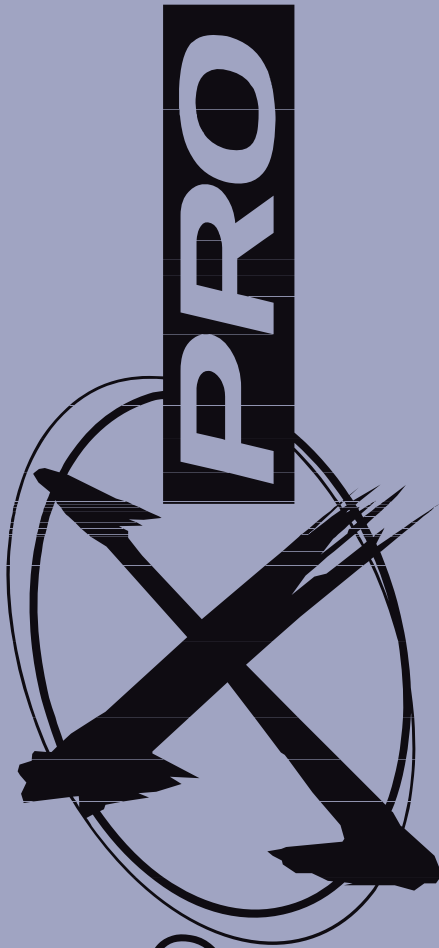


KORG

MAN0010023

M 2



PA22

professional
arranger

Operating
System 2.0

Système
Opérationnel
Version 2.0

Betriebs-
system
Version 2.0

Sistema
Operativo
Versione 2.0

KORG Pa2X – Operating System release 2.0

New functions of Pa2X Version 2.0

The following functions are added to Pa2X by upgrading to Operating System Version 2.0.

Various Modes	See page
Quarter Tone SubScale (SC) Presets	2
Quarter Tone SubScale assignable functions	2
Search	3
On-the-fly TXT loading	4
"Lyrics & Marker" is now "Lyrics / Score"	4
New polyphony algorithm	4
Context-sensitive Write Global	4
Style Play Mode	
Lyrics page	4
Style Record Mode	
Channel After Touch recorded	5
New Cue modes	5
Expression leveling	5
Import/Export SMF Separated by Markers	5
Song Play Mode	
Score View pages	6
SongBook Mode	
Score View pages	7
Sequencer Mode	
Key Signature	7
Sound Mode	
Defined Nuance Control (DNC) parameters	8
DNC assignable functions	11
Global Mode	
Scale page modified	12
New Locks added	12
Balance slider as the Acc/Seq-RT Volume	12
Pedal/Footswitch Calibration	12
Mp3 Output	13
Write Quarter Tone SC Preset command added	14
Chord Recognition	
Chord Symbols revised	15
Musical Resources	
New Style	16
New Sound	17
New Performance	19

If new, your Pa2X might already include Operating System version 2.0. To check, please go to the Media > Utility page, and read the version number in the lower area of the display.

To load the new Operating System, please read the instructions supplied with the installation file in our web site (www.korgpa.com).

When upgrading to Operating System version 2.0 from any version prior to 2.0, it is mandatory to also load the new Musical Resources (ver. 2.0 or higher), available from the same web site.

Warning: Before loading the new Musical Resources, please save all your old data to a storage device, or they will be lost forever.

Warning: It is not possible to load Musical Resources version 2.0 with a previous version of the Operating System. However, you can load older Musical Resources into a Pa2X fitted with OS version 2.0.

Hint: After loading the new OS, you might need to re-calibrate the TouchView display (Global > Touch Panel Calibration) and the pedal/footswitch (Global > Controllers > Pedal/Switch).

Functions added by previous OS versions

Pa2X Version 1.10

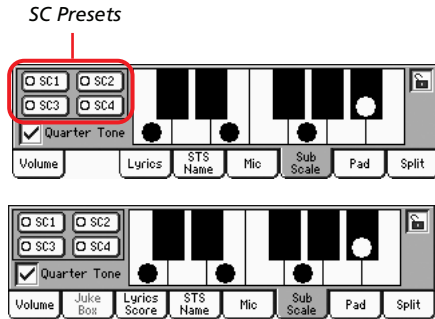
The following functions are added to Pa2X by upgrading to Operating System Version 1.10.

Sound Mode	See page
Reverse option editable on RAM Drum Samples	8
Global Mode	
Background Color names changed	13
Low Cut control added to the Voice Processor	13
Musical Resources	
Revised Musical Resources	16

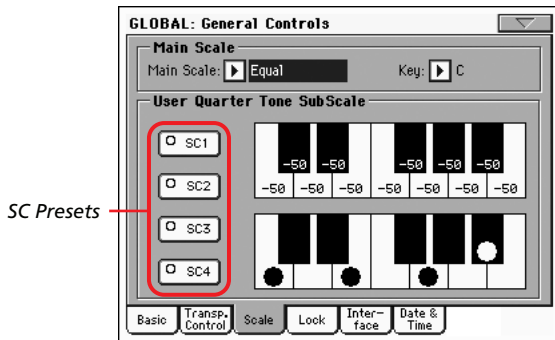
Various Modes

Quarter Tone SubScale (SC) Presets

Four SubScale (SC) Preset buttons have been added to the Sub Scale or Scale pages of the various operative modes.



in Style Play and Song Play mode

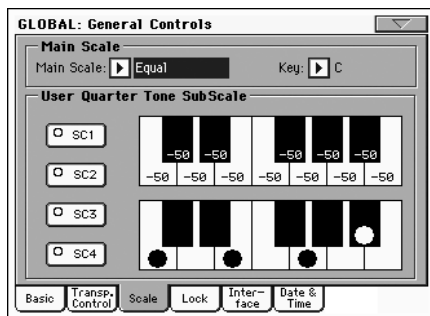


in Global mode

Four Quarter Tone SubScale (SC) Presets are stored in the Global area of the permanent memory. You can select them using the SC buttons in the display.

When the instrument is turned on, SC Presets are still turned off.

SC Presets can be modified and saved to memory. You can modify them in the Global > General Controls > Scale page. This page has been revised to include the new features.



SC Preset buttons

Touch these buttons to recall the corresponding presets. Each preset contains a custom detuning of each note of the scale (shown in the upper scale diagram). It also memorizes the selected degree(s) of the scale (shown in the lower scale diagram).

When no preset is selected, the default scale is automatically recalled. This scale assigns a -50 cent value to all notes, and turns all scale degrees off.

You can select an SC Preset, also by assigning the relevant function to the Assignable Switch or Assignable Footswitch.

To save the current scale programming to a preset, while in the Global > General Controls > Scale page, choose the “Write SC Preset” command from the page menu, then select one of the preset locations where to save the current settings (see “Write Quarter Tone SC Preset command added” on page 14).

Upper scale diagram

Use this diagram to set the detuning of each note of the scale.

-99...0...+99 Note detuning in cents. Zero is no detuning, ± 50 is a full quarter tone up or down, ± 99 is nearly one whole semitone up or down.

Lower scale diagram

Use this scale to turn detuning on or off. Applied detuning will depend on the programming set with the Upper scale diagram, or recalled by selecting one of the SC Presets.

When a note is detuned, a black dot appears in the corresponding note of the diagram.

Quarter Tone SubScale assignable functions

Five new functions can be assigned to the Assignable Switch (Style Play > Pad/Switch > Assignable Switch page) and Assignable Footswitch (Global > Controllers > Pedal/Switch/Slider page).

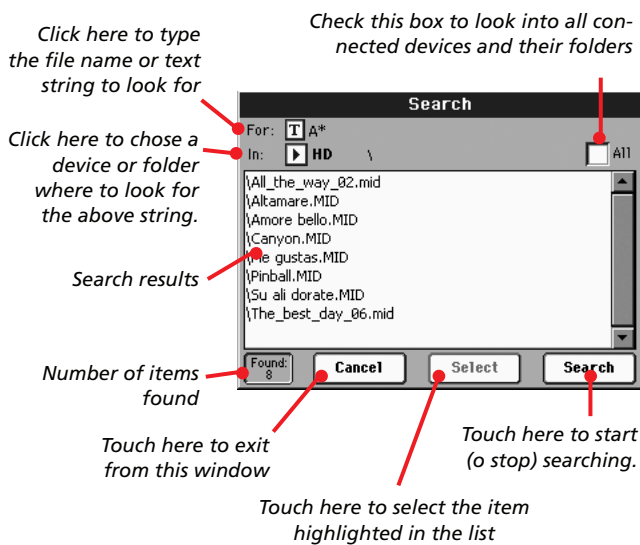
Function	Meaning
Global-Scale	When the switch or footswitch is pressed, the Global > General Controls > Scale is recalled in the display.
SubScale Preset 1 (SC1)...4 (SC4)	Same functions of the SC Preset buttons in the display.

Search

The Search function allows for searching a file in the various media. You can open the Search window by touching the Search icon (🔍) while in the following pages:

- Song Selection
- On-the-fly TXT loading
- JukeBox Editor > Add
- SongBook > Edit2 > Browse
- Sampling > Load Sample
- Sampling > Import
- Media pages

Here is a typical Search window:



For

Touch the **T** (Text Edit) button to type the name (or part of it) of the item(s) you are looking for. During search, you can use the wildcards “?” (any single character) and “*” (any sequence of characters).



For example, if you are looking for songs with names containing the word “love”, you can use the “*” wildcard to write something like “*love*”. This will find out “My love”, “Love is a wonderful thing”, and “War and love”.

Also, if you are looking for words that can be spelled in a slightly different way, you can use the “?” wildcard to find all occurrences; “gr?y” will find out both “gray” and “grey”.

Depending on the page you are in, file types are automatically filtered to match the current operating mode. For example, while in the Song Selection window, you can only search for files with the “.MID”, “.KAR” and “.MP3” extensions.

In addition to files, folders are searched. If you open a folder, the file selector shows its content, where you can then select one of the files it contains.

In

Use this pop-up menu to choose a device where to look in.

All

Check this box to search in all available devices (internal SSD memory, internal hard disk, USB pen drive...).

List

Search results are shown here. The full file path is shown, together with the matching file names.

Search

Once you have typed the string to search for, touch this button to execute the search. The name of this button changes to “Stop” (see below). The time needed to complete the search depends on the size of the device(s) and the number of files.

Note: Only one search a-time can be carried on. Please wait for the current search to be completed, or touch the Stop or Select button in the display to stop the current search and do a new one.

Hint: You can touch the Cancel button in the display, or press the EXIT button in the control panel, to exit from this window and carry on other operations. The search will go on in the background.

Stop

This button appears after you have touched the Search button in the display. While a search is going on, a series of dots (...) appears in this button. This means the search is going on and is not yet completed.



Touch this button to stop the ongoing search. The name of the button reverts to “Start” (see above). Any file found will remain in the display, until you do a new search.

Select

Touch this button to select the item highlighted in the list of matching items. You can select an item shown, even if the search is still going on.

Cancel

Touch this button to close the Search window. The current search will go on in the background, even if you exit this window and carry on any other operation.

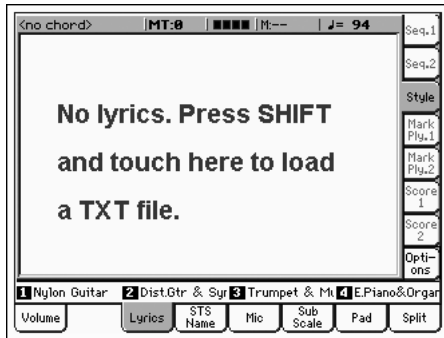
Hint: This is equivalent to pressing the EXIT button in the control panel.

Found

This box shows the total number of items found and shown in the list.

On-the-fly TXT loading

When a Style or Song does not contain any Lyrics metadata or has no “.TXT” file linked, the “No lyrics. Press SHIFT and touch here to load a TXT file” message appears in the display when you go to a Lyrics page (in the Style Play, Song Play and Song Book modes).



When this message appears, and you want to load a “.TXT” file, keep the SHIFT button pressed and touch the center of the display. A standard file selector appears, and lets you look for “.TXT” file to be loaded to be shown while the current Style or Song is playing.

Please note that, unlike ordinary Lyrics, the text will not scroll automatically while the Style or Song is playing back. You must scroll it with the DIAL or the vertical scrollbar. As an alternative, you can use an assignable switch or footswitch, with the Text Page Up or Text Page Down functions assigned, to scroll (respectively) to the previous or next text page.

“Lyrics & Markers” is now “Lyrics / Score”

The name of the “Lyrics & Markers” pages has been changed to “Lyrics” (in Style Play mode) or “Lyrics / Score” (in Song Play mode). Markers are still accessed from these pages.

New polyphony algorithm

A new polyphony algorithm improves the overall performance with a sophisticated real time control, which also takes psychoacoustic parameters into account. Even with denser arrangements, it is less likely you will hear cut notes now.

Context-sensitive Write Global

Now, the only available Write Global options from the page menu are the ones relevant to the content of the current page. All other Write Global options are greyed out. This makes understanding the available Write options easier than before.

Style Play Mode

Lyrics page

The Lyrics tab has been added to the main page of the Style Play mode. By touching it, you have access to the Lyrics page, as seen in Song Play and SongBook mode.



This page lets you see the lyrics contained in any “.TXT” files linked to a SongBook entry, or manually loaded (see “On-the-fly TXT loading” above).

Please note that, unlike ordinary Lyrics, the text will not scroll automatically while the Style or Song is playing back. You must scroll it with the DIAL or the vertical scrollbar. As an alternative, you can use an assignable switch or footswitch, with the Text Page Up or Text Page Down functions assigned, to scroll (respectively) to the previous or next text page.

Note: You cannot access Markers or the Score while you are in Style Play mode.

Note: Options for the Lyrics page are the same as in Song Play mode. The Options pane preferences are saved into the Song Play Setup, not in the Style Setup. See “Write Song Play Setup” in the User’s Manual for more information.

Style Record Mode

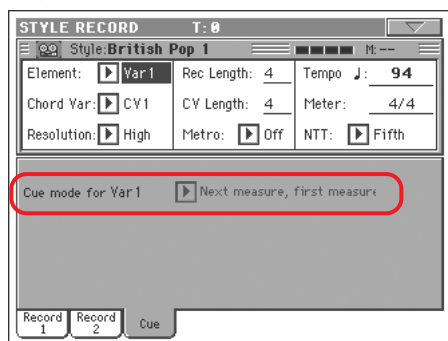
Channel After Touch recorded

When recording a Style, Channel After Touch events are now recorded. Here are all the recorded events:

Control function	CC#
Allowed	
Note On	
RX Noise On	
Pitch Bend	
Channel After Touch	
Modulation	1
Breath	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper (Hold 1)	64
Filter Resonance (Harmonic Content)	71
Low Pass Filter Cutoff (Brightness)	74
CC#80 (General Purpose #5)	80
CC#81 (General Purpose #6)	81
CC#82 (General Purpose #7)	82

New Cue modes

The “Cue mode for [Style Element]” parameter, in the Style Record > Cue page, has been modified. Now you can chose a Cue mode when a Variation Style Element is selected, in addition to Fill Style Elements.



Here are the available options:

Immediate, first measure

The Style Element enters immediately, and begins from the first measure. *Only available on Fills.*

Immediate, current measure

The Style Element enters immediately, and begins from the current measure. *Only available on Fills.*

Next measure, first measure

The Style Element enters at the beginning of the next measure, and begins from the first measure

of the new pattern. *Available on both Fills and Variations.*

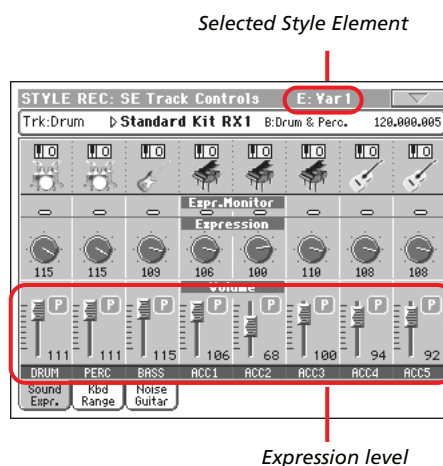
Next measure, current measure

The Style Element enters at the beginning of the next measure, and begins from the current measure. *Only available on Variations.*

Expression leveling

You can quickly and easily adjust the Expression level of all tracks in a Style Element (Variation, Intro...). This allows for a more precise control over the volume level of all Style Element.

1. While in Style Record mode, go to the Style Element Control > Sound/Expression page.



2. Select one of the Style Elements by pressing its button in the control panel.
3. Keep the SHIFT button pressed, and move any Assignable Slider to proportionally change the Expression value of all Style Variation tracks.
4. Release the SHIFT button.
5. Repeat the above operation with all the desired Style Elements.

Note: A track's volume may be changed by an Expression event contained in a track. To check if any of these events exist in a track, let the Style Element play and look at the Expression Monitor in this same page. If one or more Expression events are found, go to the Event Edit page and delete it (or them)

Import/Export SMF Separated by Markers

While in the Style Record > Import > SMF page, you can import all Chord Variations inside a *Standard Midi File Separated by Markers*.

At the same time, while in the Style Record > Export SMF page, you can export all the Chord Variations of the Style in edit as a *Standard Midi File Separated by Markers*.

For detailed information on how to create a *Standard Midi File Separated by Markers* that can be converted to a Pa Style (and vice-versa), please download the dedicated manual from our web site (www.korgpa.com).

To import a Standard Midi File Separated by Markers:

1. While in the Style Record > Import > SMF page, touch the Select button, and choose the Standard Midi File to be imported.
2. Keep the SHIFT button pressed.
3. Without releasing the SHIFT button, touch the Execute button in the display.
4. Release the SHIFT button.

To export a Standard Midi File Separated by Markers:

1. While in the Style Record > Export SMF page, keep the SHIFT button pressed.
2. Without releasing the SHIFT button, touch the Execute button in the display.
3. Release the SHIFT button.
4. Assign a name to the Standard Midi File where to save the Style in edit.

Song Play Mode

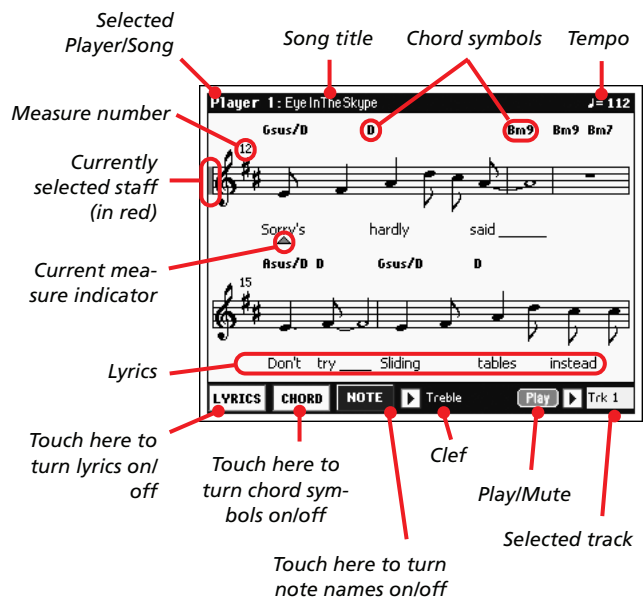
Score View pages

You can access the Score View from the Lyrics / Score pane of the Song Play mode.



Touch here to see the score of the corresponding Song.

After having chosen either Song 1 or Song 2, the Score View page appears.



To exit from this page, press the EXIT button.

Note: Master or Track Transpose do not affect the Score display.

Selected Player/Song

This is the name of the currently selected Player (and Song). To select a different Player, press the EXIT button to exit the Score View, and touch the tab corresponding to the other Player.

When moving the X-FADER, the shown score may change. When the X-FADER is fully moved to the left, the score for Player 1 is shown; when the X-FADER is fully moved to the right, the score for Player 2 is shown instead. (For this to happen, the "Lyrics/Score X-Fader Link" parameter in the Song Play > Preferences > General Control page must be checked).

Song title

Name of the Song.

Tempo

Current Tempo of the Song (in BPM, Beats Per Minute).

Staff

The selected track is shown as traditional music notation. Depending on the content of the track, either notes or chords are shown. Pa2X takes care for you of ‘cleaning-up’ the score, so that it is always easy to read.

Several automatic operations are carried on to clean-up the score: Pa2X automatically quantizes to 1/16 notes, detects triplets, avoids note overlaps, understands syncopation, and draws beams according to the time signature. In addition, spacing and measure length are dynamic, and single, double and end measure bars are automatically added.

If a KeySign (Key Signature) event is found at position ‘001.01.000’ of the Song’s Master track, the correct key signature is also shown.

Currently selected staff marker

This red vertical line shows the approximate position of the playback, by indicating the current staff in play.

Current measure indicator

This red triangle shows the current measure in play.

Lyrics button

Touch this button to make the lyrics (if available) appear or disappear.

Chord button

Touch this button to make the chord symbols (if available) appear or disappear. Chords are shown either in the English or Italian system, depending on the selected Help language (see Global > Basic > Interface).

Note button

Touch this button to make the note name appear or disappear next to each note. Note names are shown either in the English or Italian system, depending on the selected Help language (see Global > Basic > Interface).

Clef

Touch here to open a pop-up menu, where to choose a clef from. Available clefs are:

Treble	Standard Treble clef (G ₁).
Treble+8	Treble clef with transposition one octave upper.
Treble-8	Treble clef with transposition one octave lower.
Bass	Standard Bass clef (F ₂).
Bass-8	Bass clef with transposition one octave lower.

Play/Mute

Use this button to let the selected track play, or to mute it. If the track is muted, the score is still shown, so that you can play or sing it.

Hint: The “Melody Mute” function, that can be assigned to an assignable switch, footswitch or EC5 pedal, allows for muting the melody track of a Song (default: Track 4, see Song Play > Preferences > Track Setting > Melody). If your song has the melody part assigned to the same track, you can mute or unmute it by using this button, or the assigned switch/pedal.

Selected track

Touch here to open a pop-up menu where to chose the track to be shown from.

Hint: The vocals part is often assigned to Track 4.

SongBook Mode

Score View pages

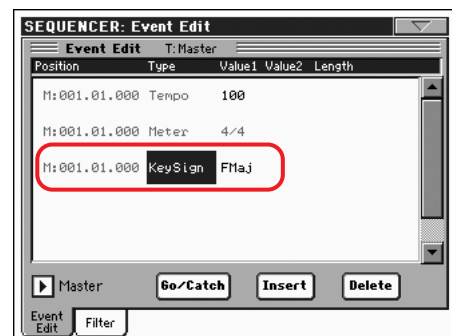
Two Score tabs have been added to the Lyrics/STS page. For details about the Score View pages, see “Score View pages” on page 6.

Sequencer Mode

Key Signature

The KeySign (Key Signature) event is automatically inserted in the Master track at position ‘001.01.000’. This will be the key signature shown in the Score. If this event is missing, the Score will be shown as if it was in the key of C Major.

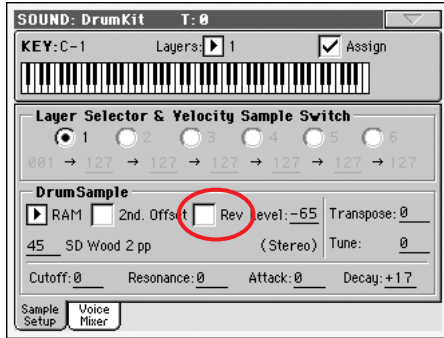
To edit the Key Signature, go to the Event Edit, and select the Master track. You will find the KeySign event at position ‘001.01.000’.



Sound Mode

Reverse options editable on RAM Drum Samples

Sound > DrumKit > Sample Setup page, the Reverse option can be selected when a RAM Drum Sample (i.e., an imported Sample) is assigned to the current Key and Layer.



This function is immediately available to new samples (i.e., those created with OS version 1.10). To make it available to existing samples, you must follow this procedure:

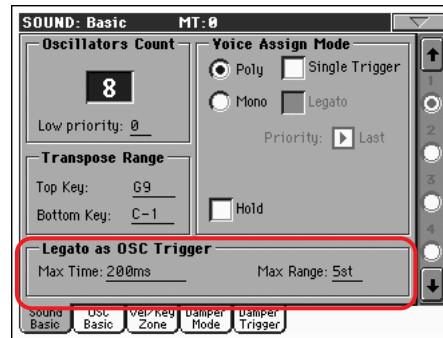
1. Load the .SET folder containing the old samples.
2. Go to Sampling mode.
3. From the Record page, choose the existing sample to convert.
4. Without any editing, choose from the page menu the Write command, and save the sample over itself.
5. In case the sample is stereo, please don't forget to convert both the L(ef) and R(ight) side of the sample.

Defined Nuance Control (DNC) parameters

An extensive set of new parameters has been added to the Sound mode, to allow for editing of the new DNC system. Please refer to the instructions starting from “Sound > Basic: Sound Basic” below for details.

Sound > Basic: Sound Basic

The Sound > Basic > Sound Basic page has been modified to include the “Legato as OSC Trigger” section:



Transpose Range

Note: Set these (general) values so that all RX Noises assigned to any Oscillator fall out of the Transpose Range. For example, if you assigned an RX Noise to a G7 on OSC1, and an RX Noise to an A7 on OSC2, set the “Top Key” value no higher than F#7 (just below the lowest RX Noise).

Legato as OSC Trigger

The parameters included in this section are to be considered when a note is played ‘legato’, i.e., with no gap with the previous note. These parameters are valid for the whole Sound (all oscillators).

Max Time

This delay allows notes to be considered Legato, even if there is a small gap before them. This is useful to avoid some notes in a chord are played Legato, and some others Staccato.

1...999 ms Notes played with a small gap are still considered Legato notes. A value of approx. 15 ms is usually considered effective when playing chords.

Max Range

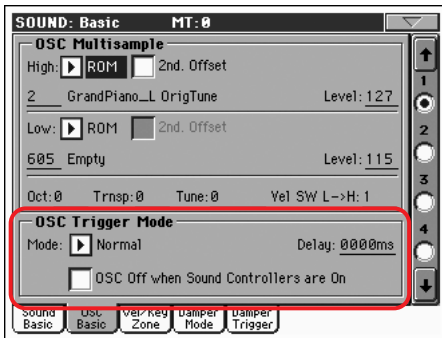
This is the range (in semitones) within the Legato is considered. If you play a wider interval, the note is considered Staccato. This is typical of some acoustic instruments, where legato is only possible within a small interval, but not on wider ones.

As an example, please try the Sound “Nylon Guitar DNC”, where the Max Range is 5 semitones. Play legato with intervals smaller than 5 semitones, and you will hear how smoother legato notes will become. Play legato with wider intervals, and legato smoothing will be lost.

1...127 st Max range in semitones.

Sound > Basic: OSC Basic

The Sound > Basic > OSC Basic page has been modified to include the “OSC Trigger Mode” section:



OSC Trigger Mode

OSC Trigger parameters are used to set the condition to trigger the selected Oscillator. For example, a Normal Oscillator will always play, while a Legato Oscillator will only play when a note is played Legato.

Mode

This is the trigger that allows the selected Oscillator to play.

- Normal** The Oscillator always plays when a key is pressed (unless the “OSC Off when Sound Controllers are On” parameter is checked).
- Legato** The Oscillator only plays when the note is played ‘legato’. The delay and pitch interval from the previous note are also to be considered, as set in the Sound > Basic page (see “Legato as OSC Trigger” above).
- Staccato** The Oscillator only plays when the note is NOT played legato (it is the opposite of the above choice).

Sound Controller 1

The Oscillator only plays after a switch, foot-switch or EC5 pedal programmed as the Sound Controller 1 has been pressed. Press and release it, and the next note will also trigger the selected Oscillator. If you keep it pressed, the Oscillator will continue to be triggered until you release the controller.

Note: In Sequencer and Sound mode, the Assignable Switch 1 is automatically assigned to Sound Controller 1.

Hint: This (like the following Sound Controllers) is especially useful to enable a different nuance to the following note(s).

Sound Controller 2

As the above, but with a switch, footswitch or EC5 pedal programmed as the Sound Controller 2.

Note: In Sequencer and Sound mode, the Assignable Switch 2 is automatically assigned to Sound Controller 2.

Sound Controller Y+

As the above, but with the Joystick, assigned as the Sound Controller, pushed at least half-way forward (value 64). The controller is turned off when the Joystick is released. This control is equivalent to a CC#01 (Modulation) Control Change message.

Sound Controller Y-

As the above, but with the Joystick, assigned as the Sound Controller, pulled at least half-way back (value 64). The controller is turned off when the Joystick is released. This control is equivalent to a CC#02 (Breath Controller) Control Change message.

Cycle 1

All Oscillators with this same trigger mode assigned will play in cycle. For example, if Oscillators 1, 2 and 4 are assigned the Cycle 1 trigger mode, the following note will trigger Oscillator 1, then 2, then 4, then 1 again.

Hint: This is especially useful to trigger different sound nuances or create vector-like sound sequences.

Cycle 2

As the above, for use with a different (and parallel) group of Oscillators. Having two Cycle Trigger Modes allows for cycling stereo multisamples.

Random

As the above, but with a random selection of Oscillators within the assigned group.

After Touch Trigger On

The Oscillator starts playing when an After Touch message with a value of at least 90 is received. The Velocity value is the same as the latest Note On message. The Oscillator will stop playing when the After Touch value falls back to zero.

Hint: This (like the following Triggers) is especially useful to trigger harmonics or growls when a note is already playing.

Y+ Trigger On

As the above, but with the Joystick, assigned as the Sound Controller, pushed at least half-way forward (value 64). The controller is turned off when the Joystick is released. This control is equivalent to a CC#01 (Modulation) Control Change message.

Y- Trigger On

As the above, but with the Joystick, assigned as the Sound Controller, pulled at least half-way back (value 64). The controller is turned off when the Joystick is released. This control is equivalent to a CC#02 (Breath Controller) Control Change message.

Delay

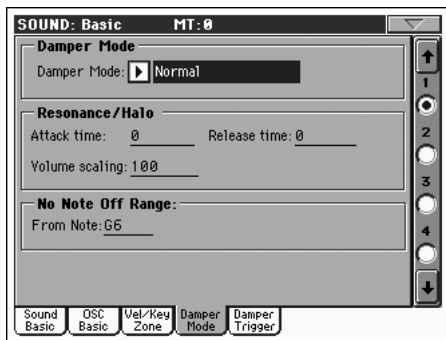
(This parameter does not change from the previous OS version.)

OSC Off when Sound Controllers are On

This ‘mirrors’ the way Sound Controllers work. With this parameter checked, the current Oscillator will not play when one of the Sound Controllers (Sound Controller 1, Sound Controller 2, Sound Controller Y+, Sound Controller Y-) is activated. It should be applied to Oscillators with Normal, Legato or Staccato trigger modes, that can be turned off by using a switch, foot-switch, EC5 pedal, or the Joystick, programmed as a Sound Controller.

Sound > Basic: Damper Mode

The Sound > Basic > Damper Mode page has been added:



Damper Mode

Here you can program the Damper Mode for each Oscillator.

Damper Mode

This parameter determines how the Damper pedal works.

- Normal** The Damper pedal works as usual: by keeping it pressed, the note decay is lengthened, to simulate the longer note decay of an acoustic piano.
- Damper Off** The Damper pedal is deactivated for the selected Oscillator.

Hint: Set the Damper to Damper Off, if you plan to use the selected Oscillator in the Damper Trigger page to trigger sounds. Check the Sound “Harmonica DNC”, and see how the Damper Trigger is used.

Resonance/Halo

The Damper pedal enables a multisample, normally used for the Piano Resonance/Halo effect. If the pedal is pressed when the note is already playing, the speed at which the multisample appears and disappears, and the volume it can reach, depend on the “Resonance/Halo” parameters programmed below.

Hint: This Damper mode is much more realistic than the Normal mode, but also ‘steals’ more notes from the overall polyphony, and is especially suggested for solo piano playing.

Note: Half-pedaling, as well as Damper messages received via MIDI (as Control Change #64), control the level of the Resonance/Halo effect.

Repedaling This mode acts as the Normal mode, but also enables the Damper pedal effect when the pedal is pressed after the note has been released (Note Off). In this case, the Damper effect starts from the current Release level, and decays slowly.

Warning: Do not use Sounds with the “Repedaling” assigned to any Oscillator in a Style, or the sustained sound could cause unwanted dissonances. The “Grand Piano RX” Sound is an example of this kind of Sounds to be avoided in a Style track.

Resonance/Halo

Here you can program the Resonance/Halo effect that is enabled by the “Resonance/Halo” Damper Mode (see above). These parameters only affect the Resonance/Halo that is enabled when pressing the Damper pedal down when a note is already playing.

Attack Time

Time needed to the Resonance/Halo to reach the maximum level after the Damper pedal has been pressed.

0...99 Attack time as a value relative to the current Amp Env Attack value.

Release Time

Time needed to the Resonance/Halo to extinguish after the Damper pedal has been released.

0...99 Release time as a value relative to the current Amp Env Release value.

Volume Scaling

Volume of the Resonance/Halo effect, relative to the current level of the sound (as determined by the sum of the Multisample Volume, Velocity value and current Amp Env value).

0% No volume at all.
1...100% Volume expressed as a percentage of the current sound level.

No Note Off Range

From Note

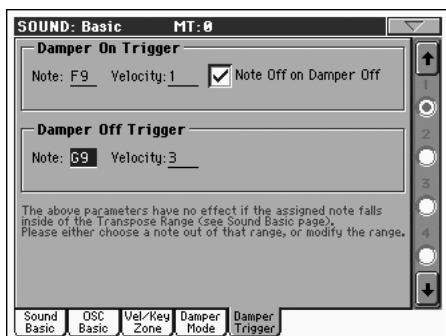
Like in an acoustic piano, the dampers can only dampen strings up to a certain pitch. Starting from that pitch, it is as if the Damper was always pressed down.

Note: This parameter only affects the Normal Damper mode. It has no effect on the Resonance/Halo mode.

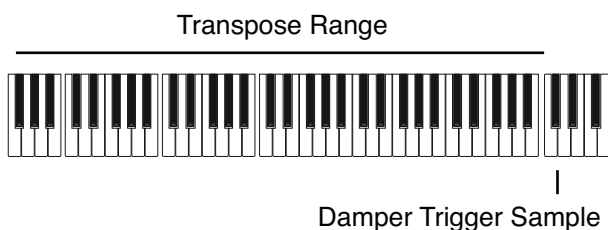
C#-1...G9 Note starting from which the Damper is always pressed down. In an acoustic piano, this is usually set to G6.

Sound > Basic: Damper Trigger

The Sound > Basic > Damper Trigger page has been added; these parameters have effect on the Sound as a whole, and not on a single Oscillator.



As warned by the message on the lower area of the display, these parameters have no effect if the assigned note falls inside of the Transpose Range (see “Sound > Basic” page). Please either choose a note out of that range, or modify the Transpose Range, so that the note is either higher or lower than that range.



Damper On Trigger

Pressing down the Damper pedal (Damper On) can play a special sample assigned to a particular note (for example, pedal down squeaking in the Sound “Grand Piano RX”, breathing in in the Sound “Harmonica DNC” ...).

Note

Note where the special Damper On sample is located.

Velocity

Fixed velocity of the special Damper On sample.

Note Off on Damper Off

If checked, the special Damper On sample stops playing when the Damper pedal is released.

Damper Off Trigger

Releasing the Damper pedal (Damper Off) can play a special sample assigned to a particular note (for example, Damper pedal release noise in the Sound “Grand Piano RX”).

Note

Note where the special Damper Off sample is located.

Velocity

Fixed velocity of the special Damper Off sample.

DNC assignable functions

To accommodate the new DNC features, two new functions can be assigned to the following physical controllers:

- Assignable Switch (Style Play > Pad/Switch > Assignable Switch page)
- Assignable Footswitch (Global > Controllers > Pedal/Switch/Slider page)
- EC5 pedal (Global > Controllers > EC5 page).

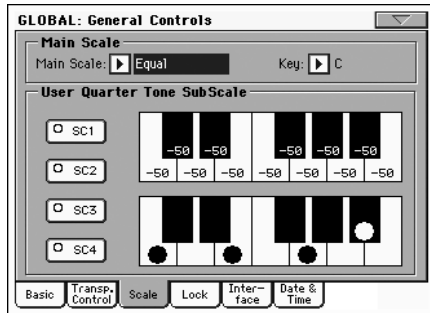
When one of these functions is assigned to the selected physical controller, this latter becomes the corresponding Sound Controller (Sound Controller 1 or Sound Controller 2). You can then use this Sound Controller to control any of the DNC parameters.

Function
Sound Controller 1 (CC 80)
Sound Controller 2 (CC81)

Global Mode

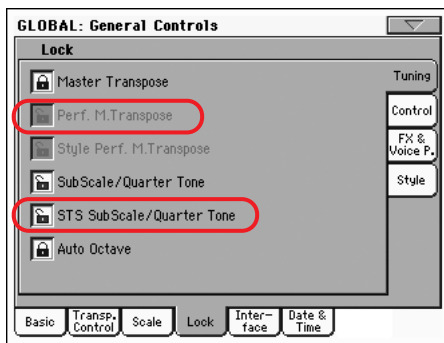
Scale page modified

The Global > General Controls > Scale page has been modified, to let the user select and edit SC Presets.



New Locks added

Two new Locks have been added to the Global > General Controls > Lock page.



Perf M. Transpose

When closed, this lock prevents a Performance change to modify the Master Transpose. When open, changing a Performance may also change the Master Transpose.

Hint: In order to avoid having the Master Transpose setting change when selecting a different Style, use the general Master Transpose Lock (the first parameter in this page).

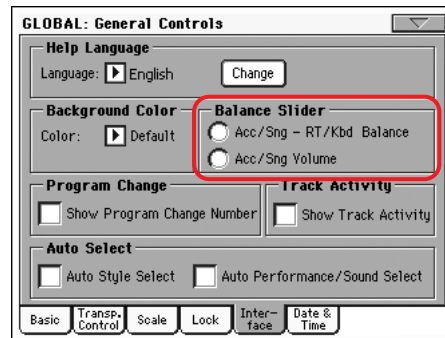
Note: When the Master Transpose Lock is closed, this parameter has no effect. However, the Master Transpose Lock also locks the Performance Transpose.

STS SubScale/Quarter Tone

When closed, this lock prevents an STS change to modify the SubScale/Quarter Tone settings, allowing for changing sounds and effects but not the scale. When open, changing an STS may also change these settings.

Balance slider as the Acc/Seq-RT Volume

A new setting has been added, to choose how the BALANCE slider should work.



Balance Slider

►GBL^{Gbl}

The BALANCE slider can either be used to mix between the Keyboard and Accompaniment/Song tracks, or to control the Accompaniment/Song Volume without changing the Keyboard tracks. This is always a relative control, whose effective maximum value is determined by the MASTER VOLUME slider position.

Note: The BALANCE slider only works in Style Play and Song Play modes. It does not work in Sequencer or Sound mode.

Acc/Sng - RT/Kbd Balance

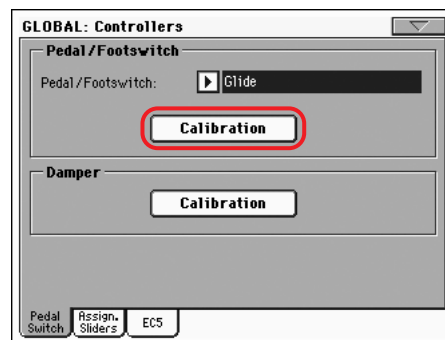
While in Style Play and Song Play mode, the BALANCE slider balances the volume of the Keyboard (RT/Kbd) tracks, against the Style (Accompaniment), Pad and Song tracks.

Acc/Sng Volume

While in Style Play and Song Play mode, the BALANCE slider controls the volume of the Style (Accompaniment), Pad and Song tracks.

Pedal/Footswitch Calibration

The Global > Controllers > Pedal/Switch page has been modified, due to a new way of choosing the pedal/footswitch polarity, now including calibration.

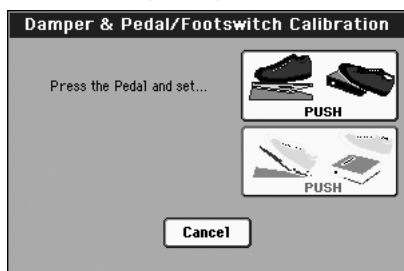


Calibration

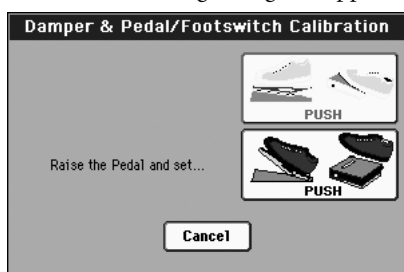
►GBL^{Gbl}

Use this button to calibrate and choose the polarity of the pedal/footswitch.

1. Connect the pedal or footswitch to the ASSIGN PEDAL/ SW connector on the back of the instrument.
2. Go to this page, and touch the “Calibration” button in the display. The following dialog box appears:



3. You are asked to set the pedal to the maximum value. Press the footswitch, or press the pedal to the maximum position (usually front pressed).
4. Touch the “Push” button in the display to confirm the maximum value. The following dialog box appears:



5. You are now asked to set the pedal to the minimum value. Release the footswitch, or press the pedal to the minimum position (usually back pressed).
6. Touch the “Push” button in the display to confirm the minimum value.
7. Check if the pedal or footswitch is working properly, assign it a function, then save by choosing the “Write Global-Global Setup” command from the page menu.

Note: After loading a new Operating System, an older Global file, a “SET” folder containing an older Global file, or a Backup file, you might need to re-calibrate the pedal/footswitch.

Damper

Calibration



Use this button to calibrate the action of the Damper pedal, and set the polarity of a Damper pedal different than the supplied one. See above for details about the procedure.

MP3 Output

The MP3 player’s output can now be assigned to the sub-outs, as an alternative to the main outs. This allows for separate mixing if needed.



Audio Out

See “Audio Setup: Style/Kbd” in the User’s Manual for more information on the available audio outputs.

Background color names changed

Background colors, to be selected in the Global > General Control > Interface page, are now indicated by numbers, instead of names.



Low Cut control added to the Voice Processor

The Low Cut parameter has been added to the Global > Voice Processor Setup > Setup page.

A low-cut filter can be activated on the Lead Voice. This filter allows for a cleaner signal from the microphone, by “cutting out” pops, room rumble and mic handling noise.



Low Cut Frequency

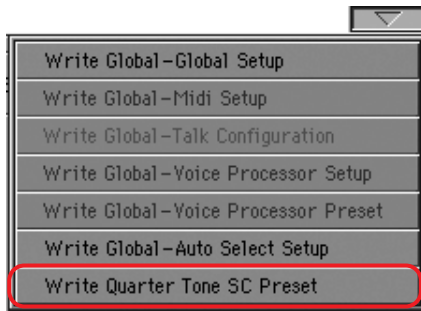
►GBL^{VPs}

Off No low-cut filter applied.

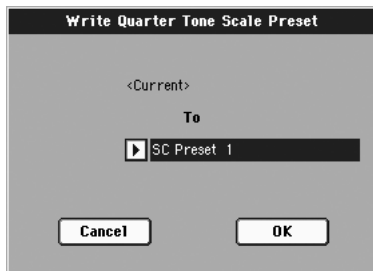
60, 80, 120Hz Filter set to different frequencies. The frequencies below the set value are cut out.

Write Quarter Tone SC Preset command added

The Write SC Preset command has been added to the page menu of the Global mode.



Select this command to open the Write SC Preset dialog box, and save the current scale settings in one of the four available SC Presets.



Chord Recognition

Chord Symbols revised

Chord abbreviations are now easier to read, by following the standard suggested by “Standardized Chord Symbol Notation (A Uniform System for the Music Profession)” by C. Roemer and C. Brandt.

#	Old Symbol	New Symbol
1	Maj	(no symbol)
2	Maj9	(add9)
3	Maj#9	(add#9)
4	Majb9	(addb9)
5	Maj#9 11	(add#9/11)
6	Majb9#11	(addb9/#11)
7	Maj9#11	(add9/#11)
8	Maj#9#11	(add#9/#11)
9	Maj11	(add11)
10	Maj#11	(add#11)
11	Maj6	6
12	Maj6 9	06/09/08
13	Maj6 9 #11	6/9(#11)
14	Maj6 #11	6(#11)
15	Maj7	M7
16	Maj7 9	M9
17	Maj7 9 #11	M9(#11)
18	Maj7 #11	M7(#11)
19	Maj7 9 13	M13
20	Maj7 9 #11 13	M13(#11)
21	Maj7 b5	M7(b5)
22	Maj7 b5 9	M9(b5)
23	Maj7 b5 9 13	M13(b5)
24	sus4	sus
25	Sus4 9	sus(add9)
26	Sus4 b9	sus(addb9)
27	sus2	sus2
28	Maj7sus4	M7sus
29	Maj7 sus4 9	M9sus
30	Maj7 sus4 #9	M7sus(#9)
31	Maj7 sus4 b9	M7sus(b9)
32	Maj7 sus4 13	M7sus(add13)
33	Maj7 sus4 9 13	M13sus
34	Maj7 sus4 b9 13	M13sus(b9)
35	Minor	m
36	Min9	m(add9)

#	Old Symbol	New Symbol
37	Min9 11	m(add9/11)
38	Min11	m(add11)
39	Minor6	m6
40	Min6 9	m6/9
41	Min6 11	m6(add11)
42	Min6 9 11	m6/9(add11)
43	Min7	m7
44	Min7 9	m9
45	Min7 11	m7(add11)
46	Min7 9 11	m11
47	Min7 13	m7(add13)
48	Min7 9 13	m9(add13)
49	Min7 9 11 13	m13
50	Min7 11 13	m7(add11/13)
51	Min7b5	m7(b5)
52	Min7 b5 9	m9(b5)
53	Min7 b5 9 11	m11(b5)
54	Min7 b5 9 11 13	m13(b5)
55	Min7 b5 9 13	min9(b5/13)
56	Min7 b5 11 13	m7(b5/11/13)
57	Min7 b5 11	m7(b5/11)
58	Min7 b5 13	m7(b5/13)
59	MinMaj7	m(M7)
60	MinMaj7 9	m9(M7)
61	MinMaj7 13	mM7(add13)
62	MinMaj7 9 13	m6/9(M7)
63	7	7
64	7 9	9
65	7 9 #11	9(#11)
66	7 #9 #11	7(#9/#11)
67	7 #11	7(#11)
68	7 9 13	13
69	7 #9 13	13(#9)
70	7 b9	7(b9)
71	7 b9 #11	7(b9/#11)
72	7 #9	7(#9)
73	7 9 #11 13	13(#11)
74	7 #11 13	7(#11/13)
75	7 #9 #11 13	13(#9/#11)
76	7 b9 #11 13	13(b9/#11)
77	7 b9 13	13(b9)
78	7 13	7(add13)
79	7 b13	7(addb13)

#	Old Symbol	New Symbol
80	7 b5	7(b5)
81	7 b5 13	7(b5/13)
82	7 b5 9	9(b5)
83	7 b5 b9	7(b5/b9)
84	7 b5 #9	7(b5#9)
85	7 b5 9 13	13(b5)
86	7 b5 b9 13	13(b5/b9)
87	7 b5 #9 13	13(b5#9)
88	7sus4	7sus
89	7 Sus4 9	9sus
90	7 Sus4 b9	7sus(b9)
91	Dim	dim
92	Dim 9	dim(add9)
93	Dim b9	dim(addb9)
94	Dim7	dim7
95	DimMaj7	dim(M7)
96	DimMaj7 9	dim(M7/9)
97	DimMaj7 9 11	dim(M7/9/11)
98	DimMaj7 11	dim(M7/11)
99	Aug	#5
100	Aug9	#5(add9)
101	Aug#9	#5(add#9)
102	Aug7	7(#5)
103	Aug7 #11	7(#5/#11)
104	Aug7 9	9(#5)
105	Aug7 #9	7(#5/#9)
106	Aug7 b9	7(#5/b9)
107	Aug7 b9 #11	7(alt b9)
108	Aug7 #9 #11	7(alt #9)
109	Aug7 9 #11	9(#5/#11)
110	AugMaj7	M7(#5)
111	AugMaj7 9	M9(#5)
112	AugMaj7 b9	M7(#5/b9)
113	AugMaj7 #9	M7(#5/#9)
114	AugMaj7 #11	M7(#5/#11)
115	AugMaj7 9 #11	M9(#11)
116	AugMaj7 #9 #11	M7alt(#9)
117	AugMaj7 b9 #11	M7alt(b9)
118	MajNo3	(1+5)
119	MajNo3No5	(1+8)
120	b5	b5

Musical Resources

When upgrading to Operating System version 2.0 from any version prior to 2.0, it is mandatory to also load the new Musical Resources (ver. 2.0 or higher), available from the same web site.

Warning: Before loading the new Musical Resources, please save all your old data to a storage device, or they will be lost forever.

You can download the most recent Musical Resources from our web site (www.korgpa.com). Please read the instructions supplied with the installation file.

Warning: It is not possible to load Musical Resources version 2.0 with a previous version of the Operating System. However, you can load older Musical Resources into a Pa2X fitted with OS version 2.0.

Hint: After loading the new OS, you might need to re-calibrate the TouchView display (Global > Touch Panel Calibration) and the pedal/footswitch (Global > Controllers > Pedal/Switch).

New Styles

New Sounds

A new set of Sounds has been added, to make full use of the DNC features.

Sound name	CC00	CC32	PC	Legato	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Cycle 1	Cycle 2	Random	AT Trg	Y+ Trg	Y- Trg	Res/Halo	
EP+Damper1 DNC (Electric Piano – P6)	121	25	4													•
	A classic Electric Piano, where pressing the Damper pedal adds two oscillators more (OSC #4 and #5) and totally different sounds (from the SFX bank). The Damper effect of a classic Electric Piano is also heard, thanks to the same principles of the Damper Resonance simulation.															
EP+Damper2 DNC (Electric Piano – P6)	121	26	4													•
	Press the Damper pedal to add Resonance, based on the same principles of the Grand Piano RX sound's Damper Resonance simulation.															
Harmonica DNC (Accordion – P6)	121	5	22		•	•	•	•	•			•				
	Cycle in action, again. The timbre smoothly changes from note to note. Use the Sound Controllers 1 to enable a Bend. Use the Sound Controller 2 to enable an Harmonics sound with a smoother attack, very handy when playing legato. Push the joystick forward to enable a swell attack. Pull the joystick back to slightly filter the sound, and hear a richer sound when the joystick is moved totally back. Several RX Noises are included. Press the Damper pedal down to hear the Breath sound.															
Jimmy Organ DNC (Organ – P10)	121	13	18	•												
	As in the authentic weighty monsters of the gone years, playing staccato or legato produce a different sound. The Percussion can only be heard when playing staccato. A nice modern touch is the additional Overdrive effect.															
Nylon Guitar DNC (Guitar – P20)	121	18	24	•	•	•							•			
	Legato playing allows for a smoother transition between notes. The Sound Controllers 1 and 2 will enable, respectively, the Slide Guitar or the Harmonics. Gradually pull the joystick back, and you will control the Body resonance. When releasing a key, you can clearly hear the release noise, and sometimes the Guitar Fret noise.															
Natural Nylon DNC (Guitar – P20)	121	19	24								•					
	Twelve oscillators playing randomly in turn. Since each oscillator is assigned a different multisample, or a different programming of the same multisample (Filter, Attack and Second Start parameters), this will result in a lively Guitar sound, capturing the infinite nuances of the fingering of a real guitar player.															
RealFolk Gtr DNC (Guitar – P20)	121	34	25	•	•	•							•			
	Legato playing allows for a smoother transition between notes. Use the Sound Controllers 1 and 2 to enable the Slide Guitar or Harmonics sounds. Press on the keys to activate the Vibrato. Pull the joystick back to trigger Body Noise. A typical Note Off sound is heard on Key Off. Sometimes the Guitar Fret noise can be heard.															
Steel Gtr DNC (Guitar – P21)	121	35	25	•												
	This Sound is very similar to Steel Gtr RX1, where a very complex sound is created by way of several velocity switches. This kind of Sound is very useful in Accompaniment tracks, thanks to the many nuances available (Harmonics, Mute, Slide...). Legato playing and other controls generate interesting timbral variations for better playability.															
Jazz Guitar DNC (Guitar – P21)	121	7	26	•	•	•	•									
	Legato playing allows for a smoother transition between notes. Use the Sound Controllers 1 and 2 to enable the Slide Gtr or Guitar Harmonic sounds. Push the joystick forward to trigger Auto Bending. When playing staccato, the Note Off noise is heard on Key Off.															
Crunch Gtr DNC (Guitar – P21)	121	3	29	•	•	•	•	•								
	Legato playing allows for a smoother transition between notes. Use the Sound Controllers 1 and 2 to enable the Slide Guitar or Mute Gtr sounds. Push the joystick forward to trigger a sound of Distorsion Gtr. Harmonics. Pull the joystick back to trigger Feedback. Sometimes the Guitar Fret noise can be heard.															
Movie Str.1 DNC (Strings/Vocals – P13)	121	7	49		•	•	•	•				•				
	This lush Orchestral Strings sound uses DNC controls to create a full set of performing situations. Push the joystick forward and you will hear the Strings Ensemble Tremolo sound. Or press the Sound Controller 1 or 2 to respectively enable the Viola or Pizzicato sounds. And when it's time for a resounding orchestral climax, press on the keys to activate the After Touch, and let the Timpani play. And, if the previous note was played with a velocity value higher than 70, the Orchestral Crash will play together with the Timpani. When it's time to step a little back, pull the joystick back to play a Violin.															
Movie Str.2 DNC (Strings/Vocals – P13)	121	8	49		•	•	•	•				•				
	As above, but in this case the Sound Controller 1 enables the Smooth Strings Ensemble sound.															
Scat Voices DNC (Strings/Vocals – P13)	121	20	52	•	•	•	•	•								
	Legato playing allows for a smoother transition between notes. Sound Controllers 1 and 2 will enable Bend Scat Voices or Slow Attack Choir sounds. Push the joystick forward to play different Scat Voices. Pull the joystick back to slightly filter the sound. The lower area of the keyboard plays a Scat Bass sound.															

Sound name	CC00	CC32	PC	Legato	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Cycle 1	Cycle 2	Random	AT Trg	Y+ Trg	Y- Trg	Res/Halo
Trumpet DNC (Trump/Trbn – P6)	121	24	56	•	•	•	•							Filter	
Legato playing allows for a smoother transition between notes. You can also hear the typical Key On and Key Off noises. Use the Sound Controllers 1 and 2 to respectively hear the Trumpet's Doit and Fall DNC effects. Push the joystick forward to play a bending. The Breath DNC effect will play when pressing down the Damper pedal.															
Cornet DNC (Trump/Trbn – P6)	121	25	56	•	•	•	•							Filter	
Here, programming is very similar to the one seen for the Trumpet DNC Sound.															
Trombone DNC (Trump/Trbn – P7)	121	13	57	•	•	•	•							Filter	
Legato playing allows for a smoother transition between notes. The release noise is heard on Key Off. Use the Sound Controllers 1 and 2 to enable the Trombone Doit or Fall sounds. Push the joystick forward to trigger a bending. Press the Damper pedal down to hear the Breath sound.															
Alto Sax DNC (Sax – P5)	121	12	65	•	•	•	•							Filter	
Legato playing allows for a smoother transition between notes. Key On and Key Off noises can also be heard. Use the Sound Controllers 1 and 2 to enable the Soft Sax or Growl Sax sounds. Push the joystick forward to trigger a fall-down. Press the Damper pedal down to hear the Breath sound.															
Tenor Sax DNC (Sax – P5)	121	12	66	•	•	•	•							Filter	
Legato playing allows for a smoother transition between notes. Key On and Key Off noises can be heard. Use the Sound Controllers 1 and 2 to enable the Soft Sax or Straight Sax sounds. Push the joystick forward to trigger a fall-down. Press the Damper pedal down to hear the Breath sound.															
Clarinet DNC (Woodwinds – P7)	121	13	71	•	•	•	•	•							
Legato playing allows for a smoother transition between notes. Sound Controllers 1 and 2 will enable different bendings. Push the joystick forward to play a Clarinet with a crescendo attack. Pull the joystick back to slightly filter the sound, and hear a richer sound when the joystick is moved totally back. An RX Noise is heard on Key On and Key Off. Press the Damper pedal down to hear the Breath sound.															
Flute DNC (Woodwinds – P7)	121	11	73	•	•	•	•	•							
Legato playing allows for a smoother transition between notes. Sound Controllers 1 and 2 will enable Voice Flute or Frullato Flute sounds. Push the joystick forward to play Flute 5th. Pull the joystick back to play Octave Voice Flute. An RX Noise is heard on Key On and Key Off. Press the Damper pedal down to hear the Breath sound.															
Whistle DNC (Woodwinds – P8)	121	5	78		•	•	•								
You can use the Sound Controllers 1 and 2 to enable, respectively, the Gliss Whistle and the Sforzando Whistle DNC effects. By pushing the joystick forward while a note is sounding, you will listen a fall-down effect. The Whistle Breath will be randomly heard from time to time. Also, you can trigger it by just pressing down the Damper pedal.															
Wave Cycle DNC (Synth 1 Pad – P8)	121	3	96							•					
Cycle in action! Sixteen oscillators cycling between sixteen different synth sounds – a viable simulation of our timeless classic, the Wavestation.															
Finger Bass DNC (Bass – P13)	121	16	33	•	•	•	•	•							
Legato playing allows for a smoother transition between notes. Use the Sound Controllers 1 and 2 to enable the Slap Bass or Harmonics sounds. Push the joystick forward to trigger the Gliss Bass sound. Pull it back to trigger Bass Stop notes. A typical Note Off sound is heard on Key Off.															
Synth Kit (Drum/Perc – P8)	120	0	58												
A funny drum kit based on synthetic sounds.															

New Performances

© 2008 Korg Italy SpA.

KORG Pa2X – Version 2.0 du système d'exploitation

Nouvelles fonctions de la version 2.0 du Pa2X

Après l'installation de la version 2.0 du système, le Pa2X propose les fonctions suivantes.

Différents modes	Voyez page
Mémoires de gammes de quarts de ton SC	20
Fonctions assignables des gammes de quarts de ton ('SubScale')	20
Recherche	21
Chargement de texte au vol	22
"Lyrics & Marker" est devenu "Lyrics/Score"	22
Nouvel algorithme de polyphonie	22
Fonction 'Write Global' contextuelle	22
Mode Style Play	
Page 'Lyrics'	22
Mode Style Record	
Enregistrement de l'aftertouch canal	23
Nouveaux modes 'Cue'	23
Réglage de niveau de l'expression	23
Importer/exporter des SMF séparés par des marqueurs	23
Mode Song Play	
Pages 'Score'	24
Mode Sequencer	
Armure	24
Mode Sound	
Paramètres 'Defined Nuance Control' (DNC)	26
Fonctions 'DNC' assignables	29
Mode Global	
Page 'Scale' modifiée	29
Nouveaux verrouillages	30
Curseur Balance: réglage 'Acc/Seq-RT Volume'	30
Calibrage de pédale/commutateur au pied	30
Sortie MP3	31
Nouvelle commande 'Write Quarter Tone SC Preset'	31
Reconnaissance d'accords	
Nouveaux symboles d'accords	32
Ressources musicales	
Nouveaux styles	33
Nouveaux sons	34
Nouvelles Performances	36

Si vous venez d'acheter votre Pa2X, il contient peut-être déjà la version 2.0 du système d'exploitation. La version du système est indiquée dans la partie inférieure de la page "Media > Utility".

Si vous devez encore installer la nouvelle version du système, voyez les instructions jointes au fichier d'installation sur notre site web (www.korgpa.com).

Lors de la mise à jour avec la version 2.0 à partir de tout système d'exploitation antérieur au système 2.0, il est impératif de charger également les nouvelles ressources musicales (version 2.0 ou plus récente), disponibles sur le même site web.

Avertissement: Avant de charger les nouvelles ressources musicales, sauvegardez toutes vos données sur un dispositif de stockage pour éviter de les perdre irrémédiablement.

***Astuce:** Après le chargement du nouveau système, vous pouvez être amené à recalibrer l'écran tactile (Global > Touch Panel Calibration) et la pédale/le commutateur au pied (Global > Controllers > Pedal/Switch).*

Fonctions ajoutées par les précédentes versions du Système d'exploitation

Pa2X Version 1.10

En installant la Version 1.10 du Système d'exploitation, le Pa2X présente les nouvelles fonctions suivantes.

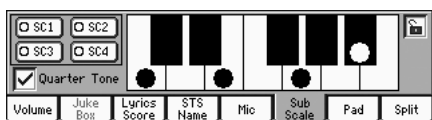
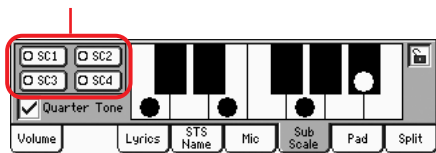
Mode Sound	Page
Options Reverse éditables sur les RAM Drum Samples	3
Mode Global	
Background Color names changed	4
Low Cut control added to the Voice Processor	4
Ressources Musicales	
Nouvelles Ressources Musicales	4

Différents modes

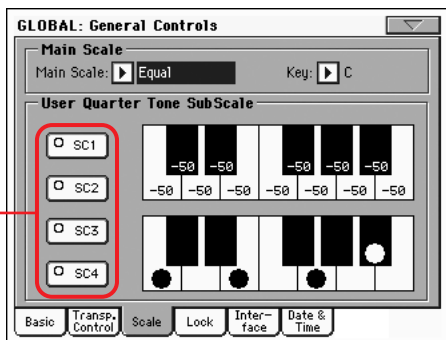
Mémoires de gammes de quarts de ton (SC)

Quatre boutons de mémoire de gammes (“SubScale”, SC) ont été ajoutés aux pages “Sub Scale” ou “Scale” des différents modes.

Mémoires SC



en mode Style Play et Song Play



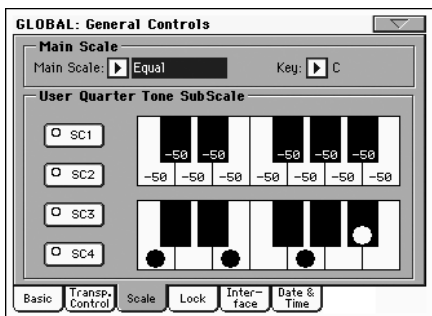
Mémoires SC

en mode Global

La partie “Global” de la mémoire morte contient quatre réglages de quart de ton “SubScale” (SC) que vous pouvez sélectionner avec les boutons [SC] à l’écran.

A la mise sous tension, les mémoires “SC” sont inactives.

Vous pouvez modifier les réglages “SC Preset” et sauvegarder vos propres versions. Pour cela, rendez-vous à la page “Global > General Controls > Scale”. Cette page propose d’ailleurs de nouvelles fonctions.



Boutons de mémoire [SC]

Ces boutons servent à sélectionner les mémoires correspondantes. Chaque mémoire contient un jeu d’accordages pour toutes les notes de la gamme (voyez la partie supérieure de l’écran). Le ou les degrés sélectionnés de la gamme sont également mémorisés (voyez le diagramme de gamme inférieur).

Tant qu’aucune mémoire n’a été sélectionnée, la gamme par défaut est utilisée. Elle diminue la hauteur de toutes les notes de -50 cents et désactive tous les degrés de gamme.

Les mémoires SC peuvent aussi être sélectionnées par le biais du bouton assignable ou d’un commutateur au pied.

Pour sauvegarder les réglages de gamme en vigueur à la page “Global > General Controls > Scale”, choisissez la commande “Write SC Preset” du menu de page et sélectionnez ensuite la mémoire devant contenir les réglages (voyez “Nouvelle commande ‘Write Quarter Tone SC Preset’” à la page 31).

Diagramme de gamme supérieur

Ce diagramme permet d’accorder toutes les notes de la gamme.

-99...0...+99 Désaccord des notes en cents. La valeur “0” représente la hauteur originale, “±50” correspond à un quart de ton vers le haut ou le bas et “±99” représente un changement d’un demi-ton pratiquement.

Diagramme de gamme inférieur

Cette section permet d’activer et de désactiver le désaccord des notes résultant des réglages du diagramme de gamme supérieur (“Upper”) ou des réglages de la mémoire SC sélectionnée.

Les notes dont l’accord est modifié sont indiquées par un point noir dans le graphique.

Fonctions ‘Quarter Tone SubScale’ assignables

Le bouton assignable (page “Style Play > Pad/Switch > Assignable Switch”) et le commutateur au pied (page “Global > Controllers > Pedal/Switch/Slider”) peuvent se voir assigner cinq nouvelles fonctions.

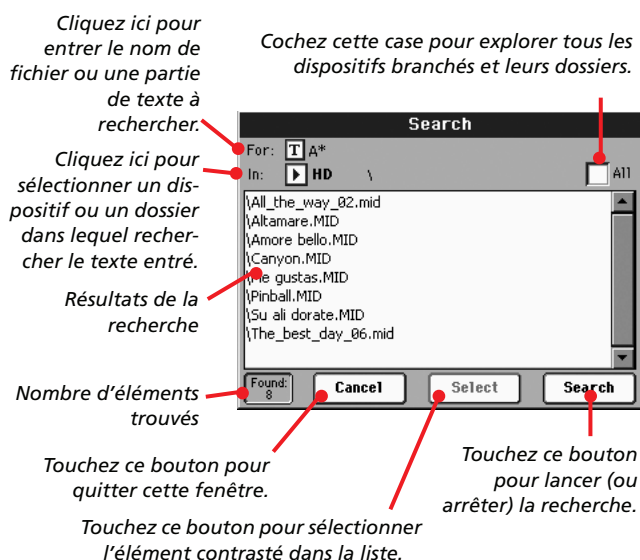
Fonction	Signification
Global-Scale	En actionnant le bouton ou le commutateur au pied, vous ouvrez la page d’écran “Global > General Controls > Scale”.
SubScale Preset 1 (SC1)...4 (SC4)	Mêmes fonctions que les boutons [SC] à l’écran.

Recherche ('Search')

La fonction "Search" permet de rechercher un fichier sur les divers supports. Vous pouvez ouvrir la fenêtre "Search" en touchant l'icône de recherche (🔍) aux pages suivantes:

- Sélection de morceau
- Chargement de texte au vol
- JukeBox Editor > Add
- SongBook > Edit2 > Browse
- Sampling > Load Sample
- Sampling > Import
- Pages 'Media'

Exemple de fenêtre "Search":



For

Touchez le bouton **T** (édition de texte) pour taper le nom (ou une partie du nom) du ou des éléments recherché(s). Durant la recherche, vous pouvez utiliser les caractères génériques "?" (représentant n'importe quel caractère isolé) et "*" (représentant n'importe quelle séquence de caractères).



Si, par exemple, vous recherchez des morceaux dont le titre contient le mot "love", vous pouvez utiliser le caractère générique "*" pour écrire quelque chose comme "*love*". Cela permet de trouver des titres tels que "My love", "Love is a wonderful thing" et "War and love".

De même, si vous recherchez des termes pouvant être écrits de façons différentes, vous pouvez utiliser le caractère générique "?" pour en trouver toutes les versions: ainsi "gr?y" permet de trouver "gray" et "grey".

Selon la page où vous vous trouvez, les types de fichiers sont automatiquement filtrés en fonction du mode de fonctionnement en cours. Exemple: si vous êtes à la page "Song Selection", vous ne pouvez rechercher que des fichiers portant l'extension

"MID", "KAR" ou "MP3" (les fichiers MP3 ne peuvent être recherchés que si la carte EXBP-DualMP3 est installée).

Les fichiers et les dossiers sont passés en revue. Si vous ouvrez un dossier, le sélecteur de fichier affiche son contenu, ce qui permet de sélectionner un des fichiers qu'il contient.

In

Utilisez ce menu déroulant pour sélectionner le dispositif à explorer.

All

Cochez cette case pour explorer tous les dispositifs disponibles: clé USB, mémoire SSD interne, disque dur interne (s'il a été installé)...

List

Les résultats de la recherche apparaissent ici. La voie d'accès au fichier est affichée ainsi que les nom de fichiers correspondants.

Search

Quand vous avez entré le texte à rechercher, touchez ce bouton pour lancer la recherche. Le nom de ce bouton devient alors [Stop] (voyez ci-dessous). La durée de la recherche dépend de la taille des dispositifs et du nombre de fichiers.

Remarque: Vous ne pouvez effectuer qu'une recherche à la fois. Attendez que la recherche en cours soit terminée ou touchez le bouton [Stop] ou [Select] à l'écran pour arrêter la recherche et effectuer une nouvelle.

Astuce: Vous pouvez toucher le bouton [Cancel] à l'écran ou appuyer sur le bouton EXIT en façade pour quitter la fenêtre et effectuer d'autres opérations. La recherche se poursuit en arrière-plan.

Stop

Ce bouton apparaît après une pression sur le bouton [Search] à l'écran. Durant la recherche, une série de points (...) apparaît sur ce bouton. Elle indique que la recherche est en cours.



Touchez ce bouton pour arrêter la recherche en cours. Le nom du bouton redevient [Start] (voyez ci-dessus). Les fichiers trouvés restent affichés jusqu'à ce que vous lanciez une nouvelle recherche.

Select

Touchez ce bouton pour sélectionner l'élément contrasté dans la liste d'éléments trouvés. Vous pouvez sélectionner un élément affiché même si la recherche se poursuit.

Cancel

Touchez ce bouton pour fermer la fenêtre "Search". La recherche en cours se poursuit à l'arrière-plan même si vous quittez la fenêtre et effectuez une autre opération.

Astuce: Cela revient à appuyer sur le bouton EXIT en façade.

Found

Cette case affiche le nombre total d'éléments trouvés et affichés dans la liste.

Chargement de texte au vol

Quand un style ou un morceau ne contient pas de métadonnées de paroles ou n'est lié à aucun fichier ".TXT", le message "No lyrics. Press SHIFT and touch here to load a TXT file" apparaît à l'écran quand vous affichez une page "Lyrics" (en mode Style Play, Song Play ou Song Book).



Si vous voulez charger un fichier ".TXT" quand ce message apparaît, maintenez le bouton SHIFT enfoncé et touchez le centre de l'écran. Un sélecteur de fichier standard apparaît et vous permet de rechercher un fichier ".TXT" à charger tandis que le style ou le morceau est en cours de reproduction.

Veillez noter qu'à la différence des paroles normales, le texte ne défile pas automatiquement durant la reproduction du style ou du morceau. Faites-le défiler avec la molette ou la barre de défilement verticale. Alternativement, vous pouvez assigner la fonction "Text Page Up" ou "Text Page Down" au bouton assignable ou au commutateur au pied pour faire défiler le texte (en passant respectivement à la page précédente ou suivante).

"Lyrics & Markers" est devenu "Lyrics/Score"

Le nom des pages "Lyrics & Markers" est devenu "Lyrics" (en mode Style Play) ou "Lyrics/Score" (en mode Song Play). Les marqueurs sont toujours accessibles à partir de ces pages.

Nouvel algorithme de polyphonie

Un nouvel algorithme de polyphonie améliore le résultat global avec un contrôle en temps réel sophistiqué qui tient également compte des paramètres psychoacoustiques. Des arrangements très denses risquent moins d'entraîner des coupures de notes.

Fonction 'Write Global' contextuelle

Désormais, les options "Write Global" disponibles dans le menu de page dépendent du contenu de la page en cours. Les options "Write Global" indisponibles apparaissent en gris, ce qui facilite le repérage des options "Write" disponibles.

Mode Style Play

Page 'Lyrics'

L'onglet "Lyrics" a été ajouté à la page principale du mode Style Play. En le touchant, vous accédez à la page "Lyrics", comme en mode Song Play et SongBook.



Cette page vous permet de voir les paroles des fichiers ".TXT" liés à une entrée SongBook ou chargés manuellement (voyez "Chargement de texte au vol" plus haut).

Veillez noter qu'à la différence des paroles normales, le texte ne défile pas automatiquement durant la reproduction du style ou du morceau. Faites-le défiler avec la molette ou la barre de défilement verticale. Vous pouvez aussi assigner la fonction "Text Page Up" ou "Text Page Down" au bouton assignable ou au commutateur au pied pour faire défiler le texte (en passant respectivement à la page précédente ou suivante).

Remarque: Il est impossible d'accéder aux marqueurs ou à la partition en mode Style Play.

Remarque: Les options de la page "Lyrics" sont les mêmes qu'en mode Song Play. Les préférences de fenêtre "Options" sont sauvegardées avec les réglages "Song Play Setup" et non "Style Setup". Voyez la section "Write Song Play Setup" dans le mode d'emploi pour en savoir plus.

Mode Style Record

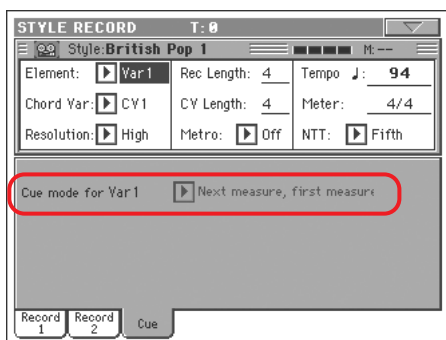
Enregistrement de l'aftertouch canal

Quand vous enregistrez un style, les événements d'aftertouch canal sont désormais enregistrés. Voici tous les événements enregistrés:

Fonction de contrôle	CC
Autorisé	
Note activée	
RX Noise activé	
Pitch Bend	
Aftertouch canal	
Modulation	1
Breath	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper (Hold 1)	64
Filter Resonance (contenu harmonique)	71
Low Pass Filter Cutoff (brillance)	74
CC80 (contrôleur général 5)	80
CC81 (contrôleur général 6)	81
CC82 (contrôleur général 7)	82

Nouveaux modes 'Cue'

Le paramètre "Cue mode for [Style Element]" de la page "Style Record > Cue" a été modifié. Vous pouvez dorénavant aussi sélectionner un mode Cue quand un élément de style de variation est sélectionné et plus seulement un élément de style de transition (Fill).



Options disponibles:

Immediate, first measure

L'élément de style est activé immédiatement et démarre à la première mesure. *Option disponible uniquement pour les transitions ("Fills").*

Immediate, current measure

L'élément de style est activé immédiatement et démarre à partir de la mesure en cours. *Option disponible uniquement pour les transitions ("Fills").*

Next measure, first measure

L'élément de style est activé au début de la mesure suivante et démarre à la première mesure du nouveau motif. *Disponible pour les transitions (Fills) et les variations.*

Next measure, current measure

L'élément de style est activé au début de la mesure suivante et démarre à partir de la mesure en cours. *Option disponible uniquement pour les variations.*

Réglage de niveau de l'expression

Vous pouvez ajuster rapidement et facilement les niveaux d'expression de toutes les pistes d'un élément de style (Variation, Intro...). Cela permet un contrôle plus précis du volume global de l'élément de style.

1. En mode Style Record, affichez la page "Style Element Control > Sound/Expression".

Élément de style sélectionné



Niveau de l'expression

2. Sélectionnez un des éléments de style en appuyant sur son bouton en façade.
3. Maintenez le bouton SHIFT enfoncé et actionnez n'importe quel curseur Assignable pour modifier proportionnellement le réglage "Expression" de toutes les pistes de l'élément de style.
4. Relâchez le bouton SHIFT.
5. Recommencez l'opération avec tous les éléments de style souhaités.

Remarque: Le volume d'une piste peut être modifié par un événement Expression. Pour vérifier si ce type d'événement existe dans la piste, lancez la reproduction de l'élément de style et regardez la section "Expression Monitor" de la page. Si la piste contient des événements Expression, passez à la page "Event Edit" et effacez-les.

Importer/exporter des SMF séparés par des marqueurs

A la page “Style Record > Import > SMF”, vous pouvez importer toutes les variations d’accords au sein d’un fichier SMF séparé par des marqueurs (*Standard Midi File Separated by Markers*).

De même, à la page “Style Record > Export SMF”, vous pouvez exporter toutes les variations d’accords du style édité sous forme de fichier standard MIDI séparé par des marqueurs.

Pour savoir comment créer un fichier standard MIDI séparé par des marqueurs et pouvant être converti en style Pa (et vice versa), veuillez télécharger le mode d’emploi qui y est consacré sur notre site web (www.korgpa.com).

Importer un fichier standard MIDI séparé par des marqueurs:

1. A la page “Style Record > Import > SMF”, touchez le bouton [Select] et choisissez le fichier standard MIDI à importer.
2. Maintenez le bouton SHIFT enfoncé.
3. Sans relâcher le bouton SHIFT, touchez le bouton [Execute] à l’écran.
4. Relâchez le bouton SHIFT.

Exporter un fichier standard MIDI séparé par des marqueurs:

1. A la page “Style Record > Export SMF”, maintenez le bouton SHIFT enfoncé.
2. Sans relâcher le bouton SHIFT, touchez le bouton [Execute] à l’écran.
3. Relâchez le bouton SHIFT.
4. Assignez un nom au fichier standard MIDI où le style édité doit être sauvegardé.

Mode Song Play

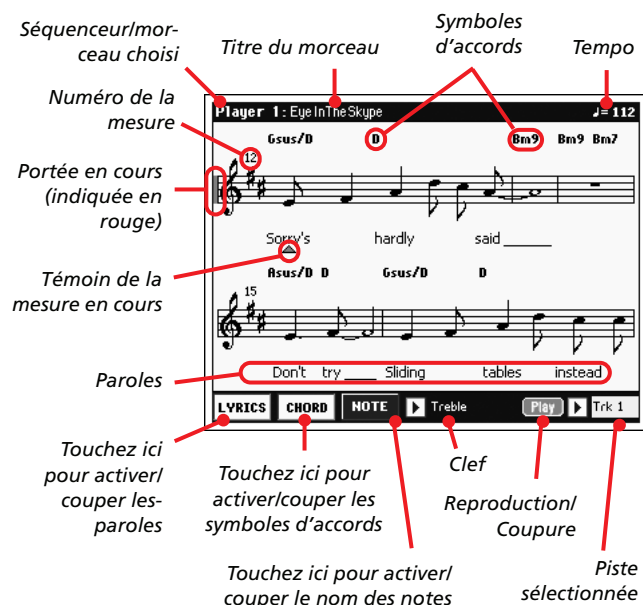
Pages de partition

Vous pouvez afficher la partition à partir de la fenêtre “Lyrics / Score” du mode Song Play.



Touchez ici pour sélectionner la partition du morceau voulu.

Quand vous avez choisi le morceau 1 ou 2, la partition (“Score”) apparaît.



Pour quitter cette page, appuyez sur le bouton EXIT.

Remarque: La transposition globale ou de piste n’affecte pas l’affichage de la partition.

Séquenceur/morceau choisi

Nom du séquenceur (et du morceau) actuellement sélectionné. Pour choisir un autre séquenceur, appuyez sur le bouton EXIT afin de quitter l’affichage de partition et touchez l’onglet correspondant à l’autre séquenceur.

Quand vous actionnez le curseur SEQ-BALANCE, la partition affichée peut changer. Si vous glissez le curseur SEQ-BALANCE à fond à gauche, la partition du séquenceur 1 est affichée. Si vous le glissez à fond à droite, la partition du séquenceur 2 apparaît. (Il faut, pour cela, que le paramètre “Lyrics/Marker Balance Link” de la page “Song Play > Preferences > General Control” soit coché).

Titre du morceau

Titre du morceau.

Tempo

Tempo en cours du morceau (en BPM, battements par minute).

Portée

La piste sélectionnée est affichée sous forme de notation musicale traditionnelle. Selon le contenu de la piste, les notes ou les accords sont affichés. Le Pa2X se charge de “nettoyer” la partition afin d’en faciliter la lecture.

Il effectue pour cela plusieurs opérations automatiques: Le Pa2X quantifie automatiquement les notes selon une résolution de doubles croches, détecte les triolets, évite les chevauchements de notes, reconnaît les syncopes et effectue des liaisons en fonction de la métrique. De plus, l’affichage des mesures est dynamique. Elles sont délimitées par des barres simples, doubles et de fin.

Si un événement KeySign (armure) se trouve à la position “001.01.000” de la piste Master du morceau, l’armure correcte est affichée.

Indicateur de la portée en cours

Cette barre verticale rouge donne la position approximative de la reproduction en indiquant la portée en cours de reproduction.

Témoin de la mesure en cours

Ce triangle rouge indique la mesure en cours.

Bouton [Lyrics]

Touchez ce bouton pour afficher les paroles (si disponibles) ou les cacher.

Bouton [Chord]

Touchez ce bouton pour afficher les symboles d’accords (si disponibles) ou les cacher. Les accords sont affichés selon le système anglais ou italien, en fonction de la langue choisie pour le menu d’aide (voyez Global > Basic > Interface).

Bouton [Note]

Touchez ce bouton pour afficher les noms de notes (si disponibles) ou les cacher. Les noms de notes sont affichés selon le système anglais ou italien, en fonction de la langue choisie pour le menu d’aide (voyez Global > Basic > Interface).

Clef

Touchez ici pour ouvrir un menu déroulant et choisir la clef. Vous avez les options suivantes:

Treble Clef de sol (G).

Treble+8 Clef de sol avec transposition à l’octave supérieure.

Treble-8 Clef de sol avec transposition à l’octave inférieure.

Bass Clef de fa (F).

Bass-8 Clef de fa avec transposition à l’octave inférieure.

Play/Mute

Utilisez ce bouton pour reproduire la piste sélectionnée ou la couper. Si la piste est coupée, la partition reste affichée pour vous permettre de la jouer ou de la chanter.

Astuce: La fonction “Melody Mute”, qui peut être affectée à un bouton assignable, un commutateur au pied ou une pédale EC5, permet de couper la piste mélodie d’un morceau (par défaut, la piste 4; voyez Song Play > Preferences > Track Setting > Melody). Si la partie mélodie de votre morceau est assignée à la même piste, vous pouvez la couper ou l’activer avec ce bouton ou le commutateur/la pédale assignée.

Piste sélectionnée

Touchez ici pour ouvrir un menu déroulant et choisir la piste à afficher.

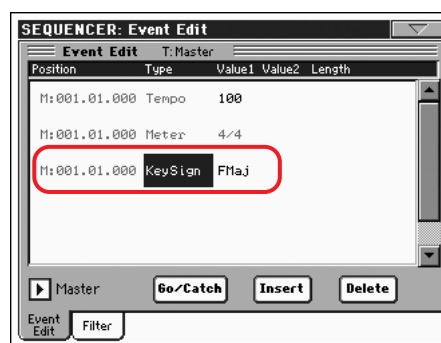
Astuce: La partie chant est souvent assignée à la piste 4.

Mode Sequencer

Armure

L’événement “KeySign” (armure) est automatiquement inséré dans la piste Master à la position “001.01.000”. Il détermine l’armure affichée dans la partition. Si cet événement manque, la partition est affichée en Do majeur.

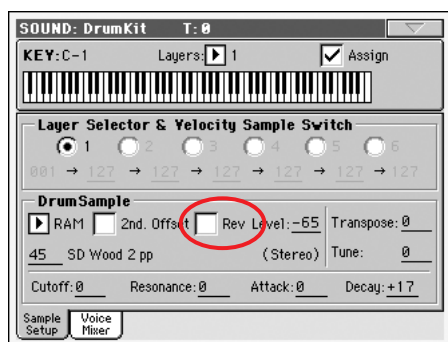
Pour modifier l’armure, affichez la page “Event Edit” et sélectionnez la piste Master. Vous trouverez l’événement “KeySign” à la position “001.01.000”.



Mode Sound

Options Reverse éditables sur les RAM Drum Samples

Dans la page Sound > DrumKit > Sample Setup, vous pouvez sélectionner l'option Reverse lorsqu'un RAM Drum Samples (tel qu'un Samples importé) est affecté à la touche (Key) et à la partie (Layer) en cours de session.



Cette fonction est immédiatement disponible pour les nouveaux échantillons (tels ceux créés avec la nouvelle version 1.10 du Système d'Exploitation). Pour qu'elle fonctionne également sur les échantillons existants, vous devez procéder de la manière suivante :

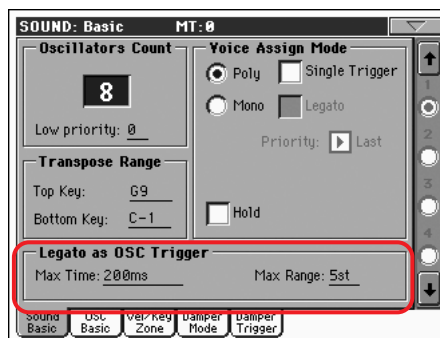
1. Chargez le dossier .SET dans lequel sont contenus les échantillons précédents.
2. Affichez le mode Sampling.
3. Dans la page Record, sélectionnez l'échantillon existant que vous désirez convertir.
4. Sans procéder à des modifications, sélectionnez la commande Write dans le menu de la page et sauvegardez l'échantillon sous le même nom.
5. Si l'échantillon est stéréo, dans ce cas n'oubliez pas de convertir les deux segments L(ef) et R(ight) de l'échantillon.

Paramètres 'Defined Nuance Control' (DNC)

Une nouvelle série de paramètres a été ajoutée au mode Sound afin de permettre l'édition du nouveau système DNC. Veuillez lire la section commençant par "Sound > Basic: Sound Basic" ci-dessous pour en savoir plus.

Sound > Basic: Sound Basic

La page "Sound > Basic > Sound Basic" comporte dorénavant la section "Legato as OSC Trigger":



Transpose Range

Remarque: Réglez ces valeurs (générales) pour que tous les "RX Noise" assignés à un oscillateur se trouvent hors de la plage de transposition. Si, par exemple, vous avez assigné un RX Noise à G7 pour OSC1 et un RX Noise à A7 pour OSC2, la valeur "Top Key" ne peut pas être plus haute que F#7 (juste sous la plus basse des notes auxquelles un RX Noise est assigné).

Legato as OSC Trigger

Il faut tenir compte des paramètres de cette section quand une note est liée à la précédente. Ces paramètres s'appliquent au son entier (tous les oscillateurs).

Max Time

Ce retard permet de considérer des notes comme étant liées même s'il y a un petit espace entre elles. Cette fonction permet d'éviter que certaines notes d'un accord soient liées et d'autres non.

- 1...999 ms Les notes jouées avec un léger intervalle sont considérées liées. Une valeur d'environ 15ms est généralement considérée adéquate pour des accords.

Max Range

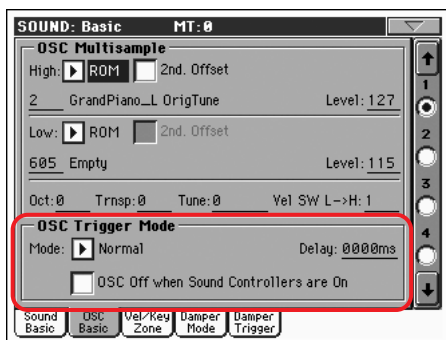
Plage (en demi-tons) au sein de laquelle le jeu est considéré lié. Si l'intervalle est plus grand, la note est considérée non liée. Cela correspond aux caractéristiques de certains instruments acoustiques où il est possible d'obtenir un jeu lié avec de brefs intervalles mais non avec des intervalles plus grands.

Essayez, par exemple, le son "Nylon Guitar DNC"; son paramètre "Max Range" est réglé sur 5 demi-tons. Jouez legato avec des intervalles inférieurs à 5 demi-tons et vous entendrez à quel point les notes liées ont une transition fluide. Jouez legato avec des intervalles plus grands et vous perdez la fluidité de la transition.

- 1...127 st Plage maximum en demi-tons.

Sound > Basic: OSC Basic

La page “Sound > Basic > OSC Basic” comporte dorénavant la section “OSC Trigger Mode”.



OSC Trigger Mode

Les paramètres “OSC Trigger” sont utilisés pour déterminer le mode de déclenchement de l’oscillateur sélectionné. Par exemple, un oscillateur normal joue toujours tandis qu’un oscillateur legato ne joue que lorsque des notes sont liées.

Mode

Déclencheur qui permet à l’oscillateur sélectionné de jouer.

- Normal** L’oscillateur joue toujours quand une touche est actionnée (sauf si le paramètre “OSC Off when Sound Controllers are On” est coché).
- Legato** L’oscillateur ne joue que quand des notes sont liées (“legato”). Le retard et l’intervalle de hauteur par rapport à la note précédente sont également pris en considération, tels qu’ils ont été réglés à la page “Sound > Basic” (voyez “Legato as OSC Trigger” plus haut).
- Staccato** L’oscillateur ne joue que quand les notes ne sont PAS liées (“legato”). Ce choix est l’opposé de l’option précédente.

Sound Controller 1 (SC1)

L’oscillateur ne joue que quand un bouton, un commutateur au pied ou une pédale EC5 servant de “Sound Controller 1” a été actionné(e). Si vous actionnez et relâchez ce contrôleur, la note suivante déclenche également l’oscillateur. Si vous maintenez le contrôleur enfoncé, l’oscillateur continue à jouer jusqu’à ce que vous relâchiez le contrôleur.

Remarque: En mode Sequencer et Sound, le bouton assignable 1 est automatiquement assigné à SC1.

Astuce: Ce contrôleur (comme les contrôleurs de son suivants) est très pratique pour ajouter des nuances à certaines notes.

Sound Controller 2 (SC2)

Comme ci-dessus mais avec le bouton, le commutateur au pied ou la pédale EC5 servant de “Sound Controller 2”.

Remarque: En mode Sequencer et Sound, le bouton assignable 2 est automatiquement assigné à SC2.

Sound Controller Y+ (SCY+)

Comme ci-dessus mais avec le joystick, servant de contrôleur de son, poussé à mi-course au moins vers l’avant (valeur “64”). Le contrôleur est coupé quand le joystick est relâché. Ce type de contrôle est équivalent à une commande de contrôle CC01 (modulation).

Sound Controller Y- (SCY-)

Comme ci-dessus mais avec le joystick, servant de contrôleur de son, poussé à mi-course au moins vers l’arrière (valeur “64”). Le contrôleur est coupé quand le joystick est relâché. Ce type de contrôle est équivalent à une commande de contrôle CC02 (commande de souffle).

Cycle 1

Tous les oscillateurs ayant le même mode de déclenchement jouent de façon cyclique. Exemple: si les oscillateurs 1, 2 et 4 sont assignés au mode déclenchement “Cycle 1”, les notes successives déclenchent l’oscillateur 1, puis 2, puis 4, puis à nouveau 1.

Astuce: Cette technique est pratique pour déclencher différentes nuances sonores ou pour créer des séquences sonores de type vectoriel.

Cycle 2

Comme ci-dessus, pour un usage avec un groupe différent (et parallèle) d’oscillateurs. Le fait d’utiliser deux modes “Cycle Trigger” permet de produire des multi-échantillons stéréo de façon cyclique.

Random

Comme ci-dessus mais avec une sélection aléatoire des oscillateurs parmi le groupe assigné.

After Touch Trigger On (AT Start)

L’oscillateur est déclenché par un message d’after-touch d’une valeur de “90” au moins. La valeur “Velocity” est identique à celle du dernier message de note enfoncée. L’oscillateur s’arrête quand la valeur “Aftertouch” retombe à zéro.

Astuce: Ce type de déclencheur (comme les suivants) est très utile pour produire des harmoniques ou des grondements alors qu’une note est déjà produite.

Y+ Trigger On (Joy Y Plus)

Comme ci-dessus mais avec le joystick, servant de contrôleur de son, poussé à mi-course au moins vers l’avant (valeur “64”). Le contrôleur est coupé quand le joystick est relâché. Ce type de contrôle est équivalent à une commande de contrôle CC01 (modulation).

Y- Trigger On (Joy Y Min)

Comme ci-dessus mais avec le joystick, servant de contrôleur de son, poussé à mi-course au moins vers l’arrière (valeur “64”). Le contrôleur est coupé quand le joystick est relâché. Ce type de contrôle est équivalent à une commande de contrôle CC02 (commande de souffle).

Delay

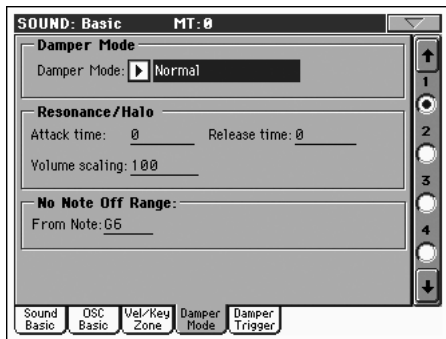
(Ce paramètre ne change pas par rapport à la version précédente du système).

OSC Off when Sound Controllers are On

Ce paramètre “reflète” la façon dont les contrôleurs de son fonctionnent. Quand ce paramètre est coché, l'oscillateur sélectionné ne joue pas quand un des contrôleurs de son (SC1, SC2, SC Y+, SC Y-) est activé. Il s'applique aux oscillateurs ayant les modes de déclenchement “Normal”, “Legato” ou “Staccato” qui peuvent être coupés par un bouton, un commutateur au pied, une pédale EC5 ou le joystick faisant office de contrôleur de son.

Sound > Basic: Damper Mode

La page “Sound > Basic > Damper Mode” a été ajoutée.



Damper Mode

Ce paramètre permet de régler le mode de la pédale de maintien (“damper”) pour chaque oscillateur.

Damper Mode

Ce paramètre détermine le mode de fonctionnement de la pédale de maintien.

Normal La pédale de maintien fonctionne de façon normale: gardez-la enfoncée pour allonger la chute de la note afin de simuler la chute longue des notes sur un piano acoustique.

Damper Off La pédale Damper est désactivée pour l'oscillateur sélectionné.

Astuce: Réglez ce paramètre sur “Damper Off” si vous avez l'intention d'utiliser l'oscillateur sélectionné à la page “Damper Trigger” pour piloter des sons. Vérifiez le son “Harmonica DNC” et voyez comment “Damper Trigger” est utilisé.

Resonance/Halo

La pédale Damper active un multi-échantillon, généralement utilisé pour l'effet “Piano Resonance/Halo”. Si la pédale est actionnée quand la note est déjà produite, la vitesse d'apparition et de disparition du multi-échantillon ainsi que le volume atteint dépendent des paramètres “Resonance/Halo” ci-dessous.

Astuce: Ce mode “Damper” est beaucoup plus réaliste que le mode “Normal” mais il “subtilise” aussi

plus de notes à la polyphonie globale. Il est particulièrement recommandé pour solos de piano.

Remarque: Une pédale mi-course et des messages “Damper” reçus via MIDI (CC64) pilotent le niveau de l'effet “Resonance/Halo”.

Repedaling Ce mode agit comme le mode “Normal” mais active aussi l'effet “Damper” quand la pédale est actionnée après que la touche ait été relâchée (Note Off). Dans ce cas, l'effet “Damper” débute au niveau “Release” en vigueur et s'estompe lentement.

Avertissement: N'utilisez pas de son pour lequel “Repedaling” est assigné à un oscillateur dans un style car le son maintenu peut entraîner des dissonances indésirables. Le son “Grand Piano RX” est un exemple de son à éviter pour une piste de style.

Resonance/Halo

Ici, vous pouvez programmer l'effet “Resonance/Halo” (activé par le mode Damper “Resonance/Halo” décrit ci-dessus). Ces paramètres n'affectent que l'effet “Resonance/Halo” activé lorsque vous actionnez la pédale de maintien alors qu'une note est déjà jouée.

Attack Time

Temps nécessaire pour que l'effet “Resonance/Halo” atteigne son niveau maximum après une pression sur la pédale de maintien.

0...99 Durée de l'attaque dont la valeur dépend de la valeur Amp Env Attack.

Release Time

Temps nécessaire pour que l'effet “Resonance/Halo” s'estompe complètement après le relâchement de la pédale de maintien.

0...99 Durée du relâchement dont la valeur dépend de la valeur Amp Env Release.

Volume Scaling

Volume de l'effet “Resonance/Halo” dépendant du niveau du son (déterminé par la somme du volume du multi-échantillon, de la valeur “Velocity” et de la valeur “Amp Env” en vigueur).

0% Pas de volume du tout.

1...100% Volume exprimé en tant que pourcentage du niveau en vigueur du son.

No Note Off Range

From Note

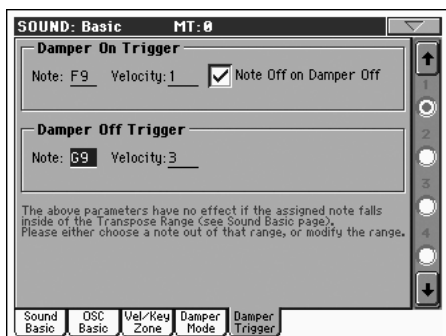
Comme sur un piano acoustique, les feutres n'atténuent les cordes que jusqu'à une certaine hauteur. A partir de cette hauteur, c'est comme si la pédale forte était toujours maintenue enfoncée.

Remarque: Ce paramètre n'affecte que le mode “Normal Damper”. Il n'a aucun effet sur le mode “Resonance/Halo”.

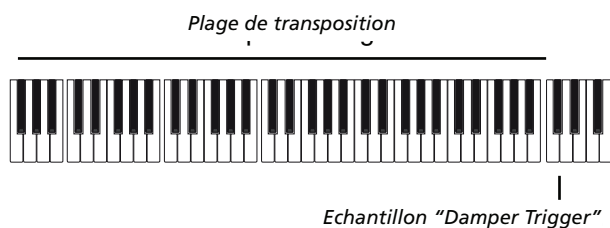
C#-1...G9 Note à partir de laquelle la pédale forte est toujours maintenue enfoncée. Pour un piano acoustique, il s'agit généralement de G6.

Sound > Basic: Damper Trigger

La page “Sound > Basic > Damper Trigger” a été ajoutée. Ces paramètres ont un effet sur le son global et non sur des oscillateurs isolés.



Comme le montre le message dans la partie inférieure de l'écran, ces paramètres sont sans effet si la note assignée se trouve au sein de la plage de transposition (voyez la page “Sound > Basic”). Sélectionnez une note hors de cette plage ou changez la plage de transposition pour que la note soit plus haute ou plus basse que cette plage.



Damper On Trigger

Une pression sur la pédale de maintien (“Damper On”) peut produire un échantillon spécial assigné à une note donnée (exemple: un son de pédale enfoncée pour le son “Grand Piano RX”, un bruit d’inspiration pour le son “Harmonica DNC” ...).

Note

Note où l'échantillon spécial “Damper On” est situé.

Velocity

Dynamique fixe de l'échantillon spécial “Damper On”.

Note Off on Damper Off

Si cette option est cochée, l'échantillon spécial “Damper On” est coupé quand la pédale de maintien est relâchée.

Damper Off Trigger

Le fait de relâcher la pédale de maintien (“Damper Off”) peut produire un échantillon spécial assigné à une note donnée (exemple: un son de relâchement de pédale pour le son “Grand Piano RX”).

Note

Note où l'échantillon spécial “Damper Off” est situé.

Velocity

Dynamique fixe de l'échantillon spécial “Damper Off”.

Fonctions ‘DNC’ assignables

Pour les nouvelles caractéristiques DNC, deux nouvelles fonctions peuvent être assignées aux contrôleurs suivants:

- Bouton assignable (page “Style Play > Pad/Switch > Assignable Switch”)
- Commutateur au pied assignable (page “Global > Controllers > Pedal/Switch/Slider”)
- Pédale EC5 (page “Global > Controllers > EC5”).

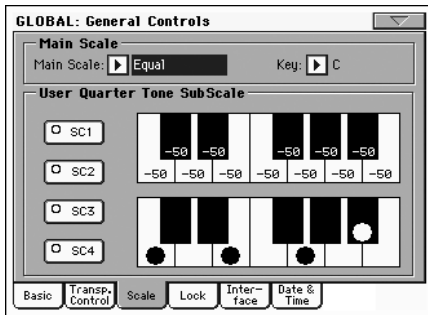
Quand une de ces fonctions est assignée à un de ces contrôleurs physiques, ce dernier devient le contrôleur de son correspondant (SC1 ou SC2). Vous pouvez alors utiliser ce contrôleur de son pour piloter n'importe quel paramètre DNC.

Fonction	Signification
SC1 (CC 80)	Sound Controller 1 (Commande de contrôle 80)
SC2 (CC81)	Sound Controller 2 (Commande de contrôle 81)

Mode Global

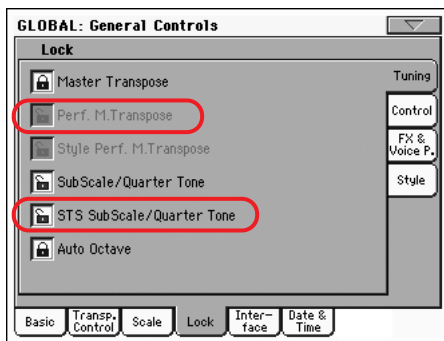
Page 'Scale' modifiée

La page "Global > General Controls > Scale" a été modifiée afin de permettre à l'utilisateur de sélectionner et d'éditer les mémoires SC.



Nouveaux verrouillages

Deux nouveaux verrouillages ont été ajoutés à la page "Global > General Controls > Lock".



Perf M. Transpose

Quand le cadenas est fermé, ce verrouillage empêche une Performance de modifier la transposition globale ("Master"). Quand le cadenas est ouvert, un changement de Performance peut aussi modifier la transposition globale ("Master").

Astuce: Pour que le réglage "Master Transpose" ne change pas lorsque vous changez de style, utilisez le verrouillage général "Master Transpose" (le premier paramètre de cette page).

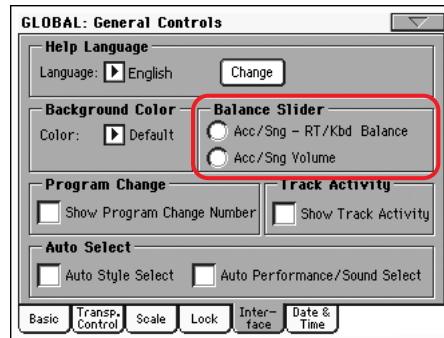
Remarque: Si "Master Transpose" est verrouillé, ce paramètre est sans effet. Cependant, le verrouillage de "Master Transpose" verrouille également "Performance Transpose".

STS SubScale/Quarter Tone

Quand le cadenas est fermé, ce verrouillage empêche un changement de STS de modifier les réglages "SubScale/Quarter Tone"; il autorise le changement de son mais pas de gamme. Quand le cadenas est ouvert, un changement de STS peut aussi modifier ces réglages.

Curseur BALANCE: réglage 'Acc/Seq-RT Volume'

Une nouvelle façon d'utiliser le curseur BALANCE (près du curseur MASTER VOLUME) a été ajoutée.



Balance Slider

►GBL^{Gbl}

Le curseur BALANCE peut servir soit à mixer les pistes du clavier et celles de l'accompagnement/du morceau, soit à déterminer le volume de l'accompagnement/du morceau sans changer les pistes du clavier. Il s'agit toujours d'un réglage relatif, dont la valeur maximum est déterminée par la position du curseur MASTER VOLUME.

Remarque: Le curseur BALANCE ne fonctionne qu'en mode Style Play et Song Play. Il ne fonctionne pas en mode Sequencer ou Sound.

Acc/Sng - RT/Kbd Balance

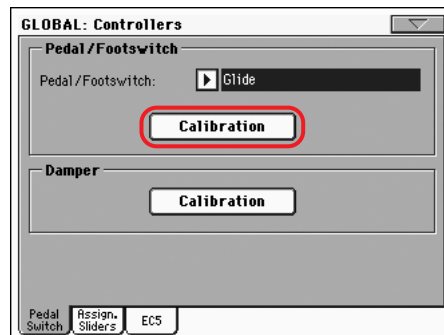
Quand vous êtes en mode Style Play ou Song Play, le curseur BALANCE équilibre le volume des pistes du clavier (RT/Kbd) et des pistes du style (accompagnement), des pas et du morceau.

Acc/Sng Volume

Quand vous êtes en mode Style Play ou Song Play, le curseur BALANCE détermine le volume des pistes du style (accompagnement), des pads et du morceau.

Calibrage de pédale/commutateur au pied

Suite à la nouvelle procédure pour le réglage de la polarité de la pédale/du commutateur au pied, la page "Global > Controllers > Pedal/Switch" propose désormais une fonction de calibrage.

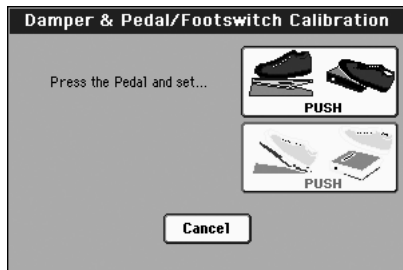


Calibration

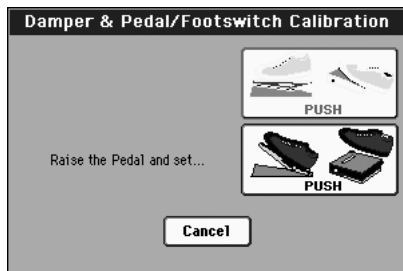
▶GBL^{Gbl}

Utilisez ce bouton pour calibrer et choisir la polarité de la pédale/du commutateur au pied.

1. Branchez la pédale ou le commutateur au pied à la prise ASSIGN PEDAL/SW en face arrière de l'instrument.
2. Sautez à cette page et appuyez sur le bouton [Calibration] à l'écran. La fenêtre de dialogue suivante apparaît.



3. Ce message vous invite à enfoncer la pédale au maximum. Appuyez donc sur le commutateur au pied ou enfoncez la pédale (pressez l'avant vers le sol).
4. Appuyez sur le bouton [Push] à l'écran pour confirmer la valeur maximum. La fenêtre de dialogue suivante apparaît.



5. Ce message vous invite à relever la pédale. Lâchez le commutateur au pied ou ramenez la pédale vers vous (relevez-la).
6. Appuyez sur le bouton [Push] à l'écran pour confirmer la valeur minimum.
7. Vérifiez si le commutateur au pied ou la pédale fonctionne normalement, puis sélectionnez la commande "Write Global-Global Setup" du menu de page pour sauvegarder ce réglage.

Remarque: Après le chargement d'un nouveau système d'exploitation, d'un ancien fichier "Global", d'un dossier "SET" contenant un ancien fichier "Global" ou un fichier d'archivage, vous pouvez être amené à recalibrer la pédale ou le commutateur au pied.

Damper

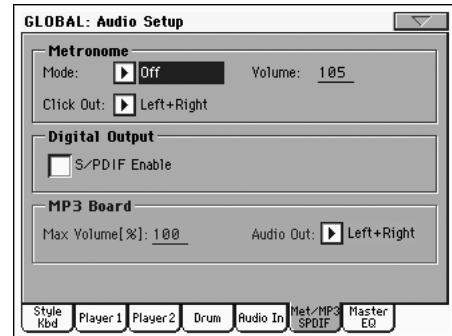
Calibration

▶GBL^{Gbl}

Utilisez ce bouton pour calibrer la pédale Damper et régler la polarité d'une pédale de maintien différente de la pédale fournie. Pour en savoir plus sur la procédure, voyez plus haut.

Sortie MP3

La sortie du lecteur MP3 peut désormais être assignée aux sorties secondaires (SUB OUT) et non uniquement aux sorties principales (MAIN OUT). Cela permet d'effectuer un mixage distinct si nécessaire.



Remarque: Les fichiers MP3 ne peuvent être reproduits que si la carte EXBP-DualMP3 est installée.

Audio Out

Voyez "Audio Setup: Style/Kbd" dans le mode d'emploi pour en savoir plus sur les sorties audio disponibles.

Les noms des couleurs en tâche de fond ont été modifiés

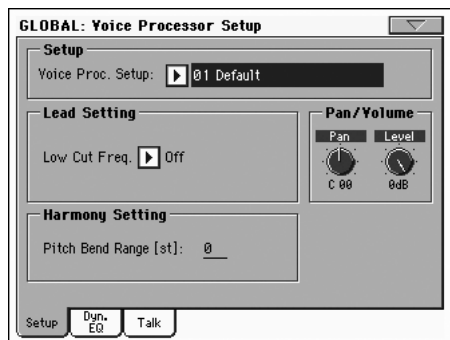
Les couleurs en tâche de fond, que vous sélectionnez dans la page Global > General Control > Interface, sont indiquées maintenant par des numéros au lieu que par leur nom.



Le contrôle Low Cut a été ajouté au Voice Processor

Le paramètre Low Cut a été ajouté dans la page Global > Voice Processor Setup > Setup.

Un filtre passe-bas peut être activé sur le chant principal (Lead Voice). Avec ce filtre, le signal en provenance du microphone est plus clair car ce paramètre “coupe” les éclatements, les ronronnements et les bruits de repérage.



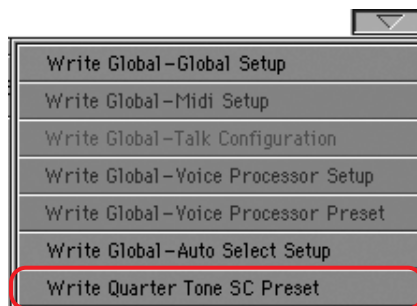
Low Cut Frequency

► GBL^{VPs}

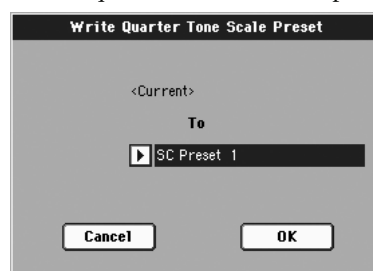
Off Aucun filtre passe-bas n'est appliqué.
60, 80, 120Hz Réglage du filtre avec des fréquences différentes.
Les fréquences au-dessous de la valeur de réglage sont coupées.

Nouvelle commande 'Write Quarter Tone SC Preset'

Le menu de page du mode Global propose à présent une commande “Write SC Preset”.



Sélectionnez cette commande pour ouvrir la fenêtre de dialogue “Write SC Preset” et sauvegarder les réglages de gamme en vigueur dans une des quatre mémoires SC disponibles.



Reconnaissance d'accords

Nouveaux symboles d'accords

Les abréviations d'accords sont plus faciles à lire car elles suivent la norme suggérée dans l'ouvrage "Standardized Chord Symbol Notation (A Uniform System for the Music Profession)" de C. Roemer et C. Brandt.

#	Ancien symbole	Nouveau symbole
1	Maj	(pas de symbole)
2	Maj9	(add9)
3	Maj#9	(add#9)
4	Majb9	(addb9)
5	Maj#9 11	(add#9/11)
6	Majb9#11	(addb9/#11)
7	Maj9#11	(add9/#11)
8	Maj#9#11	(add#9/#11)
9	Maj11	(add11)
10	Maj#11	(add#11)
11	Maj6	6
12	Maj6 9	06/09/08
13	Maj6 9 #11	6/9(#11)
14	Maj6 #11	6(#11)
15	Maj7	M7
16	Maj7 9	M9
17	Maj7 9 #11	M9(#11)
18	Maj7 #11	M7(#11)
19	Maj7 9 13	M13
20	Maj7 9 #11 13	M13(#11)
21	Maj7 b5	M7(b5)
22	Maj7 b5 9	M9(b5)
23	Maj7 b5 9 13	M13(b5)
24	sus4	sus
25	Sus4 9	sus(add9)
26	Sus4 b9	sus(addb9)
27	sus2	sus2
28	Maj7sus4	M7sus
29	Maj7 sus4 9	M9sus
30	Maj7 sus4 #9	M7sus(#9)
31	Maj7 sus4 b9	M7sus(b9)
32	Maj7 sus4 13	M7sus(add13)
33	Maj7 sus4 9 13	M13sus
34	Maj7 sus4 b9 13	M13sus(b9)
35	Minor	m
36	Min9	m(add9)

#	Ancien symbole	Nouveau symbole
37	Min9 11	m(add9/11)
38	Min11	m(add11)
39	Minor6	m6
40	Min6 9	m6/9
41	Min6 11	m6(add11)
42	Min6 9 11	m6/9(add11)
43	Min7	m7
44	Min7 9	m9
45	Min7 11	m7(add11)
46	Min7 9 11	m11
47	Min7 13	m7(add13)
48	Min7 9 13	m9(add13)
49	Min7 9 11 13	m13
50	Min7 11 13	m7(add11/13)
51	Min7b5	m7(b5)
52	Min7 b5 9	m9(b5)
53	Min7 b5 9 11	m11(b5)
54	Min7 b5 9 11 13	m13(b5)
55	Min7 b5 9 13	min9(b5/13)
56	Min7 b5 11 13	m7(b5/11/13)
57	Min7 b5 11	m7(b5/11)
58	Min7 b5 13	m7(b5/13)
59	MinMaj7	m(M7)
60	MinMaj7 9	m9(M7)
61	MinMaj7 13	mM7(add13)
62	MinMaj7 9 13	m6/9(M7)
63	7	7
64	7 9	9
65	7 9 #11	9(#11)
66	7 #9 #11	7(#9/#11)
67	7 #11	7(#11)
68	7 9 13	13
69	7 #9 13	13(#9)
70	7 b9	7(b9)
71	7 b9 #11	7(b9/#11)
72	7 #9	7(#9)
73	7 9 #11 13	13(#11)
74	7 #11 13	7(#11/13)
75	7 #9 #11 13	13(#9/#11)
76	7 b9 #11 13	13(b9/#11)
77	7 b9 13	13(b9)
78	7 13	7(add13)
79	7 b13	7(addb13)

#	Ancien symbole	Nouveau symbole
80	7 b5	7(b5)
81	7 b5 13	7(b5/13)
82	7 b5 9	9(b5)
83	7 b5 b9	7(b5/b9)
84	7 b5 #9	7(b5#9)
85	7 b5 9 13	13(b5)
86	7 b5 b9 13	13(b5/b9)
87	7 b5 #9 13	13(b5/#9)
88	7sus4	7sus
89	7 Sus4 9	9sus
90	7 Sus4 b9	7sus(b9)
91	Dim	dim
92	Dim 9	dim(add9)
93	Dim b9	dim(addb9)
94	Dim7	dim7
95	DimMaj7	dim(M7)
96	DimMaj7 9	dim(M7/9)
97	DimMaj7 9 11	dim(M7/9/11)
98	DimMaj7 11	dim(M7/11)
99	Aug	#5
100	Aug9	#5(add9)
101	Aug#9	#5(add#9)
102	Aug7	7(#5)
103	Aug7 #11	7(#5/#11)
104	Aug7 9	9(#5)
105	Aug7 #9	7(#5/#9)
106	Aug7 b9	7(#5/b9)
107	Aug7 b9 #11	7(alt b9)
108	Aug7 #9 #11	7(alt #9)
109	Aug7 9 #11	9(#5/#11)
110	AugMaj7	M7(#5)
111	AugMaj7 9	M9(#5)
112	AugMaj7 b9	M7(#5/b9)
113	AugMaj7 #9	M7(#5/#9)
114	AugMaj7 #11	M7(#5/#11)
115	AugMaj7 9 #11	M9(#11)
116	AugMaj7 #9 #11	M7alt(#9)
117	AugMaj7 b9 #11	M7alt(b9)
118	MajNo3	(1+5)
119	MajNo3No5	(1+8)
120	b5	b5

Ressources musicales

Lors de la mise à jour avec la version 2.0 à partir de tout système d'exploitation antérieur à cette version, il est impératif de charger également les nouvelles ressources musicales (version 2.0 ou plus récente), disponibles sur le même site web.

Avertissement: Avant de charger les nouvelles ressources musicales, sauvegardez toutes vos données sur un dispositif de stockage pour éviter de les perdre irrémédiablement.

Vous pouvez télécharger les ressources musicales les plus récentes à partir de notre site web (www.korgpa.com). Veuillez lire les instructions fournies avec le fichier d'installation.

***Avertissement:** Il est impossible de charger des ressources musicales version 2.0 en conservant une version antérieure du système d'exploitation. Cependant, vous pouvez charger des ressources musicales antérieures avec un Pa2X doté du système 2.0.*

Nouveaux styles

Nouveaux sons

Une nouvelle série de sons a été ajoutée afin d'exploiter les fonctions DNC de façon optimale.

Nom du son	CC00	CC32	PC	Legato	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Cycle 1	Cycle 2	Random	AT Trg	Y+ Trg	Y- Trg	Res/Halo	
EP+Damper1 DNC (Electric Piano – P6)	121	25	4													•
	Piano électrique classique mais une pression de la pédale Damper ajoute deux oscillateurs supplémentaires (OSC 4 et 5) ainsi que des sons totalement différents (tirés de la banque SFX). L'effet "Damper" d'un piano électrique classique est également audible grâce à un principe similaire à la simulation de la résonance sympathique.															
EP+Damper2 DNC (Electric Piano – P6)	121	26	4													•
	Appuyez sur la pédale Damper pour ajouter de la résonance, selon un principe similaire à la simulation de la résonance sympathique du son de piano à queue RX.															
Harmonica DNC (Accordion – P6)	121	5	22		•	•	•	•	•			•				
	Cycle à nouveau en action. Le timbre change avec fluidité d'une note à l'autre. Utilisez le Sound Controller 1 pour effectuer un changement de hauteur (Bend). Utilisez le Sound Controller 2 pour ajouter des harmoniques avec une attaque plus douce, se prêtant bien à un jeu lié. Poussez le joystick vers l'avant pour produire une attaque d'une ampleur croissante. Tirez le joystick vers l'arrière pour filtrer légèrement le son et l'enrichir quand le joystick est à bout de course vers l'arrière. Plusieurs bruits RX sont inclus. Enfoncez la pédale Damper pour entendre un bruit de souffle.															
Jimmy Organ DNC (Organ – P10)	121	13	18	•												
	Comme avec les monstres authentiques d'antan, un jeu lié (legato) ou détaché (staccato) produit un son différent. La percussion n'est audible qu'avec un jeu staccato. L'effet "Overdrive" ajoute une touche agréablement moderne.															
Nylon Guitar DNC (Guitar – P20)	121	18	24	•	•	•							•			
	Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Les Sound Controllers 1 et 2 activent respectivement le son de guitare slide et les harmoniques. Tirez progressivement le joystick vers l'arrière pour piloter la résonance de la caisse. Quand vous relâchez une touche, vous entendez clairement le son du relâchement et parfois le son de frette.															
Natural Nylon DNC (Guitar – P20)	121	19	24								•					
	Douze oscillateurs jouent à tour de rôle selon un ordre aléatoire. Comme chaque oscillateur est assigné à un multi-échantillon différent ou à une version différente du même multi-échantillon (avec différents réglages "Filter", "Attack" et "Second Start"), il en résulte un son de guitare vivant, restituant les nuances les plus subtiles du jeu sur la guitare.															
RealFolk Gtr DNC (Guitar – P20)	121	34	25	•	•	•							•			
	Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Utilisez les Sound Controllers 1 et 2 pour activer les sons de guitare slide et les harmoniques. Appuyez sur les touches pour activer l'effet vibrato. Tirez le joystick vers l'arrière pour ajouter le son de la caisse. Un son typique de note coupée est audible quand les touches sont relâchées. Il est parfois accompagné d'un son de frette.															
Steel Gtr DNC (Guitar – P21)	121	35	25	•												
	Ce son ressemble fort au son "Steel Gtr RX1". Un son très complexe est créé par plusieurs changements de dynamique. Ce type de son est idéal pour les pistes d'accompagnement grâce aux nombreuses nuances disponibles (harmoniques, étouffement, slide...). Le jeu lié ainsi que d'autres contrôleurs produisent des variations de timbres intéressantes.															
Jazz Guitar DNC (Guitar – P21)	121	7	26	•	•	•	•									
	Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Utilisez les Sound Controllers 1 et 2 pour activer les sons de guitare slide et les harmoniques. Poussez le joystick vers l'avant pour activer l'effet "Auto Bending". Avec un jeu staccato, le son de note coupée est audible lorsque vous relâchez les touches.															
Crunch Gtr DNC (Guitar – P21)	121	3	29	•	•	•	•	•								
	Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Utilisez les Sound Controllers 1 et 2 pour activer les sons de guitare slide et l'étouffement des cordes. Poussez le joystick vers l'avant pour déclencher un son d'harmoniques de guitare saturée. Tirez le joystick vers l'arrière pour déclencher un effet larsen ("Feedback"). Il est parfois accompagné d'un son de frette.															
Movie Str.1 DNC (Strings/Vocals – P13)	121	7	49		•	•	•	•				•				
	Ce riche son de cordes orchestrales utilise des commandes DNC pour restituer une vaste palette de situations de jeu. Poussez le joystick vers l'avant pour entendre le son trémolo d'un ensemble de cordes. Appuyez sur le Sound Controller 1 ou 2 pour activer les sons d'alto ou de cordes pincées. Pour souligner un climax orchestral, appuyez sur les touches pour activer l'aftertouch et faire jouer les timbales. Et, si la note précédente a été jouée avec une valeur de dynamique ("Velocity") supérieure à "70", le son de cymbales d'orchestre accompagne les timbales. Pour les passages plus doux, tirez le joystick vers l'arrière afin de produire un son de violon.															
Movie Str.2 DNC (Strings/Vocals – P13)	121	8	49		•	•	•	•				•				
	Comme ci-dessus mais, ici, le Sound Controller 1 active le son d'un ensemble de cordes doux.															
Scat Voices DNC (Strings/Vocals – P13)	121	20	52	•	•	•	•	•								
	Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Les Sound Controllers 1 et 2 génèrent des voix scat ou des chœurs à l'attaque douce. Poussez le joystick vers l'avant pour produire différentes voix scat. Tirez le joystick vers l'arrière pour filtrer légèrement le son. La partie basse du clavier joue un son de scat grave.															

Nom du son	CC00	CC32	PC	Legato	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Cycle 1	Cycle 2	Random	AT Trg	Y+ Trg	Y- Trg	Res/Halo
Trumpet DNC (Trump/Trbn – P6)	121	24	56	•	•	•	•							Filtre	
Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Vous entendez également les sons typiques de notes enclenchées et de notes coupées. Utilisez les Sound Controller 1 et 2 pour activer les effets DNC de trompette "doit" et de chute ("fall off"). Poussez le joystick vers l'avant pour générer un effet Pitch Bend. L'effet DNC de souffle est produit lorsque vous enfoncez la pédale Damper.															
Cornet DNC (Trump/Trbn – P6)	121	25	56	•	•	•	•							Filtre	
Programmation très similaire au son DNC de trompette.															
Trombone DNC (Trump/Trbn – P7)	121	13	57	•	•	•	•							Filtre	
Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Un son de note coupée est audible quand les touches sont relâchées. Utilisez les Sound Controllers 1 et 2 pour activer les effets de trombone "doit" et de chute ("fall off"). Poussez le joystick vers l'avant pour un effet Pitch Bend. Enfoncez la pédale Damper pour entendre le souffle.															
Alto Sax DNC (Sax – P5)	121	12	65	•	•	•	•							Filtre	
Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Les sons de note enclenchée et de note coupée peuvent également être audibles. Utilisez les Sound Controllers 1 et 2 pour activer les sons de saxo respectivement doux et grondant. Poussez le joystick vers l'avant pour un effet de chute. Enfoncez la pédale Damper pour entendre le souffle.															
Tenor Sax DNC (Sax – P5)	121	12	66	•	•	•	•							Filtre	
Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Les sons de note enclenchée et de note coupée peuvent être audibles. Utilisez les Sound Controllers 1 et 2 pour activer les sons de saxophone respectivement doux et droit. Poussez le joystick vers l'avant pour un effet de chute. Enfoncez la pédale Damper pour entendre le souffle.															
Clarinet DNC (Woodwinds – P7)	121	13	71	•	•	•	•	•							
Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Les Sound Controllers 1 et 2 génèrent différents types de Pitch Bend. Poussez le joystick vers l'avant pour produire un son de clarinette avec une attaque crescendo. Tirez le joystick vers l'arrière pour filtrer légèrement le son et l'enrichir quand le joystick est à bout de course vers l'arrière. Un son RX est audible quand les touches sont enfoncées et relâchées. Enfoncez la pédale Damper pour entendre le souffle.															
Flute DNC (Woodwinds – P7)	121	11	73	•	•	•	•	•							
Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Les Sound Controllers 1 et 2 activent les sons "Voice Flute" et "Frullato Flute". Poussez le joystick vers l'avant pour obtenir le son "Flute 5th". Tirez le joystick vers l'arrière pour produire le son "Octave Voice Flute". Un son RX est audible quand les touches sont enfoncées et relâchées. Enfoncez la pédale Damper pour entendre le souffle.															
Whistle DNC (Woodwinds – P8)	121	5	78		•	•	•								
Vous pouvez utiliser les Sound Controllers 1 et 2 pour activer respectivement les effets DNC "Gliss Whistle" et "Sforzando Whistle". Poussez le joystick vers l'avant quand une note résonne pour obtenir un effet de chute. Le souffle du sifflet est audible sporadiquement et aléatoirement. Vous pouvez également le produire d'une pression sur la pédale Damper.															
Wave Cycle DNC (Synth 1 Pad – P8)	121	3	96							•					
Cycle en action! Seize oscillateurs génèrent 16 sons de synthé différents de façon cyclique – une belle simulation de notre grand classique, la Wavestation.															
Finger Bass DNC (Bass – P13)	121	16	33	•	•	•	•	•							
Un jeu legato permet des transitions plus fluides entre les notes. Utilisez les Sound Controllers 1 et 2 pour activer le son "Slap Bass" et les harmoniques. Poussez le joystick vers l'avant pour obtenir un son "Gliss Bass". Tirez le joystick vers l'arrière pour piloter des notes "Bass Stop". Un son typique de note coupée est audible quand les touches sont relâchées.															
Synth Kit (Drum/Perc – P8)	120	0	58												
Drum Kit amusant utilisant des sons de synthèse.															

Nouvelles Performances

© 2008 Korg Italy SpA.

KORG Pa2X – Systemversion 2.0

Neue Funktionen der Systemversion 2.0 für den Pa2X

Nach der Aktualisierung des Pa2X zu Systemversion 2.0 stehen folgende Funktionen zur Verfügung.

Mehrere Modi	Seite
'Quarter Tone SC'-Speicher	38
Zuordnungsmöglichkeiten für die 'SubScale'-Funktion	38
Suchfunktion	39
Laden von Textdateien	40
'Lyrics & Marker' heißt jetzt 'Lyrics/Score'	40
Neuer Polyphoniealgorithmus	40
Kontextbezogener 'Write Global'-Befehl	40
Style Play-Modus	
'Lyrics'-Seite	40
Style Record-Modus	
Kanal-Aftertouch wird aufgezeichnet	41
Neue Cue-Modi	41
Pegelkorrektur per Expression	41
Import/Export von SMF-Dateien nach Markern	41
Song Play-Modus	
'Score'-Seiten	42
Sequencer-Modus	
Taktart	42
Sound-Modus	
'Defined Nuance Control'-Parameter (DNC)	44
Zuweisbare 'DNC'-Funktionen	47
Global-Modus	
Überarbeitete 'Scale'-Seite	48
Neue Hängeschlösser	48
BALANCE-Regler für 'Acc/Seq-RT Volume'	48
Pedal-/Fußtasterkalibrierung	48
MP3-Ausgabe	49
Neuer 'Write Quarter Tone SC Preset'-Befehl	49
Akkorderkennung	
Geänderte Akkordsymbole	50
Musik-Ressourcen	
Neue Styles	51
Neue Klangfarben	52
Neue Performances	54

Wenn Sie das Pa2X gerade erst gekauft haben, enthält es eventuell bereits die Systemversion 2.0. Das können Sie nachprüfen, indem Sie zur Seite „Media > Utility“ wechseln. Die Systemversion wird in der unteren Display-Hälfte angezeigt.

Hinweise zum Laden des neuen Betriebssystems finden Sie auf unserer Webpage unter www.korgpa.com.

Die Aktualisierung zu Systemversion 2.0 setzt das Laden der aktuellen Musik-Ressourcen (V2.0 oder neuer) voraus. Diese finden Sie auf unserer Webpage.

Achtung: Vor Laden der neuen Musik-Ressourcen müssen Sie Ihre eigenen Daten archivieren, wenn Sie sie später noch einmal verwenden möchten.

***Tipp:** Nach dem Laden der neuen Systemversion müssen das druckempfindliche Display („Global > Touch Panel Calibration“) und das Pedal/der Fußtaster („Global > Controllers > Pedal/Switch“) neu kalibriert werden.*

Funktionen älterer System-Updates

Pa2X-Version 1.10

Nach der Aktualisierung des Pa2X zu Systemversion 1.10 stehen folgende Funktionen zur Verfügung.

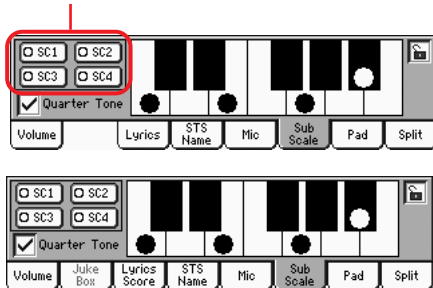
Sound-Modus	Seite
Die 'Reverse'-Parameter von Schlagzeug-Samples im RAM-Speicher können editiert werden	5
Global-Modus	
Neue Bezeichnungen für die Hintergrundfarben	6
'Low Cut'-Parameter für den Stimmenprozessor	6
Musik-Ressourcen	
Aktuellen Musik-Ressourcen	6

Mehrere Modi

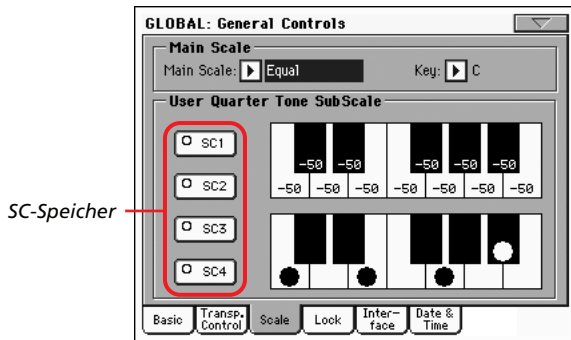
‘SubScale’-Vierteltonspeicher (SC)

Die Seiten „Sub Scale“ bzw. „Scale“ der einzelnen Modi enthalten ab sofort vier [SC]-Buttons („SubScale“).

SC-Speicher



Im Style Play- und Song Play-Modus

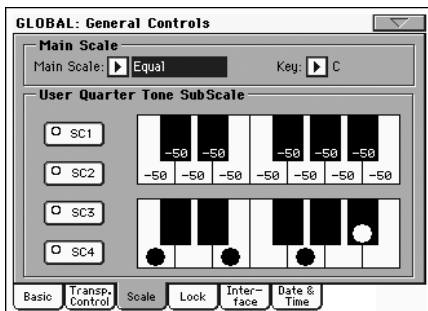


Im Global-Modus

Der „Global“-Bereich des nicht flüchtigen Speichers enthält vier „Quarter Tone SubScale“-Speicher (SC). Diese können mit den [SC]-Buttons im Display gewählt werden.

Unmittelbar nach dem Einschalten des Instruments sind die „SC“-speicher nicht aktiv.

Die Einstellungen der „SC“-Speicher können geändert und überschrieben werden. Hierfür müssen Sie zur Seite „Global > General Controls > Scale“ wechseln. Jene Seite wurde erweitert und enthält daher auch neue Funktionen.



[SC]-Buttons

Mit diesen Buttons können die entsprechenden Voreinstellungen aufgerufen werden. Jeder dieser Speicher enthält u.U. Stimmungseinstellungen für alle Noten der Skala (siehe die obere Grafik). Auch der gewählte Skalengrad (siehe die untere Grafik) kann gespeichert werden.

Solange Sie keinen Speicher wählen, wird die vorgegebene Skala verwendet. Diese Skala senkt die Stimmung aller Noten um -50 Cent ab und deaktiviert alle Skalengrade.

Bei Bedarf können die „SC“-Speicher auch mit dem definierbaren Taster oder einem Fußtaster angewählt werden.

Alternativ hierzu können Sie die Seite „Global > General Controls > Scale“ aufrufen und dort den Menübefehl „Write SC Preset“ wählen. Wählen Sie anschließend den Speicher, wo Sie die Einstellungen sichern möchten (siehe „Neuer ‘Write Quarter Tone SC Preset’-Befehl“ auf S. 49).

Obere Skalengrafik

Mit Hilfe dieser Grafik können Sie die Stimmung aller Skalennoten separat einstellen.

-99...0...+99 Verstimmung der Noten in Cent. Der Wert „0“ bedeutet, dass die vorgegebene Stimmung beibehalten wird. „±50“ entspricht einem Versatz um einen Viertelton und „±99“ entspricht nahezu einem Halbton.

Untere Skalengrafik

Hier können Sie die Verstimmung der Skala aktivieren oder ausschalten. Dann werden entweder die Einstellungen der oben Skalengrafik oder des geladenen „SC“-Speichers verwendet.


Anders gestimmte Noten erkennen Sie an einem schwarzen Punkt in der Grafik.

Zuweisbare ‘Quarter Tone SubScale’-Funktionen

Für den definierbaren Taster („Style Play > Pad/Switch > Assignable Switch“-Seite) und den Fußtaster („Global > Controllers > Pedal/Switch/Slider“) stehen ab sofort fünf weitere Funktionen zur Wahl.

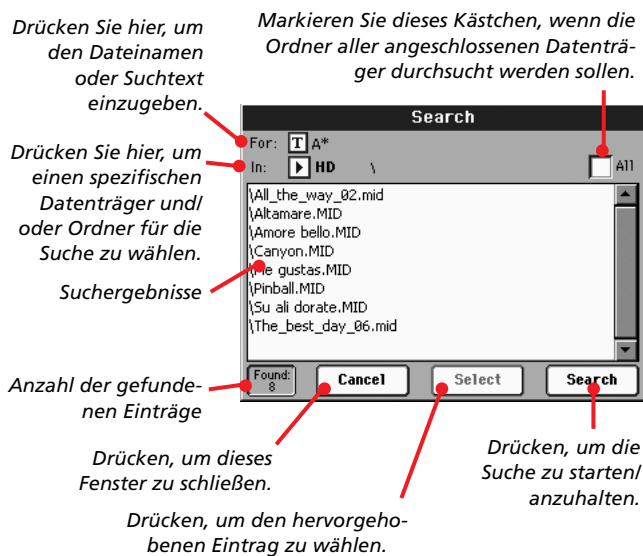
Funktion	Bedeutung
Global-Scale	Bei Betätigen des Tasters oder Fußtasters erscheint die Seite „Global > General Controls > Scale“ im Display.
SubScale Preset 1 (SC1)...4 (SC4)	Die gleiche Funktion wie jene der [SC]-Buttons im Display.

Suchfunktion

Mit der „Search“-Funktion können Sie die vorhandenen Datenträger ab sofort nach den benötigten Dateien absuchen. Um das „Search“-Fenster zu öffnen, müssen Sie auf einer der folgenden Seiten das Suchsymbol () drücken:

- Song-Anwahl
- Laden von TXT-Daten
- JukeBox Editor > Add
- SongBook > Edit2 > Browse
- Sampling > Load Sample
- Sampling > Import
- 'Media'-Seiten

Ein typisches „Search“-Fenster sieht folgendermaßen aus:



For

Drücken Sie den [**T**]-Button (Texteingabe) und geben Sie den Namen (oder mehrere Zeichen) des gesuchten Eintrags ein. Für die Suche können auch die Platzhaltersymbole „?“ (beliebiges Einzelzeichen) und „*“ (mehrere beliebige Zeichen) verwendet werden.



Beispiel: Um alle Songs, deren Titel das „love“ enthält, zu finden, könnten Sie „*love*“ verwenden und z.B. „*love*“ eingeben. Dann werden nämlich „My love“, „Love is a wonderful thing“ und „War and love“ gefunden.

Und wenn Sie nicht genau wissen, wie ein Wort geschrieben wird, können Sie das betreffende Zeichen durch ein „?“ ersetzen. Beispiel: Nach Eingabe von „gr?y“ werden sowohl „gray“ als auch „grey“ gefunden.

Die angezeigten Dateien beziehen sich in der Regel auf den momentan gewählten Modus. Im Song-Anwahlfenster können z.B. nur Dateien mit der Kennung „.MID“, „.KAR“ und „.MP3“ gesucht und angezeigt werden (MP3-Dateien werden nur unterstützt, wenn Ihr Instrument eine EXBP-DualMP3-Platine enthält).

Außer Dateien können auch Ordner gesucht werden. Wenn Sie einen Ordner öffnen, werden die darin befindlichen Dateien angezeigt und können bei Bedarf gewählt werden.

In

Hier können Sie den Datenträger wählen, auf den sich die Suche beziehen soll.

All

Markieren Sie dieses Kästchen, wenn alle verfügbaren Datenträger abgesucht werden sollen: USB-Speicherstick, interner SSD-Speicher, interne Festplatte (falls vorhanden) usw.

List

Hier wird das Ergebnis der Suche angezeigt. Außer den gefundenen Dateinamen wird auch ihr Pfad (Speicherort) angegeben.

Search

Nach Eingabe des Suchbegriffs müssen Sie die Suche mit diesem Button starten. Der Name des Buttons ändert sich dann zu „Stop“ (siehe unten). Die Dauer der Suchoperation richtet sich ganz nach der Speicherkapazität der vorhandenen Datenträger und der Anzahl der darauf befindlichen Dateien.

Anmerkung: Es kann nur jeweils ein Begriff gesucht werden. Warten Sie also, bis die aktuelle Suche beendet ist bzw. drücken Sie den [Stop]- oder [Select]-Button im Display, um die laufende Suche abzubrechen.

Tipp: Bereits während der Suche können Sie den [Cancel]-Button (Display) oder EXIT-Taster (Bedienfeld) drücken, um dieses Fenster zu schließen und mit der eigentlichen Arbeit fortzufahren. Die Suche wird im Hintergrund fortgesetzt.

Stop

Dieser Button erscheint, nachdem Sie den [Search]-Button gedrückt haben. Während einer Suche heißt dieser Button „...“, um Sie darauf hinzuweisen, dass die Suche noch nicht beendet ist.



Drücken Sie diesen Button, um die Suche vorzeitig abzubrechen. Der Name des Buttons ändert sich dann wieder zu „Start“ (siehe oben). Die zuletzt gefundenen Dateien werden noch so lange im Display angezeigt, bis Sie eine neue Suche starten.

Select

Drücken Sie diesen Button, um den im Display hervorgehobenen Eintrag zu wählen. Bei Bedarf können Sie sich bereits für einen Eintrag entscheiden, während die Suche noch läuft.

Cancel

Drücken Sie diesen Button, um das „Search“-Fenster wieder zu schließen. Die Suche läuft dann im Hintergrund weiter, während Sie bereits etwas Anderes tun können.

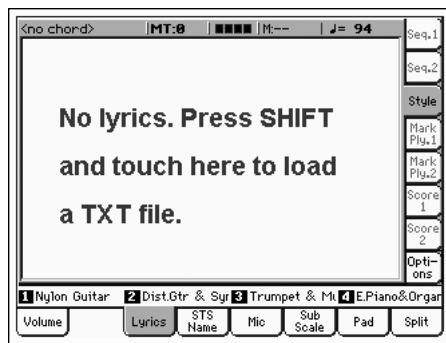
Tipp: Hierfür kann man auch den EXIT-Taster im Bedienfeld drücken.

Found

Hier erfahren Sie, wie viele Dateien den Suchbegriff enthalten. Die Namen erscheinen in der Liste darüber.

Laden von TXT-Daten

Wenn der benötigte Style oder Song keinen Liedtext enthält und wenn Sie keine „TXT“-Datei mit ihm verknüpft haben, erscheint die Meldung „No lyrics. Press SHIFT and touch here to load a TXT file“ im Display, sobald Sie die „Lyrics“-Seite aufrufen (im Style Play-, Song Play- oder Song Book-Modus).



Wenn Sie bei Erscheinen dieser Meldung beschließen, eine „TXT“-Datei zu laden, müssen Sie den SHIFT-Taster gedrückt halten und die Mitte des Displays berühren. Dann erscheint ein Fenster, in dem Sie die gewünschte „TXT“-Datei wählen können. Ihr Inhalt wird dann während der Style- oder Song-Wiedergabe geladen.

Im Gegensatz zu „echten“ Lyrics-Daten wird der zu singende Text nicht in Karaoke-Manier hervorgehoben und verschoben. Dafür müssen Sie das Datenrad verwenden. Allerdings können Sie bei Bedarf mit einem definierbaren Taster oder Fußtaster „umblättern“, indem Sie ihm die „Text Page Up“- (vorige Seite) oder „Text Page Down“-Funktion (nächste Seite) zuordnen.

‘Lyrics & Markers’ heißt jetzt ‘Lyrics/Score’

Der Name der „Lyrics & Markers“-Seiten wurde zu „Lyrics“ (im Style Play-Modus) bzw. „Lyrics/Score“ (Song Play-Modus) geändert. Die Markierungen befinden sich jedoch weiterhin auf jenen Seiten.

Neuer Polyphoniealgorithmus

Der neue Polyphonie-Algorithmus steigert die Leistung des Keyboards und erlaubt eine umfassendere Echtzeitsteuerung, bei der auch psychoakustische Parameter eine Rolle spielen. Selbst bei sehr reichhaltigen Arrangements fallen weniger Noten weg.

Kontextbezogener ‘Write Global’-Befehl

Ab sofort werden nur noch die „Write Global“-Optionen angezeigt, die bei Anwahl des Menübefehls auf der aktuellen Seite wirklich relevant sind. Alle anderen „Write Global“-Optionen werden grau dargestellt. So weiß man viel schneller, welche Funktion die noch verbleibenden „Write“-Optionen haben.

Style Play-Modus

‘Lyrics’-Seite

Auf der Hauptseite des Style Play-Modus gibt es jetzt auch ein „Lyrics“-Register. Wenn Sie es drücken, erscheint die „Lyrics“-Seite, die Sie bereits vom Song Play- und SongBook-Modus kennen.



Hier wird der Text einer „TXT“-Datei angezeigt, die mit dem aktuellen „SongBook“-Eintrag verknüpft oder von Hand geladen wurde (siehe „Laden von TXT-Daten“ oben).

Im Gegensatz zu „echten“ Lyrics-Daten wird der zu singende Text nicht in Karaoke-Manier hervorgehoben und verschoben. Dafür müssen Sie das Datenrad verwenden. Allerdings können Sie bei Bedarf mit einem definierbaren Taster oder Fußtaster „umblättern“, indem Sie ihm die „Text Page Up“- (vorige Seite) oder „Text Page Down“-Funktion (nächste Seite) zuordnen.

Anmerkung: Im Style Play-Modus können weder die Marker, noch die Notendarstellung verwendet werden.

Anmerkung: Die Möglichkeiten der „Lyrics“-Seite sind die gleichen wie im Song Play-Modus. Die Einstellungen des „Options“-Bereichs werden im „Song Play Setup“- statt im „Style Setup“-Speicher gesichert. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Write Song Play Setup“ in der Bedienungsanleitung.

Style Record-Modus

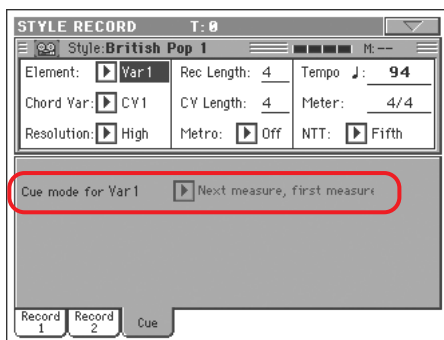
Kanal-Aftertouch wird aufgezeichnet

Während der Aufzeichnung eines Styles werden jetzt auch Kanal-Aftertouch-Befehle berücksichtigt. Die Liste der Daten, die aufgezeichnet werden können, lautet folgendermaßen:

Befehl	CC
Durchgelassen	
Note-An	
'RX Noise' an	
Pitch Bend	
Kanal-Aftertouch	
Modulation	1
Breath	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper (Hold 1)	64
Filter Resonance (Obertoninhalt)	71
Low Pass Filter Cutoff (Klangfarbe)	74
CC80 (Mehrzweckbefehl Nr. 5)	80
CC81 (Mehrzweckbefehl Nr. 6)	81
CC82 (Mehrzweckbefehl Nr. 7)	82

Neue Cue-Modi

Der Parameter „Cue mode for [Style Element]“ der „Style Record > Cue“-Seite wurde überarbeitet. Ab sofort können Sie selbst nach Anwahl eines „Var“-Elements einen Cue-Modus wählen (bisher nur für „Fill“-Elemente).



Die einzelnen Möglichkeiten haben folgende Bedeutung:

Immediate, first measure

Das Style-Element beginnt sofort ab dem ersten Phrasentakt. *Nur verfügbar für Fill-Ins.*

Immediate, current measure

Das Style-Element beginnt sofort, allerdings ab dem aktuellen Takt. *Nur verfügbar für Fill-Ins.*

Next measure, first measure

Das Style-Element beginnt ab dem nächsten Takt und wird komplett abgespielt. *Sowohl für Fill-Ins als auch für Variationen verfügbar.*

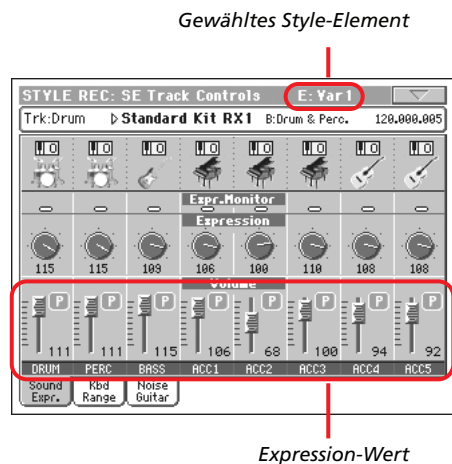
Next measure, current measure

Das Style-Element beginnt ab dem nächsten Takt und wird ab jenem Takt abgespielt. *Nur verfügbar für Variationen.*

Pegelkorrektur per Expression

Bei Bedarf können Sie den Pegel aller Spuren innerhalb des aktuellen Style-Elements (Variation, Intro...) per Expression-Befehl ändern. Damit sorgen Sie im Handumdrehen dafür, dass alle Style-Elemente zumindest subjektiv den gleichen Pegel verwenden.

1. Wählen Sie die Seite „Style Element Control > Sound/Expression“ im Style Record-Modus.



2. Wählen Sie das gewünschte Style-Element, indem Sie den ihm zugeordneten Taster drücken.
3. Halten Sie dann den SHIFT-Taster gedrückt, während Sie einen beliebigen definierbaren Regler verschieben, um den Wert aller Style-Spuren des aktuellen Elements im gleichen Verhältnis anzuheben bzw. abzusenken.
4. Geben Sie den SHIFT-Taster frei.
5. Wiederholen Sie diesen Vorgang jetzt für alle anderen änderungsbedürftigen Style-Elemente.

Anmerkung: Bedenken Sie, dass sich die Lautstärke einer Spur an allen Stellen ändert, wo sie bereits Expression-Befehle enthält. Wenn Sie ungewünschte Sprünge feststellen, sollten Sie die Wiedergabe erneut starten und auf die Anzeige im „Expression Monitor“-Bereich achten. Wenn die betreffende Spur tatsächlich Expression-Befehle enthält, können Sie sie auf der „Event Edit“-Seite löschen (oder korrigieren).

Import/Export von SMF-Dateien nach Markern

Auf der Seite „Style Record > Import > SMF“ können Sie alle Akkorde eines „Standard Midi File Separated by Markers“ importieren.

Umgekehrt können Sie auf der Seite „Style Record > Export SMF“ die Akkordvariationen des aktuell für die Editierung gewählten Styles als Standard MIDI File mit Markierungen exportieren.

Alles Weitere zum Anlegen von Standard MIDI Files mit Markierungen, die dann zu einem Pa-Style umgewandelt werden können (und umgekehrt), finden Sie im betreffenden Handbuch auf unserer Webpage (www.korgpa.com).

Ein Standard MIDI File mit Markern kann folgendermaßen importiert werden.

1. Wechseln Sie zur Seite „Style Record > Import > SMF“, drücken Sie den [Select]-Button und wählen Sie das Standard MIDI File, das Sie importieren möchten.
2. Halten Sie den SHIFT-Taster gedrückt.
3. Halten Sie den SHIFT-Taster weiterhin gedrückt, während Sie den [Execute]-Button im Display betätigen.
4. Geben Sie den SHIFT-Taster frei.

Zum Exportieren eines Standard MIDI Files mit Markern verfahren Sie bitte folgendermaßen:

1. Wechseln Sie zur Seite „Style Record > Export SMF“ und halten Sie den SHIFT-Taster gedrückt.
2. Halten Sie den SHIFT-Taster weiterhin gedrückt, während Sie den [Execute]-Button im Display betätigen.
3. Geben Sie den SHIFT-Taster frei.
4. Geben Sie dem neuen Standard MIDI File (das aus dem aktuellen Style gewonnen wird) einen Namen und wählen Sie den Speicherort.

Song Play-Modus

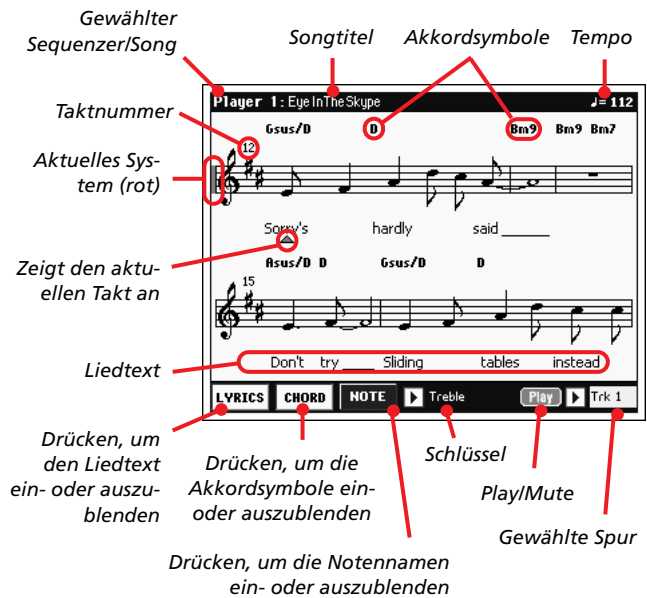
Notendarstellungen

Die Notendarstellung kann auf der „Lyrics/Score“-Seite des Song Play-Modus aufgerufen werden.



Drücken, um die Noten des entsprechenden Songs zu sehen.

Wählen Sie Song 1 oder 2, damit die „Score“-Seite erscheint.



Mit dem EXIT-Taster verlassen Sie diese Seite wieder.

Anmerkung: Die Notendarstellung ändert sich bei Anwahl einer „Master“- oder Spurtransponierung nicht.

Gewählter Sequenzer/Song

Hier wird der Name des aktuell gewählten Sequenzers (Songs) angezeigt. Um den jeweils anderen Sequenzer zu wählen, müssen Sie den EXIT-Taster drücken (um die Notendarstellung zu verlassen) und das betreffende „Score“-Register drücken.

Beim Verschieben des SEQ-BALANCE-Reglers ändert sich die Notendarstellung eventuell ebenfalls. Befindet sich der SEQ-BALANCE-Regler ganz links, so werden die Noten von Sequenzer 1 angezeigt. Um die Noten von Sequenzer 2 zu sehen, müssen Sie SEQ-BALANCE ganz nach rechts schieben. (Das funktioniert aber nur, wenn Sie „Lyrics/Marker Balance Link“ auf der Seite „Song Play > Preferences > General Control“ markiert haben.)

Songtitel

Name des Songs.

Tempo

Das aktuelle Song-Tempo in BPM (Taktschlägen pro Minute).

Notensystem

Die Noten der gewählten Spur werden in gebräuchlicher Manier angezeigt. Auch die eventuell vorhandenen Akkorde der gewählten Spur werden angezeigt. Der Pa2X enthält einen speziellen Algorithmus für eine brauchbare („saubere“) Notendarstellung.

Für diese „Säuberung“ werden mehrere Dinge eingestellt: Der Pa2X quantisiert alle Noten zu Sechzehnteln, er erkennt Triolen, ignoriert eventuelle Notenüberlagerungen, „weiß“, was Synkopen sind und zeigt bei Bedarf Bindebögen an (in Abhängigkeit der verwendeten Taktart). Die Notenabstände und folglich die Anzahl der Takte pro System werden dynamisch gewählt und einfache, doppelte bzw. Endtaktstriche werden automatisch gesetzt.

Wenn sich an der Position „001.01.000“ des Songs ein „Key-Sign“-Ereignis (Tonart) befindet, werden die entsprechenden Kreuz- und Mollsymbole automatisch angezeigt.

Aktuelles System

Diese rote senkrechte Linie zeigt das System an, wo die Musik gerade spielt.

Aktueller Takt

Dieses rote Dreieck zeigt an, in welchem Takt Sie sich gerade befinden.

[Lyrics]-Button

Drücken Sie ihn, um den Liedtext (falls vorhanden) ein- oder auszublenden.

[Chord]-Button

Drücken Sie ihn, um die Akkordsymbole (falls vorhanden) ein- oder auszublenden. Die Akkordsymbole werden entweder nach dem englischen oder dem italienischen System angezeigt. Maßgeblich hierfür ist die Sprachenwahl für die Online-Hilfe (siehe „Global > Basic > Interface“).

[Note]-Button

Drücken Sie diesen Button, wenn neben den Notensymbolen auch jeweils die entsprechenden Namen angezeigt werden sollen. Die Notensymbole werden entweder nach dem englischen oder dem italienischen System angezeigt. Maßgeblich hierfür ist die Sprachenwahl für die Online-Hilfe (siehe „Global > Basic > Interface“).

Schlüssel

Drücken Sie dieses Symbol, um ein Einblendmenü zu öffnen, in dem Sie den gewünschten Notenschlüssel wählen können. Hier gibt es folgende Möglichkeiten:

Treble	Normaler G-/Violinschlüssel (♩).
Treble+8	G-Schlüssel mit oktavierter Notendarstellung.
Treble-8	G-Schlüssel mit einer um eine Oktave tiefer transponierten Notendarstellung.
Bass	Herkömmlicher F-/Bass-Schlüssel (♭).
Bass-8	F-Schlüssel mit einer um eine Oktave tiefer transponierten Notendarstellung.

Play/Mute

Mit diesem Button können Sie die Wiedergabe der Spur abwechselnd aktivieren und stummschalten. Selbst wenn Sie die Spur stummschalten, werden ihre Noten weiterhin angezeigt – Sie können sie also selbst spielen bzw. singen.

Tipp: Wenn Sie einem definierbaren Taster oder Fußtaster bzw. einem Schalter einer EC5 die „Melody Mute“-Funktion zuordnen, können Sie die Melodie per Fuß ein- und ausschalten (Vorgabe: Spur 4, siehe „Song Play > Preferences > Track Setting > Melody“). Dieses System hat u.a. den Vorteil, dass Sie bestimmte Melodiepassagen dem Sequencer überlassen können, um z.B. schon den nächsten Teil vorzubereiten.

Gewählte Spur

Drücken Sie dieses Symbol, um in der Liste die gewünschte Spur wählen zu können.

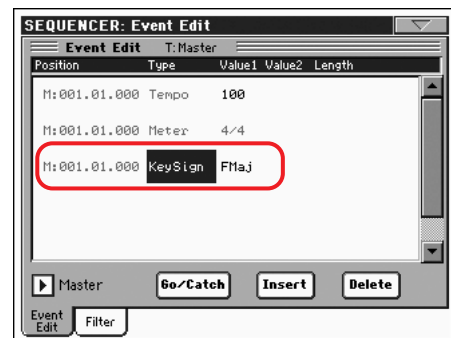
Tipp: Die Melodie (oftmals des Gesangsparts) befindet sich in aller Regel auf Spur 4.

Sequencer-Modus

Tonart

An der Position „001.01.000“ der Master-Spur wird jetzt automatisch ein „KeySign“-Ereignis (Tonart) eingefügt. Damit kann die Tonart für die Notendarstellung festgelegt werden. Solange dieser Eintrag fehlt (oder nicht geändert wird), werden die Noten so angezeigt, als würde der Song die Tonart „C-Dur“ verwenden.

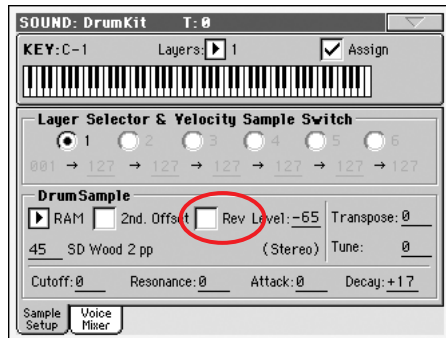
Um die Tonartangabe zu ändern, müssen Sie zu „Event Edit“ wechseln und die Master-Spur wählen. Das „KeySign“-Ereignis befindet sich immer an der Position „001.01.000“.



Sound-Modus

Die 'Reverse'-Parameter von Schlagzeug-Samples im RAM-Speicher können editiert werden

Auf der Seite „Sound > DrumKit > Sample Setup“ gibt es einen „Reverse“-Parameter, der eingestellt werden kann, wenn der aktuellen Note („Key“) und Ebene („Layer“) ein Schlagzeug-Sample des RAM-Speichers (d.h. ein importiertes Sample) zugeordnet ist.



Diese Funktion steht für neu angelegte Samples (ab Systemversion 1.10 sofort zur Verfügung). Um sie auch für zuvor erstellte Samples zu nutzen, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

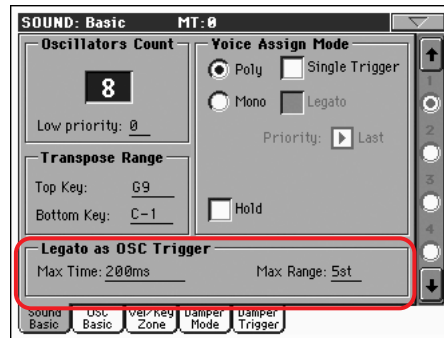
1. Laden Sie den „SET“-Ordner mit den älteren Samples.
2. Wechseln Sie in den Sampling-Modus.
3. Wählen Sie auf der „Record“-Seite die Samples, die Sie umwandeln möchten.
4. Ändern Sie weiter nichts an den Samples, sondern wählen Sie sofort den „Write“-Befehl, um die alten Versionen durch die neuen Samples zu überschreiben.
5. Vergessen Sie bei Stereo-Samples nicht, beide („L“ und „R“) erneut zu speichern.

„Defined Nuance Control“-Parameter (DNC)

Der Sound-Modus bietet ab sofort eine ganze Reihe neuer Parameter, mit denen das neue DNC-System wunschgemäß eingestellt werden kann. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Sound > Basic: Sound Basic“.

Sound > Basic: Sound Basic

Die Seite „Sound > Basic > Sound Basic“ enthält ab sofort einen neuen „Legato as OSC Trigger“-Bereich.



Transpose Range

Anmerkung: Stellen Sie diese (allgemeinen) Parameter so ein, dass sich die „RX Noises“ dieser (allgemeinen) Oszillatoren außerhalb des Bereichs befinden, der transponiert werden kann. Beispiel: Wenn Sie der Note „G7“ von OSC1 sowie der Note „A7“ von OSC2 einen „RX Noise“-Klang zugeordnet haben, darf die „Top Key“-Einstellung maximal „F#7“ lauten (unmittelbar unter dem tiefsten „RX Noise“).

Legato as OSC Trigger

Die Parameter in diesem Bereich greifen nur, wenn Sie gebundene Noten (d.h. ohne „Zwischenräume“) spielen. Sie gelten für den gesamten Klang (d.h. alle Oszillatoren).

Max Time

Hiermit bestimmen Sie, wie lange die Pausen zwischen aufeinander folgenden Noten maximal sein dürfen, um doch noch als „gebundenes Spiel“ („legato“) zu gelten. Das ist vor allem beim Spielen von Akkorden wichtig, weil man unmöglich jederzeit alle Noten gebunden spielen kann.

1...999 ms Zwischenräume mit maximal der hier eingestellten Länge gelten immer noch als „gebundenes Spiel“. Ein Wert um die 15ms reicht in der Regel für akkordales Spiel aus.

Max Range

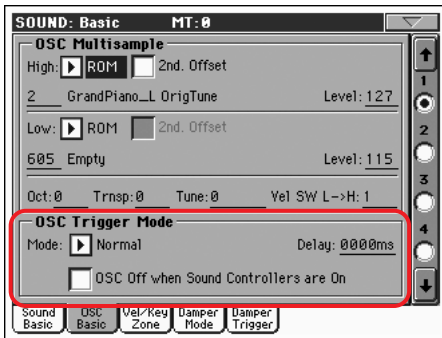
Hier können Sie das maximale Intervall wählen, innerhalb dessen Ihr Spiel als „gebunden“ gilt. Bei größeren Intervallen wird Ihr Spiel automatisch als „staccato“ eingestuft. Das entspricht dem Verhalten bestimmter akustischer Instrumente, auf denen man große Tonabstände unmöglich gebunden spielen kann.

Hören Sie sich z.B. einmal den Klang „Nylon Guitar DNC“ an, dessen „Max Range“-Parameter auf 5 Halbtöne („st“) gestellt wurde. Solange Sie in einem Intervall von maximal 5 Halbtönen gebundene Noten spielen, gehen diese Noten quasi ineinander über. Bei größeren Abständen ist der Beginn der einzelnen Noten viel deutlicher wahrnehmbar.

1...127 st Maximaler Halbtonabstand.

Sound > Basic: OSC Basic

Die Seite „Sound > Basic > OSC Basic“ enthält ab sofort einen neuen „OSC Trigger Mode“-Bereich.



OSC Trigger Mode

Mit den „OSC Trigger“-Parametern kann man einstellen, wann der betreffende Oszillator angesteuert werden darf. Bei Anwahl von „Normal“ gibt der Oszillator alle gespielten Noten wieder. Wenn Sie „Legato“ wählen, gibt er nur gebunden gespielte Noten wieder.

Mode

Hiermit bestimmen Sie, wie und wann der Oszillator tatsächlich angesteuert wird.

- Normal** Der Oszillator gibt alle gespielten Noten wieder (es sei denn, Sie haben „OSC Off when Sound Controllers are On“ markiert).
- Legato** Der Oszillator gibt nur gebunden gespielte Noten wieder. Was dabei als „gebunden“ gilt, können Sie auf der Seite „Sound > Basic“ festlegen (siehe „Legato as OSC Trigger“ oben).
- Staccato** Der Oszillator gibt nur NICHT gebunden gespielte Noten wieder (diese Einstellung ist das Gegenstück zur vorigen Option).

Sound Controller 1 (SC1)

Der Oszillator wird nur angesprochen, wenn Sie den als „Sound Controller 1“ definierten Taster oder Fußtaster (eventuell einer EC5) verwenden. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten: Drücken Sie ihn und geben Sie ihn sofort wieder frei, wenn nur die nächste Note den Oszillator ansprechen soll (alle nachfolgenden aber nicht mehr). Halten Sie den (Fuß)taster gedrückt, wenn mehrere aufeinander folgende Noten den Oszillator ansteuern sollen. Geben Sie den (Fuß)taster an der gewünschten Stelle wieder frei.

Anmerkung: Im Sequencer- und Sound-Modus hat der definierbare Taster „1“ automatisch die „SC1“-Funktion.

Tipp: Mit diesem System können Sie die gewünschten Nuancen sehr genau dosieren.

Sound Controller 2 (SC2)

Wie hier oben, nur fungiert der definierbare Taster oder Fußtaster bzw. der Schalter der EC5 hier als „Sound Controller 2“.

Anmerkung: Im Sequencer- und Sound-Modus hat der definierbare Taster „2“ automatisch die „SC2“-Funktion.

Sound Controller Y+ (SCY+)

Wie hier oben, nur ist hier der Joystick als „Sound Controller“ definiert und muss mindestens halb vorwärts gedrückt werden (Wert „64“). Wenn Sie den Joystick freigeben, wird die Steuerung ausgeschaltet. Diese Steuerung kann auch mit Steuerbefehl CC01 (Modulation) erfolgen.

Sound Controller Y- (SCY-)

Wie hier oben, nur ist hier der Joystick als „Sound Controller“ definiert und muss mindestens halb nach unten gezogen werden (Wert „64“). Wenn Sie den Joystick freigeben, wird die Steuerung ausgeschaltet. Diese Steuerung kann auch mit Steuerbefehl CC02 (Breath Control) erfolgen.

Cycle 1

Alle Oszillatoren, denen dieser Modus zugeordnet wird, werden der Reihe nach angesteuert. Wenn Sie z.B. den Oszillatoren 1, 2 und 4 die „Cycle 1“-Einstellung zuordnen, wird die erste Note von Oszillator 1, die zweite von Oszillator 2, die dritte von Oszillator 4, die vierte von Oszillator 1 usw. wiedergegeben.

Tipp: Diese Einstellung eignet sich besonders zum Erzielen unterschiedlicher Nuancen oder sogar einer Vektorsteuerung (wie bei einem Synthesizer).

Cycle 2

Wie hier oben, aber für eine zweite (parallel laufende) Oszillatorgruppe. Die Möglichkeit von zwei „Cycle Trigger“-Modi ist besonders effektiv für Stereo-Multisamples.

Random

Wie hier oben, aber mit einer zufälligen Auswahl der Oszillatoren innerhalb der betreffenden Gruppe.

After Touch Trigger On (AT Start)

Der Oszillator erklingt nur, wenn der Aftertouch-Wert mindestens „90“ beträgt. Als Anschlagwert wird der Wert des zuletzt ausgelösten Note-Anbefehls verwendet. Sobald der Aftertouch-Wert wieder „0“ beträgt, verstummt der Oszillator wieder.

Tipp: Diese Einstellung (wie auch die nachfolgenden Modi) eignet sich besonders zum Hinzufügen von Flageolet-Tönen oder „Growls“ zu den bereits ausgelösten Noten.

Y+ Trigger On (Joy Y Plus)

Wie hier oben, nur ist hier der Joystick als „Sound Controller“ definiert und muss mindestens halb vorwärts gedrückt werden (Wert „64“). Wenn Sie den Joystick freigeben, wird die Steuerung ausgeschaltet. Diese Steuerung kann auch mit Steuerbefehl CC01 (Modulation) erfolgen.

Y- Trigger On (Joy Y Min)

Wie hier oben, nur ist hier der Joystick als „Sound Controller“ definiert und muss mindestens halb nach unten gezogen werden (Wert „64“). Wenn Sie den Joystick freigeben, wird die Steuerung ausgeschaltet. Diese Steuerung kann auch mit Steuerbefehl CC02 (Breath Control) erfolgen.

Delay

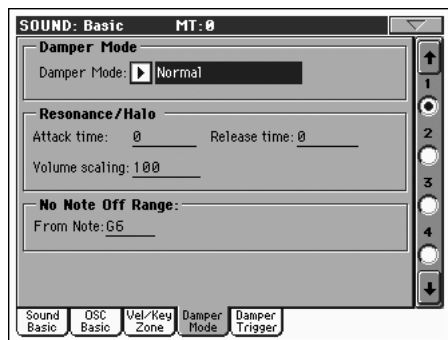
(Diesen Parameter gab es bereits in der vorigen Systemversion.)

OSC Off when Sound Controllers are On

Hiermit wird die Oszillatorsteuerung „spiegelverkehrt“ umgedreht. Will heißen: Wenn das Kästchen markiert ist, wird der aktuelle Oszillator bei Aktivieren des „Sound Controllers“ (SC1, SC2, SC Y+, SC Y-) NICHT angesprochen. Benutzen Sie diese Einstellung nur für Oszillatoren, für welche Sie „Normal“, „Legato“ oder „Staccato“ gewählt haben, wenn Sie sie mit einem als „Sound Controller“ definierten Taster, Fußtaster oder EC5-Fußschalter deaktivieren können.

Sound > Basic: Damper Mode

Es gibt eine neue „Sound > Basic > Damper Mode“-Seite:



Damper Mode

Hiermit stellen Sie ein, wie das Haltepedal die einzelnen Oszillatoren beeinflusst.

Damper Mode

Hier können Sie die Funktionsweise des Haltepedals wählen.

Normal Das Dämpferpedal verhält sich wie gewohnt: Wenn Sie es betätigen, klingen die gespielten Noten viel langsamer aus (wie auf einem akustischen Klavier).

Damper Off Das Dämpferpedal hat keinen Einfluss auf den aktuellen Oszillator.

Tipp: Wählen Sie „Damper Off“, wenn Sie den betreffenden Oszillator zum Auslösen von Klängen verwenden möchten („Damper Trigger“-Seite). Wählen Sie z.B. einmal den Klang „Harmonica DNC“, um zu erkunden, wie diese Auslösung durch das Dämpferpedal genutzt werden kann.

Resonance/Halo

Das Dämpferpedal startet ein Multisample, das sich in der Regel um den „Resonance/Halo“-Effekt eines Klavierklangs kümmert. Wie schnell dieses Multisample beim Spielen eingeblendet wird und wie laut es maximal sein kann, muss mit den „Resonance/Halo“-Parametern eingestellt werden (siehe unten).

Tipp: Dieser Dämpfereffekt ist weitaus natürlicher als bei Anwahl der „Normal“-Einstellung, beansprucht aber auch viel mehr Polyphoniestimmen. Verwenden Sie ihn also vor allem für Klavierparts ohne Begleitung.

Anmerkung: Der Pegel des „Resonance/Halo“-Effekts kann stufenlos eingestellt werden. Auch die MIDI-Steuerung (CC64) ist möglich.

Repedaling

Dieser Modus entspricht der „Normal“-Einstellung, erlaubt aber auch das Halten von Noten, deren Tasten Sie gerade wieder freigegeben haben. In diesem Fall richtet sich der Pegel der in der Ausklingphase gehaltenen Noten nach dem in jenem Moment erreichten „Decay Level“-Wert.

Achtung: In einem Style sollten Sie grundsätzlich keine Klänge mit aktiver „Repedaling“-Funktion verwendet werden, weil das Halten der bereits ausgeschalteten Noten zu argen Dissonanzen führen könnte. Ein Klang wie „Grand Piano RX“ eignet sich folglich nicht für die Style-Spuren.

Resonance/Halo

Hier können Sie einstellen, wie sich der „Resonance/Halo“-Effekt (siehe oben) genau auf das Spiel auswirkt. Die nachfolgenden Parameter gelten nur für Noten, die bereits aktiv sind, wenn Sie den „Resonance/Halo“-Effekt mit dem Haltepedal auslösen.

Attack Time

Die Geschwindigkeit, mit welcher der „Resonance/Halo“-Effekt nach Betätigen des Haltepedals seinen Höchstwert erreicht.

0...99 Diese Einschwingrate orientiert sich am „Amp Env Attack“-Wert des Klangs.

Release Time

Die Geschwindigkeit, mit welcher der „Resonance/Halo“-Effekt nach der Freigabe des Haltepedals wieder ausklingt.

0...99 Diese Ausklingrate orientiert sich am „Amp Env Release“-Wert des Klangs.

Volume Scaling

Bestimmt die Lautstärke des „Resonance/Halo“-Effekts im Verhältnis zum aktuellen Hauptklang (d.h. der Summe von „Multisample Volume“ + Anschlagwert + resultierender „Amp Env“-Wert).

0% Unhörbar.

1...100% Die Lautstärke als Prozentwert des aktuellen Klangpegels.

No Note Off Range

From Note

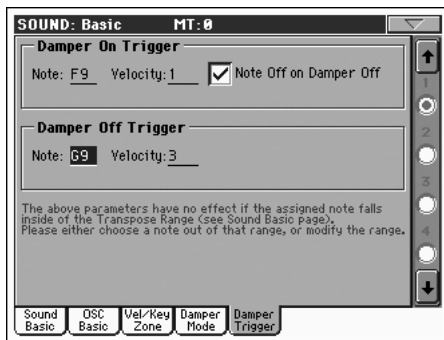
Akustische Klaviere dämpfen nur Noten bis zu einer bestimmten Tonhöhe. Ab jener Tonhöhe scheint es, als lägen die Dämpfer immer auf den Saiten.

Anmerkung: Dieser Parameter gilt nur für die „Normal Damper“-Einstellung. Im „Resonance/Halo“-Modus wird er ignoriert.

C#-1...G9 Die Note, ab welcher die (simulierten) Dämpfer nicht mehr mit dem Pedal angehoben werden können. Bei einem akustische Flügel handelt es sich um das „G6“.

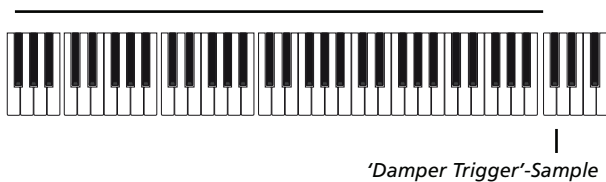
Sound > Basic: Damper Trigger

Die Seite „Sound > Basic > Damper Trigger“ ist ebenfalls neu und enthält Parameter, die sich auf den gesamten Sound beziehen (statt auf jeweils einen Oszillator).



Wie Sie im unteren Festerbereich sehen, haben diese Parameter keinen Einfluss auf die Noten des mit „Transpose Range“ gewählten Bereichs (siehe die Seite „Sound > Basic“). Wählen Sie also unbedingt eine Note außerhalb jenes Bereichs (oder ändern Sie die „Transpose Range“-Einstellung), um sie auch wirklich nutzen zu können.

Transponierbereich



Damper On Trigger

Beim Drücken des Haltepedals („Damper On“) wird das der gewählten Note zugeordnete Sample ausgelöst. Jenes Sample könnte das Quietschen von „Grand Piano RX“, das Einatmen von „Harmonica DNC“ usw. sein – also ein typisches Nebengeräusch.

Note

Die Note, der das „Damper On“-Sample zugeordnet ist.

Velocity

Der feste Anschlagwert, mit dem das „Damper On“-Sample abgespielt wird.

Note Off on Damper Off

Wenn Sie dieses Kästchen markieren, wird das „Damper On“-Sample bei der Pedalfreigabe wieder ausgeschaltet.

Damper Off Trigger

Bei Freigabe des Haltepedals („Damper Off“) wird das der gewählten Note zugeordnete Sample ausgelöst. Das könnte das dumpfe Klicken der Pedalfreigabe von „Grand Piano RX“ usw. sein.

Note

Die Note, der das „Damper Off“-Sample zugeordnet ist.

Velocity

Der feste Anschlagwert, mit dem das „Damper Off“-Sample abgespielt wird.

Zuweisbare 'DNC'-Funktionen

Die neuen „DNC“-Funktionen können folgenden Spielhilfen zugeordnet werden:

- Definierbarer Taster („Style Play > Pad/Switch > Assignable Switch“-Seite)
- Definierbarer Fußtaster („Global > Controllers > Pedal/Switch/Slider“-Seite)
- EC5-Pedal („Global > Controllers > EC5“-Seite).

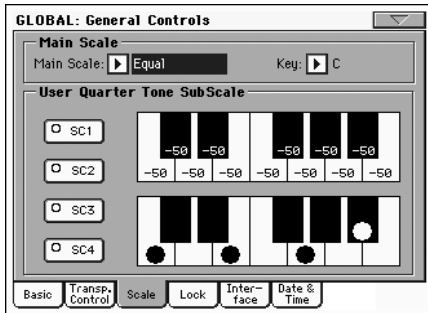
Die Spielhilfen, denen Sie eine dieser Funktionen zuordnen, gelten als „Sound Controller“ (SC1 oder SC2). Über die „Sound Controller“-Funktion können dann die gewünschten DNC-Parameter beeinflusst werden.

Funktion	Bedeutung
SC1 (CC 80)	Sound Controller 1 (Steuerbefehl 80)
SC2 (CC81)	Sound Controller 2 (Steuerbefehl 81)

Global-Modus

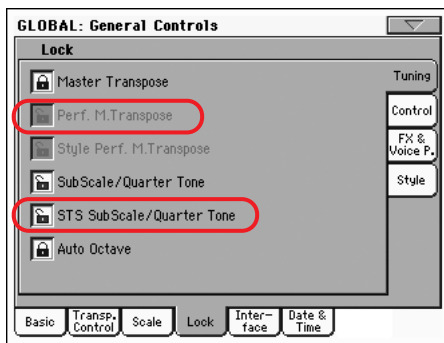
Überarbeitete 'Scale'-Seite

Die Seite „Global > General Controls > Scale“ erlaubt jetzt auch die Anwahl und das Editieren von SC-Speichern.



Neue Hängeschlösser

Auf der „Global > General Controls > Lock“-Seite stehen ab sofort zwei neue Hängeschlösser zur Verfügung.



Perf M. Transpose

Wenn das Hängeschloss zu ist, ändert sich das „Master Transpose“-Intervall bei Anwahl einer anderen Performance nicht mehr. Wenn das Hängeschloss auf ist, ändert sich das „Master Transpose“-Intervall bei Anwahl einer anderen Performance bei Bedarf wohl.

Tipp: Wenn sich das „Master Transpose“-Intervall bei Anwahl eines Styles nicht ändern darf, müssen Sie das mit dem „Master Transpose“-Hängeschloss (ganz oben) einstellen.

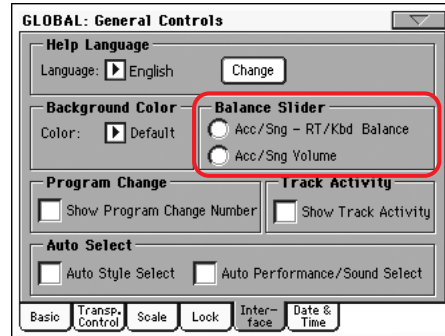
Anmerkung: Wenn das „Master Transpose“-Schloss zu ist, kann dieser Parameter nicht eingestellt werden. Allerdings verriegeln Sie außer „Master Transpose“ auch immer „Perf. M. Transpose“.

STS SubScale/Quarter Tone

Wenn das Hängeschloss zu ist, ändern sich die „SubScale/Quarter Tone“-Einstellungen bei Anwahl eines anderen STS-Speichers nicht – nur die Sounds und Effekte werden bei Bedarf geändert. Wenn das Hängeschloss auf ist, können die bewussten Einstellungen auch durch Anwahl eines anderen STS-Speichers geändert werden.

BALANCE-Regler für 'Acc/Seq-RT Volume'

Mit einem neu hinzugekommenen Parameter können Sie die Funktion des BALANCE-Reglers (neben dem MASTER VOLUME-Regler) wählen.



Balance Slider

►GBL Gbl

Mit dem BALANCE-Regler kann man wahlweise die Balance zwischen den Keyboard- und Begleit-/Song-Spuren oder aber die Lautstärker der Begleit- bzw. Song-Spuren einstellen (am Pegel der Keyboard-Spuren ändert sich dann nichts). Diese Einstellung arbeitet relativ und daher abhängig von der Einstellung des MASTER VOLUME-Reglers.

Anmerkung: Der BALANCE-Regler ist nur im Style Play- und Song Play-Modus belegt. Im Sequencer- und Sound-Modus hat er keine Funktion.

Acc/Sng - RT/Kbd Balance

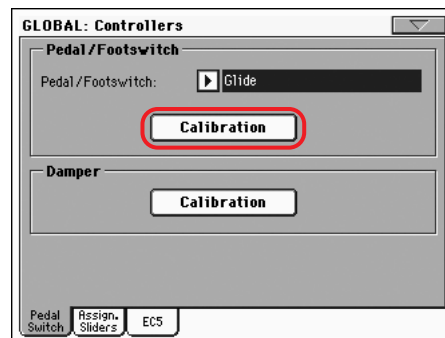
Im Style Play- und Song Play-Modus kann mit dem BALANCE-Regler die Balance zwischen den Klängen der Tastatur (RT/Kbd) und den Spuren des verwendeten Styles bzw. Songs und/oder der Pad-Sektion eingestellt werden.

Acc/Sng Volume

Im Style Play- und Song Play-Modus kann mit dem BALANCE-Regler die Lautstärke der Style- bzw. Song-Spuren und der Pad-Spuren eingestellt werden.

Pedal-/Fußtasterkalibrierung

Die Seite „Global > Controllern > Pedal/Switch“ wurde geändert und erlaubt jetzt das Einstellen der Pedal-/Fußtasterpolarität sowie die Kalibrierung dieser Spielhilfen.

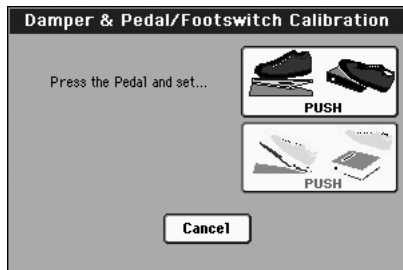


Calibration

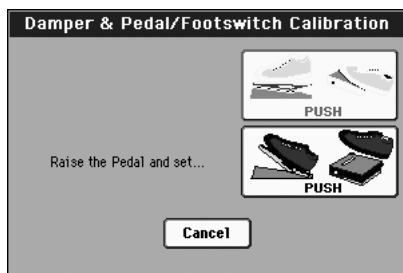
►GBL^{Gbl}

Drücken Sie diesen Button, um das Pedal/den Fußtaster zu kalibrieren und seine Polarität einzustellen.

1. Schließen Sie den Fußtaster oder das Pedal an die ASSIGN PEDAL/SW-Buchse auf der Rückseite an.
2. Rufen Sie diese Seite auf und drücken Sie den [Calibration]-Button. Es erscheint folgendes Dialogfenster:



3. Die Meldung fordert Sie auf, den Höchstwert der Spielhilfe einzustellen. Betätigen Sie den Fußtaster bzw. drücken Sie das Pedal vollständig hinunter.
4. Drücken Sie den [Push]-Button, um zu bestätigen, dass die Spielhilfe den Höchstwert sendet. Es erscheint folgendes Dialogfenster:



5. Die Meldung fordert Sie auf, den Mindestwert der Spielhilfe einzustellen. Geben Sie den Fußtaster frei bzw. klappen Sie das Pedal hoch, um den Mindestwert einzustellen.
6. Drücken Sie den [Push]-Button, um zu bestätigen, dass die Spielhilfe den Mindestwert sendet.
7. Überprüfen Sie, ob der Fußtaster bzw. das Pedal erwartungsgemäß funktioniert und speichern Sie die Einstellungen anschließend mit dem Menübefehl „Write Global-Global Setup“.

Anmerkung: Wenn Sie nach der Installation des neuen Betriebssystems eine zuvor gespeicherte „Global“-Datei, einen „SET“-Ordner mit älteren „Global“-Einstellungen oder eine „Backup“-Datei laden, muss das Pedal/der Fußtaster eventuell neu kalibriert werden.

Damper

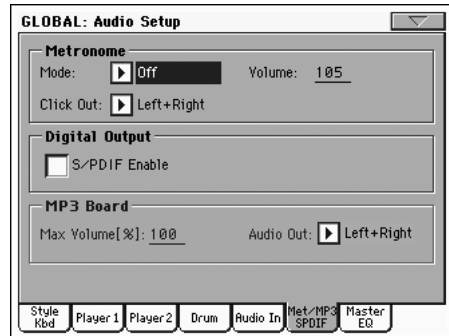
Calibration

►GBL^{Gbl}

Mit diesem Button können Sie das Haltepedal kalibrieren und seine Polarität einstellen, was nur nötig ist, wenn Sie eines Tages ein Pedal eines anderen Typs verwenden. Die Arbeitsweise finden Sie weiter oben.

MP3-Ausgabe

Der MP3-Player kann jetzt auch an die Einzelausgänge angelegt werden. Das kann zumal bei Verwendung eines Mischpults praktisch sein.



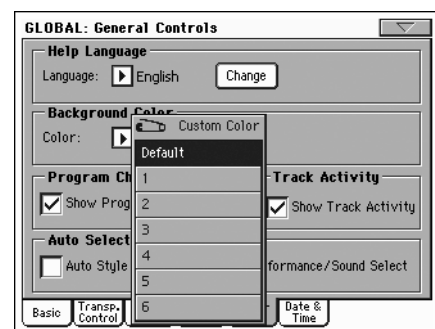
Anmerkung: MP3-Dateien können nur abgespielt werden, wenn Ihr Instrument eine EXBP-DualMP3 Platine enthält.

Audio Out

Weitere Informationen über die verfügbaren Ausgänge finden Sie unter „Audio Setup: Style/Kbd“ in der Bedienungsanleitung.

Neue Bezeichnungen für die Hintergrundfarben

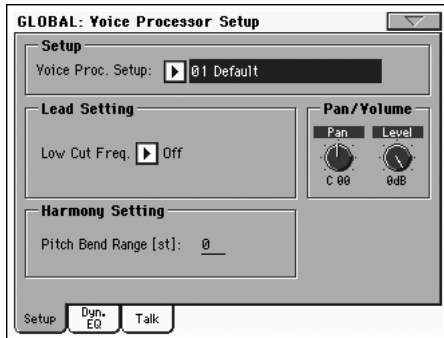
Die Hintergrundfarben, die auf der Seite „Global > General Control > Interface“ gewählt werden können, haben ab sofort Nummern statt Namen.



'Low Cut'-Parameter für den Stimmenprozessor

Die „Global > Voice Processor Setup > Setup“-Seite bietet jetzt auch einen „Low Cut“-Parameter.

Hiermit kann man ein Hochpassfilter für die Solostimme („Lead“) aktivieren. Das macht die Gesangsstimme in der Regel klarer, weil tieffrequente Störgeräusche wie „Pops“ und Handgeräusche unterdrückt werden.



Low Cut Frequency

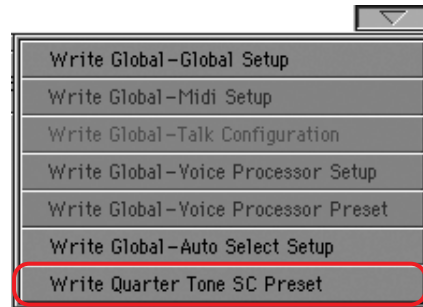
Off Das Hochpassfilter ist nicht aktiv.

60, 80, 120Hz Die gewünschte Eckfrequenz des Filters. Alle Frequenzen unterhalb dieses Werts werden unterdrückt.

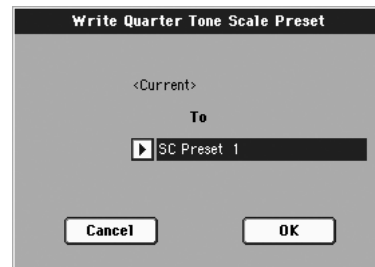
► GBL^{VPs}

Neuer 'Write Quarter Tone SC Preset'-Befehl

Ab sofort enthält das Seitenmenü des Global-Modus' auch einen „Write SC Preset“-Befehl.



Hiermit öffnen Sie das „Write SC Preset“-Dialogfenster, wo Sie die aktuellen Skaleneinstellungen in einem der vier SC-Speicher sichern können.



Akkorderkennung

Geänderte Akkordsymbole

Die angezeigten Akkordsymbole sind ab sofort noch leserlicher, weil sie sich am System von „Standardized Chord Symbol Notation (A Uniform System for the Music Profession)“ (C. Roemer und C. Brandt) orientieren.

#	Altes Symbol	Neues Symbol
1	Maj	(kein Symbol)
2	Maj9	(add9)
3	Maj#9	(add#9)
4	Majb9	(addb9)
5	Maj#9 11	(add#9/11)
6	Majb9#11	(addb9/#11)
7	Maj9#11	(add9/#11)
8	Maj#9#11	(add#9/#11)
9	Maj11	(add11)
10	Maj#11	(add#11)
11	Maj6	6
12	Maj6 9	06/09/08
13	Maj6 9 #11	6/9(#11)
14	Maj6 #11	6(#11)
15	Maj7	M7
16	Maj7 9	M9
17	Maj7 9 #11	M9(#11)
18	Maj7 #11	M7(#11)
19	Maj7 9 13	M13
20	Maj7 9 #11 13	M13(#11)
21	Maj7 b5	M7(b5)
22	Maj7 b5 9	M9(b5)
23	Maj7 b5 9 13	M13(b5)
24	sus4	sus
25	Sus4 9	sus(add9)
26	Sus4 b9	sus(addb9)
27	sus2	sus2
28	Maj7sus4	M7sus
29	Maj7 sus4 9	M9sus
30	Maj7 sus4 #9	M7sus(#9)
31	Maj7 sus4 b9	M7sus(b9)
32	Maj7 sus4 13	M7sus(add13)
33	Maj7 sus4 9 13	M13sus
34	Maj7 sus4 b9 13	M13sus(b9)
35	Minor	m
36	Min9	m(add9)

#	Altes Symbol	Neues Symbol
37	Min9 11	m(add9/11)
38	Min11	m(add11)
39	Minor6	m6
40	Min6 9	m6/9
41	Min6 11	m6(add11)
42	Min6 9 11	m6/9(add11)
43	Min7	m7
44	Min7 9	m9
45	Min7 11	m7(add11)
46	Min7 9 11	m11
47	Min7 13	m7(add13)
48	Min7 9 13	m9(add13)
49	Min7 9 11 13	m13
50	Min7 11 13	m7(add11/13)
51	Min7b5	m7(b5)
52	Min7 b5 9	m9(b5)
53	Min7 b5 9 11	m11(b5)
54	Min7 b5 9 11 13	m13(b5)
55	Min7 b5 9 13	min9(b5/13)
56	Min7 b5 11 13	m7(b5/11/13)
57	Min7 b5 11	m7(b5/11)
58	Min7 b5 13	m7(b5/13)
59	MinMaj7	m(M7)
60	MinMaj7 9	m9(M7)
61	MinMaj7 13	mM7(add13)
62	MinMaj7 9 13	m6/9(M7)
63	7	7
64	7 9	9
65	7 9 #11	9(#11)
66	7 #9 #11	7(#9/#11)
67	7 #11	7(#11)
68	7 9 13	13
69	7 #9 13	13(#9)
70	7 b9	7(b9)
71	7 b9 #11	7(b9/#11)
72	7 #9	7(#9)
73	7 9 #11 13	13(#11)
74	7 #11 13	7(#11/13)
75	7 #9 #11 13	13(#9/#11)
76	7 b9 #11 13	13(b9/#11)
77	7 b9 13	13(b9)
78	7 13	7(add13)
79	7 b13	7(addb13)

#	Altes Symbol	Neues Symbol
80	7 b5	7(b5)
81	7 b5 13	7(b5/13)
82	7 b5 9	9(b5)
83	7 b5 b9	7(b5/b9)
84	7 b5 #9	7(b5#9)
85	7 b5 9 13	13(b5)
86	7 b5 b9 13	13(b5/b9)
87	7 b5 #9 13	13(b5#9)
88	7sus4	7sus
89	7 Sus4 9	9sus
90	7 Sus4 b9	7sus(b9)
91	Dim	dim
92	Dim 9	dim(add9)
93	Dim b9	dim(addb9)
94	Dim7	dim7
95	DimMaj7	dim(M7)
96	DimMaj7 9	dim(M7/9)
97	DimMaj7 9 11	dim(M7/9/11)
98	DimMaj7 11	dim(M7/11)
99	Aug	#5
100	Aug9	#5(add9)
101	Aug#9	#5(add#9)
102	Aug7	7(#5)
103	Aug7 #11	7(#5/#11)
104	Aug7 9	9(#5)
105	Aug7 #9	7(#5/#9)
106	Aug7 b9	7(#5/b9)
107	Aug7 b9 #11	7(alt b9)
108	Aug7 #9 #11	7(alt #9)
109	Aug7 9 #11	9(#5/#11)
110	AugMaj7	M7(#5)
111	AugMaj7 9	M9(#5)
112	AugMaj7 b9	M7(#5/b9)
113	AugMaj7 #9	M7(#5/#9)
114	AugMaj7 #11	M7(#5/#11)
115	AugMaj7 9 #11	M9(#11)
116	AugMaj7 #9 #11	M7alt(#9)
117	AugMaj7 b9 #11	M7alt(b9)
118	MajNo3	(1+5)
119	MajNo3No5	(1+8)
120	b5	b5

Musik-Ressourcen

Die Aktualisierung zu Systemversion 2.0 setzt das Laden der aktuellen Musik-Ressourcen (V2.0 oder neuer) voraus. Diese finden Sie auf unserer Webpage.

Achtung: Vor Laden der neuen Musik-Ressourcen müssen Sie Ihre eigenen Daten archivieren, wenn Sie sie später noch einmal verwenden möchten.

Die aktuellen Musik-Ressourcen finden Sie auf unserer Webpage (www.korgpa.com). Bitte lesen Sie sich auch die Datei mit den Hinweisen für die Installation durch.

***Achtung:** Die Musik-Ressourcen für die Version 2.0 können nicht mit älteren Betriebssystemen geladen werden. Umgekehrt kann ein Pa2X mit Systemversion 2.0 jedoch ältere Musik-Ressourcen laden.*

Neue Styles

Neue Klangfarben

Es wurden neue Klangfarben hinzugefügt, welche die DNC-Funktionen nutzen.

Klangname	CC00	CC32	PC	Legato	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Cycle 1	Cycle 2	Random	AT Trg	Y+ Trg	Y- Trg	Res/Halo	
EP+Damper1 DNC (Electric Piano – P6)	121	25	4													•
	Ein „klassisches“ E-Piano. Mit dem Dämpferpedal werden zwei weitere Oszillatoren (OSC 4 und 5) mit völlig anderen Sounds (aus der SFX-Bank) hinzugefügt. Selbstverständlich hört man den Dämpfereffekt des E-Pianos ebenfalls – eine echte Dämpferresonanzsimulation eben.															
EP+Damper2 DNC (Electric Piano – P6)	121	26	4													•
	Mit dem Dämpferpedal werden nach dem gleichen Prinzip wie beim „Grand Piano RX“-Resonanzsimulationen hinzugefügt.															
Harmonica DNC (Accordion – P6)	121	5	22		•	•	•	•	•			•				
	Ein schöner Klangfarbenzyklus. Die Klangfarbe ändert sich bei jeder Note. Mit „Sound Controller 1“ kann die Tonhöhe gebeugt werden. Mit „Sound Controller 2“ fügen Sie einen Flageolett-Klang mit einer allmählicheren Einschwingphase hinzu, der besonders bei gebundenem Spiel zur Geltung kommt. Drücken Sie den Joystick nach vorne, um ein Anschwellen zu erzielen. Ziehen Sie den Joystick zu sich hin, um den Klang leicht zu filtern. Wenn er ganz unten ist, wird der Klang voller. Hier kommen mehrere „RX Noises“ zum Einsatz. Mit dem Dämpferpedal fügen Sie ein Atemgeräusch hinzu.															
Jimmy Organ DNC (Organ – P10)	121	13	18	•												
	Wie bei den bleischweren Originalen hören Sie bei Stakkato- und gebundenem Spiel unterschiedliche Klänge. Die Percussion ist nur hörbar, wenn Sie stakkato spielen. Der Overdrive-Effekt versieht das Ganze mit einer neuzeitlichen Note.															
Nylon Guitar DNC (Guitar – P20)	121	18	24	•	•	•							•			
	Mit gebundenem Spiel erzielen Sie weichere Notenübergänge. Mit „Sound Controller 1“ und „2“ können Sie die Slide-Gitarre bzw. die Flageolett-Töne aktivieren. Ziehen Sie den Joystick allmählich zu sich hin, um die Resonanzen zu ändern. Bei der Tastenfreigabe hören Sie das typische Freigabe- und bisweilen das „Guitar Fret“-Geräusch.															
Natural Nylon DNC (Guitar – P20)	121	19	24								•					
	Hier werden 2 Oszillatoren in einer Zufallsreihenfolge angesteuert. Da jedem Oszillator ein anderes Multisample bzw. andere Einstellungen für ein gleiches Multisample („Filter“, „Attack“ und „Second Start“) zugeordnet sind, wirkt der Gitarrenklang besonders lebendig – fast wie eine „echte“ Gitarre.															
RealFolk Gtr DNC (Guitar – P20)	121	34	25	•	•	•								•		
	Mit gebundenem Spiel erzielen Sie weichere Notenübergänge. Mit „Sound Controller 1“ und „2“ können Sie hier die Slide-Gitarre und die Flageolett-Töne aktivieren. Drücken Sie die Tasten weiter hinunter, um Vibrato zu erzeugen. Ziehen Sie den Joystick zu sich hin, um das Resonanzbodengeräusch auszulösen. Bei der Tastenfreigabe hören Sie ein typisches Endgeräusch. Ab und zu taucht ein Bundgeräusch auf.															
Steel Gtr DNC (Guitar – P21)	121	35	25	•												
	Dieser Klang erinnert an „Steel Gtr RX1“ und kommt dank „Velocity Switch“-Technik ziemlich komplex daher. Das eignet sich besonders für nuancierte Begleitparts (Flageolets, Saitendämpfer, Glissandi...). Mit gebundenem Spiel und den Spielhilfen erzielen Sie unterschiedliche Klangschattierungen.															
Jazz Guitar DNC (Guitar – P21)	121	7	26	•	•	•	•									
	Mit gebundenem Spiel erzielen Sie weichere Notenübergänge. Mit „Sound Controller 1“ und „2“ können Sie hier die Slide-Gitarre und Flageolett-Töne hinzufügen. Schieben Sie den Joystick nach vorne, um den „Auto Bending“-Effekt auszulösen. Wenn Sie stakkato spielen, hören Sie an jedem Notenende das Freigabegeräusch.															
Crunch Gtr DNC (Guitar – P21)	121	3	29	•	•	•	•	•								
	Mit gebundenem Spiel erzielen Sie weichere Notenübergänge. Mit „Sound Controller 1“ und „2“ können Sie hier die Slide-Gitarre und die Saitendämpfer spielen. Drücken Sie den Joystick nach vorne, um die Flageolett-Töne einer verzerrten Gitarre zu hören. Ziehen Sie den Joystick zu sich hin, um ein Rückkopplungsgeräusch zu starten. Ab und zu taucht ein Bundgeräusch auf.															
Movie Str.1 DNC (Strings/Vocals – P13)	121	7	49		•	•	•	•				•				
	Diese Orchesterstreicher warten dank DNC mit einer Vielzahl an Spieltechniken auf. Drücken Sie den Joystick nach vorne, wenn die Streicher ein Tremolo spielen sollen. Aktivieren Sie „Sound Controller 1“ oder „2“, um die Bratschen bzw. den Pizzicatoklang zu hören. Wenn der Song dann seinen Höhepunkt erreicht, drücken Sie die Tasten einfach weiter hinunter, um per Aftertouch Pauken hinzuzufügen. Wenn die zuvor gespielte Note einen Anschlagwert über „70“ verwendete, wird die Pauke noch mit einem Beckenschlag angereichert. Im sanften Teil können Sie den Joystick zu sich hinziehen, um eine Geige anzusteuern.															
Movie Str.2 DNC (Strings/Vocals – P13)	121	8	49		•	•	•	•				•				
	Wie hier oben, nur löst „Sound Controller 1“ hier den „Smooth Strings Ensemble“-Klang aus.															
Scat Voices DNC (Strings/Vocals – P13)	121	20	52	•	•	•	•	•								
	Mit gebundenem Spiel erzielen Sie weichere Notenübergänge. Mit „Sound Controller 1“ und „2“ aktivieren Sie den „Bend Scat Voices“- bzw. „Slow Attack Choir“-Klang. Drücken Sie den Joystick nach vorne, um andere „Scat“-Stimmen zu spielen. Ziehen Sie den Joystick zu sich hin, um den Klang leicht zu filtern. Links auf der Tastatur kann der „Scat Bass“-Klang angesteuert werden.															

Klangname	CC00	CC32	PC	Legato	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Cycle 1	Cycle 2	Random	AT Trg	Y+ Trg	Y- Trg	Res/Halo
Trumpet DNC (Trump/Trbn – P6)	121	24	56	•	•	•	•							Filter	
Mit gebundenem Spiel erzielen Sie weichere Notenübergänge. Außerdem hören Sie beim Drücken und Freigeben der Tasten typische Nebengeräusche. Mit „Sound Controller“ und „1“ aktivieren Sie die DNC-Effekte „Trumpet Doit“ und „Fall“. Schieben Sie den Joystick nach vorne, um Notenbeuger zu erzielen. Mit dem Dämpferpedal können Sie das DNC-Atemgeräusch hinzufügen.															
Cornet DNC (Trump/Trbn – P6)	121	25	56	•	•	•	•							Filter	
Hier ist die Programmierung ähnlich wie beim „Trumpet DNC“-Klang.															
Trombone DNC (Trump/Trbn – P7)	121	13	57	•	•	•	•							Filter	
Mit gebundenem Spiel erzielen Sie weichere Notenübergänge. Bei der Tastenfreigabe hören Sie ein typisches Endgeräusch. Mit „Sound Controller“ und „1“ aktivieren Sie den „Trumpet Doit“- bzw. „Fall“-Klang. Schieben Sie den Joystick nach vorne, um Notenbeuger zu erzielen. Mit dem Dämpferpedal fügen Sie ein Atemgeräusch hinzu.															
Alto Sax DNC (Sax – P5)	121	12	65	•	•	•	•							Filter	
Mit gebundenem Spiel erzielen Sie weichere Notenübergänge. Beim Drücken und Loslassen der Tasten hören Sie typische Nebengeräusche. Mit „Sound Controller 1“ und „2“ wählen Sie den „Soft Sax“- bzw. „Growl Sax“-Klang. Schieben Sie den Joystick nach vorne, um einen „Fall“-Lauf auszulösen. Mit dem Dämpferpedal fügen Sie ein Atemgeräusch hinzu.															
Tenor Sax DNC (Sax – P5)	121	12	66	•	•	•	•							Filter	
Mit gebundenem Spiel erzielen Sie weichere Notenübergänge. Beim Drücken und Freigeben der Tasten hören Sie typische Nebengeräusche. Mit „Sound Controller 1“ und „2“ wählen Sie den „Soft Sax“- bzw. „Straight Sax“-Klang. Schieben Sie den Joystick nach vorne, um einen „Fall“-Lauf auszulösen. Mit dem Dämpferpedal fügen Sie ein Atemgeräusch hinzu.															
Clarinet DNC (Woodwinds – P7)	121	13	71	•	•	•	•	•							
Mit gebundenem Spiel erzielen Sie weichere Notenübergänge. Mit „Sound Controller 1“ und „2“ lösen Sie unterschiedliche Beugungen aus. Drücken Sie den Joystick nach vorne, um eine Klarinette mit Crescendo-Einsatz zu hören. Ziehen Sie den Joystick zu sich hin, um den Klang leicht zu filtern. Wenn er ganz unten ist, wird der Klang voller. Bei der Tastenfreigabe hören Sie einen „RX Noise“. Mit dem Dämpferpedal fügen Sie ein Atemgeräusch hinzu.															
Flute DNC (Woodwinds – P7)	121	11	73	•	•	•	•	•							
Mit gebundenem Spiel erzielen Sie weichere Notenübergänge. Mit „Sound Controller 1“ und „2“ aktivieren Sie den „Voice Flute“- bzw. „Frullato Flute“-Klang. Schieben Sie den Joystick nach vorne, um „Flute 5th“ anzusteuern. Ziehen Sie den Joystick zu sich hin, um den „Octave Voice Flute“-Klang zu spielen. Bei der Tastenfreigabe hören Sie einen „RX Noise“. Mit dem Dämpferpedal fügen Sie ein Atemgeräusch hinzu.															
Whistle DNC (Woodwinds – P8)	121	5	78		•	•	•								
Mit „Sound Controller 1“ und „2“ aktivieren Sie die DNC-Effekte „Gliss Whistle“- und „Sforzando Whistle“. Wenn Sie den Joystick unmittelbar nach Auslösen einer Note vorwärts drücken, erklingt ein „Fall“-Effekt. Ab und zu wird außerdem ein Atemgeräusch hinzugefügt. Wenn Sie es häufiger benötigen, betätigen Sie einfach das Dämpferpedal.															
Wave Cycle DNC (Synth 1 Pad – P8)	121	3	96							•					
Und jetzt kommt das Feuerwerk! Hier sind 16 Oszillatoren unterschiedliche Synthesizerklänge zugeordnet – da denkt man unweigerlich an unsere legendäre Wavestation.															
Finger Bass DNC (Bass – P13)	121	16	33	•	•	•	•	•							
Mit gebundenem Spiel erzielen Sie weichere Notenübergänge. Mit „Sound Controller 1“ und „2“ können Sie hier den Slap- bzw. Flageolettklang auslösen. Drücken Sie den Joystick nach vorne, um den „Gliss Bass“-Klang zu spielen. Ziehen Sie ihn zu sich hin, um „Bass Stop“-Noten zu erzielen. Bei der Tastenfreigabe hören Sie ein typisches Endgeräusch.															
Synth Kit (Drum/Perc – P8)	120	0	58												
Ein etwas ungewöhnliches Drumkit, das auf Synthesizerklängen beruht.															

Neue Performances

© 2008 Korg Italy SpA.

KORG Pa2X – Sistema operativo versione 2.0

Nuove funzioni della versione 2.0 del Pa2X

Aggiornando il sistema operativo del vostro Pa2X alla versione 2.0 potete usufruire delle seguenti nuove funzioni.

Vari modi	Pagina
Preset "Quarter Tone SC"	55
Funzioni assegnabili "Quarter Tone SubScale"	56
Funzione di ricerca	56
Caricamento di TXT al volo	58
"Lyrics & Marker" è diventato "Lyrics/Score"	58
Nuovo algoritmo polifonico	58
"Write Global" contestuale	58
Modo Style Play	
Pagina "Lyrics"	58
Modo Style Record	
Registrazione del Channel After Touch	59
Nuovi modi "Cue"	59
Regolazione dell'espressione	59
Importazione/esportazione di SMF con marker di separazione	59
Modo Song Play	
Pagine "Score"	60
Modo Sequencer	
Armaturo	60
Modo Sound	
Parametri "Defined Nuance Control" (DNC)	61
Funzioni assegnabili "DNC"	65
Modo Global	
Pagina "Scale" modificata	65
Nuovi blocchi	65
Cursore per "Acc/Seq-RT Volume"	65
Calibrazione del pedale/switch a pedale	66
Uscita MP3	66
Nuovo comando "Write Quarter Tone SC Preset"	66
Riconoscimento degli accordi	
Nuovi simboli degli accordi	68
Risorse musicali	
Nuovi stili	69
Nuovi sound	70
Nuove performance	72

Se è nuovo, il vostro Pa2X potrebbe già disporre del sistema operativo versione 2.0. Per esserne certi, andate alla pagina "Media > Utility" e verificate il numero della versione nella parte inferiore del display.

Per caricare il nuovo sistema operativo, leggete attentamente le istruzioni fornite insieme al file di installazione sul nostro sito Internet (www.korgpa.com).

Se desiderate aggiornare il sistema operativo alla versione 2.0 da una qualsiasi versione precedente alla 2.0, è necessario caricare anche le nuove Risorse musicali (vers. 2.0 o successive), disponibili sempre sul nostro sito Internet.

Attenzione: prima di caricare le nuove Risorse musicali, salvate tutti i vecchi dati su un dispositivo di memorizzazione esterno altrimenti andranno irrimediabilmente persi.

Suggerimento: dopo avere caricato il nuovo sistema operativo, potreste dover ricalibrare il display TouchView ("Global > Touch Panel Calibration") e il pedale/switch a pedale ("Global > Controllers > Pedal/Switch").

Funzioni aggiunte dalle versioni OS precedenti

Pa2X Versione 1.10

Aggiornando il sistema operativo del vostro Pa2X alla versione 1.10 potrete usufruire delle seguenti nuove funzioni.

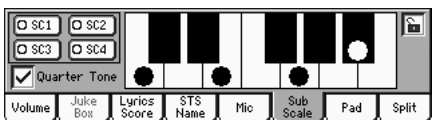
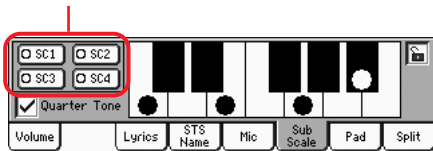
Modo Sound	Pagina
Opzione Reverse modificabile nei Drum Sample RAM	53
Modo Global	
Nomi dei colori di sfondo modificati	54
Controllo Low Cut aggiunto al Voice Processor	55
Risorse Musicali	
Risorse musicali riviste	55

Vari modi

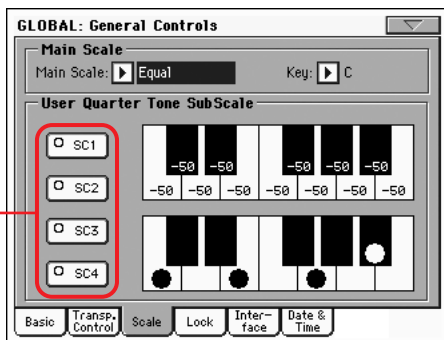
Preset (SC) 'Quarter Tone SubScale'

Alle pagine "Sub Scale" e "Scale" dei vari modi operativi sono stati aggiunti quattro pulsanti [SC] ("SubScale").

Preset "SC"



nel modo Style Play e Song Play

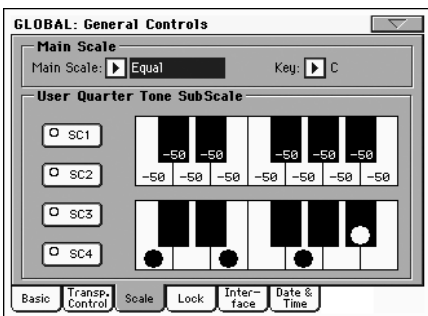


nel modo Global

I quattro preset (SC) "Quarter Tone SubScale" sono memorizzati nell'area "Global" della memoria permanente. Potete selezionarli utilizzando i pulsanti [SC] sullo schermo.

All'accensione dello strumento i preset "SC" sono disattivati.

Le memorie SC possono essere modificate e salvate. Potete modificarli nella pagina "Global > General Controls > Scale". Tale pagina è stata cambiata al fine di comprendere le nuove funzioni.



Pulsanti [SC]

Toccate questi pulsanti per richiamare i preset corrispondenti. Ogni preset contiene un'impostazione personalizzata dell'intonazione (detune) di ciascuna nota della scala (mostrata nello schema superiore della scala). Ogni preset inoltre memorizza il grado o i gradi della scala selezionati (mostrati nello schema inferiore della scala).

Se non si seleziona alcun preset, viene richiamata automaticamente la scala di default. Tale scala assegna a tutte le note un valore di -50 cent e disattiva tutti i gradi della scala.

I preset "SC" possono essere richiamati anche assegnando la funzione corrispondente allo switch assegnabile allo switch a pedale assegnabile.

Per salvare il programma della scala corrente in un preset, andate alla pagina "Global > General Controls > Scale", scegliete il comando "Write SC Preset" dal menu della pagina quindi selezionate una delle location preset in cui salvare le impostazioni correnti (vedi "Nuovo comando 'Write Quarter Tone SC Preset'" a pagina 66).

Schema superiore della scala

Utilizzate questo schema per impostare l'intonazione (detune) di ogni nota della scala.

-99...0...+99 Valore di intonazione (detune) in cent. Un valore pari a zero corrisponde all'intonazione standard; ±50 aumenta o diminuisce l'intonazione di un quarto di tono; ±99 aumenta o diminuisce l'intonazione di quasi un semitono intero.

Schema inferiore della scala

Utilizzate questo schema per attivare e disattivare l'intonazione personalizzata della scala. L'intonazione applicata dipende dal programma impostato con lo schema superiore della scala o richiamato selezionando uno dei preset "SC".


Graficamente, le note con intonazione personalizzata sono indicate da un punto nero.

Funzioni assegnabili 'Quarter Tone SubScale'

Allo switch assegnabile (pagina "Style Play > Pad/Switch > Assignable Switch") e allo switch a pedale assegnabile (pagina "Global > Controllers > Pedal/Switch/Slider") si possono assegnare cinque nuove funzioni.

Funzione	Significato
Global-Scale	Alla pressione dello switch o dello switch a pedale, lo strumento richiama sul display "Global > General Controls > Scale".
SubScale Preset 1 (SC1)...4 (SC4)	Stesse funzioni dei pulsanti [SC] sul display.

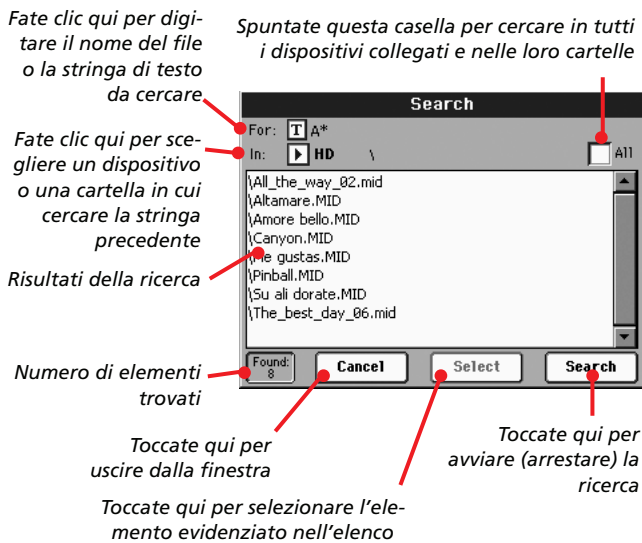
Funzione di ricerca

La funzione "Search" consente di cercare un file nei vari dispositivi. Per aprire la finestra "Search" toccate l'icona di ricerca  nelle seguenti pagine:

- Selezione della song
- Caricamento di TXT al volo
- JukeBox Editor > Add
- SongBook > Edit2 > Browse
- Sampling > Load Sample
- Sampling > Import

- Pagine “Media”

Ecco come si presenta la finestra “Search”:



For

Toccate il pulsante [**T**] (modifica testo) per digitare il nome (o parte del nome) dell'elemento o degli elementi da cercare. Durante la ricerca potete utilizzare i caratteri jolly “?” (qualsiasi carattere singolo) e “*” (qualsiasi sequenza di caratteri).



Per esempio, se cercate song con nomi contenenti la parola “love”, potete utilizzare il carattere jolly “*” per scrivere qualcosa di simile a “*love*”. In tal modo trovate “My love”, “Love is a wonderful thing” e “War and love”.

Inoltre, se cercate parole che possono essere scritte in modo diverso, potete utilizzare il carattere jolly “?” per cercare tutte le occorrenze; “gr?y” dà come risultato sia “gray” che “grey”.

A seconda della pagina in cui vi trovate, i tipi di file vengono filtrati automaticamente per corrispondere al modo operativo corrente. Per esempio, se vi trovate nella finestra “Song Selection”, potete solo cercare file con l'estensione “.MID”, “.KAR” e “.MP3” (potete cercare file MP3 solo se avete installato la scheda EXBP-DualMP3).

Oltre ai file, la ricerca avviene anche nelle cartelle. Se aprite una cartella, il selettore del file mostra il suo contenuto, dove potete selezionare uno dei file presenti.

In

Utilizzate questo menu pop up per scegliere un dispositivo in cui cercare.

All

Spuntate questa casella per cercare in tutti i dispositivi disponibili: chiavetta USB, memoria SSD interna, disco fisso interno (se installato)...

List

Qui vengono mostrati i risultati della ricerca. Viene mostrato l'intero percorso del file insieme ai nomi dei file corrispondenti.

Search

Dopo avere digitato la stringa da cercare, premete questo pulsante per eseguire la ricerca. Il nome del pulsante cambia e diventa [Stop] (vedi sotto). Il tempo necessario per la ricerca dipende dalla dimensione del dispositivo, o dei dispositivi, e dal numero dei file.

Nota: è possibile effettuare solo una ricerca alla volta. Per avviare una nuova ricerca è necessario attendere la fine della ricerca corrente o premere il pulsante [Stop] o [Select] sul display per arrestarla.

Suggerimento: per uscire da questa finestra ed effettuare altre operazioni, potete toccare il pulsante [Cancel] sul display o premere il pulsante EXIT sul pannello di comando. La ricerca prosegue sullo sfondo.

Stop

Questo pulsante appare dopo avere premuto il pulsante [Search] sul display. Durante la ricerca, nel pulsante appare una serie di puntini (...). Significa che la ricerca è in corso e non è terminata.

Stop ..

Toccate questo pulsante per arrestare la ricerca in corso. Il nome del pulsante torna a essere [Start] (vedi sopra). I file trovati rimangono sul display finché non effettuate una nuova ricerca.

Select

Toccate questo pulsante per selezionare l'elemento evidenziato nell'elenco degli elementi corrispondenti. Potete selezionare un elemento anche se la ricerca è ancora in corso.

Cancel

Premete questo pulsante per chiudere la finestra “Search”. La ricerca corrente prosegue sullo sfondo, anche se uscite da essa ed eseguite un'altra operazione.

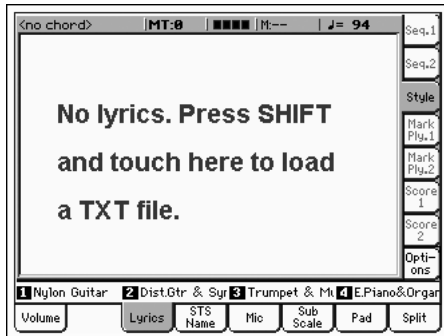
Suggerimento: questo equivale a premere il pulsante EXIT sul pannello di comando.

Found

Questa casella mostra il numero totale di elementi trovati e mostrati nell'elenco.

Caricamento di TXT

Quando uno stile o una song non contiene metadati di testo o non ha collegato alcun file .TXT, se andate a una pagina “Lyrics” (nei modi Style Play, Song Play e Song Book) sul display appare il messaggio “No lyrics. Press SHIFT and touch here to load a TXT file”.



Quando appare questo messaggio e volete caricare un file .TXT, tenete premuto il pulsante SHIFT e toccate il centro del display. Appare un selettore di file standard che vi consente di cercare il file .TXT da caricare mentre lo stile o la song corrente è in riproduzione.

Vi preghiamo di notare che a differenza dei normali testi, qui il testo non scorre automaticamente durante la riproduzione dello stile o della song. Dovete farlo scorrere con la manopola DIAL o con la barra di scorrimento verticale. In alternativa, per passare alla pagina precedente o successiva potete utilizzare uno switch assegnabile o uno switch a pedale a cui è stata assegnata rispettivamente la funzione “Text Page Up” o “Text Page Down”.

“Lyrics & Markers” è diventato “Lyrics/Score”

Il nome delle pagine “Lyrics & Markers” è cambiato ed è diventato “Lyrics” (nel modo Style Play) e “Lyrics/Score” (nel modo Song Play). Da queste pagine è tuttora possibile accedere ai marker.

Nuovo algoritmo polifonico

Il nuovo algoritmo polifonico migliora le prestazioni generali grazie a un sofisticato controllo in tempo reale che prende in considerazione anche parametri psicoacustici. Ora, anche negli arrangiamenti più intensi, è meno probabile avvertire note tagliate.

“Write Global” contestuale

Ora le uniche opzioni “Write Global” disponibili nel menu della pagina sono quelle relative al contenuto della pagina corrente. Tutte le altre opzioni “Write Global” appaiono in grigio. Questo aiuta a capire quali sono le opzioni “Write” disponibili.

Modo Style Play

Pagina ‘Lyrics’

Nella pagina principale del modo Style Play è stata aggiunta la scheda “Lyrics”. Toccandola si ha accesso alla pagina “Lyrics” come nel modo Song Play e SongBook.



Questa pagina vi consente di vedere i testi contenuti in qualsiasi file .TXT collegato a un elemento “SongBook” o caricato manualmente (vedi “Caricamento di TXT” sopra).

Vi preghiamo di notare, che a differenza dei normali testi, qui il testo non scorre automaticamente durante la riproduzione dello stile o della song. Dovete farlo scorrere con la manopola DIAL o con la barra di scorrimento verticale. In alternativa, per passare alla pagina di testo precedente o successiva potete utilizzare uno switch assegnabile o uno switch a pedale a cui è stata assegnata rispettivamente la funzione “Text Page Up” o “Text Page Down”.

Nota: mentre vi trovate nel modo Style Play non potete accedere ai marker o alla partitura.

Nota: le opzioni della pagina “Lyrics” sono le stesse del modo Song Play. Le preferenze del pannello “Options” vengono salvate in “Song Play Setup”, non in “Style Setup”. Per maggiori informazioni vedi “Write Song Play Setup” nel Manuale dell’utente.

Modo Style Record

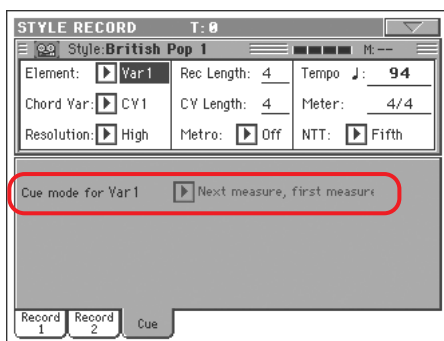
Registrazione del Channel After Touch

Quando si registra uno stile, ora vengono registrati anche gli eventi Channel After Touch. Ecco tutti gli elementi registrati:

Funzione di controllo	CC
Permessi	
Note On	
RX Noise On	
Pitch Bend	
Channel After Touch	
Modulation	1
Breath	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper (Hold 1)	64
Filter Resonance (contenuto armonico)	71
Low Pass Filter Cutoff (brillantezza)	74
CC80 (scopo generale n. 5)	80
CC81 (scopo generale n. 6)	81
CC82 (scopo generale n. 7)	82

Nuovi modi "Cue"

Il parametro "Cue mode for [Style Element]", nella pagina "Style Record > Cue", è stato modificato. Ora potete scegliere un modo "Cue" non solo quando è selezionato un elemento di stile Fill ma anche una Variation.



Di seguito vengono elencate le opzioni disponibili:

Immediate, first measure

L'elemento dello stile entra immediatamente e inizia dalla prima battuta. *Disponibile solo su Fill.*

Immediate, current measure

L'elemento dello stile entra immediatamente e inizia dalla battuta corrente. *Disponibile solo su Fill.*

Next measure, first measure

L'elemento dello stile entra nella battuta succes-

siva e inizia dalla prima battuta del nuovo pattern. *Disponibile sia su Fill che su Variation.*

Next measure, current measure

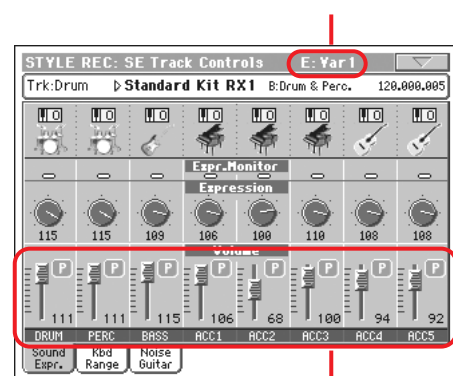
L'elemento dello stile entra all'inizio della battuta successiva e inizia dalla battuta corrente. *Disponibile solo su Variation.*

Regolazione dell'espressione

È possibile regolare velocemente e facilmente il livello dell'espressione di tutte le tracce di un elemento dello stile (Variation, Intro...). Questo consente un controllo più preciso sul livello del volume di tutto l'elemento dello stile.

1. Mentre vi trovate nel modo Style Record, andate alla pagina "Style Element Control > Sound/Expression".

Elemento dello stile selezionato



Livello dell'espressione

2. Selezionate uno degli elementi dello stile premendo il suo pulsante nel pannello di controllo.
3. Mantenete premuto il pulsante SHIFT e spostate qualsiasi cursore assegnabile per cambiare in maniera proporzionale il valore "Expression" di tutte le tracce della Variation.
4. Rilasciate il pulsante SHIFT.
5. Ripetete l'operazione con tutti gli elementi dello stile desiderati.

Nota: il volume di una traccia può essere cambiato da un evento Expression contenuto in una traccia. Per controllare la presenza di tali eventi in una traccia, mandate in riproduzione lo Style Element e controllate "Expression Monitor" in questa stessa pagina. Se vengono trovati eventi Expression, andate alla pagina "Event Edit" e cancellateli.

Importazione/esportazione di SMF con marker di separazione

Nella pagina "Style Record > Import > SMF" potete importare tutte le Chord Variation all'interno di uno Standard Midi File con marker di separazione.

Allo stesso tempo, nella pagina "Style Record > Export SMF", potete esportare tutte le Chord Variation dello stile in edit come uno Standard Midi File con marker di separazione.

Per maggiori informazioni su come creare uno Standard Midi File con marker di separazione che possa essere convertito in uno stile Pa (e viceversa), scaricate l'apposito manuale disponibile sul nostro sito Internet (www.korgpa.com).

Per importare uno Standard Midi File separato da marker:

1. Nella pagina “Style Record > Import > SMF” toccate il pulsante [Select] e scegliete lo Standard Midi File da importare.
2. Mantenete premuto il pulsante SHIFT.
3. Senza rilasciare il pulsante SHIFT, toccate il pulsante [Execute] sul display.
4. Rilasciate il pulsante SHIFT.

Per esportare uno Standard Midi File separato da marker:

1. Nella pagina “Style Record > Export SMF” tenete premuto il pulsante SHIFT.
2. Senza rilasciare il pulsante SHIFT, toccate il pulsante [Execute] sul display.
3. Rilasciate il pulsante SHIFT.
4. Assegnate un nome allo Standard Midi File in cui salvare lo stile in modifica.

Modo Song Play

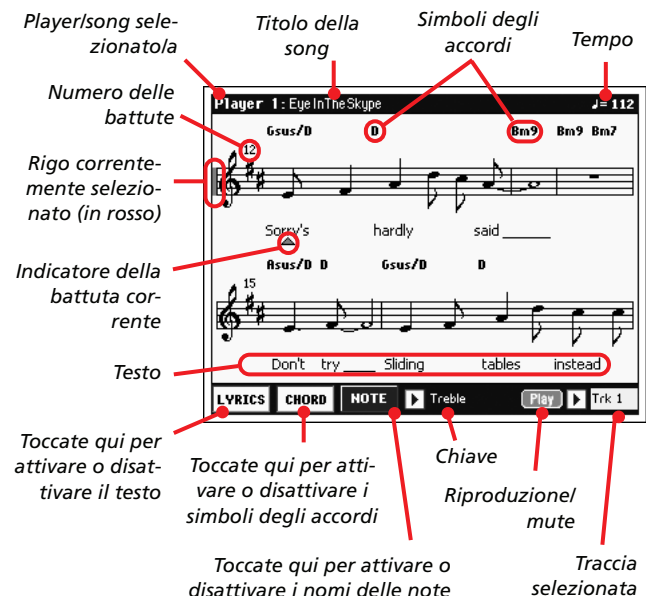
Pagine “Score”

Potete accedere alla visualizzazione della partitura dal pannello “Lyrics / Score” del modo Song Play.



Toccate qui per vedere la partitura della song corrispondente

Dopo avere scelto la Song 1 o la Song 2, appare la pagina “Score”.



Per uscire da questa pagina premete il pulsante EXIT.

Nota: l'impostazione “Master Transpose” o “Track Transpose” non influisce sulla visualizzazione della partitura.

Player/song selezionato/a

È il nome del player (e della song) correntemente selezionato. Per selezionare un player diverso, premete il pulsante EXIT in modo da uscire dalla pagina “Score” quindi toccate la scheda corrispondente all'altro player.

Se muovete il cursore SEQ-BALANCE, la partitura mostrata potrebbe cambiare. Se il cursore SEQ-BALANCE viene spostato tutto a sinistra, viene mostrata la partitura del Player 1; se il cursore SEQ-BALANCE viene spostato tutto a destra, viene mostrata la partitura del Player 2. (Affinché questo avvenga, il parametro “Lyrics/Marker Balance Link” nella pagina “Song Play > Preferences > General Control” deve essere spuntato).

Titolo della song

Nome della song.

Tempo

Tempo corrente della song (in BPM, beat al minuto).

Rigo

La traccia selezionata viene mostrata con la classica notazione musicale. A seconda del contenuto della traccia, vengono mostrate le note o gli accordi. Il Pa2X “ripulisce” la partitura in modo che sia più semplice da leggere.

Per ripulire la partitura vengono eseguite molte operazioni automatiche: il Pa2X effettua una quantizzazione automatica a note di 1/16, rileva le terzine, evita le sovrapposizioni di note, comprende la sincopatura e disegna le barrette a seconda dell'indicazione del tempo. Inoltre, lo spazio e la lunghezza delle battute sono dinamici e vengono aggiunte automaticamente barrette singole, doppie e finali.

Se nella posizione “001.01.000” della traccia master della song viene trovato un evento KeySign (armatura), viene mostrata anche l'indicazione del tempo corrente.

Marker del rigo correntemente selezionato

Questa linea verticale rossa mostra la posizione approssimativa della riproduzione indicando il rigo correntemente in riproduzione.

Indicatore della battuta corrente

Questo triangolo rosso mostra la battuta correntemente in riproduzione.

Pulsante [Lyrics]

Toccate questo pulsante per far apparire o sparire i testi (se disponibili).

Pulsante [Chord]

Toccate questo pulsante per far apparire o sparire i simboli degli accordi (se disponibili). Gli accordi vengono mostrati con il sistema inglese o italiano, a seconda della lingua selezionata per l'Help (vedi “Global > Basic > Interface”).

Pulsante [Note]

Toccate questo pulsante per far apparire o sparire vicino a ogni nota il suo nome. I nomi delle note vengono mostrati con il

sistema inglese o italiano, a seconda della lingua selezionata per l'Help (vedi "Global > Basic > Interface").

Chiave

Toccate qui per aprire un menu pop up in cui scegliere una chiave. Le chiavi disponibili sono:

Treble	Chiave di violino standard (G ₄).
Treble+8	Chiave di violino trasposta un'ottava più in alto.
Treble-8	Chiave di violino trasposta un'ottava più in basso.
Bass	Chiave di basso standard (E ₂).
Bass-8	Chiave di basso trasposta un'ottava più in basso.

Play/Mute

Utilizzate questo pulsante per riprodurre la traccia selezionata o per metterla in mute. Se la traccia viene messa in mute, la partitura viene comunque mostrata in modo che possiate suonarla o cantarla.

Suggerimento: la funzione "Melody Mute", che può essere assegnata a uno switch assegnabile, a uno switch a pedale o a un pedale EC5, consente di mettere in mute la traccia della melodia di una song (default: Traccia 4, vedi "Song Play > Preferences > Track Setting > Melody"). Se la song ha la parte della melodia assegnata alla stessa traccia, potete metterla in mute o ripristinare l'audio utilizzando questo pulsante o lo switch/pedale assegnato.

Traccia selezionata

Toccate qui per aprire un menu pop up in cui scegliere la traccia da mostrare.

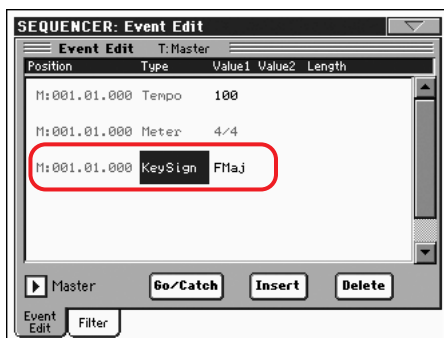
Suggerimento: la parte vocale è spesso assegnata alla Traccia 4.

Modo Sequencer

Armatura

L'evento KeySign (armatura) viene automaticamente inserito nella traccia master nella posizione "001.01.000". Questa è l'armatura mostrata nella partitura. Se questo evento manca, la partitura viene mostrata come se fosse nella chiave di DO maggiore.

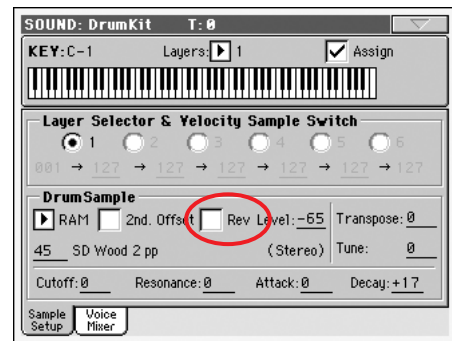
Per modificare l'armatura, andare in "Event Edit" e selezionare la traccia master. Trovate l'evento KeySign nella posizione "001.01.000".



Modo Sound

Opzione Reverse modificabile nei Drum Sample RAM

Nella pagina Sound > DrumKit > Sample Setup, quando un Drum Sample RAM (cioè, un campione importato) è assegnato alla Key ed al Layer correnti, è possibile selezionare e modificare l'opzione Reverse.



Questa funzione è immediatamente disponibile per i nuovi campioni (cioè, quelli creati con la versione 1.10 del sistema operativo). Per renderla disponibile anche sui campioni esistenti, occorre seguire questa procedura:

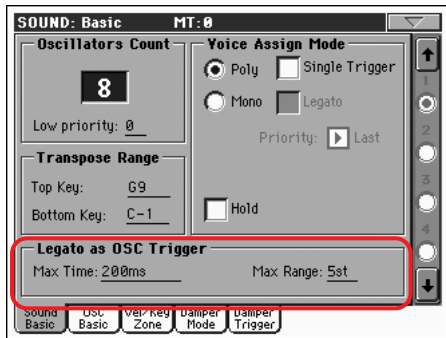
1. Caricate la cartella .SET contenente i vecchi campioni.
2. Andate in modo Sampling.
3. Nella pagina Record, scegliete il campione esistente che desiderate convertire.
4. Senza eseguire alcuna modifica al campione, scegliete dal menu di pagina il comando Write, e salvate il campione sopra se stesso.
5. Nel caso di campioni stereo, non dimenticate di convertire sia il lato sinistro (L) che quello destro (R) del campione.

Parametri 'Defined Nuance Control' (DNC)

Nel modo Sound è stato aggiunto un ampio set di nuovi parametri per poter modificare il nuovo sistema DNC. Per maggiori dettagli fate riferimento alle istruzioni seguenti iniziando da "Sound > Basic: Sound Basic".

Sound > Basic: Sound Basic

La pagina “Sound > Basic > Sound Basic” è stata modificata per comprendere la sezione “Legato as OSC Trigger”:



Transpose Range

Nota: impostate questi valori (generali) in modo che tutti gli “RX Noise” assegnati a qualsiasi oscillatore cadano al di fuori dell’intervallo di trasposizione. Per esempio, se avete assegnato un “RX Noise” alla nota G7 su OSC1 e un “RX Noise” alla nota A7 su OSC2, non impostate il valore “Top Key” oltre “F#7” (subito sotto l’“RX Noise” più basso).

Legato as OSC Trigger

I parametri presenti in questa sezione devono essere presi in considerazione quando viene suonato un legato, ossia una nota dopo l’altra senza interruzione. Questi parametri sono validi per tutto il sound (tutti gli oscillatori).

Max Time

Questo ritardo consente di considerare le note come un legato, anche se c’è un piccolo intervallo prima di ognuna. È utile per evitare che in un accordo alcune note vengano suonate legate e altre staccate.

1...999 ms Le note suonate con un piccolo intervallo tra di loro sono comunque considerate legate. Di solito, quando si suonano accordi, un valore di circa 15 ms è considerato efficace.

Max Range

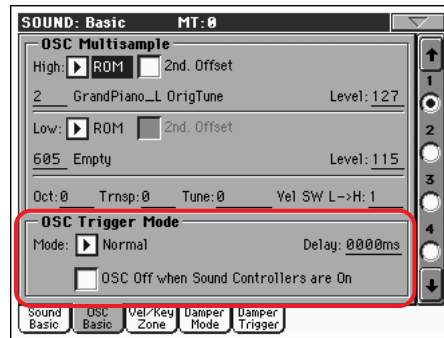
Questo è l’intervallo (in semitoni) che viene considerato legato. Se l’intervallo è maggiore, la nota risulta staccata. È tipico di alcuni strumenti acustici in cui il legato è possibile solo all’interno di un breve intervallo.

Per un esempio, suonate il sound “Nylon Guitar DNC”, dove “Max Range” è 5 semitoni. Suonate le note legate con intervalli minori di 5 semitoni e sentirete un legato molto uniforme. Se le suonate con intervalli maggiori il legato perderà la sua uniformità.

1...127 st Intervallo massimo in semitoni.

Sound > Basic: OSC Basic

La pagina “Sound > Basic > OSC Basic” è stata modificata per comprendere la sezione “OSC Trigger Mode”:



OSC Trigger Mode

I parametri “OSC Trigger” servono per impostare la condizione che aziona l’oscillatore selezionato. Per esempio, l’oscillatore normale suona sempre mentre l’oscillatore legato suona solo quando viene suonata una nota legata.

Mode

Questo è il trigger che consente all’oscillatore selezionato di suonare.

Normal L’oscillatore suona sempre quando viene premuto un tasto (a meno che sia spuntato il parametro “OSC Off when Sound Controllers are On”).

Legato L’oscillatore suona solo quando viene suonata una nota legata. Vanno anche considerati il ritardo e l’intervallo dell’intonazione dalla nota precedente, come indicato nella pagina “Sound > Basic” (vedi “Legato as OSC Trigger” sopra).

Staccato L’oscillatore suona quando NON viene suonata una nota legata (è l’opposto del parametro superiore).

Sound Controller 1 (SC1)

L’oscillatore suona solo se viene premuto uno switch, uno switch a pedale o un pedale EC5 programmato come Sound Controller 1. Se lo premete e lo tenete premuto, anche la nota successiva aziona l’oscillatore selezionato. Se lo tenete premuto, l’oscillatore continua a essere azionato finché non rilasciate il controller.

Nota: nel modo Sequencer e Sound, lo Switch assegnabile 1 viene automaticamente assegnato a SC1.

Suggerimento: questo controller (come i seguenti) è utile per dare una nuance diversa alla nota o alle note seguenti.

Sound Controller 2 (SC2)

Identico al controller precedente ma con uno switch, uno switch a pedale o un pedale EC5 programmato come Sound Controller 2.

Nota: nel modo Sequencer e Sound, lo Switch assegnabile 2 viene automaticamente assegnato a SC2.

Sound Controller Y+ (SCY+)

Identico al controller precedente, ma con il joystick, assegnato come sound controller, premuto almeno a metà in avanti (valore 64). Il controller viene disattivato quando il joystick viene rilasciato. Questo controller equivale al messaggio Control Change CC01 (Modulation).

Sound Controller Y- (SCY-)

Identico al controller precedente, ma con il joystick, assegnato come sound controller, premuto almeno a metà indietro (valore 64). Il controller viene disattivato quando il joystick viene rilasciato. Questo controller equivale al messaggio Control Change CC02 (Breath Controller).

Cycle 1

Tutti gli oscillatori a cui è stato assegnato questo modo trigger suonano in ciclo. Per esempio, se agli oscillatori 1, 2 e 4 viene assegnato il modo trigger “Cycle 1”, la nota seguente aziona l’oscillatore 1, poi 2, poi 4 quindi di nuovo 1.

Suggerimento: questo controller è utile in particolare per ottenere sottili variazioni timbriche o creare sequenze di timbri in stile sintesi vettoriale.

Cycle 2

Identico al precedente, da utilizzare con un gruppo di oscillatori diverso (e parallelo). Avendo due modi “Cycle Trigger” è possibile ottenere cicli di multicampioni stereo.

Random

Identico al precedente, ma con una selezione casuale di oscillatori all’interno del gruppo assegnato.

After Touch Trigger On (AT Start)

L’oscillatore inizia a suonare quando viene ricevuto un messaggio After Touch con un valore minimo di “90”. Il valore “Velocity” è identico all’ultimo messaggio Note On. L’oscillatore smette di suonare quando il valore After Touch torna a zero.

Suggerimento: questo trigger (come i seguenti) è utile per suonare armonici o suoni particolari quando una nota sta già suonando.

Y+ Trigger On (Joy Y Plus)

Identico al precedente, ma con il joystick, assegnato come sound controller, premuto almeno a metà in avanti (valore 64). Il controller viene disattivato quando il joystick viene rilasciato. Questo controller equivale al messaggio Control Change CC01 (Modulation).

Y- Trigger On (Joy Y Min)

Identico al precedente, ma con il joystick, assegnato come sound controller, premuto almeno a metà indietro (valore 64). Il controller viene disattivato quando il joystick viene rilasciato. Questo controller equivale al messaggio Control Change CC02 (Breath Controller).

Delay

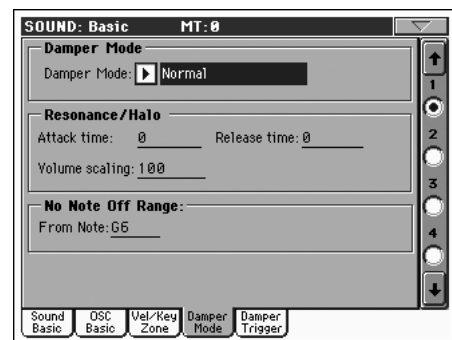
(Questo parametro non cambia dalla precedente versione del sistema operativo.)

OSC Off when Sound Controllers are On

Questo parametro “rispecchia” il modo in cui funzionano i sound controller. Se spuntate questo parametro, l’oscillatore corrente non suona quando viene attivato uno dei sound controller (SC1, SC2, SC Y+, SC Y-). Dovrebbe essere applicato a oscillatori con modi trigger “Normal”, “Legato” o “Staccato”, che possono essere disattivati utilizzando uno switch, uno switch a pedale, un pedale EC5 o il joystick, programmato come sound controller.

Sound > Basic: Damper Mode

È stata aggiunta la pagina “Sound > Basic > Damper Mode”:



Damper Mode

Qui potete programmare il modo “Damper” per ogni oscillatore.

Damper Mode

Questo parametro determina come funziona il pedale Damper.

Normal Il pedale Damper funziona come al solito: tenendolo premuto, il decadimento delle note viene allungato per simulare il lungo decadimento delle note di un pianoforte acustico.

Damper Off Il pedale Damper viene disattivato per l’oscillatore selezionato.

Suggerimento: impostate il pedale Damper su “Damper Off” se avete intenzione di utilizzare gli oscillatori selezionati nella pagina “Damper Trigger” per azionare i sound. Controllate il sound “Harmonica DNC” e osservate come viene utilizzato il trigger Damper.

Resonance/Halo

Il pedale Damper attiva un multisample, che normalmente viene usato per l’effetto “Piano Resonance/Halo”. Se il pedale viene premuto quando la nota sta già suonando, la velocità con cui appare il multisample, e il volume che può raggiungere, dipendono dai parametri “Resonance/Halo” programmati sotto.

Suggerimento: il modo “Damper” è molto più realistico del modo “Normal”, ma “rubare” più note dalla polifonia complessiva ed è particolarmente indicato per assolo di pianoforte.

Nota: il mezzo-pedale, così come i messaggi Damper ricevuti mediante MIDI (come Control Change n. 64), permettono di controllare il livello dell'effetto "Resonance/Halo".

Repedaling Questo modo funziona come il modo "Normal", ma quando il pedale viene premuto dopo il rilascio della nota (Note Off) attiva anche l'effetto del pedale Damper. In tal caso, l'effetto Damper inizia dal livello di rilascio corrente e decade lentamente.

Attenzione: non utilizzate sound con il parametro "Repedaling" assegnato a qualsiasi oscillatore di uno stile altrimenti il suono potrebbe causare dissonanze indesiderate. Il sound "Grand Piano RX" è uno dei sound da evitare in una traccia stile.

Resonance/Halo

Qui potete programmare l'effetto "Resonance/Halo" che viene attivato dal modo Damper "Resonance/Halo" (vedi sopra). Questi parametri hanno effetto solo sull'effetto "Resonance/Halo" che viene attivato premendo il pedale Damper quando una nota sta già suonando.

Attack Time

Tempo necessario all'effetto "Resonance/Halo" per raggiungere il livello massimo dopo che il pedale Damper è stato premuto.

0...99 Tempo di attacco espresso come valore relativo al valore "Amp Env Attack" corrente.

Release Time

Tempo necessario all'effetto "Resonance/Halo" per estinguersi dopo che il pedale Damper è stato rilasciato.

0...99 Tempo di rilascio espresso come valore relativo al valore "Amp Env Release" corrente.

Volume Scaling

Valore dell'effetto "Resonance/Halo" relativo al livello corrente del suono (determinato dalla somma del valore "Multisample Volume", "Velocity" e "Amp Env" corrente).

0% Nessun volume.

1...100% Volume espresso quale percentuale del livello sonoro corrente.

No Note Off Range

From Note

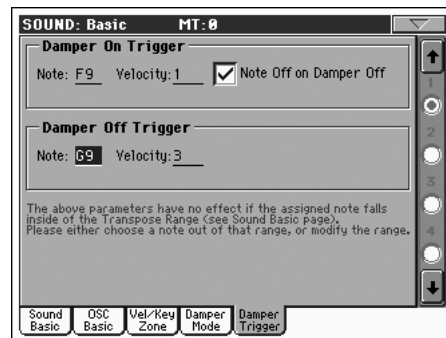
Come in un pianoforte acustico, il pedale Damper può solo smorzare le corde fino a una certa intonazione. A partire da quell'intonazione, è come se il pedale Damper sia sempre premuto.

Nota: questo parametro ha effetto solo sul modo "Normal Damper". Non ha alcun effetto sul modo "Resonance/Halo".

C#-1...G9 Nota a partire dalla quale il pedale Damper è sempre premuto. Di solito in un pianoforte acustico tale nota è impostata su G6.

Sound > Basic: Damper Trigger

È stata aggiunta la pagina "Sound > Basic > Damper Trigger"; questi effetti si applicano al sound nel suo complesso e non a un solo oscillatore.



Come indica il messaggio nella parte inferiore del display, questi parametri non hanno effetto se la nota assegnata rientra nell'intervallo di trasposizione (vedi pagina "Sound > Basic"). È necessario scegliere una nota che non rientra in tale intervallo o modificare l'intervallo stesso in modo che la nota sia al di sopra o al di sotto.

Intervallo di trasposizione.



Campione di Damper Trigger

Damper On Trigger

Premendo il pedale Damper (Damper On) può essere suonato un campione speciale assegnato a una nota particolare (per esempio, nel sound "Grand Piano RX" un cigolio e nel sound "Harmonica DNC" un respiro...).

Note

Nota in cui si trova il campione speciale "Damper On".

Velocity

Dinamica fissa del campione speciale "Damper On".

Note Off on Damper Off

Se questo parametro è spuntato, il campione speciale "Damper On" smette di suonare quando il pedale Damper viene rilasciato.

Damper Off Trigger

Rilasciando il pedale Damper (Damper Off) può essere suonato un campione speciale assegnato a una nota particolare (per esempio, nel sound "Grand Piano RX" il rumore del rilascio del pedale Damper...).

Note

Nota in cui si trova il campione speciale "Damper Off".

Velocity

Dinamica fissa del campione speciale “Damper Off”.

Funzioni assegnabili ‘DNC’

Per ospitare le nuove funzioni “DNC”, ai seguenti controller fisici possono essere assegnate due nuove funzioni:

- Switch assegnabile (pagina “Style Play > Pad/Switch > Assignable Switch”)
- Switch a pedale assegnabile (pagina “Global > Controllers > Pedal/Switch/Slider”)
- Pedale EC5 (pagina “Global > Controllers > EC5”).

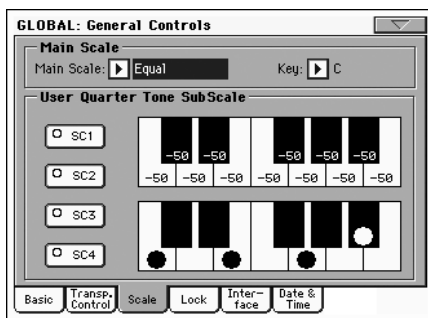
Quando una di queste funzioni viene assegnata al controller fisico selezionato, questo diventa il corrispondente sound controller (SC1 o SC2). A quel punto potete utilizzare quel sound controller per controllare qualsiasi parametro “DNC”.

Funzione	Significato
SC1 (CC 80)	Sound Controller 1 (Control Change 80)
SC2 (CC81)	Sound Controller 2 (Control Change 81)

Modo Global

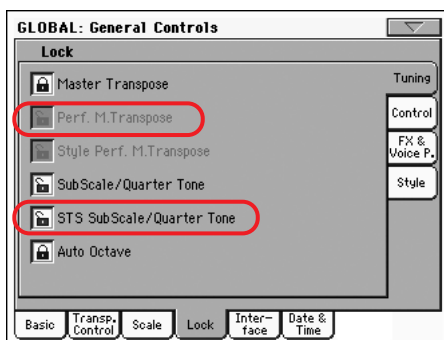
Pagina “Scale” modificata

La pagina “Global > General Controls > Scale” è stata modificata per consentire all’utente di selezionare e modificare i preset “SC”.



Nuovi blocchi

Nella pagina “Global > General Controls > Lock” sono stati aggiunti due nuovi blocchi.



Perf M.Transpose

Se è chiuso, questo blocco evita che un cambio di performance modifichi il parametro “Master Transpose”. Se è aperto, il cambio di performance può modificare il parametro “Master Transpose”.

Suggerimento: per evitare che l’impostazione “Master Transpose” venga cambiata quando si seleziona uno stile diverso, utilizzate il blocco “Master Transpose” generale (il primo parametro della pagina).

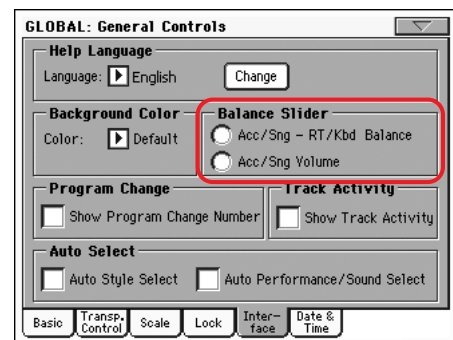
Nota: se il blocco “Master Transpose” è chiuso, questo parametro non ha effetto. Tuttavia, il blocco “Master Transpose” blocca anche “Performance Transpose”.

STS SubScale/Quarter Tone

Se è chiuso, questo blocco evita che un cambio di STS modifichi le impostazioni “SubScale/Quarter Tone”, permettendo di cambiare i sound e gli effetti ma non la scala. Se è aperto, il cambio di STS può modificare queste impostazioni.

Cursore BALANCE per “Acc/Seq-RT Volume”

È stata aggiunta una nuova impostazione per scegliere come deve funzionare il cursore BALANCE (vicino al cursore MASTER VOLUME).



Cursore Balance

►GBL Gbl

Il cursore BALANCE può essere utilizzato sia per missare le tracce Keyboard e Accompaniment/Song che per controllare Accompaniment/Song Volume senza cambiare le tracce Keyboard. Si tratta sempre di un controllo relativo il cui valore massimo effettivo è determinato dalla posizione del cursore MASTER VOLUME.

Nota: il cursore BALANCE funziona solo nel modo Style Play e Song Play. Non funziona nel modo Sequencer o Sound.

Acc/Sng - RT/Kbd Balance

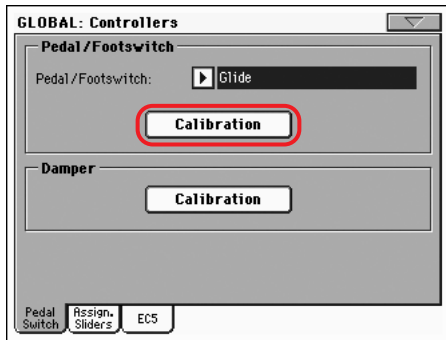
Nel modo Style Play e Song Play, il cursore BALANCE bilancia il volume delle tracce Keyboard (RT/Kbd) rispetto alle tracce Style (Accompaniment), Pad e Song.

Acc/Sng Volume

Nel modo Style Play e Song Play, il cursore BALANCE controlla il volume delle tracce Style (Accompaniment), Pad e Song.

Calibrazione del pedale/switch a pedale

La pagina “Global > Controllers > Pedal/Switch” è stata modificata a causa di un nuovo metodo di selezione della polarità del pedale e dello switch a pedale, che ora include anche la calibrazione.

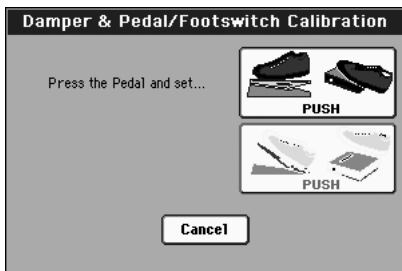


Calibration

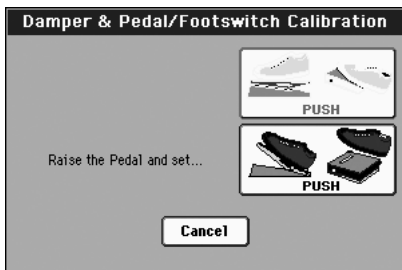
►GBL^{Gbl}

Utilizzate questo pulsante per calibrare e scegliere la polarità del pedale/switch a pedale.

1. Collegate il pedale o lo switch a pedale al connettore ASSIGN PEDAL/SW sul retro dello strumento.
2. Andate a questa pagina e premete il pulsante [Calibration] sul display. Appare la seguente finestra di dialogo:



3. Vi viene chiesto di impostare il pedale sul valore massimo. Premete lo switch a pedale o il pedale sulla posizione massima (di solito parte anteriore premuta).
4. Toccate il pulsante [Push] sul display per confermare il valore massimo. Appare la seguente finestra di dialogo:



5. Vi viene chiesto di impostare il pedale sul valore minimo. Rilasciate lo switch a pedale o il pedale fino a giungere alla posizione massima (di solito parte posteriore premuta).
6. Toccate il pulsante [Push] sul display per confermare il valore minimo.

7. Verificate che il pedale o lo switch a pedale funzioni correttamente, assegnategli una funzione e salvate l'impostazione scegliendo il comando “Write Global-Global Setup” dal menu della pagina.

Nota: dopo avere caricato un nuovo sistema operativo, un vecchio file Global, una cartella “SET” contenente un vecchio file Global o un file Backup, potreste dover ricalibrare il pedale/switch a pedale.

Damper

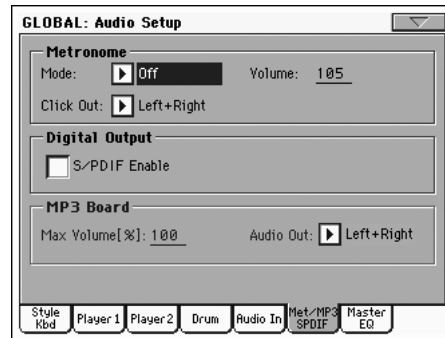
Calibration

►GBL^{Gbl}

Utilizzate questo pulsante per calibrare l'azione del pedale Damper e per impostare la polarità di un pedale Damper diverso da quello fornito. Vedi sopra per informazioni dettagliate sulla procedura.

Uscita MP3

L'uscita del lettore MP3 può ora essere assegnata alle sottouscite, che rappresentano un'alternativa alle uscite principali. Questo consente di separare il missaggio, all'occorrenza.



Nota: potete riprodurre file MP3 solo se avete installato la scheda EXBP-DualMP3.

Audio Out

Per maggiori informazioni sulle uscite audio disponibili vedi “Audio Setup: Style/Kbd” nel Manuale dell'utente.

Nomi dei colori di sfondo modificati

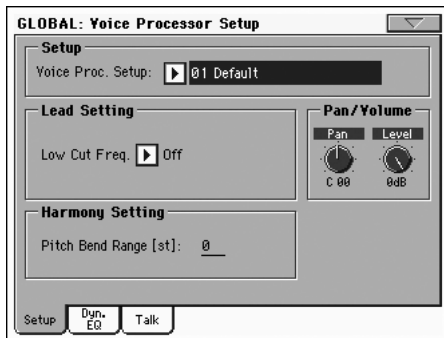
I colori di sfondo (Background colors), selezionabili nella pagina Global > General Control > Interface, ora sono contrassegnati da numeri invece che da nomi.



Controllo Low Cut aggiunto al Voice Processor

Il parametro Low Cut è stato aggiunto alla pagina Global > Voice Processor Setup > Setup.

È possibile attivare un filtro taglia-bassi (low-cut) sulla voce solista (Lead Voice). Questo filtro permette di ottenere un segnale microfonico più pulito, “tagliando via” esplosive, rumori ambientali a bassa frequenza, e rumori derivanti dalla manipolazione del microfono.



Low Cut Frequency

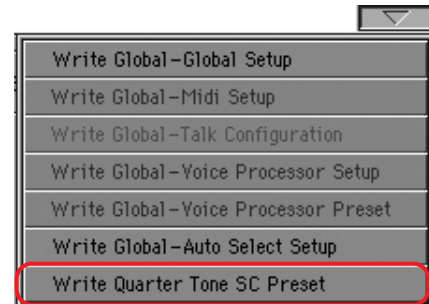
Off Filtro taglia-bassi non applicato.

60, 80, 120Hz Filtro impostato alla frequenza selezionata. Le frequenze sotto il filtro selezionato vengono fortemente attenuate.

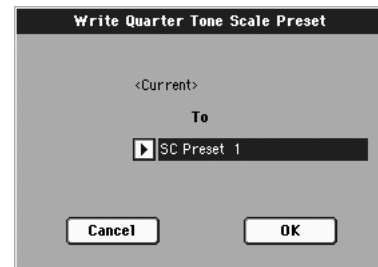
►GBL^{VPs}

Nuovo comando 'Write Quarter Tone SC Preset'

Nel menu della pagina del modo Global è stato aggiunto il comando “Write SC Preset”.



Selezionate questo comando per aprire la finestra di dialogo “Write SC Preset” e salvare le impostazioni della scala corrente in uno dei quattro preset “SC”.



Riconoscimento degli accordi

Nuovi simboli degli accordi

Ora le abbreviazioni degli accordi sono più facili da leggere poiché sono stati seguiti gli standard proposti dalla “Standardized Chord Symbol Notation (A Uniform System for the Music Profession)” a cura di C. Roemer e C. Brandt.

#	Vecchio simbolo	Nuovo simbolo
1	Maj	(nessun simbolo)
2	Maj9	(add9)
3	Maj#9	(add#9)
4	Majb9	(addb9)
5	Maj#9 11	(add#9/11)
6	Majb9#11	(addb9/#11)
7	Maj9#11	(add9/#11)
8	Maj#9#11	(add#9/#11)
9	Maj11	(add11)
10	Maj#11	(add#11)
11	Maj6	6
12	Maj6 9	06/09/08
13	Maj6 9 #11	6/9(#11)
14	Maj6 #11	6(#11)
15	Maj7	M7
16	Maj7 9	M9
17	Maj7 9 #11	M9(#11)
18	Maj7 #11	M7(#11)
19	Maj7 9 13	M13
20	Maj7 9 #11 13	M13(#11)
21	Maj7 b5	M7(b5)
22	Maj7 b5 9	M9(b5)
23	Maj7 b5 9 13	M13(b5)
24	sus4	sus
25	Sus4 9	sus(add9)
26	Sus4 b9	sus(addb9)
27	sus2	sus2
28	Maj7sus4	M7sus
29	Maj7 sus4 9	M9sus
30	Maj7 sus4 #9	M7sus(#9)
31	Maj7 sus4 b9	M7sus(b9)
32	Maj7 sus4 13	M7sus(add13)
33	Maj7 sus4 9 13	M13sus
34	Maj7 sus4 b9 13	M13sus(b9)
35	Minor	m
36	Min9	m(add9)

#	Vecchio simbolo	Nuovo simbolo
37	Min9 11	m(add9/11)
38	Min11	m(add11)
39	Minor6	m6
40	Min6 9	m6/9
41	Min6 11	m6(add11)
42	Min6 9 11	m6/9(add11)
43	Min7	m7
44	Min7 9	m9
45	Min7 11	m7(add11)
46	Min7 9 11	m11
47	Min7 13	m7(add13)
48	Min7 9 13	m9(add13)
49	Min7 9 11 13	m13
50	Min7 11 13	m7(add11/13)
51	Min7b5	m7(b5)
52	Min7 b5 9	m9(b5)
53	Min7 b5 9 11	m11(b5)
54	Min7 b5 9 11 13	m13(b5)
55	Min7 b5 9 13	min9(b5/13)
56	Min7 b5 11 13	m7(b5/11/13)
57	Min7 b5 11	m7(b5/11)
58	Min7 b5 13	m7(b5/13)
59	MinMaj7	m(M7)
60	MinMaj7 9	m9(M7)
61	MinMaj7 13	mM7(add13)
62	MinMaj7 9 13	m6/9(M7)
63	7	7
64	7 9	9
65	7 9 #11	9(#11)
66	7 #9 #11	7(#9/#11)
67	7 #11	7(#11)
68	7 9 13	13
69	7 #9 13	13(#9)
70	7 b9	7(b9)
71	7 b9 #11	7(b9/#11)
72	7 #9	7(#9)
73	7 9 #11 13	13(#11)
74	7 #11 13	7(#11/13)
75	7 #9 #11 13	13(#9/#11)
76	7 b9 #11 13	13(b9/#11)
77	7 b9 13	13(b9)
78	7 13	7(add13)
79	7 b13	7(addb13)

#	Vecchio simbolo	Nuovo simbolo
80	7 b5	7(b5)
81	7 b5 13	7(b5/13)
82	7 b5 9	9(b5)
83	7 b5 b9	7(b5/b9)
84	7 b5 #9	7(b5#9)
85	7 b5 9 13	13(b5)
86	7 b5 b9 13	13(b5/b9)
87	7 b5 #9 13	13(b5/#9)
88	7sus4	7sus
89	7 Sus4 9	9sus
90	7 Sus4 b9	7sus(b9)
91	Dim	dim
92	Dim 9	dim(add9)
93	Dim b9	dim(addb9)
94	Dim7	dim7
95	DimMaj7	dim(M7)
96	DimMaj7 9	dim(M7/9)
97	DimMaj7 9 11	dim(M7/9/11)
98	DimMaj7 11	dim(M7/11)
99	Aug	#5
100	Aug9	#5(add9)
101	Aug#9	#5(add#9)
102	Aug7	7(#5)
103	Aug7 #11	7(#5/#11)
104	Aug7 9	9(#5)
105	Aug7 #9	7(#5/#9)
106	Aug7 b9	7(#5/b9)
107	Aug7 b9 #11	7(alt b9)
108	Aug7 #9 #11	7(alt #9)
109	Aug7 9 #11	9(#5/#11)
110	AugMaj7	M7(#5)
111	AugMaj7 9	M9(#5)
112	AugMaj7 b9	M7(#5/b9)
113	AugMaj7 #9	M7(#5/#9)
114	AugMaj7 #11	M7(#5/#11)
115	AugMaj7 9 #11	M9(#11)
116	AugMaj7 #9 #11	M7alt(#9)
117	AugMaj7 b9 #11	M7alt(b9)
118	MajNo3	(1+5)
119	MajNo3No5	(1+8)
120	b5	b5

Risorse musicali

Se desiderate aggiornare il sistema operativo alla versione 2.0 da una qualsiasi versione precedente alla 2.0, è necessario caricare anche le nuove Risorse musicali (vers. 2.0 o successive), disponibili sul nostro sito Internet.

Attenzione: prima di caricare le nuove Risorse musicali, salvate tutti i vecchi dati su un dispositivo di memorizzazione esterno altrimenti andranno irrimediabilmente persi.

Per scaricare le ultime Risorse musicali, collegatevi al nostro sito Internet (www.korgpa.com). Leggete attentamente le istruzioni fornite insieme al file di installazione.

Attenzione: non è possibile caricare la versione 2.0 delle Risorse musicali su uno strumento con un sistema operativo precedente. È invece possibile caricare le vecchie Risorse musicali su un Pa2X con il sistema operativo aggiornato alla versione 2.0.

Nuovi stili

Nuovi sound

Per utilizzare appieno le funzioni “DNC” è stato aggiunto un nuovo set di sound.

Nome del sound	CC00	CC32	PC	Legato	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Cycle 1	Cycle 2	Random	AT Trg	Y+ Trg	Y- Trg	Res/Halo
EP+Damper1 DNC (Electric Piano – P6)	121	25	4												•
	“Electric Piano” classico, in cui se si preme il pedale Damper si aggiungono altri due oscillatori (OSC n. 4 e n. 5) e sound totalmente diversi (dal banco SFX). Grazie agli stessi principi della simulazione “Damper Resonance”, si sente inoltre l’effetto damper di un “Electric Piano” classico.														
EP+Damper2 DNC (Electric Piano – P6)	121	26	4												•
	Premete il pedale Damper per aggiungere risonanza, in base agli stessi principi della simulazione “Damper Resonance” del sound “Grand Piano RX”.														
Harmonica DNC (Accordion – P6)	121	5	22		•	•	•	•	•			•			
	Ciclo in azione, di nuovo. Il timbro cambia uniformemente nota dopo nota. Utilizzate il Sound Controller 1 per attivare un “Bend”. Utilizzate il Sound Controller 2 per attivare un sound “Harmonics” con un attacco più lieve, molto utile quando si suonano note legate. Premete il joystick in avanti per attivare un attacco in crescendo. Premete il joystick indietro per filtrare leggermente il suono e sentire un suono più ricco quando il joystick viene premuto totalmente indietro. Vi sono vari “RX Noise”. Premete il pedale Damper per udire il sound “Breath”.														
Jimmy Organ DNC (Organ – P10)	121	13	18	•											
	Come negli originali weighty monster di qualche anno fa, se le note vengono suonate staccate o legate viene prodotto un sound diverso. “Percussion” si sente unicamente quando le note vengono suonate staccate. L’effetto “Overdrive” aggiunge un bel tocco moderno.														
Nylon Guitar DNC (Guitar – P20)	121	18	24	•	•	•							•		
	Se le note vengono suonate legate, tra esse avviene una transizione più uniforme. I Sound Controller 1 e 2 attivano rispettivamente “Slide Guitar” o “Harmonics”. Premete gradualmente il joystick indietro per controllare la risonanza “Body”. Al rilascio di un tasto si sente chiaramente il rumore del rilascio e a volte il rumore “Guitar Fret”.														
Natural Nylon DNC (Guitar – P20)	121	19	24								•				
	Dodici oscillatori che suonano a turno in modo casuale. Poiché a ogni oscillatore è assegnato un multicampione diverso o un programma diverso dello stesso multicampione (parametri “Filter”, “Attack” e “Second Start”), si ottiene un sound “Guitar” vivace, che coglie le infinite sfumature della diteggiatura di un vero chitarrista.														
RealFolk Gtr DNC (Guitar – P20)	121	34	25	•	•	•							•		
	Se le note vengono suonate legate, tra esse avviene una transizione più uniforme. Utilizzate i Sound Controller 1 e 2 per attivare il sound “Slide Guitar” o “Harmonics”. Premete sui tasti per attivare il “Vibrato”. Premete il joystick indietro per attivare “Body Noise”. Su “Key Off” si sente un tipico suono “Note Off”. A volte si sente il rumore “Guitar Fret”.														
Steel Gtr DNC (Guitar – P21)	121	35	25	•											
	Questo sound è molto simile a “Steel Gtr RX1”, dove grazie a vari switch di velocity viene creato un suono complesso. Questo tipo di sound è molto utile nelle tracce “Accompaniment” a causa delle numerose sfumature disponibili (Harmonics, Mute, Slide...). Suonando le note legate e utilizzando altri controlli si creano interessanti variazioni timbriche per una migliore eseguibilità.														
Jazz Guitar DNC (Guitar – P21)	121	7	26	•	•	•	•								
	Se le note vengono suonate legate, tra esse avviene una transizione più uniforme. Utilizzate i Sound Controller 1 e 2 per attivare il sound “Slide Gtr” o “Guitar Harmonic”. Premete il joystick in avanti per attivare “Auto Bending”. Se le note vengono suonate staccate, su “Key Off” si sente il rumore “Note Off”.														
Crunch Gtr DNC (Guitar – P21)	121	3	29	•	•	•	•	•							
	Se le note vengono suonate legate, tra esse avviene una transizione più uniforme. Utilizzate i Sound Controller 1 e 2 per attivare il sound “Slide Guitar” o “Mute Gtr”. Premete il joystick in avanti per attivare il sound “Distorsion Gtr Harmonics”. Premete il joystick indietro per attivare “Feedback”. A volte si sente il rumore “Guitar Fret”.														
Movie Str.1 DNC (Strings/Vocals – P13)	121	7	49		•	•	•	•				•			
	Questo intenso sound “Orchestral Strings” utilizza i controlli “DNC” per creare tutta una serie di situazioni di esecuzione. Premete il joystick in avanti per udire il sound “Strings Ensemble Tremolo”. Oppure premete il Sound Controller 1 o 2 per attivare rispettivamente il sound “Viola” o “Pizzicato”. Se avete bisogno di un culmine orchestrale, premete i tasti per attivare “After Touch” e far suonare il sound “Timpani”. E se la nota precedente è stata suonata con un valore di velocity maggiore di 70, insieme a “Timpani” suona anche “Orchestral Crash”. Se volete allentare la situazione, premete il joystick indietro per far suonare “Violin”.														
Movie Str.2 DNC (Strings/Vocals – P13)	121	8	49		•	•	•	•				•			
	Come sopra, ma in questo caso il Sound Controller 1 attiva il sound “Smooth Strings Ensemble”.														
Scat Voices DNC (Strings/Vocals – P13)	121	20	52	•	•	•	•	•							
	Se le note vengono suonate legate, tra esse avviene una transizione più uniforme. I Sound Controller 1 e 2 attivano il sound “Bend Scat Voices” o “Slow Attack Choir”. Premete il joystick in avanti per suonare “Scat Voices” diverse. Premete il joystick indietro per filtrare leggermente il suono. La parte inferiore della tastiera suona il sound “Scat Bass”.														

Nome del sound	CC00	CC32	PC	Legato	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Cycle 1	Cycle 2	Random	AT Trg	Y+ Trg	Y- Trg	Res/Halo
Trumpet DNC (Trump/Trbn – P6)	121	24	56	•	•	•	•							Filtro	
Se le note vengono suonate legate, tra esse avviene una transizione più uniforme. Si possono sentire anche i classici rumori "Key On" e "Key Off". Utilizzate i Sound Controller 1 e 2 per udire rispettivamente gli effetti DNC "Trumpet's Doit" e "Fall". Premete il joystick in avanti per suonare un bending. Premendo il pedale Damper viene attivato l'effetto DNC "Breath".															
Cornet DNC (Trump/Trbn – P6)	121	25	56	•	•	•	•							Filtro	
Qui la programmazione è molto simile a quella vista per il sound DNC "Trumpet".															
Trombone DNC (Trump/Trbn – P7)	121	13	57	•	•	•	•							Filtro	
Se le note vengono suonate legate, tra esse avviene una transizione più uniforme. Su "Key Off" viene udito il rumore del rilascio. Utilizzate i Sound Controller 1 e 2 per attivare il sound "Trombone Doit" o "Fall". Premete il joystick in avanti per attivare un bending. Premete il pedale Damper per udire il sound "Breath".															
Alto Sax DNC (Sax – P5)	121	12	65	•	•	•	•							Filtro	
Se le note vengono suonate legate, tra esse avviene una transizione più uniforme. Si possono sentire anche i rumori "Key On" e "Key Off". Utilizzate i Sound Controller 1 e 2 per attivare il sound "Soft Sax" o "Growl Sax". Premete il joystick in avanti per attivare un fall-down. Premete il pedale Damper per udire il sound "Breath".															
Tenor Sax DNC (Sax – P5)	121	12	66	•	•	•	•							Filtro	
Se le note vengono suonate legate, tra esse avviene una transizione più uniforme. Si possono sentire i rumori "Key On" e "Key Off". Utilizzate i Sound Controller 1 e 2 per attivare il sound "Soft Sax" o "Straight Sax". Premete il joystick in avanti per attivare un fall-down. Premete il pedale Damper per udire il sound "Breath".															
Clarinet DNC (Woodwinds – P7)	121	13	71	•	•	•	•	•							
Se le note vengono suonate legate, tra esse avviene una transizione più uniforme. I Sound Controller 1 e 2 attivano bending diversi. Premete il joystick in avanti per suonare un "Clarinet" con un attacco in crescendo. Premete il joystick indietro per filtrare leggermente il suono e sentire un suono più ricco quando il joystick viene premuto totalmente indietro. Su "Key On" e "Key Off" si avverte un "RX Noise". Premete il pedale Damper per udire il sound "Breath".															
Flute DNC (Woodwinds – P7)	121	11	73	•	•	•	•	•							
Se le note vengono suonate legate, tra esse avviene una transizione più uniforme. I Sound Controller 1 e 2 attivano il sound "Voice Flute" o "Frullato Flute". Premete il joystick in avanti per suonare "Flute 5th". Premete il joystick indietro per suonare "Octave Voice Flute". Su "Key On" e "Key Off" si avverte un "RX Noise". Premete il pedale Damper per udire il sound "Breath".															
Whistle DNC (Woodwinds – P8)	121	5	78		•	•	•								
Potete utilizzare i Sound Controller 1 e 2 per attivare rispettivamente gli effetti DNC "Gliss Whistle" e "Sforzando Whistle". Premendo il joystick in avanti mentre una nota sta suonando, si sente un effetto fall-down. Di tanto in tanto si sente "Whistle Breath". Quest'ultimo può inoltre essere attivato premendo il pedale Damper.															
Wave Cycle DNC (Synth 1 Pad – P8)	121	3	96							•					
Ciclo in azione! Sedici oscillatori che passano a ciclo tra sedici diversi sound di sintetizzatore, una simulazione del nostro classico senza tempo, "Wavestation".															
Finger Bass DNC (Bass – P13)	121	16	33	•	•	•	•	•							
Se le note vengono suonate legate, tra esse avviene una transizione più uniforme. Utilizzate i Sound Controller 1 e 2 per attivare il sound "Slap Bass" o "Harmonics". Premete il joystick in avanti per attivare il sound "Gliss Bass". Premetelo indietro per attivare le note "Bass Stop". Su "Key Off" si sente un tipico sound "Note Off".															
Synth Kit (Drum/Perc – P8)	120	0	58												
Un drum kit simpatico basato su suoni sintetici.															

Nuove performance

© 2008 Korg Italy SpA.

KORG

Address

KORG ITALY SpA
Via Cagiata, 85
I-60027 Osimo (An)
Italy

Web

www.korgpa.com
www.korg.co.jp
www.korg.com
www.korg.co.uk

Numero versione modificato.
Verificare codice.