokud byl nastaven na příjem všech not jedné ze stop přehrávačů.
	(MP3) MP3 soubory s 22kHz vzorkovací frekvencí nebyly reprodukovány správně.
SongBook	(New Song) Číslo Song Selection bylo ztraceno volbou příkazu New Song, v dialogu Write Song.



# Appendix

## Nové hudební zdroje

### Styly

#	CC00	CC32	PC	Jméno
<b>Bank: Pop</b>				
40	0	0	39	Cool Pop
<b>Bank: Dance</b>				
35	0	3	34	Dj Disco Mix
36	0	3	35	Spanish Remix
37	0	3	36	ChaCha Remix
38	0	3	37	Western Remix
<b>Bank: Rock</b>				
33	0	4	32	Clean Rock
34	0	4	33	Stadium Ballad
35	0	4	34	Rolling Rock
36	0	4	35	Magic Rock
37	0	4	36	Johnny Rock
38	0	4	37	Rock the Clock
39	0	4	38	Rock Shuffle
<b>Bank: Latin Dance</b>				
25	0	9	24	Limbo
26	0	9	25	Bamba
<b>Bank: Jazz</b>				
35	0	10	34	Afro-Cuban Jazz
36	0	10	35	Ragtime
<b>Bank: Movie &amp; Show</b>				
25	0	11	24	Burt's Bounce
26	0	11	25	Weird Movie
<b>Bank: Funk &amp; Soul</b>				
29	0	12	28	Easy Funk
30	0	12	29	Soul Ballad
<b>Bank: Contemporary</b>				
36	0	14	35	Amy Obsession
37	0	14	36	Drum'n Boogaloo
38	0	14	37	My Rimshot
37	0	14	38	Smooth LatinJazz

### Performance

#	CC00	CC32	PC	Jméno
<b>Bank : Piano</b>				
19	1	0	18	Road Piano
<b>Bank : Accordion</b>				
19	1	3	18	Harmonica 2 DNC
20	1	3	19	Harmonica 3 DNC
<b>Bank : Guitar</b>				
25	1	5	24	JazzGuitar 2 DNC
<b>Bank : Strings &amp; Vocal</b>				
21	1	6	20	Violin DNC
22	1	6	21	Archi & Orch. V.
23	1	6	22	Soprano Choir
<b>Bank : Trumpet &amp; Trombone</b>				
18	1	7	17	Jazz Cornet DNC
19	1	7	18	Jazz Cornet 1 FX
20	1	7	19	Jazz Cornet 2 FX
21	1	7	20	Muted Trp FX
22	1	7	21	Miles Trp FX
23	1	7	22	JazzTrumpet2 DNC
24	1	7	23	Jazz Trbn. 2 DNC
<b>Bank : Brass</b>				
12	1	8	11	Smooth Band RX
13	1	8	12	Sax & Brass V.
14	1	8	13	MorphAttackBrass
<b>Bank : Sax</b>				
18	1	9	17	Jazz Sax 2 DNC
19	1	9	18	Tenor Sax 2 DNC
20	1	9	19	Tenor Sax 3 DNC
21	1	9	20	Alto Sax DNC
22	1	9	21	SoftLatinSax DNC
23	1	9	22	Soprano Sax DNC
24	1	9	23	Tenor Sax 4 DNC
25	1	9	24	Jazz Baritone RX
26	1	9	25	Jazz Tenor RX
27	1	9	26	Super Sax Sect.2
<b>Bank : Woodwind</b>				
22	1	10	21	Clarinet 2 DNC
23	1	10	22	Clarinet 3 DNC
24	1	10	23	Clarinets & RX
25	1	10	24	Jazz Flute 2 DNC

#	CC00	CC32	PC	Jméno
<b>Bank : Synth Pad</b>				
20	1	11	19	Aerosonic
21	1	11	20	Bengione
22	1	11	21	Dreaming Coil
23	1	11	22	My Sequencer
24	1	11	23	Pisco Pad
25	1	11	24	Chiff Touch Pad
26	1	11	25	Step Sequencer
27	1	11	26	Space Trailer
28	1	11	27	Far memories

# Zvuky

**Pozn.: Když performance obsahuje zvuky vytvořené pomocí zvukových kontrolerů 1 & 2 (SC1, SC2), musí být tyto kontrolery přiřazeny k přiřaditelným přepínačům, k footswitchi nebo k EC5 pedálu.**

Jméno zvuku (Bank – strana)	Str.	CC00	CC32	PC	Legato (IR)	Legato (OoR)	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Ribbon	Damper
<b>Bank: Piano</b>												
Road Piano	4	121	11	2							Bright	
<b>Bank: Accordion</b>												
Harmonica 2 DNC	1	121	9	22		>±8st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Vol	
Harmonica 3 DNC	1	121	10	22		>±8st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Vol	
<b>Bank: Guitar</b>												
Jazz Gtr 2 DNC	3	121	8	26	< ±4st: Smth		Slide U	Harm	Bend		Pitch	
<b>Bank: Strings &amp; Vocal</b>												
Violin DNC	1	121	9	40	< ±9st: Smth	>±9st: Gliss U/D	8 Gliss U	8 Gliss D	Stacc	Mord	Pitch	
Archi & Orch. V.	2	121	24	48							Det	
Soprano Choir	2	121	6	53			from G4: 4th Up	till F5: 5th Dwn			Bright	
<b>Bank: Trumpet &amp; Trbn</b>												
JazzTrumpet2 DNC	1	121	27	56	< ±4st: Smth	>±4st: Shk/FD	RU	FD	Shake	RD on KR	Vol	Breath
JazzTrumpet3 DNC	1	121	28	56	< ±6st: Smth	>±4st: RU/RD	Doit	FD	Shake	FD on KR	Vol	Breath
Jazz Trb.3 DNC	1	121	18	57	< ±4st: Smth	>±4st: Gliss U/D	Gliss U	Gliss D	Gliss U	FD on KR	Vol	Breath
JazzComet 2 DNC	2	121	29	56	< ±8st: Smth	>±8st: RU/RD	Doit	FD	Gliss D	RD on KR	Vol	Breath
<b>Bank: Sax</b>												
Jazz Tenor RX	1	121	9	66							Bright	Breath
Jazz Sax 3 DNC	1	121	16	65	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath Vol	Breath
Tenor Sax 2 DNC	1	121	13	66	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath Vol	Breath
Tenor Sax 3 DNC	1	121	14	66	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath Vol	Breath
Tenor Sax 4 DNC	1	121	15	66	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath Vol	Breath
Soprano Sax DNC	2	121	5	64	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD			Vol	Breath
Alto Sax 2 DNC	2	121	17	65	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Vol	Breath
SoftLatinSax DNC	2	121	18	65	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Vol	Breath
JazzBaritone DNC	3	121	5	67	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	GD		FD on KR	Vol	Breath
Real Sax Ens. RX	4	121	15	65							Vol	
Breath & Key RX	5	121	2	121							Vol	
<b>Bank: Woodwind</b>												
Clarinet 2 DNC	1	121	19	71	< ±8st: Smth	>±8st: RU/RD	Long RU	FD	Short RU	FD on KR	Vol	Breath
Clarinet 3 DNC	1	121	20	71	< ±8st: Smth	>±8st: RU/RD	Long RU	FD	Short RU	FD on KR	Vol	Breath
Jazz Flute 2 DNC	1	121	14	73	< ±8st: Smth	>±8st: Gliss U/D	Gliss U	Gliss D	Frull	FD on KR	Breath Vol	Breath
<b>Bank: Synth Pad</b>												
Far Memories	1	121	14	91			AltAtk				Bright	
Atmoschoir Pad	1	121	15	91							Vol	
Step Sequencer	1	121	7	96							Bright	
Space Trailer	1	121	1	103							Bright	
ChiffTouch Pad	2	121	1	83							Pitch	

Jméno zvuku (Bank – strana)	Str.	CC00	CC32	PC	Legato (IR)	Legato (OoR)	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Ribbon	Damper
Jurassic Pad	2	121	3	88							Det	
Dronas Pad	2	121	4	93							Bright	
Aerosonic	2	121	5	96							Vol	
My Sequencer	2	121	6	96							Det	
Tension Scene	2	121	8	97							Det	
Bengione	2	121	1	99			AltAtk				Bright	
Pisco Pad	2	121	2	99			AltAtk				Det	
Dreaming Coil	3	121	3	99							Det	
<b>Bank: Synth Lead</b>												
Cycle Seq. 1	5	121	8	96							Bright	
Cycle Seq. 2	5	121	9	96							Bright	

**Vysvětlivky:**

**IR** = In Range; **OoR** = Out of Range; **RU** = Riff Up; **KR** = Key Release; **AltAtk** = Alternate Attack; **Smth** = Smoother Attack; **RD** = Riff Down; **FD** = Fall Down; **GU** = Glide Up; **Slide U** = Slide Up; **Gliss U** = Glissato Up; **Gliss D** = Glissato Down; **Bend** = Bending; **Shk** = Shake; **Stacc** = Staccato; **Mord** = Mordente; **Frull** = Frullato (flutter tongue); **Harm** = Harmonics; **Bright** = Brightness; **Det** = Detune; **Vol** = Volume.

# KORG

Operační  
systém 1.6



# PA3B

professional  
arranger

# KORG Pa3X – Operační systém verze 1.6

## Nové funkce Pa3X verze 1.63

Následující byly přidány do Pa3X díky upgrade Operačního systému verze 1.63.

Režim Global	Viz str.
Control Channel na MIDI OUT	3
Hudební zdroje	
Přidány nové zvuky a performance	5

Pokud je váš Pa3X nový, již může obsahovat nový operační systém. Zjistíte to na stránce Media > Utility, kde vidíte číslo verze v dolní části displeje.

Chcete-li načíst nový operační systém, přečtěte si instrukce, které vám budou poskytnuty spolu s instalačním souborem na našich stránkách ([www.korg.com](http://www.korg.com)).

Když provádíte upgrade na nový operační systém, také musíte aktualizovat hudební zdroje (Musical Resources) pomocí příkazu Media > Utility > Factory Restore. Hudební zdroje jsou načteny s operačním systémem, ale musíte je tímto příkazem aktualizovat.

**Varování: Než aktualizujete hudební zdroje, uložte si veškerá starší data na úložné zařízení, nebo o ně zcela přijďte.** Chcete-li uložit existující hudební zdroje, použijte operaci Media > Save.

**Tip:** Po načtení nového OS bude potřeba překalibrovat TouchView displej (Global > Touch Panel Calibration) a pedál/nožní spínač (Global > Controllers > Pedal/Switch).

## Funkce přidané předešlymi verzemi

### Pa3X verze 1.62

Následující byly přidány do Pa3X díky upgrade Operačního systému verze 1.62.

Hudební zdroje	Viz str.
Přidané nové zvuky	5

### Pa3X verze 1.60

Následující byly přidány do Pa3X díky upgrade Operačního systému verze 1.60.

Režimy Style Play a Song Play	Viz str.
Pady se při druhém stisku zastaví	2
Režim Global	
Auto Power Off	3
Funkci Split On/Off lze přiřadit nožnímu spínači	3
Hudební zdroje	
Až 40 performancí na banku	5

### Pa3X verze 1.5

Následující byly přidány do Pa3X díky upgrade Operačního systému verze 1.6.

Stránka Lyrics	Viz str.
Vylepšené čtení textů v podobě TXT souborů	2
Režim Global	
Transpozice oktávy na stránce Harmony	4
Hudební zdroje	
Nové a revidované hudební zdroje	5

### Pa3X verze 1.1

Následující funkce byly přidány do Pa3X aktualizací operačního systému na verzi 1.1.

Režim Style Play	Viz str.
Parametr Style Element Lock již není považován za položku SongBook	2
Je-li zaškrtnutý parametr "Factory Style and Pad Protect", již není možné zapisovat STS a nastavení stylů do stylů z výroby (Factory Styles).	2
Režimy Style Play a Song Play	
Přidáno osm bank Local Pad	2
Přidána možnost Third Up do funkce Ensemble	2
Režim Global	
Přidáno tlačítko Wipe	3
Voice Processor Preset > Harmony > parametr Keyboard se nyní nazývá Source	3
Parametry Key a Scale jsou přidány na stránku Harmony (je-li zvolen typ Scale Harmony Type)	3
Parametry Attack a Release jsou přidány na stránku Harmony (je-li zvolen typ Notes Harmony Type)	4
Režim Media	
Přejmenování štítků interní hlasitosti již není možné.	5
Hudební zdroje	
Revidované hudební zdroje	5

## Režim Style Play

### Parametr Style Element Lock již není považován za položku SongBook [1.1]

Parametrem "Style Element Lock" předejdete tomu, že se Style Element (např., Variation) zvolí automaticky, když je styl vybírán manuálně. Aktuálně zvolený Style Element je ponechán beze změny.

Nyní, když je zvoleno Style prostřednictvím SongBooku, již není na ochranu brán zřetel. Když vyvoláte Style Element prostřednictvím SongBook záznamu, zvolený Style Element (např. Variation) bude vždy ten, který si bude SongBook pamatovat.

### STS a nastavení stylu nelze zapsat se zapnutou funkcí "Factory Style and Pad Protect" [1.1]

Pokud na stránce Media > Preferences zaškrtnete volbu "Factory Style and Pad Protect", nelze zapsat STS (Single Touch Setting) ani nastavení stylu (Style Settings) do stylů z výroby. Příkazy "Write Single Touch Setting" a "Write Current Style Settings" jsou v menu stránky šedé a nelze je zvolit. Veškerá původní nastavení stylů z výroby zůstávají beze změny.

## Režimy Style Play a Song Play

### Pady se při druhém stisku zastaví [1.6]

Můžete zastavit všechny zvuky Pad nebo sekvence současně, anebo jen některé:

- Stiskem STOP (v sekci PAD) zastavíte všechny zvuky a sekvence najednou.
- Stiskem tlačítka PAD zastavíte jednotlivý zvuk nebo sekvenci.
- Stiskem tlačítek INTRO 1 zastavíte Pady.
- Stiskem jednoho z tlačítek ENDING zastavíte doprovod i Pady současně.

### Přidáno osm bank Local Pad [1.1]

Je přidáno osm bank umístění padů nového typu "Local". Umístění Local padu může obsahovat pady upravené pro hudbu vaší země.

Local pady jsou jako Factory pady (nastavení z výroby). Pokud zaškrtnete na stránce Media > Preferences možnost "Factory Style and Pad Protect", lze je uložit pouze na User pady.

### Přidána možnost Third Up do funkce Ensemble [1.1]

Byla přidána možnost Third Up do funkce Ensemble. Tato volba přidává třetí melodickou linku (podle detekovaného akordu).

## Stránka Lyrics

### Vylepšené čtení textů v podobě TXT souborů [1.5]

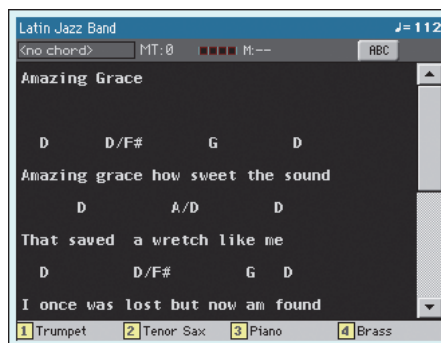
Když načtete TXT soubor k použití na stránce Lyrics, text bude zobrazen neproporcionálním fontem se stejnou roztečí. V důsledku toho bude na textovém řádku pevný počet znaků (až 24 na jednom řádku textu, použijete-li větší font, 41 v případě menšího fontu).

Můžete použít více mezer k přesnému přemístění slova nebo symbolu akordu na řádku.

V počítači musí být textové soubory vytvořeny neproporcionálními fonty, jako jsou například Courier, Courier New, Monaco nebo kterýkoliv font se stejnou roztečí.



TXT Lyrics s OS 1.11



TXT Lyrics s OS 1.50

## Režim Global

### Přidáno tlačítko Wipe [1.1]

Na stránku Global > Clock & Battery bylo přidáno tlačítko Wipe.

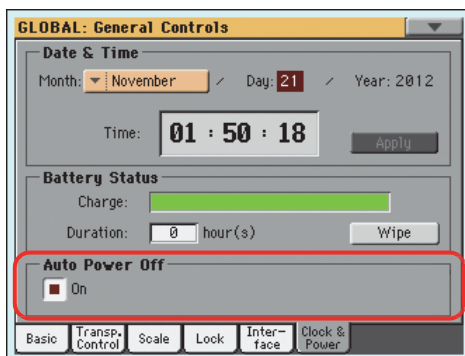


### Wipe

Toto tlačítko slouží ke kompletnímu vybití záložní baterie paměti PCM, po výměně baterií nebo instalaci rozšíření PCM Sample paměti.

### Auto Power Off [1.6]

Aby se neztrácelo napájení, Pa3X se automaticky vypne po dvou hodinách nulové aktivity (hry, stisku tlačítek nebo dotykové obrazovky). Před delší pauzou si uložte veškerá neuložená data.



### Auto Power Off



Je-li aktivní, Pa3X se automaticky vypne (režim standby) po dvou hodinách nulové aktivity.

### Funkci Split On/Off lze přiřadit nožnímu spínači [1.6]

Funkci "Split On/Off" můžete přiřadit nožnímu spínači (parametr Global > Controllers > Pedal/Switch).

### Control Channel na MIDI OUT [1.63]

Na stránku Global > MIDI > MIDI OUT Channels byla přidána volba Control Channel. Pokud je tomuto speciálnímu kanálu přiřazen jeden z MIDI OUT kanálů, pak když zvolíte zadání SongBook Entry, jsou MIDI zprávy vysílány na tomto kanálu.

Pokud zvolíte zadání SongBook Entry, budou zprávy vysílány následujícím způsobem:

- Inicializační řetězec, se zprávami NRPN Control Change #99 (MSB, s hodnotou 2) a #98 (LSB, s hodnotou 64) v rychlém sledu.
  - Výběr řetězce, vytvořeného ze dvou zpráv CC#06 (Data Entry MSB) pro tisíce a stovky, a CC#38 (Data Entry LSB) pro desítky a jednotky. Rozsah těchto kontrolerů Data Entry je v tomto případě 0~99 (namísto typických 0~127). Tento typ dat mohou využívat externí editory pro příjem informací ze Songbooku.
- Podrobné informace o vzdáleném výběru položek SongBook, viz Uživatelský manuál.

### Parametr Keyboard se nyní nazývá Source [1.1]

Na stránce Global > Voice Processor Preset > Harmony se nyní parametr Keyboard nazývá Source.



### Parametry Key a Scale přidány na stránku Harmony [1.1]

Na stránku Global > Voice Processor Preset > Harmony byly přidány parametry Key (tónina) a Scale (stupnice). Dostanete se k nim pouze tehdy, je-li zvolen typ Scale Harmony Type.



V režimu Scale mohou všechny akordy v celém songu a vaše melodie patřit do jedné tóniny. Tuto tóninu můžete zadat pomocí parametru Key.

Když tónina odpovídá songu, harmonizace stupnice (Scale) je téměř nerozeznatelná od nahrané harmonie. Nicméně, jsou zde i určitá omezení:

- Stupnice funguje pro mnoho songů, ale ne pro všechny.
- Stupnice funguje nejlépe s terciemi (Voice > parametr Scale); přidáním kvinty snížíte počet kompatibilních songů.



Měli byste zpívat podle hudebního podkladu a dodržovat A=440Hz referenci. Tím může být CD nebo jiný hudebník. Pro začátek zvolte jednoduchý song. Určete tóninu vašeho songu; to je často první nebo poslední akord v songu bez rozšíření (zvýšení/snížení). Například, G dur je platná tónina, Gm7b5 nikoliv.

Máte-li štěstí hned napoprvé, budete odměněni majestátní harmonií přes celý refrén nebo song. Pokud tomu tak není, můžete vyzkoušet následující:

- Vyzkoušejte jinou tóninu, možná o kvintu jinde od vaší první volby.
- Zvolte jinou stupnici, dur nebo moll.
- Zvolte nastavení pouze v intervalu tercie (vysoké).

## Klávesa

Tímto parametrem zadejte tóninu songu, podle které bude harmonizován.

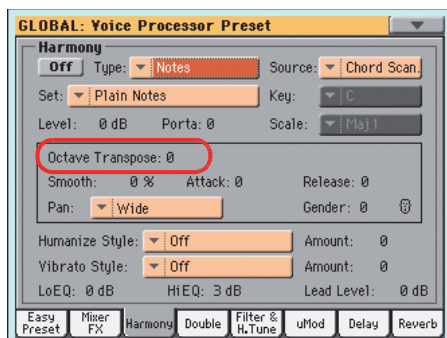
## Scale

Tento parametr využijete pro výběr typu stupnice pro tóny harmonie. Můžete vybrat ze 3 durových a 3 mollových stupnic, které lze zvolit, pokud znějí intervaly harmonie nesprávně při určitých kombinacích akordů/melodií.

## Oktávová transpozice na stránce Harmony [1.5]

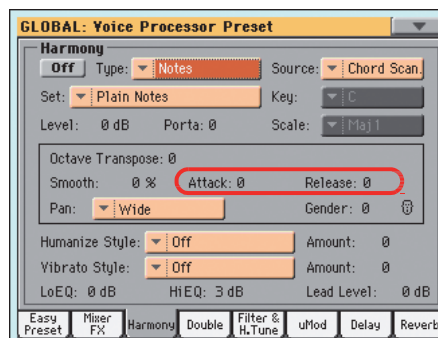
Dostupné pouze v režimu Notes. Parametr "Octave Transpose" transponuje tóny hrané na klávesách nebo přijaté ze standardního MIDI souboru. Chcete-li transponovat noty přijaté z MIDI, použijte parametr "Octave Transpose In", který najdete na stránce "MIDI: MIDI In Control".

-4...0...+4 Počet oktáv.



## Parametry Attack a Release přidány na stránku Harmony [1.1]

Parametry Attack a Release byly přidány na stránku Global > Voice Processor Preset > Harmony a objeví se, když zvolíte typ Notes Harmony Type.



Tato nastavení jsou určena k přidání pozvolného nástupu a dozívání do harmonických hlasů.

## Attack

Tímto parametrem přidáte mírný nástup zvuku a pomalé zesilování, když zahrajete jakýkoliv tón během drženého tónu. Rozsah je od 0 do 1000 milisekund.

## Release

Tímto parametrem přidáte jemné dozívání, jestliže uvolníte tón při pokračování zpěvu. Rozsah hodnot je od 0 do 2000 milisekund.

---

## Režim Media

---

### Přejmenování štítků interní hlasitosti již není možné [1.1]

Nelze přejmenovat štítek (název) interního disku. Když formátujete interní disk, štítek nelze editovat.

**Varování:** Neměňte štítek (název) jakékoliv hlasitosti interního disku, když je Pa3X připojeno k PC přes USB port. Pa3X by pak nerozpoznal interní disk a nespustil by jej. V případě, že jste změnili štítek a nástroj nelze znovu spustit, použijte proceduru Factory Restore; najdete požadovaný soubor a instrukce na naší webové stránce ([www.korg.com](http://www.korg.com)). Veškerá existující data na disku budou vymazána.

---

## Hudební zdroje

---

Když provádíte upgrade na nový operační systém, také musíte aktualizovat hudební zdroje (Musical Resources) pomocí příkazu Media > Utility > Factory Restore. Hudební zdroje jsou načteny s operačním systémem, ale musíte je tímto příkazem aktualizovat.

**Varování: Než aktualizujete hudební zdroje, uložte si veškerá starší data na úložné zařízení, nebo o ně zcela přijďte.**

### Nové hudební zdroje [1.5]

Nové styly, zvuky, performance a SongBook položky byly přidáno do operačního systému 1.5. SongBook nyní obsahuje více než 600 položek. Podívejte se na Appendix, kde najdete seznam všech přidaných zdrojů.

### Revidované hudební zdroje [1.1] [1.5]

Existující hudební zdroje byly revidovány a optimalizovány s operačním systémem 1.1 a 1.5.

### Až 40 performancí na banku [1.6]

Do každé banky Performancí byla přidána pátá stránka, zvyšující počet Performancí na banku na 40.

### Nové zvuky [1.62]

Operační systém 1.62 přidává nové zvuky. Přidána plná kompatibilita s Pa900 a Pa600. Podívejte se do Appendixu, kde najdete seznam všech přidaných zdrojů.

### Nové zvuky a performance [1.63]

Operační systém 1.63 přidává nové zvuky. Podívejte se do Appendixu, kde najdete seznam všech přidaných zdrojů.

# Appendix

## Nové hudební zdroje

### Styly

[1.5]

#	CC00	CC32	PC	Name
<b>Bank: Pop</b>				
40	0	0	39	Cool Pop
<b>Bank: Dance</b>				
35	0	3	34	Dj Disco Mix
36	0	3	35	Spanish Remix
37	0	3	36	ChaCha Remix
38	0	3	37	Western Remix
<b>Bank: Rock</b>				
33	0	4	32	Clean Rock
34	0	4	33	Stadium Ballad
35	0	4	34	Rolling Rock
36	0	4	35	Magic Rock
37	0	4	36	Johnny Rock
38	0	4	37	Rock the Clock
39	0	4	38	Rock Shuffle

#	CC00	CC32	PC	Name
<b>Bank: Latin Dance</b>				
25	0	9	24	Limbo
26	0	9	25	Bamba
<b>Bank: Jazz</b>				
35	0	10	34	Afro-Cuban Jazz
36	0	10	35	Ragtime
<b>Bank: Movie &amp; Show</b>				
25	0	11	24	Burt's Bounce
26	0	11	25	Weird Movie
<b>Bank: Funk &amp; Soul</b>				
29	0	12	28	Easy Funk
30	0	12	29	Soul Ballad
<b>Bank: Contemporary</b>				
36	0	14	35	Amy Obsession
37	0	14	36	Drum'n Boogaloo
38	0	14	37	My Rimshot
37	0	14	38	Smooth LatinJazz

## Performance

[1.5]

#	CC00	CC32	PC	Name
<b>Bank: Piano</b>				
19	1	0	18	Road Piano
<b>Bank: Accordion</b>				
19	1	3	18	Harmonica 2 DNC
20	1	3	19	Harmonica 3 DNC
<b>Bank: Guitar</b>				
25	1	5	24	JazzGuitar 2 DNC
<b>Bank: Strings &amp; Vocal</b>				
21	1	6	20	Violin DNC
22	1	6	21	Archi & Orch. V.
23	1	6	22	Soprano Choir
<b>Bank: Trumpet &amp; Trombone</b>				
18	1	7	17	Jazz Cornet DNC
19	1	7	18	Jazz Cornet 1 FX
20	1	7	19	Jazz Cornet 2 FX
21	1	7	20	Muted Trp FX
22	1	7	21	Miles Trp FX
23	1	7	22	JazzTrumpet2 DNC
24	1	7	23	Jazz Trbn. 2 DNC
<b>Bank: Brass</b>				
12	1	8	11	Smooth Band RX
13	1	8	12	Sax & Brass V.
14	1	8	13	MorphAttackBrass

#	CC00	CC32	PC	Name
<b>Bank: Sax</b>				
18	1	9	17	Jazz Sax 2 DNC
19	1	9	18	Tenor Sax 2 DNC
20	1	9	19	Tenor Sax 3 DNC
21	1	9	20	Alto Sax DNC
22	1	9	21	SoftLatinSax DNC
23	1	9	22	Soprano Sax DNC
24	1	9	23	Tenor Sax 4 DNC
25	1	9	24	Jazz Baritone RX
26	1	9	25	Jazz Tenor RX
27	1	9	26	Super Sax Sect.2
<b>Bank: Woodwind</b>				
22	1	10	21	Clarinet 2 DNC
23	1	10	22	Clarinet 3 DNC
24	1	10	23	Clarinets & RX
25	1	10	24	Jazz Flute 2 DNC
<b>Bank: Synth Pad</b>				
20	1	11	19	Aerosonic
21	1	11	20	Bengione
22	1	11	21	Dreaming Coil
23	1	11	22	My Sequencer
24	1	11	23	Pisco Pad
25	1	11	24	Chiff Touch Pad
26	1	11	25	Step Sequencer
27	1	11	26	Space Trailer
28	1	11	27	Far memories

## Zvuky

[1.5]

Name	CC00	CC32	PC
<b>Factory: Piano</b>			
Road Piano	121	11	2
<b>Factory: Accordion</b>			
Harmonica 2 DNC	121	9	22
Harmonica 3 DNC	121	10	22
<b>Factory: Guitar</b>			
Jazz Gtr 2 DNC	121	8	26
<b>Factory: Strings &amp; Vocal</b>			
Violin DNC	121	9	40
Archi & Orch. V.	121	24	48
Soprano Choir	121	6	53
<b>Factory: Trumpet &amp; Trbn</b>			
JazzTrumpet2 DNC	121	27	56
JazzTrumpet3 DNC	121	28	56
Jazz Trb.3 DNC	121	18	57
JazzCornet 2 DNC	121	29	56
<b>Factory: Sax</b>			
Jazz Tenor RX	121	9	66
Jazz Sax 3 DNC	121	16	65
Tenor Sax 2 DNC	121	13	66
Tenor Sax 3 DNC	121	14	66
Tenor Sax 4 DNC	121	15	66
Soprano Sax DNC	121	5	64
Alto Sax 2 DNC	121	17	65
SoftLatinSax DNC	121	18	65
JazzBaritone DNC	121	5	67
Real Sax Ens. RX	121	15	65
Breath & Key RX	121	2	121
<b>Factory: Woodwind</b>			
Clarinet 2 DNC	121	19	71
Clarinet 3 DNC	121	20	71
Jazz Flute 2 DNC	121	14	73
<b>Factory: Synth Pad</b>			
Far Memories	121	14	91
Atmoschoir Pad	121	15	91
Step Sequencer	121	7	96
Space Trailer	121	1	103
Chiff Touch Pad	121	1	83
Jurassic Pad	121	3	88
Dronas Pad	121	4	93
Aerosonic	121	5	96
My Sequencer	121	6	96
Tension Scene	121	8	97
Bengione	121	1	99
Pisco Pad	121	2	99
Dreaming Coil	121	3	99
<b>Factory: Synth Lead</b>			
Cycle Seq. 1	121	8	96
Cycle Seq. 2	121	9	96

## Zvuky

[1.62]

Name	CC00	CC32	PC
<b>Factory: Strings &amp; Vocal</b>			
StrappatoStrings	121	12	49
<b>Factory: Synth Pad</b>			
Double Sweep	121	9	95
Next Analog	121	16	89
Warm Buzz	121	17	89
<b>Factory: Synth Lead</b>			
Next Dance DNC	121	13	87
Bros Buzz Y+	121	14	87
Next Morph Y+	121	15	87
Trance Filter	121	16	87
<b>Factory: Ethnic</b>			
Cavaquinho 3	121	27	24
<b>Factory: Bass</b>			
Willy FM Bass	121	19	38
<b>Factory: Drum &amp; SFX</b>			
Incipit Noises	121	3	119

## Zvuky

[1.63]

Name	CC00	CC32	PC
<b>Factory: Trumpet &amp; Trbn</b>			
JazzTrumpet4 DNC	121	30	56
JazzTrumpet5 DNC	121	35	56
Cornet Legato	121	31	56
Mut. Cornet Leg.	121	32	56
MilesTrp.Legato1	121	33	56
MilesTrp.Legato2	121	34	56
HardTrombone DNC	121	19	57
<b>Factory: Sax</b>			
RealSaxEns.Leg.	121	19	65
<b>Factory: Woodwind</b>			
Cool Oboe	121	3	68
<b>Factory: Synth Pad</b>			
S&H Pad DNC	121	10	96
Rhythmical Synth	121	9	99
Movie Stack 1	121	4	99
Movie Stack 2	121	5	99
Movie Stack 3	121	6	99
Movie Stack 4	121	7	99
Eastern Depths	121	8	99
Wide Attack	121	10	99
<b>Factory: Synth Lead</b>			
Vintage Monster	121	17	87
Monster & Dist.	121	18	87
Summit Pulse	121	13	81
Labysynth DNC	121	8	84

Name	CC00	CC32	PC
Parallel Trance	121	9	84
Deep Modul. DNC	121	10	84
Reverse Pulse	121	14	81
Justified	121	11	84
<b>Factory: Drum &amp; SFX</b>			
Synth Kit 3	120	0	61

## DNC Zvuky

[1.5] [1.62] [1.63]

**Pozn.:** Když performance obsahuje zvuky vytvořené pomocí zvukových kontrolerů 1 & 2 (SC1. SC2), musí být tyto kontrolery přiřazeny k přiřaditelným přepínačům, footswitche nebo k EC5 pedálu.

## DNC Zvuky, přidané s OS 1.5

Sound Name	Page	CC00	CC32	PC	Legato (IR)	Legato (OoR)	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Ribbon	Damper
<b>Factory: Accordion</b>												
Harmonica 2 DNC	1	121	9	22		>±8st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Vol	
Harmonica 3 DNC	1	121	10	22		>±8st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Vol	
<b>Factory: Guitar</b>												
Jazz Gtr 2 DNC	3	121	8	26	< ±4st: Smth		Slide U	Harm	Bend		Pitch	
<b>Factory: Strings &amp; Vocal</b>												
Violin DNC	1	121	9	40	< ±9st: Smth	>±9st: Gliss U/D	8 Gliss U	8 Gliss D	Stacc	Mord	Pitch	
Soprano Choir	2	121	6	53			from G4: 4th Ln	till F5: 5th Dwn			Bright	
<b>Factory: Trumpet &amp; Trbn</b>												
JazzTrumpet2 DNC	1	121	27	56	< ±4st: Smth	>±4st: Shk/FD	RU	FD	Shake	RD on KR	Vol	Breath
JazzTrumpet3 DNC	1	121	28	56	< ±6st: Smth	>±4st: RU/RD	Doit	FD	Shake	FD on KR	Vol	Breath
Jazz Trb.3 DNC	1	121	18	57	< ±4st: Smth	>±4st: Gliss U/D	Gliss U	Gliss D	Gliss U	FD on KR	Vol	Breath
JazzCornet 2 DNC	2	121	29	56	< ±8st: Smth	>±8st: RU/RD	Doit	FD	Gliss D	RD on KR	Vol	Breath
<b>Factory: Sax</b>												
Jazz Tenor RX	1	121	9	66							Bright	Breath
Jazz Sax 3 DNC	1	121	16	65	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath Vol	Breath
Tenor Sax 2 DNC	1	121	13	66	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath Vol	Breath
Tenor Sax 3 DNC	1	121	14	66	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath Vol	Breath
Tenor Sax 4 DNC	1	121	15	66	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath Vol	Breath
Soprano Sax DNC	2	121	5	64	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD			Vol	Breath
Alto Sax 2 DNC	2	121	17	65	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Vol	Breath
SoftLatinSax DNC	2	121	18	65	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Vol	Breath
JazzBaritone DNC	3	121	5	67	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	GD		FD on KR	Vol	Breath
<b>Factory: Woodwind</b>												
Clarinet 2 DNC	1	121	19	71	< ±8st: Smth	>±8st: RU/RD	Long RU	FD	Short RU	FD on KR	Vol	Breath
Clarinet 3 DNC	1	121	20	71	< ±8st: Smth	>±8st: RU/RD	Long RU	FD	Short RU	FD on KR	Vol	Breath
Jazz Flute 2 DNC	1	121	14	73	< ±8st: Smth	>±8st: Gliss U/D	Gliss U	Gliss D	Frull	FD on KR	Breath Vol	Breath
<b>Factory: Synth Pad</b>												
Far Memories	1	121	14	91			AltAtk				Bright	
Bengione	2	121	1	99			AltAtk				Bright	
Pisco Pad	2	121	2	99			AltAtk				Det	

## DNC Zvuky, přidané s OS 1.62

Sound Name	Page	CC00	CC32	PC	Legato (IR)	Legato (OoR)	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Ribbon	Damper
Factory: Synth Lead												
Next Dance DNC	5	121	14	87			Noise		Filter	Filter		

## DNC Zvuky, přidané s OS 1.63

Sound Name (Bank – Page)	Page	CC00	CC32	PC	Legato (IR)	Legato (OoR)	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Ribbon	Damper
Factory: Trumpet & Trbn.												
JazzTrumpet4 DNC	6	121	30	56	< ±6st: Smth		Doit	FD		FD on KR	Vol	Breath
JazzTrumpet5 DNC	6	121	35	56	< ±4st: Smth	>±4st: Shk/FD	Doit	FD	Shake	RD on KR	Vol	Breath
HardTrombone DNC	7	121	19	57	< ±3st: Smth	>±3st: Gliss U/D	Doit	FD	Gliss U	FD on KR		
Factory: Synth Pad												
S&H Pad DNC	8	121	10	96			Noise	LFO-Prob	LFO->Fit	Detune	Filter	
Factory: Synth Lead												
Labysynth DNC	6	121	8	84			HP Filter	Noise	LoFi		Filter	
Deep Modul. DNC	6	121	10	84			HP Filter	Smth	LFO Freq. +	LFO Freq.-	Filter	

### Vysvětlivky:

**IR** = In Range; **OoR** = Out of Range; **RU** = Riff Up; **KR** = Key Release; **AltAtk** = Alternate Attack; **Smth** = Smoother Attack; **RD** = Riff Down; **FD** = Fall Down; **GU** = Glide Up; **Slide U** = Slide Up; **Gliss U** = Glissato Up; **Gliss D** = Glissato Down; **Bend** = Bending; **Shk** = Shake; **Stacc** = Staccato; **Mord** = Mordente; **Frull** = Frullato (flutter tongue); **Harm** = Harmonics; **Bright** = Brightness; **Det** = Detune; **Vol** = Volume.



## Vylepšení a odstranění chyb

### Opravy chyb v OS 1.63

Oblast	Vylepšení
Při náročném použití táhel systém havaroval	V režimu Song Play, náročné použití táhel způsobovalo havarii systému.
Při použití funkce Auto Power Off systém havaroval	Jakmile nastala doba, kdy měla funkce Auto Power Off automaticky uvést nástroj do režimu Standby, a styl hrál ve smyčce, nebo se přehrával seznam songů, systém mohl zhavarovat, pokud jste nestiskli klávesu do 10 minut od chvíle, kdy se objevila výstražná zpráva Auto Power Off.

### Vylepšení v OS 1.62

Oblast	Vylepšení
Baterie	Ovládání nabíjení baterie bylo optimalizováno.
Hudební zdroje	Přidána plná kompatibilita s Pa900 a Pa600.

### Vylepšení v OS 1.6

Oblast	Vylepšení
Stránka Lyrics	(TXT soubory) U některých znakových sad mohou být texty v TXT souborech zobrazovány správně.
Režim Song Record	(QT Scale) QT Presets a QT Scales lze nastavit před spuštěním nahrávání, v režimu Quick Record nebo Multitrack Record. Nastavení je tím hotovo a zobrazí se během přehrávání.

### Vylepšení v OS 1.5

Oblast	Vylepšení
Různé režimy	(Zvolte Windows) Klávesy panelu jsou vždy přístupné; žádné otevřené okno nezabrání v jejich použití. Díky tomu je interakce mezi uživatelem a přístrojem plynulejší.
Režim Style Play	(Lyrics - TXT soubor) Když zvolíte manuálně jiný styl, vybraný TXT soubor zůstane načtený. Také můžete přepínat mezi režimy Style Play a Song Play (a naopak), aniž by se TXT soubor ztratil. TXT soubor nezůstane načtený pouze tehdy, když zvolíte jinou položku SongBooku.
Režim Song Play	(Obecné MIDI) Kompatibilita s běžnými MIDI zvuky byla také vylepšena (záleží na songu, standardní MIDI soubory lze přehrávat ještě lépe než dříve).
	(Lyrics) Zvýrazněný text se nyní zobrazuje na šedém pozadí, což jej lépe odlišuje od okolí. Vyrovnání barev je doladěné pro usnadnění čtení.

### Opravy chyb v OS 1.5

Oblast	Oprava chyby
Spouštění	Spouštění je nyní při zapnutí přístroje rychlejší, když se načítá větší počet PCM sampleů.
Chord Sequencer	Master Transpose je nyní aplikován na sekvenci akordů.
Režim Style Play	(Page Menu > Write Current Style Settings, Write Single Touch Setting) Když zvolíte styl přes SongBook, tak výběrem příkazu Write Current Style Settings nebo Write Single Touch Setting ze stránky menu uložíte nastavení stylu nebo STS do stejné položky SongBooku. Nyní tyto příkazy vždy uloží nastavení stylu nebo STS do aktuálního stylu (není-li chráněn před zápisem na stránce Global > General Controls > Lock). Chcete-li uložit nastavení stylu nebo STS do položky SongBooku, běžte na stránku SongBook > Book Edit 1. zaškrtněte box Current Resources > Write nebo STS > Write, poté stisknete tlačítko Write.

### Opravy chyb v OS 1.1

Oblast	Oprava chyby
Různé režimy	(Expression) Při výběru Performancí, vytvořených v Korg Pa2X/Pa800, byly hodnoty Expression resetovány na 127.
Režim Style Play	(Start-up) Při zapnutí nástroje, byla špatně zvolena hlasitost stopy Style, kvůli nesprávnému načítání hodnot Expression.
	(Start-up) Při spuštění nástroje a aktivním Pad Locku, docházelo k zobrazení nesprávných parametrů Padu.
	(Style Select) V otevřeném okně Style Select byl vyvolán dialog Tempo tlačítka +/- nebo příkazy SHIFT-DIAL, a v případě dotyku dialogu Tempo jej již nebylo možné odstranit (dokud jste nezvolili jinou záložku v okně Style Select).
	(Write STS) Příkaz Write STS se nespouštěl správně, pokud bylo vypnuté tlačítko STS MODE.
	(Split) Funkce Split je po uložení stylu deaktivována, pokud je zapnutý režim Keyboard (Split) / Chord Scanning Lock.
Režim Pad Record	(Key and Chord) Při první nahrávce nového Padu v režimu Pad Record nebylo možné změnit parametry Key a Chord.
	(Guitar Mode) Nezobrazovaly se parametry Strings High a Low.
Režim Song Play	(Mic Reverb) Při vstupu do režimu Song Play měl být Reverb, přiřazený vstupu Mic snížený na nulu. To je dáno parametrem Harmony Control, pokud byl nastaven na příjem všech not jedné ze stop přehrávačů.
	(MP3) MP3 soubory s 22kHz vzorkovací frekvencí nebyly reprodukovány správně.
SongBook	(New Song) Číslo Song Selection bylo ztraceno volbou příkazu New Song, v dialogu Write Song.