

KORG Pa5x

NOVÉ VLASTNOSTI

1.0 > 1.2

Úvod

Instalace nového operačního systému

Pokud je váš nástroj nový, může již obsahovat nový operační systém. Jaká verze operačního systému je v Pa5X nainstalována, zjistíte na stránkách File, výběrem příkazu System info v menu (☰).

Chcete-li nainstalovat nový operační systém, přečtěte si instrukce „Pa4X OS Update“, dodané spolu s instalačním souborem na našem webu (www.korg.com).

Pozn.: Načtením nového operačního systému získáte také veškeré vlastnosti a funkce, přidané předchozími aktualizacemi.

• Nejprve si uložte veškerá svá data

Tato aktualizace OS přepíše veškerá data z výroby, včetně User dat. Všechna svá vlastní data uložíte operací **File > Save All**. Viz příslušnou kapitolu v Uživatelském manuálu, kde je více informací.

• Načtení uživatelských dat

Po aktualizaci OS, během které jste byli požádáni o stisk **Format a Reset** v dialogu aktualizace, svá vlastní data načtete znovu operací **souboru > File > Load All**. Viz příslušnou kapitolu v Uživatelském manuálu, kde je více informací.

Přehled

Nové vlastnosti v OS verzi 1.2

Kde	Nové vlastnosti	Str.
Add-Ons	Nyní jsou podporovány Add-On hudební zdroje.	8
Pa4X Data	Přidali jsme rozsáhlou podporu pro Pa4X data.	14
SongBook	Přiřazení padů položkám Songbooku je nyní rychlejší a jednodušší.	24
Songs	Songy lze nyní ukládat kamkoliv i z hlavní stránky. Stejně jako v režimu Song Edit mode již nejste omezeni jen na jejich přepsání.	
Styles	Styley lze nyní uložit kamkoliv i z hlavní stránky. Stejně jako v režimu Style Edit mode již nejste omezeni jen na přepsání.	
Pads	Přiřazení padů stylu je nyní rychlejší a jednodušší.	27
Chord Sequences	Ukládání akordových sekvencí do stylu je nyní rychlejší a jednodušší.	29
Style/Pad Edit > Main	Nyní je podporováno více stupnic.	31
	Ending 3 nyní podporuje různé režimy Cue mode.	32
Style > Chords	Nová akordová stopa obsahuje parametr Key Signature a Chord data.	33
	Ke stopě Chords bylo přidáno osmdesát šest nových typů akordů (dříve dostupné pouze v režimu Guitar mode).	
	Rozvoje akordů pro Intro a Ending lze nyní zadat jako intuitivní akordové zkratky na stránce Event Edit u Pa5X.	
	Rozvoje akordů pro Intro a Ending lze nyní programovat i na externím sekvenceru, a poslechnout si je na připojeném Pa5X.	
	Stopu Chords lze nyní importovat a exportovat, a akordové rozvoje pro Intro a Ending se automaticky převedou při importu nebo exportu stylů z externího sekvenceru.	
	Do režimu Style/Pad Edit mode byla přidána kompletní editace, včetně Quantize, Transpose, Edit Velocity, Delete Events, Cut/Insert Measures	
Style/Pad Edit > Edit		
Sample Edit	Byla revidována procedura Time Slice.	55
	MIDI Grooves lze nyní importovat do stylů nebo padů, s bicími sadami či zvuky, generovanými a automaticky přiřazenými jako řezy.	
	Řezy Audio Groove můžete přiřadit i jiným zvukům nebo bicí sadě.	54
Effects	Parametry 'Use IFX/MFX' se nyní ukládají automaticky.	61
Stránka Controllers	Settings > Menu > Controllers > Hand.	61
	Byly přidány hudební zdroje, nové Keyboard sady, zvuky, styly a pady.	62
Kdekoliv	Vylepšení a odstranění chyb	67

Nové vlastnosti v OS verzi 1.2

Kde	Nové vlastnosti	Str.
Uživatelské rozhraní	Do náhledu Tile View jsme přidali režim List View mode.	70
Kontrolery	Nyní můžete volit chování Catch a Jump pro slidery nebo pedály.	73
	Změny u některých Control > Main funkcí	
	Nezávislé ovládání parametrů Delay a Reverb Level, Mic procesoru Přidaný kontroler MP3 Volume	73
Hlavní stránka	Pady lze volit na stránce Home > Main	74
	Přidaný panel Mixer, na stránce Home	74
Přehrávače	Druhý Přehrávač se spouští synchronně k prvnímu	76
Drum Edit	Drum Edit je přesunuto do vlastní sekce	77
Efekty	Insert a Master FX jsou automaticky voleny zvukem Upper 1	78
Style Edit	Do režimu Style Edit mode jsme přidali stránku Scale/Tuning	79
Správa souborů	microSD karty můžete nyní formátovat a použít až do kapacity 1TB.	80
Hudební zdroje	Byly přidány nové Pady.	81
Všude	Vylepšení a odstranění chyb	82

Pa5X

Operační systém verze 1.2

Nové vlastnosti

Doplňkové hudební zdroje

Podpora doplňkových hudebních zdrojů

Pa5X podporuje instalaci doplňkových balíčků hudebních zdrojů. Ty vám umožní přidávat nové sady samplů, zvuků, stylů nebo jiných zdrojů do vyhrazené Local oblasti, aniž byste museli využívat User oblast. Další informace naleznete v dokumentaci, dodané s Add-On.

• Chráněné a nechráněné zdroje Add-On

Hudební zdroje Add-On mohou být nechráněné nebo chráněné, díky speciální microSD kartě (fungující jako ochranný klíč). Pokud jsou chráněny, musí být ochranný klíč vsunutý do spodního microSD slotu, na zadní straně přístroje.

• Na ochranném klíči (microSD kartě) je k dispozici také úložný prostor

Pokud je do vyhrazeného slotu vložena karta microSD s ochranným klíčem, můžete ji využít i jako paměťovou kartu.

• V danou chvíli můžete zvolit jen jeden zdroj Add-On

V danou chvíli můžete zvolit pouze jediný zdroj Add-On. Při instalaci jiného Add-On bude starší nahrazen.

• Lokální hudební zdroje

Hudební zdroje přidané díky Add-On, jsou přístupné z oblasti Local, v různých oblastech oken Select.



Oblast **Local** však můžete lokalizovat a zobrazit jiný název podle nainstalovaného Add-On. Prostudujte si dokumentaci přiloženou k Add-On.

Lokální zdroje jsou jako ty z výroby (Factory). Nemůžete je vymazat ani přepsat.

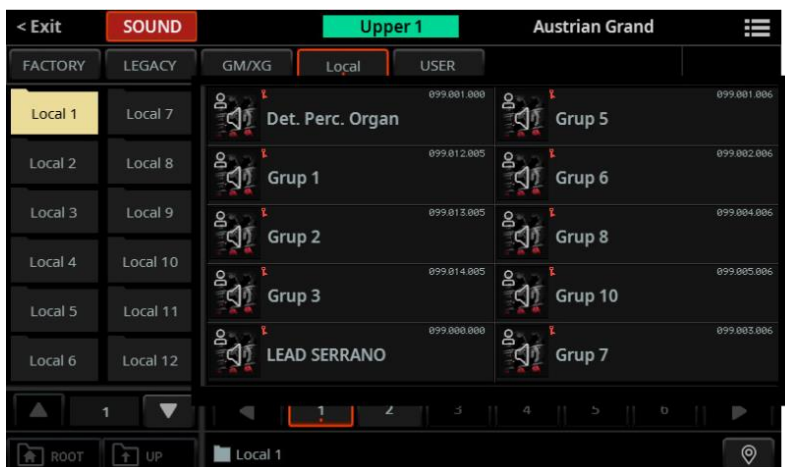
• Symbol chráněného zdroje

Chráněné hudební zdroje jsou zobrazeny se symbolem klíče (🔑) u názvu zdroje.

> Styly a pady (které jsou volně uspořádané jako jednotlivé soubory) po zvolení zobrazují pouze symbol klíče.



> Zvuky a bicí sady (uspořádané do bank) zobrazují symbol klíče v okně Select.



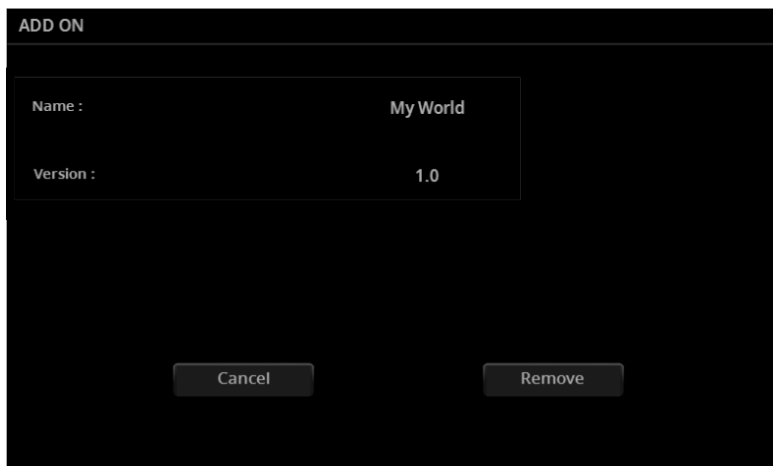
Instalace Add-On

Zdroje Add-On nainstalujete jako každou aktualizaci OS. Další informace naleznete v dokumentaci, dodané se zdroji Add-On.

POZN.: Zdroje Add-On lze nainstalovat jen do Pa5X INTERNATIONAL.

Jak získat informace o nainstalovaném zdroji Add-On

Informace o nainstalovaném zdroji Add-On najdete na stránce **File > Menu > Add-On**. Podrobné informace jsou obsaženy v dokumentaci, dodané s Add-On.

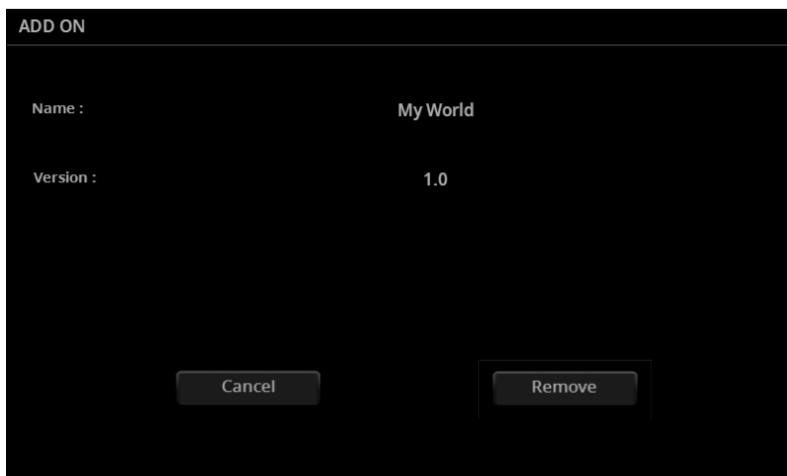


Odstranění nainstalovaného zdroje Add-On

Add-On můžete odinstalovat. Odinstalováním Add-On se příslušné zdroje odstraní i z oblasti Local.

Vezměte na vědomí, že příkaz **File > Factory Restore** ponechá Add-On nedotčený, jak je tomu u dat z výroby.

- 1 Jděte na stránku **File > Menu > Add-On**.



- 2 Stiskněte tlačítko Remove. Zobrazí se dotaz na do potvrzení.
- 3 Po potvrzení vypněte a znovu zapněte nástroj.

Možné potíže s nainstalovaným Add-On

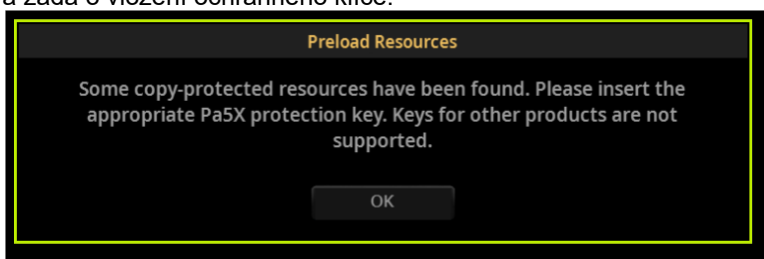
• Chyba při načítání zdrojů během spuštění

V případě, že došlo k chybě při předběžném načítání chráněných zdrojů při zapnutí přístroje, zobrazí se zpráva o nepodařeném načtení, „Failed to preload“. Vypněte nástroj a znovu jej zapněte, abyste zjistili, zda se problém vyřeší.

Pokud problém přetrvává, zkuste znovu nainstalovat Add-On. Pokud tento problém nevyřeší, obraťte se na vývojáře Add-On.

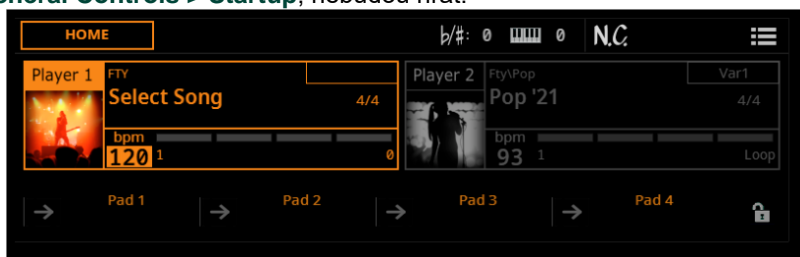
• Chráněné zdroje a ztracený ochranný klíč

Pokud není ochranný klíč k dispozici, a v místní oblasti jsou chráněné zdroje, zobrazí se při zapnutí nástroje varovná zpráva, která upozorňuje na chráněné zdroje a žádá o vložení ochranného klíče.



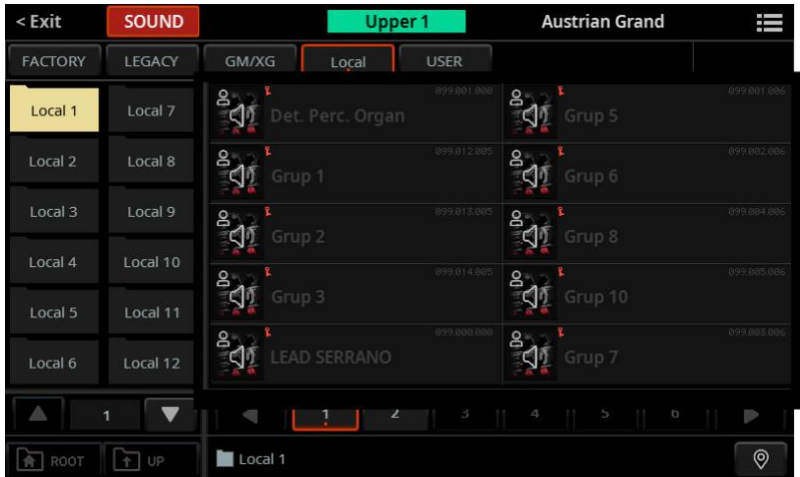
Nástroj můžete buď vypnout a nainstalovat ochranný klíč, nebo pokračovat, ale bez použití chráněných zdrojů.

Pokud jste měli chráněné styly a pady přiřazené Přehrávačům v **Settings > Menu > General Controls > Startup**, nebudou hrát.



Pokud se pokusíte vybrat chráněný zdroj bez vloženého ochranného klíče, nelze je načíst.

> Zdroje, uspořádané v referenční mřížce (jako zvuky nebo bicí sady) se zobrazují šedě.



> Zdroje, které jsou organizovány volně (styly a pady) se zobrazují jako běžné soubory, ale při pokusu o jejich výběr se zobrazí chybová zpráva.

> V režimu **Sample Edit** nevidíte **LOC** (Local) banku multisamplů či bicích sad.

Když přístroj vypnete a nainstalujete ochranný klíč, chráněné zdroje začnou znovu fungovat.

Alternativně, v případě, že je nechcete znovu v nástroji použít, chráněné zdroje odstranit z vnitřní paměti, a to dle postupu popsaného výše.

Konverze Pa4X dat

Rozšířená podpora Pa4X dat

Pa5X má nyní rozšířenou podporu dat z Pa4X.

- > User zvuky, User bicí sady a User Samply lze konvertovat.
- > Keyboard sady lze konvertovat.
- > Styly a pady lze konvertovat: Akordové sekvence, uložené ve stylech lze konvertovat.
- > Globální nastavení, MIDI Presety, Scale Presety a Maxx Presety nelze konvertovat.
- > User Voice presety nelze konvertovat.
- > SongBook je převeden a zvuky, styly a mic/voice presety jsou přemapovány na ekvivalentní, pokud jsou k dispozici. Pady, akordové sekvence, uložené v položkách lze konvertovat. Propojené zdroje (soubory MID, MP3, TXT) jsou přesměrovány podle pravidel, popsanych v následující sekci.
- > Zvuky a bicí sady z lokalizovaných verzí (jako je MUSIKANT nebo ORIENTAL) mohou po konverzi na mezinárodní verzi, scházet. Ostatní data mohou také scházet.
- > Data, která chybí ve složce původní složky SET, budou chybět i ve složce převedených souborů, KST. Například jste třeba uložili User Keyboard sady, ale ne User zvuky nebo samply, a ty budou scházet.

Konverze Pa4X dat

(Upozorňujeme, že sekce editace **File > Import** byla nahrazena sekcí **File > Data Conversion**).

Většinu dat z Pa4X můžete zkonvertovat. Nejprve musíte konvertovat staré nástrojové složky SET, do složek KST, u Pa5X, kam se konvertovaná data ukládají automaticky.

Upozorňujeme, že doba konverze může být dlouhá. Na displeji se zobrazí indikátor průběhu aktuálního stavu.

Po konverzi se v nové složce KST objeví soubor **ConvertReport.txt**, obsahující výpis zpráv o konverzi.

▪ Stará data uložte do složky SET

Před přesunem dat do Pa5X uložte veškerý obsah paměti do nové složky SET na USB disku ze staršího přístroje.

▪ Shromážděte propojené soubory SongBook (MID, MP3, TXT)

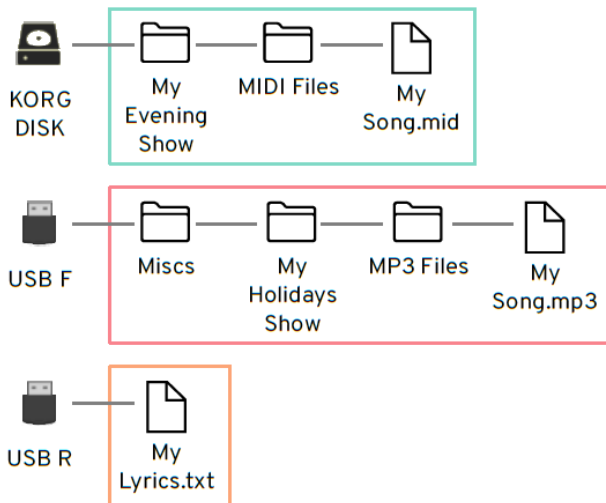
SongBook může propojit soubory MID, MP3 a TXT z více zdrojů, např. z interní jednotky a externích USB disků, nebo z různých složek na nich. Konverze se pokusí zachovat stejnou strukturu.

Shromážděte všechny propojené soubory do kořenového nebo jiného nadřazeného adresáře na KORG DISKu Pa5X. Zkopírujte celou složku obsahující, nejen jednotlivé soubory. Původní adresářová struktura zůstane stejná jako u originálu.

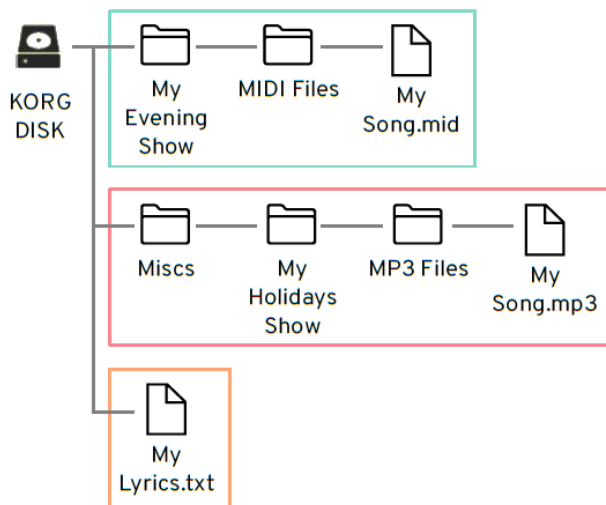
Tuto pozici vybírejte pečlivě, protože přesunem dat, která obsahuje po převodu, se přeruší odkazy uvnitř položek Songbooku.

Můžete například přesunout vše do hlavního adresáře interního disku, jako v následujícím příkladu.

Pa4X

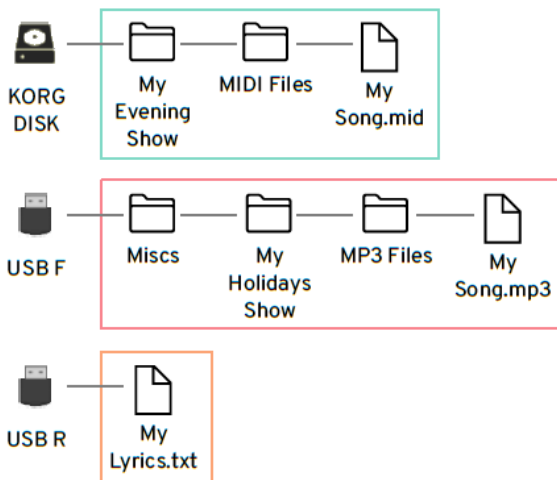


Pa5X

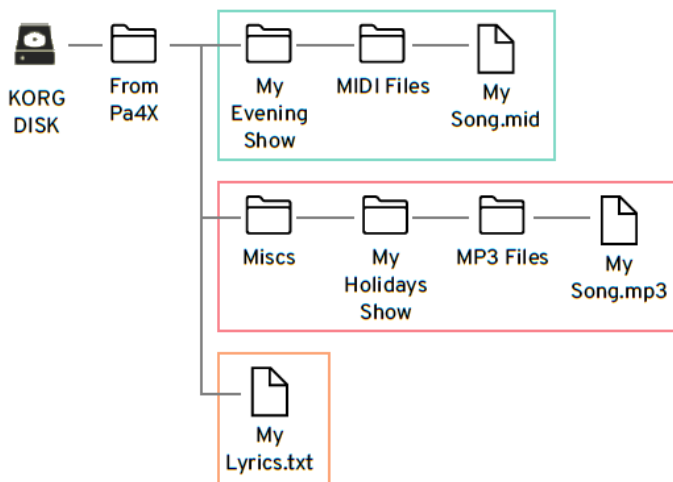


Nebo chcete-li ponechat kořenový adresář volnější, vytvořte v něm složku (viz „From Pa4X“ v příkladu) a vše do ní přesuňte – se zachováním původních cest.

Pa4X



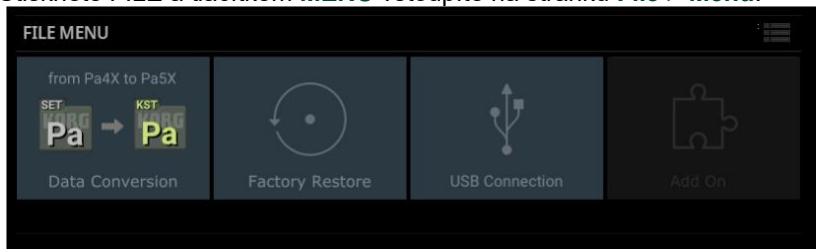
Pa5X



▪ Konvertujte data

Až budete mít starší data připravená, zapojte USB disk, na kterém data jsou, do Pa5X.

- 1 Stiskněte FILE a tlačítkem **MENU** vstoupíte na stránku **File > Menu**.



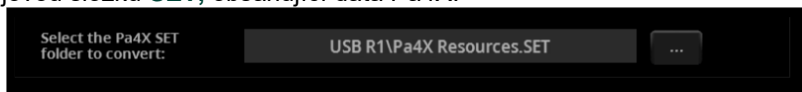
- 2 Dotykem tlačítka **Data Conversion** vstoupíte na stránku **Data Conversion**.



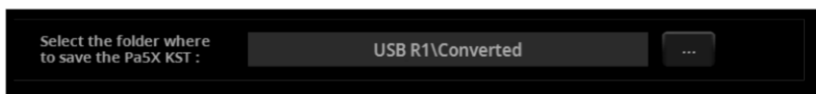
Složka, kde jsou soubory MID, MP3 a TXT, spojené s položkami SongBook.

Jméno cílové složky KST

- 3 Stiskem tlačítka **Source > Browse (...)** spustíte prohlížeč souborů, kde zvolte zdrojovou složku **SET**, obsahující data Pa4X.



- 4 Stiskem tlačítka **Destination > Browse (...)** spustíte prohlížeč souborů, kde zvolte cíl pro převedení složky **KST**.

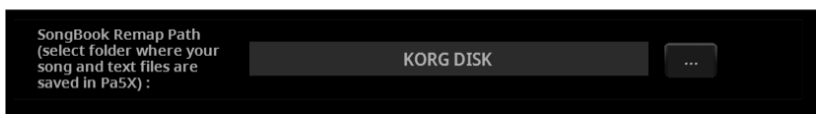


- 5 Stiskem tlačítka **Text Edit ()** otevřete virtuální klávesnici a můžete provést přejmenování. Po dokončení přejmenování je potvrďte tlačítkem OK, pod virtuální klávesnicí.

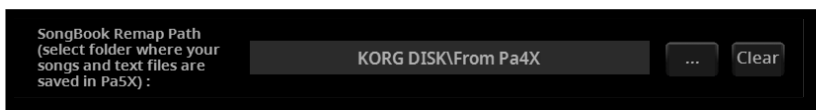


- 6 Vyberte disk nebo složku, kde jste shromáždili propojené soubory SongBooku (MID, MP3, TXT), dotykem tlačítka **SongBook Remap Path > Browse (...)** a spuštěním prohlížeče.

POZN.: Tento parametr zůstane šedý, pokud se ve zdrojové složce SET nenajdou žádná data SongBooku.



S kořenovým adresářem vybraného interního disku



Se složkou („From Pa4X“) v kořenovém adresáři vybraného interního disku

7 Ověřte, že jsou všechna pole vyplněna.

8 Stiskněte tlačítko **Convert** a vyčkejte, až se soubory zkonvertují do nového formátu.


Načtení konvertovaných dat

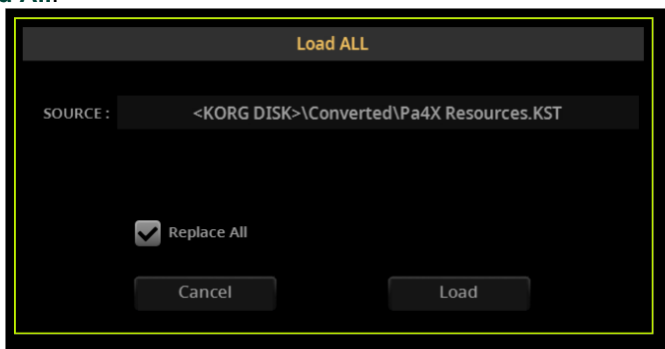
▪ Načtěte data

Po dokončení převodu dat z Pa4X načtěte novou složku KST.

1 Před načtením převedených dat proveďte zálohu stávajících User dat. Uložte je všechny do nové **složky KST**.

2 Poté načtěte konvertovaná data. Jděte na stránku **File > Main** a najděte novou složku **KST**.

3 Dotykem složky ji otevřete, a v menu stránky () zvolte příkaz **Load**. Objeví se dialog **Load All**.



4 Zvolte, zda chcete data sloučit (Merge) nebo nahradit (Replace).

> Pokud **zaškrtnete** políčko **Replace All**, všechny User soubory vybraného typu (Style, Keyboard Set...) v interní paměti budou nahrazeny těmi, které načítáte.

> Jestliže **políčko u Replace All** zůstane **prázdné**, pak budou soubory, které načítáte, sloučeny s těmi, které v dané paměti již existují. Budou nahrazeny pouze soubory se stejným názvem.

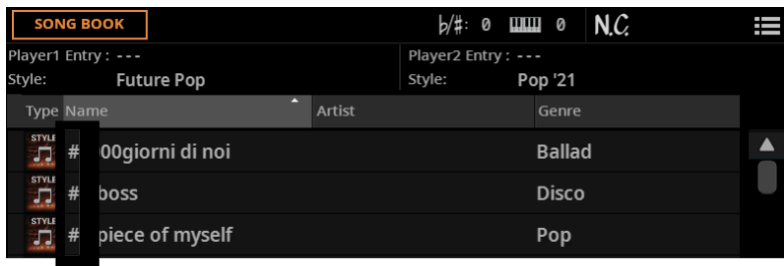
VAROVÁNÍ: Upozorňujeme, že nahrazením odstraníte všechna nahrazená data. Nezapomeňte si zálohovat veškerá data, která nechcete ztratit.

• Zkontrolujte konvertovaná data

Většina dat bude převedena bezchybně, některá ne. Některé údaje mohou vyžadovat další editaci.

Zkontrolujte, zda všechny Keyboard sady, zvuky, styly a pady fungují podle očekávání. Pokud ne, upravte je. V některých případech můžete raději nahradit starší data za lepší, z nabídky Pa5X.

V SongBooku se zkonvertuje jak Book list, tak Set list. Pokud v položce schází zdroj, zobrazí se před jménem hashtag (#).



Pokud k tomu dojde, přejděte na stránku **Entry Edit** a znovu vyhledejte chybějící zdroj, nebo najděte náhradní.

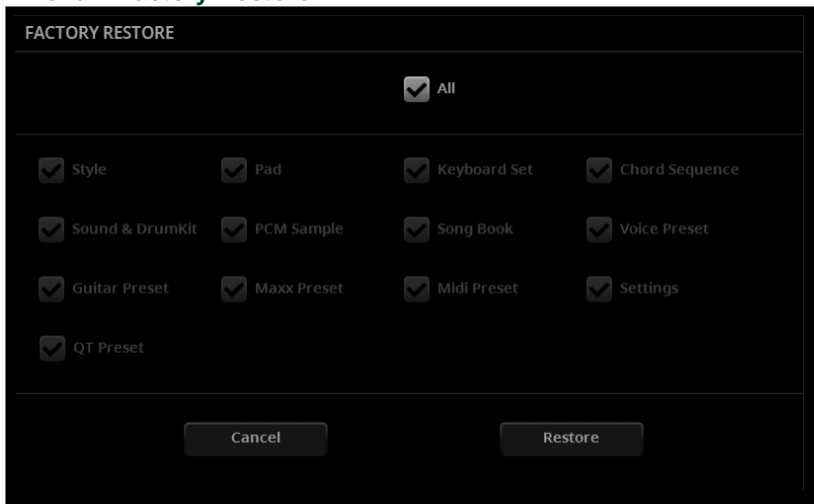
Chybějící zdroje můžete zobrazit také v souboru **ConvertReport.txt**, který je v nové složce **KST**.

• Uložte editovanou složku KST

Pokud jste upravili převedená data, uložte je do složky KST. Stávající složku můžete přepsat nebo vytvořit novou.

• Vyprázdněte User paměť

Pokud chcete vyčistit User paměť, po kontrole konvertovaných dat použijte příkaz **File > Menu > Factory Restore**.



Po vyčištění paměti můžete znovu načíst samostatná data z libovolné složky KST, včetně dříve zálohovaných dat, a částí převedených dat z Pa4X.

Veźměte na vědomí, že SongBook vždy potřebuje propojené soubory MID, MP3 a TXT na původních pozicích. Pokud nejsou znovu načteny nebo jsou umístěny jiným způsobem, nebudou nalezeny. Pokud k tomu dojde, znovu je načtěte na původní pozici, nebo je přesměrujte na stránce **SongBook > Entry Edit**.

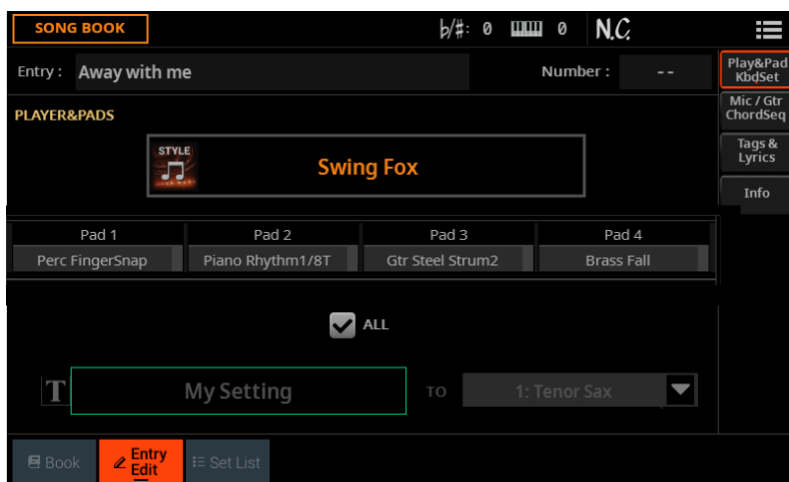
SongBook

Jednodušší způsob, jak přiřadit pady položkám SongBooku

Pady lze nyní vybrat na stránce **SongBook > Entry Edit**.

Do každé položky SongBooku se ukládají čtyři pady. Při editaci položky nebo při vytváření položky nové, můžete pady nahradit.

- 1 Pokud chcete editovat stávající **položku SongBooku**, zvolte ji.
- 2 Jděte na stránku **SongBook > Entry Edit > Player/Pad/KbdSet**.



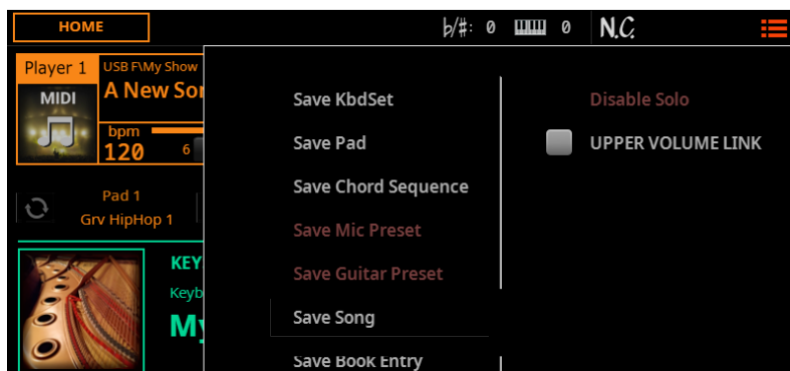
- 3 Stiskněte jméno padu, který chcete otevřít v okně Select.
- 4 Zvolte jiný pad.

Ukládání songů, stylu, padů a akordových sekvencí

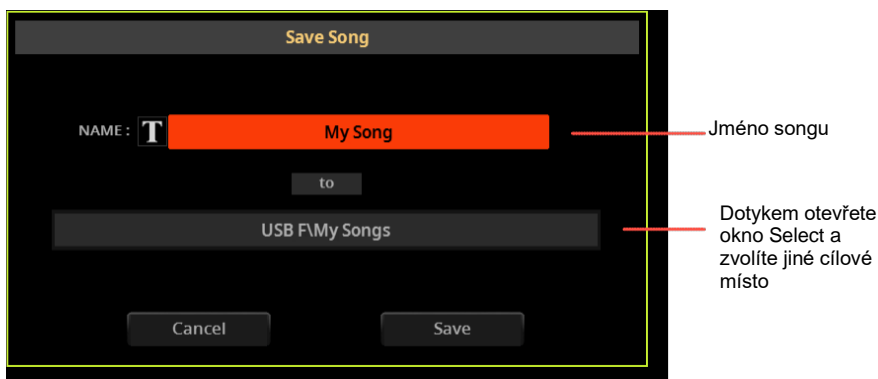
Příkaz menu pro uložení songů z hlavní stránky

Songy lze nyní ukládat kamkoliv, i z hlavní stránky. Nejste už omezeni jen na jejich přepsání.

- Po výběru songu zvolte příkaz **Save Song** v menu stránky (☰).



Zobrazí se dialog **Save Pad**.

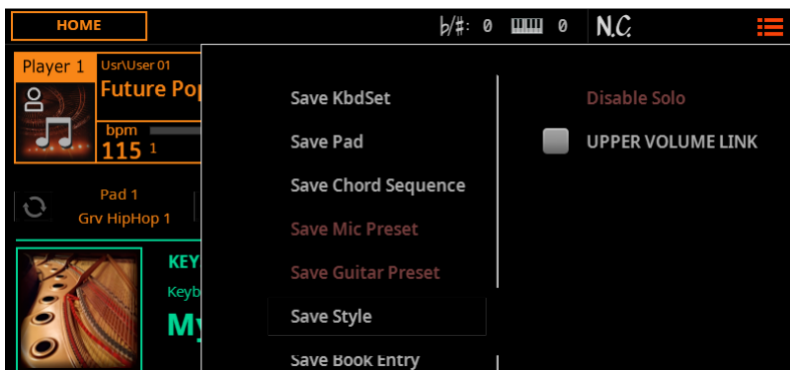


Postup je stejný již popsany na konci kapitoly **Nahrávání a editace songů** v Uživatelském manuálu.

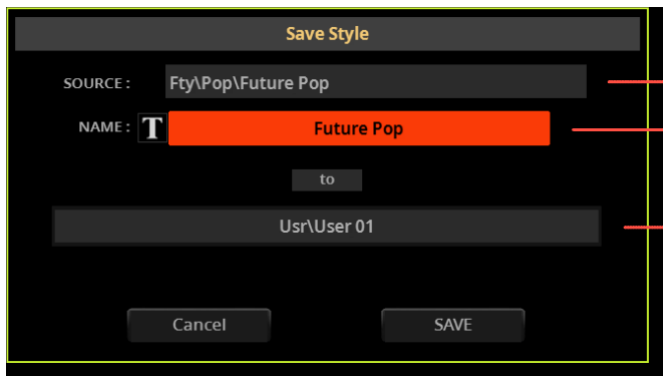
Příkaz menu pro uložení stylů z hlavní stránky

Styly lze nyní ukládat kamkoliv, i z hlavní stránky. Nejste už omezeni jen na jejich přepsání.

- Po výběru songu zvolte příkaz **Save Song** v menu stránky (☰).



Zobrazí se dialog **Save Pad**.



Zdrojový styl

Jméno stylu

Dotykem otevřete okno Select a zvolíte jiné cílové místo

Postup je stejný, jak jsme popsali na konci kapitoly **Nahrávání a editace songů** v Uživatelském manuálu.

Příkaz menu pro uložení padů do stylu

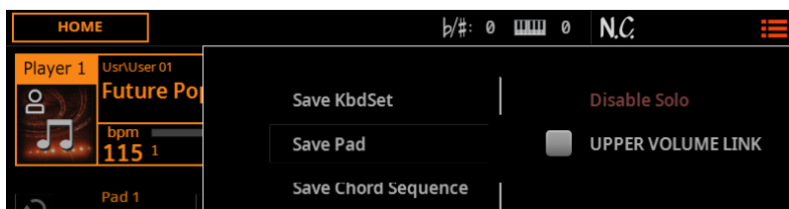
Pady lze nyní uložit do User stylu jako alternativu k jejich speciální knihovně, příkazem **Save Pad**. Upozorňujeme, že padů uložíte také při uložení User stylu.

Styly mohou obsahovat čtyři pady. Po výběru stylu jsou automaticky zvoleny čtyři pady.

Změny provedené u padů, můžete uložit do User stylu. Styly z výroby nelze přepsat. Chcete-li editovat a upravit styl z výroby, zkopírujte jej do oblasti User.

• Otevření dialogu Save na displeji

> Po výběru User stylu zvolte příkaz **Save Pad** v menu stránky (☰).



Zobrazí se dialog **Save Pad**.



Zdrojový pad

Jméno padu

Library/Style

Dotykem otevřete okno Select a zvolíte jiné cílové místo

▪ Přejmenujte pad

V dialogu Save Pad můžete pad přejmenovat.

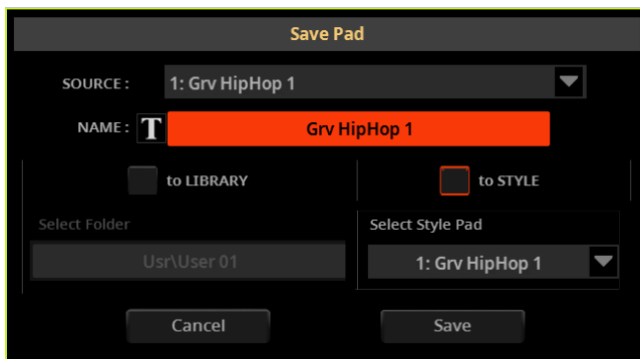
- 1 Stiskem tlačítka **Text Edit** (**T**) spustíte virtuální klávesnici a můžete jméno upravit.
- 2 Jakmile dokončíte úpravu jména, potvrďte tlačítkem OK pod virtuální klaviaturou.

▪ Uložte Pad #1

> Pad #1 je již vybraný, takže stačí stisknout tlačítko **Save**.

▪ Uložení do jiného padu

- 1 Pokud chcete uložit pad do stejného stylu, ale na jiné místo, klikněte na šipku u parametru **Select Style Pad**, tím otevřete menu, kde vyberete jiné místo.



- 2 Potvrďte uložení tlačítkem Save.

VAROVÁNÍ: Pad v cílové paměti bude přepsaný.

Pady můžete přiřadit také stylu a položkám SongBooku. Kombinaci čtyř padů pak uložíte společně jako User styl nebo položku Songbooku.

Příkaz menu pro uložení akordové sekvence do stylu

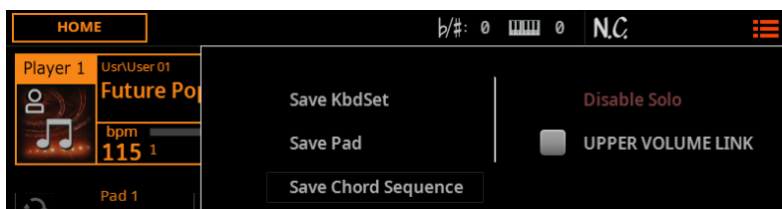
Akordové sekvence lze nyní uložit do User stylu jako alternativu k jejich speciální knihovně, příkazem **Save Chord Sequence**. Upozorňujeme, že akordovou sekvenci uložíte také při uložení User stylu.

Styly mohou obsahovat akordovou sekvenci. Po výběru stylu, je automaticky zvolena akordová sekvence, která se k tomuto stylu hodí.

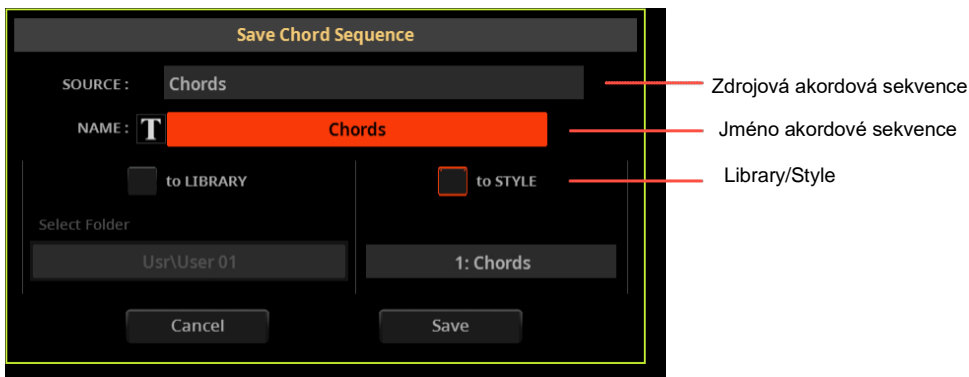
Změny provedené u akordových sekvencí můžete uložit do User stylu. Styly z výroby nelze přepsat. Chcete-li editovat a upravit styl z výroby, zkopírujte jej do oblasti User.

• Otevření dialogu Save na displeji

> Po výběru User stylu zvolte **Save Chord Sequence** v menu stránky (☰).



Zobrazí se dialog **Save Chord Sequence**.



▪ **Přejmenování akordové sekvence**

V dialogu Save Chord Sequence můžete sekvenci přejmenovat.

- 1** Stiskem tlačítka **Text Edit** (**T**) spustíte virtuální klávesnici a můžete jméno upravit.
- 2** Jakmile dokončíte úpravu jména, potvrďte tlačítkem OK pod virtuální klaviaturou.

▪ **Uložení akordové sekvence**

> Ve stylu je jedna paměť pro akordovou sekvenci, takže stačí stisknout tlačítko **Save**.

VAROVÁNÍ: Akordová sekvence v cílové paměti bude přepsaná.

Akordové sekvence můžete ukládat do stylů a položek SongBooku. Akordovou sekvenci pak uložíte do User stylu nebo položky Songbooku.

Editace režimu Cue mode, pro Ending 3 ve stylech

Nyní můžete také zvolit režim **Cue Mode** pro **prvek stylu Ending 3**.

- 1 Pokud chcete editovat styl, zvolte jej.
- 2 Stiskem tlačítka REC/EDIT na ovládacím panelu se otevře menu Record/Edit.
- 3 Chcete-li upravit stávající styl, stiskněte tlačítko **Style Edit** v menu. Pokud chcete vytvořit nový styl, stiskněte tlačítko **New Style** v menu a potvrďte, zda akceptujete ztrátu neuložených změn. V obou případech vstoupíte na hlavní stránku režimu Song Edit mode.
- 4 Ve vyjetém menu Element vyberte prvek stylu. Alternativně: Ve stylech, stiskem příslušného tlačítka na ovládacím panelu vyberte jeden prvek stylu (**INTRO 1 ... ENDING 3**).
- 5 Pomocí parametru Cue mode nastavte režim Cue mode pro vybraný prvek stylu.



Style > Chords

Editace akordové stopy ve stylech

Ke stopě **Chords** máte přístup na stránce **Event Edit** v režimu **Style Edit** mode, pokud jste zvolili **Intro** nebo **Ending**. Tato stopa obsahuje Key Signature patternu a akordy.

> **Key Signature** je původní klíč vybraného patternu. První akord v tomto patternu ne vždy odpovídá Key signature (pattern, který je např. v tónině D moll, by mohl začít s F dur akordem, což je akord, hraný od třetí noty stupnice D moll).

Když je na klaviatuře detekovaný akord, propojí se s původní tóninou a vzor se transponuje odpovídajícím způsobem.

> **Chord** události využijete pro přehrávání akordových rozvojų na stopách Guitar Mode, na stopách Style a Pad (za předpokladu, že nejsou nastaveny s NTT typu No Transpose) a Keyboard Ensemble (pokud je povolen). Tyto akordy vidíte hrát v oblasti Chords v horní části každé stránky.

Ve stylu mohou pouze prvky stylu **Intro** a **Ending** obsahovat akordový rozvoj. Obvykle jsou pro akordový rozvoj vyhrazeny pouze **Intro 1** a **Ending 1**.

Další akordové typy pro stopu Chords

Na stopu Chords bylo přidáno 86 nových typů akordů. Akordy byly dříve k dispozici pouze pro režim Guitar Mode. Najdete je v tabulce obsažené níže, v **Programování akordových rozvojų pro Intro a Ending**, v sekci Pa5X.

Editace stopy Chords

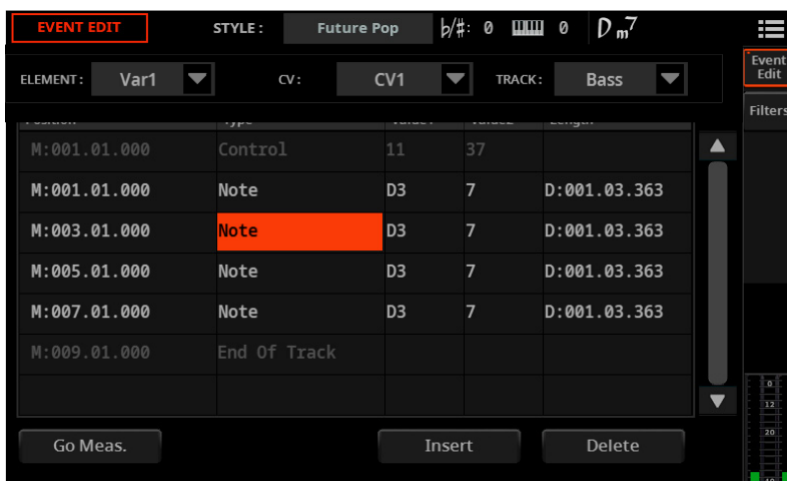
▪ Jděte na stránku **Style Edit > Event Edit**

1 Pokud chcete editovat styl, zvolte jej.

2 Stiskem tlačítka REC/EDIT na ovládacím panelu se otevře menu Record/Edit.

3 Chcete-li upravit stávající styl, stiskněte tlačítko **Style Edit** v menu. Pokud chcete vytvořit nový styl, stiskněte tlačítko **New Style** v menu a potvrďte, zda akceptujete ztrátu neuložených změn. V obou případech vstoupíte na hlavní stránku režimu Style Edit mode.

4 Stiskem tlačítka MENU na ovládacím panelu, a tlačítkem **Event Edit** se vrátíte na stránku **Event Edit**.

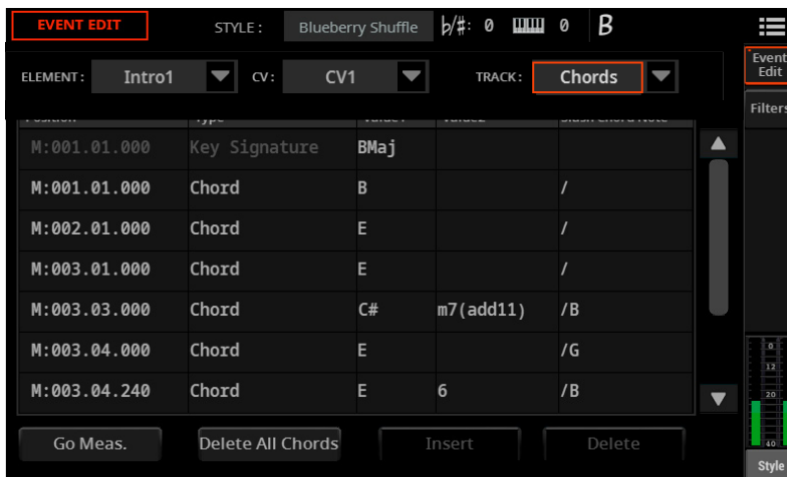


5 Vyberte jeden z **prvků stylu**, kde chcete upravit stopu **Chords**. Tato stopa je dostupná pro prvky stylu **Intro 1-3** a **Ending 1-3**.

6 Ve vyjetém menu **Element** vyberte prvek stylu (mezi **Intro 1-3** a **Ending 1-3**). Alternativně, stiskem příslušného tlačítka na ovládacím panelu vyberte jeden prvek stylu (**INTRO 1-3** nebo **ENDING 3**).

7 Ve vyjetém menu CV si vyberte akordovou variaci pro zvolený prvek stylu.

8 Ve vyjetém menu Track vyberte stopu Chords.



▪ Procházení seznamu

> Události procházíte pomocí jezdce.

> Popř. stiskem tlačítka Go Meas. přejdete na jiný takt. Objeví se dialog Go To Measure. Zdejte cílový takt a stiskem OK volbu potvrďte. Bude zvolena první událost v cílovém taktu.

▪ Editace rytmu (Key Signature)

1 Vybere jeden z prvků stylu, který obsahuje stopu Chords (**Intro 1-3** nebo **Ending 1-3**).

2 Ve vyjetém menu Track vyberte stopu Chords.

3 Stiskem tlačítek DIAL nebo UP/DOWN pak měníte rytmus.

▪ Vkládání akordů

- 1 Volf jeden z prvků stylu, který obsahuje stopu Chords (Intro 1-3 či Ending 1-3).
- 2 Ve vyjetém menu Track vyberte stopu Chords.
- 3 Vložte nový akord.
 - > Pokud skladba neobsahuje žádné akordy, dotkněte se linky Key Signature. Na začátku patternu bude vložen nový akord.
 - > Pokud stopa obsahuje akord, dotkněte se toho, který je nejbližší k pozici, kam chcete nový akord vložit.
- 4 Stiskem tlačítka Insert nový akord přidáte.

▪ Editace akordu

Typ a polohu akordu můžete měnit..

- > Dotkněte se události a editujte ji



- > Zvolte M (Measure), a ovladačem DIAL nebo tlačítky UP/DOWN upravte pozici události. Popř. druhým dotykem spustíte numerickou klávesnici.
- > Zvolte parametr **Root** a ovladačem DIAL nebo tlačítky UP/DOWN změňte tóniku akordu.
- > Zvolte parametry Type a Extension, a ovladačem DIAL nebo tlačítky UP/DOWN je upravte.

▪ Vymazání akordu

Události Chord můžete vymazat.

- 1 Dotykem události Chord ji zvolíte.
- 2 Stiskem tlačítka Delete zvolený akord vymažete.

Programování akordového rozvoje (Intro/Ending) u Pa5X

Při programování stylu v režimu úpravy stylu musí být akordy zadány jako události **Chord** (ekvivalent MIDI Text Meta Events) na stopě **Chords**.

- 1 Jděte na stránku **Style Edit >Menu > Event Edit**.
- 2 Vyberte **Intro** nebo **Ending** Style Element.
- 3 Vyberte stopu **Chords**.
- 4 Vložte událost **Chord** a tlačítka **DIAL** nebo **UP/DOWN** ji upravte, popř. její polohu. Pomocí **Value 1** vyberte **tóniku akordu** (názvy not jsou od **C** do **H**). Pomocí **Value 2** vyberte **Chord type**. Volbou **Value 3** zvolte **basový tón** složeného akordu.

The screenshot shows the 'EVENT EDIT' screen for the 'Blueberry Shuffle' style. The 'TRACK' is set to 'Chords'. The table below lists the chord events:

Position	Type	Value1	Value2	Slash Chord Note
M:001.01.000	Key Signature	BMaj		
M:001.01.000	Chord	B		/
M:002.01.000	Chord	E		/
M:003.01.000	Chord	E		/
M:003.03.000	Chord	C#	m7(add11)	/B
M:003.04.000	Chord	E		/G
M:003.04.240	Chord	E	6	/B

Buttons at the bottom: Go Meas., Delete All Chords, Insert, Delete. A 'Style' button is at the bottom right.

Viz zkratky typů akordů v tabulce níže, [Zkratky a dynamika odpovídající typu akordů](#).

Programování akordového rozvoje, pro Intro a Ending, v externím sekvenceru

• Zapojte Pa5X do externího sekvenceru

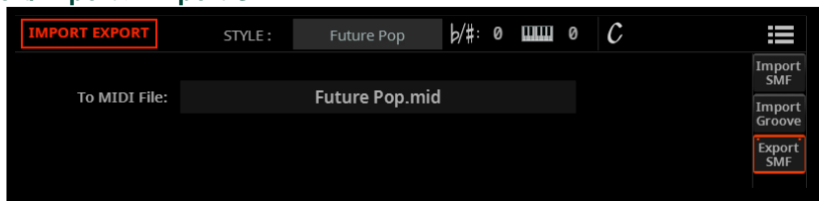
Pokud si chcete poslechnout styl, který editujete na externím sekvenceru, se zvuky Pa5X, připojte Pa5X k počítači přes **MIDI** nebo přes port **USB DEVICE**.

• Vytvořte šablonu stylu v Pa5X

Editaci stylu můžete začít od nuly nebo využít existující styl jako šablonu. Povíme si, jak na to.

1 V Pa5X zvolte styl, podobný tomu, který chcete vytvořit. To je dobrý výchozí bod pro práci v externím sekvenceru.

2 Exportujte styl jako standardní MIDI soubor, na stránce **Style Edit > Menu > Import/Export > Export SMF**.



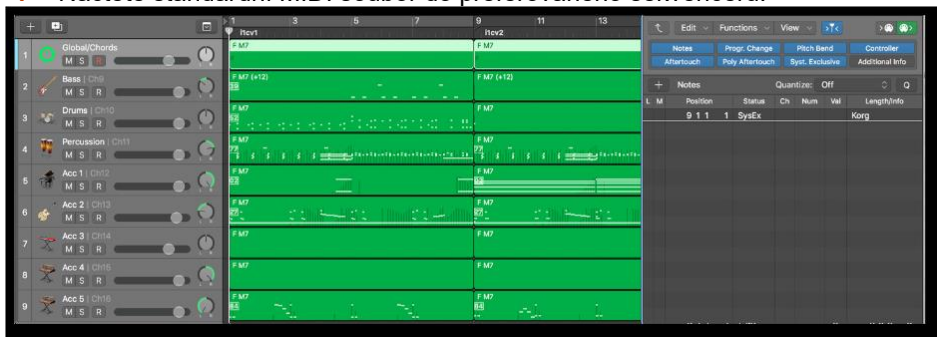
Exportovaný standardní MIDI soubor bude obsahovat strukturu stylu a SysEx zprávy, použité k automatickému výběru akordové variace, při úpravách na externím sekvenceru.

3 Ponechte Pa5X připojený k externímu sekvenceru a v režimu **Style Edit** s původně zvoleným stylem.

4 Ověřte, že je parametr Clock Source na Internal (na stránce **Settings > Menu > MIDI > General Controls**).

▪ Editace stylu v externím sekvenceru

1 Načtěte standardní MIDI soubor do preferovaného sekvenceru.



2 Editujte různé patterny nového stylu.

• Editace akordů v externím sekvenceru

Upravte postup akordů prvků stylu **Intro 1** a/nebo **Ending 1** (nebo jakýkoli jiný úvod či závěr).

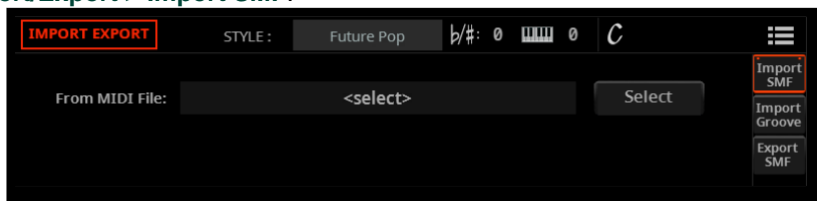
Akordy můžete zadat jako **Text Meta Events** na stopu **Chords/Global** (s přiřazeným MIDI kanálem All nebo Omni). Tyto akordy lze také vidět na stránce partitury externího sekvenceru a můžete je vidět na stránkách Lyrics a Score, v Pa5X.

Vzhledem k tomu, Meta události se nevysílají přes MIDI, pokud chcete poslouchat své úpravy na připojeném Pa5X, musíte zadat akordy na stopu(y), které je pak musí přehrát.

Vstupními akordy jako událostmi **Note**, v rozmezí od **C-1** do **H-1** jako tóniky akordu, a hodnotou jejich dynamiky **Velocity**, zvolíte odpovídající typ akordu, jak je uvedeno v tabulce uvedené níže, ve **Zkratkách a hodnotách Velocity**, odpovídající části akordů.

• Importujte styl do Pa5X

1 Importujte styl jako standardní MIDI soubor, na stránce **Style Edit > Menu > Import/Export > Import SMF**.



2 Upřesnit styl v režimu **Style Edit** mode, u Pa5X.

Zkratky a hodnoty dynamiky, odpovídající typu akordu

V této tabulce jsou uvedeny následující typy dat, pro použití v akordovém rozvoji, pro **Intro 1** a **Ending 1** (nebo jakýkoliv jiný úvod či závěr):

- > **Chord Type**, popisující akord.
- > Ekvivalentní **Chord** událost na stopě **Chord**, jak vidíte na stránce **Event Edit** v Pa5X. Jedná se také o událost **Text Meta Event**, kterou vidíte na stopě Chord/Global v sekvenceru.
- > Ekvivalentní hodnota **Velocity**, přiřazená **tónice**, jak vidíte na individuální stopě v sekvenceru.

Chord Type	Chord / Text Meta Event	Úroveň dynamiky
Major	(leave blank)	1
Major 7th	M7	2
Suspended 4th	sus	3
Major 7th suspended 4th	M7sus	4
Minor 6th	m6	5
Minor 7th flat 5th	m7(b5)	6
Dominant 7th	7	7
7th suspended 4th	7sus	8
Diminished major 7th	dim(M7)	9
Augmented 7th	7(#5)	10
Major w/o 3rd	(1+5)	11
Flat 5th	b5	12
Major 6th	6	13
Major 7th flat 5th	M7(b5)	14
Suspended 2nd	sus2	15
Minor	m	16
Minor 7th	m7	17
Minor major 7th	m(M7)	18
7th flat 5th	7(b5)	19
Diminished	dim	20
Augmented	#5	21
Augmented major 7th	M7(#5)	22
Major w/o 3rd and 5th	(1+8)	23
Diminished 7th	dim7	24

Chord Type	Chord / Text Meta Event	Úroveň dynamiky
Added 9th	(add9)	25
Augmented added sharp 9th	(add#9)	26
Added flat 9th	(addb9)	27
Added flat 9th sharp 11th	(addb9/#11)	28
Added 9th sharp 11th	(add9/#11)	29
Added sharp 9th sharp 11th	(add#9/#11)	30
Added 11th	(add11)	31
Added sharp 11th	(add#11)	32
6th 9th	6/9	33
6th 9th sharp 11th	6/9(#11)	34
6th sharp 11th	6(#11)	35
Major 9th	M9	36
Major 9th sharp 11th	M9(#11)	37
Major 7th sharp 11th	M7(#11)	38
Major 13th	M13	39
Major 13th sharp 11th	M13(#11)	40
Major 9th flat 5th	M9(b5)	41
Major 13th flat 5th	M13(b5)	42
Suspended added 9th	sus(add9)	43
Suspended added flat 9th	sus(addb9)	44
Major 9th suspended	M9sus	45
Major 7th suspended added 13th	M7sus(add13)	46
Major 13th suspended	M13sus	47
Minor added 9th	m(add9)	48
Minor added 9th 11th	m(add9/11)	49
Minor added 11th	m(add11)	50
Minor 6th 9th	m6/9	51
Minor 6th added 11th	m6(add11)	52
Minor 6th 9th added 11th	m6/9(add11)	53
Minor 9th	m9	54
Minor 7th added 11th	m7(add11)	55
Minor 11th	m11	56
Minor 7th added 13th	m7(add13)	57
Minor 9th added 13th	m9(add13)	58

Chord Type	Chord / Text Meta Event	Úroveň dynamiky
Minor 13th	m13	59
Minor 7th added 11th 13th	m7(add11/13)	60
Minor 9th flat 5th	m9(b5)	61
Minor 11th flat 5	m11(b5)	62
Minor 7th flat 5 11th	m7(b5/11)	63
Minor 9th Major 7th	m9(M7)	64
Minor Major 7th added 13th	mM7(add13)	65
Minor 6th 9th Major 7th	m6/9(M7)	66
9th	9	67
9th sharp 11th	9(#11)	68
7th sharp 9th sharp 11th	7(#9/#11)	69
7th sharp 11th	7(#11)	70
13th	13	71
13th sharp 9th	13(#9)	72
7th flat 9th	7(b9)	73
7th flat 9th sharp 11th	7(b9/#11)	74
7th sharp 9th	7(#9)	75
13th sharp 11th	13(#11)	76
7th sharp 11th 13th	7(#11/13)	77
13th sharp 9th sharp 11th	13(#9/#11)	78
13th flat 9th sharp 11th	13(b9/#11)	79
13th flat 9th	13(b9)	80
7th added 13th	7(add13)	81
7th added flat 13th	7(addb13)	82
7th flat 5th 13th	7(b5/13)	83
9th flat 5th	9(b5)	84
7th flat 5th flat 9th	7(b5/b9)	85
7th flat 5th sharp 9th	7(b5/#9)	86
13th flat 5th	13(b5)	87
13th flat 5th flat 9th	13(b5/b9)	88
13th flat 5th sharp 9th	13(b5/#9)	89
9th suspended	9sus	90
7th suspended flat 9th	7sus(b9)	91
Diminished added 9th	dim(add9)	92

Chord Type	Chord / Text Meta Event	Úroveň dynamiky
Diminished added flat 9th	dim(addb9)	93
Diminished Major 7th 9th	dim(M7/9)	94
Diminished Major 7th 9th 11th	dim(M7/9/11)	95
Diminished Major 7th 11th	dim(M7/11)	96
Sharp 5th added 9th	#5(add9)	97
Sharp 5th added 9th	#5(add#9)	98
Sharp 5th added 11th	#5(add#11)	99
7th sharp 5th sharp 11th	7(#5/#11)	100
9th sharp 5th	9(#5)	101
7th sharp 5th sharp 9th	7(#5/#9)	102
7th sharp 5th flat 9th	7(#5/b9)	103
7th altered flat 9th	7(alt b9)	104
7th altered sharp 9th	7(alt #9)	105
9th sharp 5th sharp 11th	9(#5/#11)	106
Major 9th sharp 5th	M9(#5)	107
Major 7th sharp 5th sharp 9th	M7(#5/#9)	108
Major 7th sharp 5th sharp 11th	M7(#5/#11)	109
Major 9th sharp 5th sharp 11th	M9(#5/#11)	110

Jako příklad uveďme typický rozvoj C dur, zadaný následovně v Pa5x, na stránce **Event Edit**, a v sekvenceru na počítači:

Chord	Obsah Text Meta Event	Nota/Dynamika
C Major	C	C-1 / 001
A Minor 7th	A m7	A-1 / 002
D Minor	D m	D-1 / 016
G Dominant 7th	G 7	G-1 / 007

Import a export stopy Chords

Jak jsme popsali v Uživatelském manuálu (viz sekci [Import a export stylů](#) v kapitole [Nahrávání a editace stylů a padů](#)), můžete importovat nebo exportovat styl, pro editaci v externím sekvenceru, jako standardní MIDI soubor.

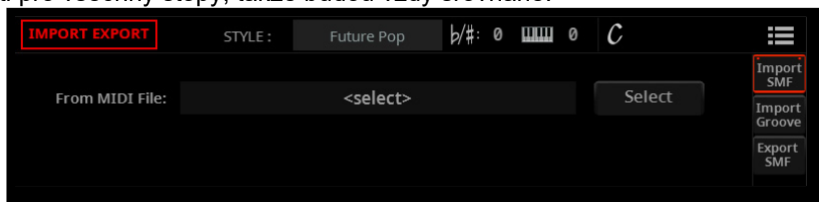
Standardní MIDI soubor může obsahovat noty nebo akordy, určené k vytvoření akordového rozvoje, v prvcích stylu Intro a Ending (obvykle Intro 1 a Ending 1).

• Import stylu

Při importu stylu, vytvořeného v externím sekvenceru jako standardní MIDI soubor (na stránce [Style Edit > Import/Export > Import SMF](#)), **Text Meta Events** na stopě Chords/Global budou převedeny na události Chords, na stopu Chords stylu.

Pokud se události Note na MIDI kanálu objeví v rozsahu C-1 až H-1 na odpovídající stopě (stopách), které mají být řízeny akordy, budou převedeny na události Chord, na stopu Chords stylu, a Text Meta Events budou ignorovány.

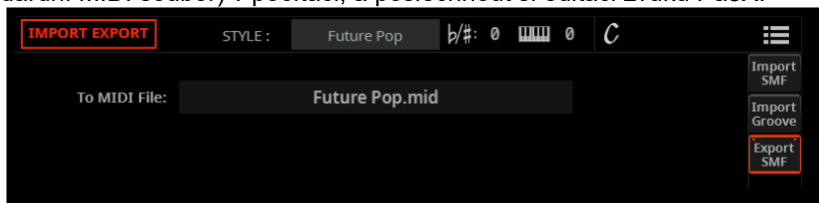
Pokud jsou na různých stopách nalezeny různé noty, bude ten poslední akord platit pro všechny stopy, takže budou vždy srovnané.



• Export stylu

Jak jsme popsali ve stejné sekci, můžete exportovat styl jako standardní MIDI soubor (na stránce [Style Edit > Import/Export > Export SMF](#)), pro editaci v externím sekvenceru. Události Chord na stopě Chords, ve stylu akordu, budou převedeny na **Text Meta Events**, na kanálu Chords/Global, a na události Note na MIDI kanálu, odpovídající stopě (stopám) stylu.

S externím sekvencerem, připojeným k Pa5X, budete moci upravit styl (jako standardní MIDI soubor) v počítači, a poslechnout si editaci zvuků Pa5X.



Style/Pad Edit > Edit

Editace Style/Pad patternů

Patterny stylu/padu je možné editovat v sekci Style/Pad Edit > Style/Pad Edit. Pro pady je zde pouze jedna stopa a Pad Element.

Kvantizace

Funkce Quantize využijete k napravení rytmické chyby po nahrávání, nebo chcete-li šabloně dodat „groovy” feeling.





- 1 Jděte na stránku Style/Pad Edit > Style/Pad Edit > Quantize.



- 2 Zvolte Track, Style Element (E) a Chord Variation (CV), které chcete upravit.

Stopa	Význam
All	Všechny stopy jsou zvoleny
Bass ... Acc5	Zvolená stopa

3 Ve vyjetém menu Resolution vyberte rozlišení účinnosti kvantizace.

Rozlišení	Význam
 (1/32) ... (1/4)	Rozlišení mřížky po nahrávání, v notových hodnotách. Např. když zvolíte 1/16, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/16. Když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8. Znak „b...f“, přidáný za hodnotu značí swingovou kvantizaci. Hodnoty 1/6, 1/12 a 1/24 jsou trioly.
	Bez kvantizace 
	1/16 
	1/8 

4 Pomocí parametrů Start Tick a End Tick nastavte začátek a konec kvantizované pasáže.

Pokud je akordová variace dlouhá 4 takty a chcete je všechny vybrat, Start bude na pozici 001.01.000 a End na 005.01.000.

5 Pomocí parametrů Bottom Note a Top Note nastavte rozsah pro editaci. Tyto parametry jsou k dispozici pouze pro stopy Drum a Percussion.

Pokud zvolíte stejnou notu jako u parametrů Bottom i Top, můžete vybrat jeden perkusní nástroj z bicí sady.

6 Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.

7 Stiskněte tlačítko **PLAY/STOP** (▶◻) a poslechněte si výsledek. Dalším stiskem tlačítka **PLAY/STOP** (▶◻) přehrávání zastavíte.

Transpozice

Funkce transpozice umožňuje transponovat vybrané stopy.

Poté, co transpozici dokončíte, nezapomeňte přizpůsobit parametry Key/Chord na hlavní stránce režimu Style/Pad Record mode.

- 1 Jděte na stránku Style/Pad Edit > Style/Pad Edit > Transpose.



- 2 Zvolte Track, Style Element (E) a Chord Variation (CV), které chcete upravit.

Stopa	Význam
All	Všechny stopy jsou zvoleny, kromě stop, nastavených v režimu Drum mode (jako u stop Drum a Percussion). Celá zvolená akordová variace bude transponována.
Bass ... Acc5	Zvolená stopa.

- 3 Použijte parametr Value a vyberte hodnotu transpozice.

Hodnota	Význam
-127 ... 127	Hodnota transpozice (v půltónech)

- 4 Pomocí parametrů Start Tick a End Tick nastavte začátek a konec transponované pasáže.

Pokud je akordová variace dlouhá 4 takty a chcete je všechny vybrat, Start bude na pozici 001.01.000 a End na 005.01.000.

- 5 Pomocí parametrů Bottom Note a Top Note nastavte rozsah pro editaci.

6 Pokud zvolíte stejnou notu jako u parametrů Bottom i Top, můžete vybrat jeden perkusní nástroj z bicí sady. Jelikož v bicí sadě je každý nástroj přiřazen jiné notě ve stupnici, transpozice perkusního nástroje značí přiřazení partu jinému nástroji.

7 Výběrovou transpozici využijete také, chcete-li předejít transpozici RX Noise (transpozice pouze not pod C7).

8 Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.

9 Stiskněte tlačítko **PLAY/STOP** (▷◻) a poslechněte si výsledek. Dalším stiskem tlačítka **PLAY/STOP** (▷◻) přehrávání zastavíte.

Editace dynamických hodnot

Můžete změnit hodnoty dynamiky tónů ve vybraných stopách.

Jestliže přiřadíte RX Sound editované stopě, může se výsledný zvuk změnit, poněvadž tento druh zvuku je tvořen několika různými vrstvami, spouštěnými na různých hodnotách dynamiky.

Zeslabení (fade-out) může také vést ke „skoku“ v úrovni až na téměř nulovou hodnotu, je-li vrstva s vyšší úrovní zvolena s nižší dynamikou.

1 Jděte na stránku Style/Pad Edit > Style/Pad Edit > Velocity.



2 Zvolte Track, Style Element (E) a Chord Variation (CV), které chcete upravit.

Stopa	Význam
All	Všechny stopy jsou zvoleny. Dynamika vybrané akordové variace se změní u všech stop.
Bass ... Acc5	Zvolená stopa.

3 Pomocí parametru Velocity zvolte hodnotu transpozice.

Hodnota	Význam
-127 ... 127	Hodnota změny dynamiky (MIDI)

4 Pomocí parametrů Start Tick a End Tick nastavte začátek a konec upravované pasáže.

Pokud je akordová variace dlouhá 4 takty a chcete je všechny vybrat, Start bude na pozici 001.01.000 a End na 005.01.000.

5 Pomocí parametrů Bottom Note a Top Note nastavte rozsah pro editaci.

Pokud zvolíte stejnou notu jako u parametrů Bottom i Top, můžete vybrat jeden perkusní nástroj z bicí sady. Výběr rozsahu využijete rovněž při editaci šumů RX Noises (od C7) nebo běžných not (pod C7).

6 Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.

7 Stiskněte tlačítko **PLAY/STOP** (▶□) a poslechněte si výsledek. Dalším stiskem tlačítka **PLAY/STOP** (▶□) přehrávání zastavíte.

Mazání dat v rámci taktů

Na stránce Delete můžete mazat MIDI události ve stylu nebo padu. Tato funkce neodstraní takty z šablony. Chcete-li odstranit celé takty, použijte funkci Cut.

- 1 Jděte na stránku Style/Pad Edit > Style/Pad Edit > Delete.



- 2 Zvolte Track, Style Element (E) a Chord Variation (CV), které chcete upravit.

Stopa	Význam
All	Všechny stopy jsou zvoleny. Poté, co vymazání proběhne, zůstane celá Chord Variation prázdná.
Bass ... Acc5	Zvolená stopa.

3 Ve vyjetém menu Style Element vyberte typ události, kterou chcete vymazat.

Událost	Význam
Any Event Note & RX Noise	Všechny události. Z akordové variace nebudou odstraněny všechny takty. Všechny noty zvoleného rozsahu.
Duplicate Notes & RX Noise	Všechny duplikované noty. Pokud jsou dvě noty na stejné výšce započítány na stejný tick, ta, která má nižší dynamiku bude vymazána.
After Touch (Mono/Poly)	Události AfterTouch.
Pitch Bend	Události Pitch Bend.
Program Change	Události Program Change, kromě Control Change #00 (Bank Select MSB) a #32 (Bank Select LSB). Tento typ dat se při nahrávání automaticky maže.
Any Control Change	Všechny události Control Change, např. Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...
CC0/32 ... CC127	Samostatné události Control Change. Dvojí číslo Control Change (např. 00/32) značí MSB/LSB balíčky. Některá CC data jsou odstraněna automaticky už při nahrávání.

4 Pomocí parametrů Start Tick a End Tick nastavte začátek a konec pasáže, kterou chcete vymazat.

Pokud je akordová variace dlouhá 4 takty a chcete je všechny vybrat, Start bude na pozici 001.01.000 a End na 005.01.000.

5 Pomocí parametrů Bottom Note a Top Note nastavte rozsah pro editaci. Tyto parametry jsou dostupné jen, když zvolíte možnost All nebo Note. Pokud zvolíte stejnou notu jako u parametrů Bottom i Top, můžete vybrat jeden perkusní nástroj z bicí sady. Výběr rozsahu využijete rovněž při editaci šumů RX Noises (od C7) nebo běžných not (pod C7).

6 Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.

7 Stiskněte tlačítko **PLAY/STOP** (▶◻) a poslechněte si výsledek. Dalším stiskem tlačítka **PLAY/STOP** (▶◻) přehrávání zastavíte.

Ořezání stávajících taktů nebo vložení prázdného taktu

Můžete vymazat vámi zvolený takt (nebo více taktů po sobě) v rámci vybrané Chord Variation. Všechny následující události se poté posunou dopředu a nahradí tak odříznutý takt/y.

Nebo můžete vložit prázdné takty, od zvolené pozice. Všechny následující události se posunou vpřed a nahradí tak odříznuté takty.

- 1 Jděte na stránku Style/Pad Edit > Style/Pad Edit > Cut/Insert.



- 2 Zvolte Track, Style Element (E) a Chord Variation (CV), které chcete upravit.

Stopa	Význam
All	Všechny stopy jsou zvoleny
Bass ... Acc5	Zvolená stopa

▪ Ořezání stávajících taktů

- 1 Parametrem Start zadáte první takt, který bude ořezán.
- 2 Parametrem Length zadáte počet taktů k ořezání.
- 3 Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.

▪ **Vkládání prázdných taktů**

- 1** Parametrem Start zvolte takt, od kterého se budou vkládat prázdné takty.
 - 2** Parametrem Start zvolte takt, od kterého se budou vkládat prázdné takty.
 - 3** Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.
-

▪ **Poslech nahrávky**

- > Stiskněte tlačítko **PLAY/STOP** (▶□) a poslechněte si výsledek. Dalším stiskem tlačítka **PLAY/STOP** (▶□) přehrávání zastavíte.

Sample Edit > Time Slicing

Vylepšená procedura Time Slice

Vylepšili jsme i časové řezy v režimu Sample Edit mode.

Více místa pro řezy samplů

Jednotlivé samplý, generované audio groove řezy, jsou nyní přiřazeny následujícím klávesám, pokud jste v režimu **Sample Edit mode**. Chcete-li získat přístup k basovým notám, můžete použít tlačítka **UPPER OCTAVE** k transpozici klaviatury.

Při ukládání, po dokončení editace, se zachovají pouze řezy samplů. Noty od C0 do C1 budou vymazány.

Key	Přiřazený sample/šablona	Speed %
C0	Cyklický chod celé šablony v poloviční rychlosti	50%
C#0		53%
D0		56%
D#0		60%
E0		63%
F0		67%
F#0		71%
G0		75%
G#0		80%
A0		84%
A#0		89%
B0		94%
C1		100%
C#1 a vyšší	Nezávislé řezy samplů	—

Ukládání řezů audio groove jako zvuku nebo bicí sady

Je-li procedura Time Slicing dokončena, můžete data uložit jako nový zvuk nebo bicí sadu, společně s řadou nezávislých perkusních samplů, multisample nebo bicí sadu aranžovat na klaviatuře.

Navíc, MIDI Groove, obsahující původní sekvence, konvertované jako MIDI události, se vytvoří také. MIDI Groove je ve formátu Standard MIDI File (SMF).

1 Pokud jste na stránce **Sample Edit > Time Slice**, zvolte příkaz **Save** v menu stránky (≡), tím vyvoláte dialog **Save Time Slice**.

Save Time Slice

NAME : **T** **bb_loop_fx_90_0** — Jméno zvuku/bicí sady

To

SOUND TYPE : **DrumKit** — Typ zvuku/bicí sady

SOUND BANK : **USERDK01**

SOUND : **0: ArabianKit1** **Select** — Dotykem zde vyberte umístění zvuku/bicí sady

GROOVE SMF : **USB FMy Samples** **Select** — Dotykem zde vyberte umístění standardního MIDI souboru

CANCEL **OK**

2 Můžete změnit jméno zvuku nebo bicí sady. Stiskem tlačítka **Text Edit (T)** vyjde virtuální klávesnice a můžete jméno upravit. Po dokončení přejmenování je potvrďte tlačítkem OK, pod virtuální klávesnicí.

3 Když se vrátíte zpět do dialogu **dialogu Save Sound**, zvolte typ cíle pomocí **Sound Type**, ve vyjetém menu.

Typ zvuku	Význam
Drum Kit	Data se uloží jako bicí sada. Můžete použít rodiny bicích k odeslání každého samplu do samostatné skupiny Insert FX, a samostatně řídit vysílání do Master FX.
Program	Data se uloží jako obyčejný zvuk. Tento formát je kompaktnější, s jedním multisamplem. Nelze odeslat každý sample do samostatné skupiny FX.

4 Stiskem tlačítka **Sound > Select** vyberte, kam uložíte zvuk nebo bicí sadu. Tím se otevře okno **Sound Select**. Prázdná místa jsou zobrazena pomlčkami ('---').

5 Po návratu do dialogu Save Time Slice, potvrďte operaci uložení tlačítkem **Groove SMF > Select**. Otevře se okno **File** a budete moci zvolit složku na disku, kam chcete soubor uložit.

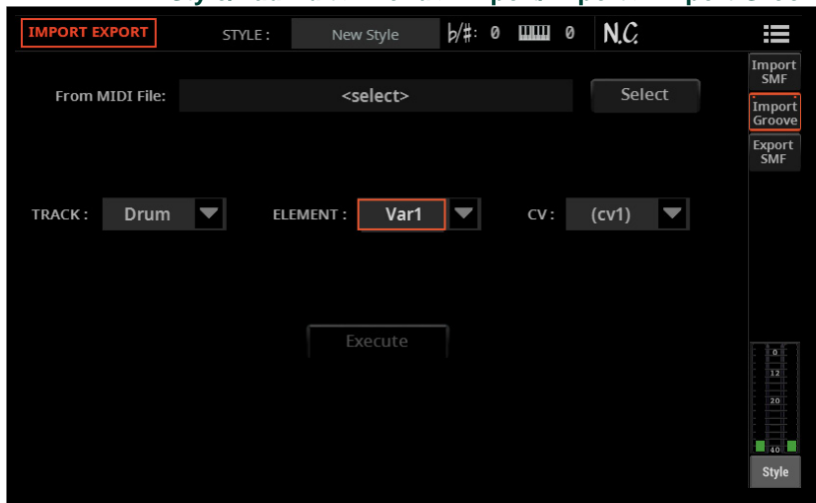
6 Po návratu do dialogu Save Time Slice, potvrďte operaci uložení tlačítkem OK.

Po vygenerování nového zvuku nebo bicí sady a MIDI Groove, importujte MIDI Groove (jak je popsáno níže).

Import MIDI Groove na stopu stylu nebo padu

Po vygenerování MIDI Groove z Audio Groove, jej využijete na stopě Style nebo Pad.

- 1 Ukončete režim **Sample Edit** mode.
- 2 Do režimu **Style/Pad Edit** mode vstoupíte buď vytvořením nového stylu/padu, nebo editací stávajícího.
- 3 Jděte na stránku **Style/Pad Edit > Menu > Import/Export > Import Groove**.




- 4 Tlačítkem **From MIDI File > Select** zvolte MIDI Groove.
 - 5 Ve vyjetém menu To Track vyberte cílovou stopu. Obvykle se předpokládá perkusní stopa, jelikož bicí stopa je vhodnější pro standardní bicí sadu (odpočítání, přechody aj.).
- Pokud jste řezy Audio Groove uložili jako bicí sadu, ujistěte se, že je stopa nastavena na režim Drum mode.
- 6 Ve vyjetých menu Element a CV vyberte cílový prvek stylu a akordovou variaci.
 - 7 Potvrďte tlačítkem Execute.

Využití audio groove řezů u jiných zvuků nebo bicích sad

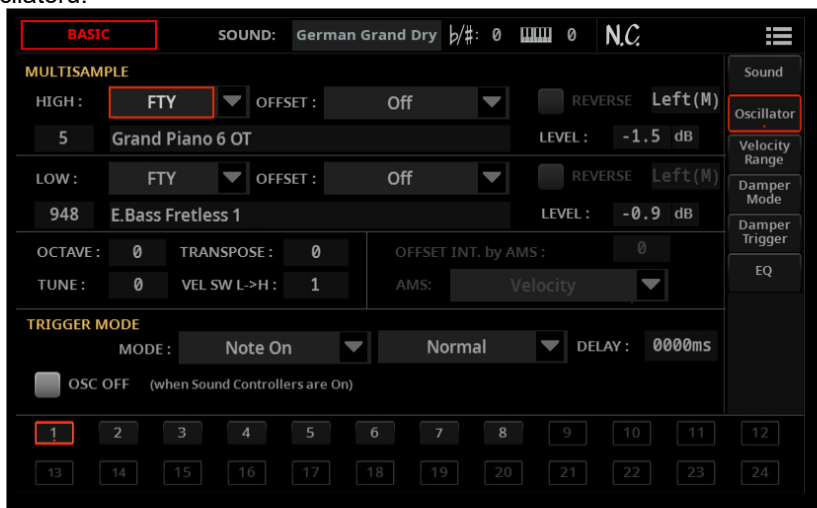
Multisamplly, bicí sady a samplly, vygenerované operací Time Slicing, využijete i pro další zvuky nebo bicí sady.

Vytvoření nového zvuku z audio groove řezů


1 Jděte do režimu **Sound Edit**, a vyberte zvuk, podobný tomu, který chcete přiřadit multisamplu.

Pokud preferujete programování od začátku, zvolte příkaz Initialize Sound v menu stránky (.

2 Na stránce **Sound Edit > Menu > Basic > Oscillator** vyberte jeden z oscilátorů.



3 Zvolte nový multisample v oblasti USR, a přiřadte jej jedné ze dvou vrstev (**High** nebo **Low**).

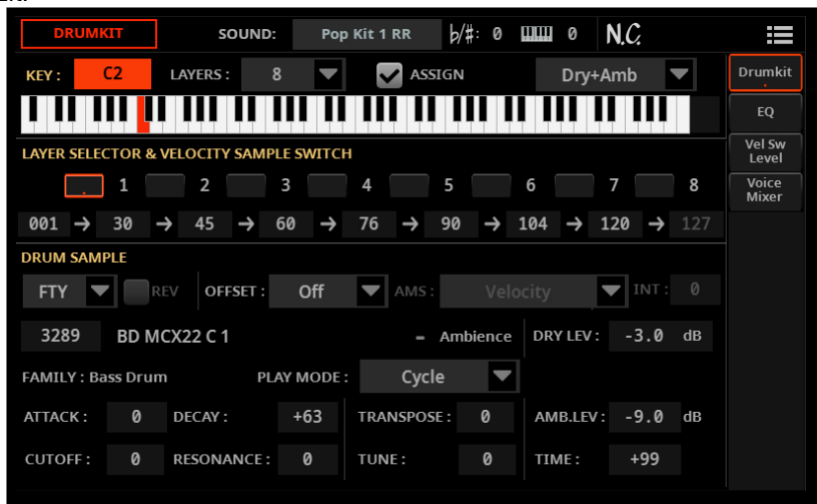
4 Zvolte příkaz Save Sound z menu stránky () a uložte zvuk do prázdné User paměti.

Vytvoření nové bicí sady z audio groove řezů

1 Jděte do režimu **Sound Edit**, a vyberte bicí zvuk, podobný tomu, který chcete přiřadit bicí sadě.

Pokud preferujete programování od začátku, zvolte příkaz Initialize Sound v menu stránky (☰).

2 Přejděte na stránku **Sound Edit > Menu > Drumkit > Drumkit** a parametrem **Key** vyberte notu v bicí sadě. Každá nota odpovídá jednomu z řezů, které chcete použít.



3 Vyberte jednu z vrstev a přiřaďte jí **sample** z oblasti **USR**.

4 Zvolte příkaz Save Sound v menu stránky (☰) a uložte zvuk do prázdné User paměti.

Efekty

‘Use IFX/MFX’ parametry se ukládají automaticky

Stav zapnutí/vypnutí **Use IFX** a **Use MFX** v menu stránky () v okně **Sound Select** je nyní globální. Při vypnutí nástroje to zůstane zachováno.

Kontrolery

Čtvrťtónové presety, volitelné programovatelnými spínači

Čtvrťtónové presety lze nyní přiřadit programovatelným spínačům. Jděte na stránku **Settings > Menu > Controllers > Hand**.

Nové hudební zdroje

Keyboard sady

Přidat můžete až 23 Keyboard sad.

Synth

Arp Banky
Arp Solo
Arp Summer
Huge Analog
Jump
Lyle Solo
Mini AquaT

Mini Beginning
Mini Chord
Mini Classic 1
Mini Classic 2
Mini Classic 3
Mini Classic 4
Mini Classic 5
Mini Lucky

Mini Shine
Mini Solo
Mini Temple
There Mine
Classic Pad 1
Classic Pad 2
Classic Pad 3
Air Pad

Zvuky

Bylo přidáno 23 zvuků.

Sound	CC00	CC32	PC
Factory/Piano			
MK I Stage 2	121	18	2
Factory/Synth Lead			
Lyle Solo	121	29	80
Mini 3Rect	121	30	80
Jump	121	55	81
Arp Summer	121	56	81
Arp Banks	121	57	81
Mini Shine	121	58	81
Huge Analog	121	59	81
Mini 3Saw	121	60	81
Mini Saw Aragon	121	61	81
Mini Beginning	121	62	81

Sound	CC00	CC32	PC
Mini Lucky	121	63	81
Mini Temple	121	2	83
Mini AquaT	121	2	86
Mini Chord	121	3	86
Mini Classic 1	121	26	87
Mini Classic 2	121	27	87
Mini Classic 3	121	28	87
Mini Classic 4	121	29	87
Mini Classic 5	121	30	87
OB Pad	121	22	89
Air Pad 1	121	23	89
Air Pad 2	121	24	89

Styly

Bylo přidáno 23 stylů.

Dance

Pretty Dance
Neonlight Dance
Breaking Dance
Feel Good Dance
Soul Seekers Dance
Damn Time Groove
Cold Heart Remix
Dancing Arms
Summer Feeling Dance
Modern Dance Groove
Heartbreaker
Missing Love Groove
Rely Dance
Stay Dancing

Modern Bat Dance
Grooving Around

Pop

Forget Me Pop
Switch Groove
Shivering Groove
Ain't Worry Pop
On the Loose
Loser Pop
Shark Pop
Habit Groove
She Wanna
Groove Mileys Pop
Groove Lemon
Drop Pop

Love Eyes Pop

Ballad

Snap Ballad
Perfect Ballad 4/4

Funk & Blues

Fool Funky Love
Fly Me Soul
Missing Love
Groove

Country

Country Beat

Pady

Bylo přidáno 112 padů.

Acoustic Guitar

Beat Strum 1
Beat Strum 2
Beat Strum 3
Beat Strum 4
Contemporary Strum
Ballad Arpeggio 1
Ballad Arpeggio 2
Ballad Strum 1
Ballad Strum 2
Latin Strum
Country Strum 1
Country Strum 2
Country Strum 3
Country Strum 4
Country Strum 16 Beat
Country Strum Shuffle
Country Arpeggio 3/4 1
Country Arpeggio 3/4 2
Ballroom Arpeggio 3/4
Ballroom Strum 3/4

Cinematic

Atmos Melody 3
Atmos Melody 4
Atmos Melody 5
Atmos Melody 6
Atmos Melody 7
Atmos Melody 8
Atmos Melody 9
Atmos Melody 10
Atom Seq 2
Atom Seq 3
Atom Seq 4
Atom Seq 5
Atom Seq 6
Atom Seq 7

Cinematic Bang 01
Cinematic Bang 02
Cinematic Bang 03
Cinematic Bang 04
Cinematic Bang 05
Cinematic Bang 06
Cinematic Bang 07
Cinematic Bang 08
Cinematic Bang 09
Cinematic Bang 10
Cinematic Impact 04
Cinematic Impact 05
Cinematic Impact 06
Cinematic Impact 07
Cinematic Impact 08
Cinematic Impact 09
Cinematic Impact 10
Dreaming 100 BPM
Flying Saucer

Percussion

Tamb8thOnbeat
Tamb8thBackbeat
Tamb8thOnbeatShuffle
Tamb8thBackbeatShuffle
Tamb16thOnbeat
Tamb16thBackbeat
Tamb16thOnbeatShuffle
Tamb16thBackbeatShuffle
Tamb16thNote4th
Tamb16thNoteBackbeat

Piano

Piano Acc Legato 1
Piano Acc Legato 2
Piano Acc Staccato Hi
Piano Acc Staccato Low

Piano Bossa
Piano Acc 1
Piano Acc 2
Piano Acc 3
Piano Acc 4
Piano Gospel
Piano Ballad King
Piano 6/8

Synth

BigSweep
DarkStack
DistGhost
DoubleSynth
Leadspace
Modulead
NextDance
RudeOct
SquarePulse
StrumPluck
SummitPulse
SynthPianoid
ThinPulSeq
TranceFilter
TriangleNoise
Sq Synth 1
Sq Synth 2
Sq Synth 3
Sq Synth 4
Sq Synth 5
Synth PAD 1
Synth PAD 2
Synth PAD 3
Synth PAD 4
Synth PAD 5
Synth PAD 6
Synth PAD 7

Arpeggio Triangle 1
Arpeggio Triangle 2
One Note Arpeggiator
Bass Arpeggiator 1
Bass Arpeggiator 2

Bass One Note UpBeat
Bass One Note Massive 1 Bar
Percussive Chords 1
Vintage 1
Vintage 2

S&H Chords 1
S&H Chords 2
Chord Dance Syn

Vylepšení a odstranění chyb

Vylepšení

Příkazy v některých menu stránek jsme uspořádali jinak.

Opravy chyb

Styly, konvertované z Pa4X by mohly v Intro a Ending hrát špatné akordy. Proto znovu konvertujte složku Pa4X SET.

Soubor MIDI, generovaný funkcí **Time Slicing** nebyl správně zpracován v paměti.

Některé parametry stopy nebyly v SongBooku.správně zpracovány.

Basový zvuk se vždy přehrává během Intro a Ending, když byla volba **Chord + Lower** přiřazena parametru **Memory Mode** na stránce **Settings > Preferences > Style**.

Opravili jsme pár menších chyb, zvýšili rychlost a stabilitu.

Pa5X

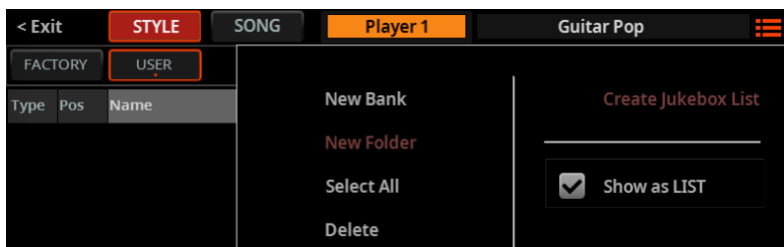
Operační systém verze 1.1

Nové vlastnosti

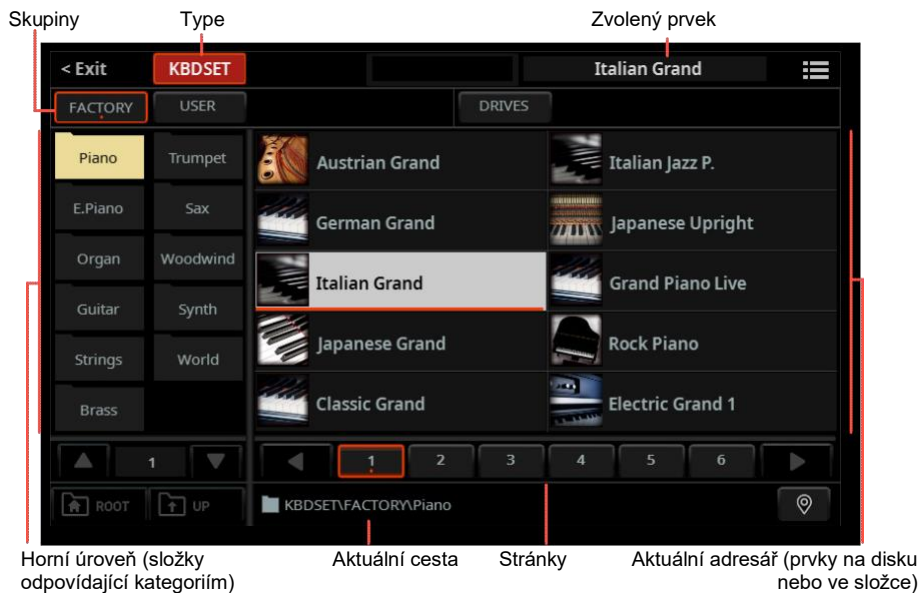
Uživatelské rozhraní

Do okna Select a na stránky File jsme přidali List View

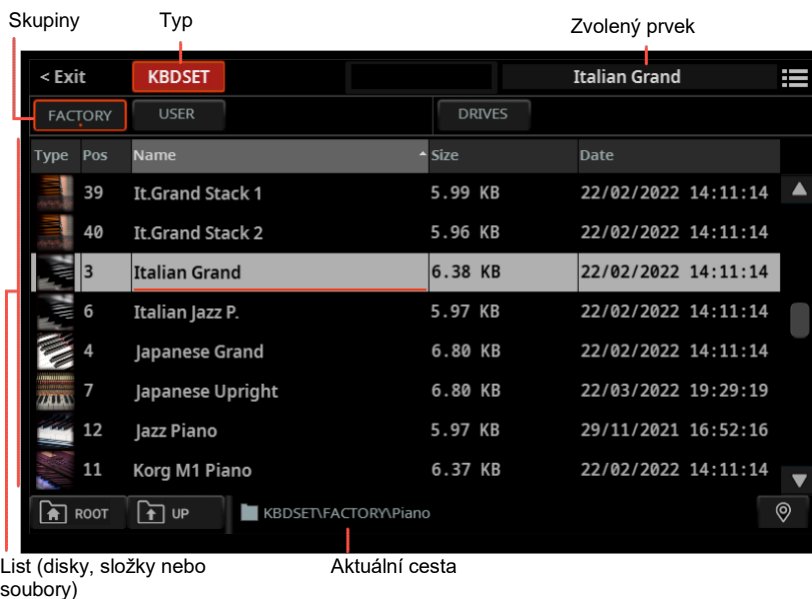
Obsah okna Select můžete zobrazit jako dlaždice (Tiles) nebo jako seznam (List). Chcete-li zvolit režim View mode, vyberte nebo zrušte výběr volby **Show as List** v menu **stránky** (☰).



- > V režimu **Tile View** (výchozí) vidíte hudební zdroje jako velké dlaždice, což usnadňuje výběr.



- > V režimu **List View** mode vidíte hudební zdroje jako seznam.

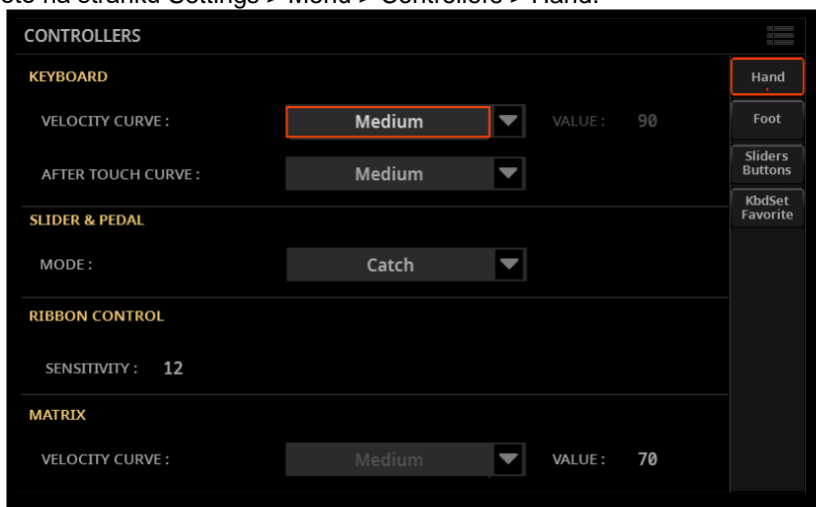


Ovládací prvky

Chování Catch vs. Jump slideru a pedálu

Při pohybu sliderem či pedálem může hodnota ovládaného parametru přejít rovnou na aktuální hodnotu slideru/pedálu, anebo počkat, až dosáhne aktuální hodnoty parametru, a sejmout ji až v tomto bodě.

1 Jděte na stránku Settings > Menu > Controllers > Hand.



2 Ve vyjetém menu **Slider&Pedal > Mode** vyberte režim **Catch** nebo **Jump** mode.

Režim	Význam
Catch	Hodnota parametru nebude aktualizována, dokud slider nebo pedál nedosáhne aktuální hodnoty. To umožní plynulejší akci.
Jump	Hodnota parametru okamžitě přeskočí na aktuální hodnotu slideru nebo pedálu. Tím nastavíte bezprostřední odezvu.

Změny u některých Control > Main funkcí

Některé ovládací prvky jsou nyní přiřazeny režimu **Main mode**, v sekci **Control**.

- > Slider **Harmony** je nyní **Harmony/Double**, a ovládá obě úrovně.
- > Tlačítka **Harmony** a **Double On/Off** nyní mají jiná jména, i když nabízejí stejnou funkci.



Nezávislé ovládání parametrů Delay a Reverb Level, u Mic procesoru

Parametry **Delay** a **Reverb Level** u Mic procesoru jsou nyní oddělené a mohou být přiřazeny různým kontrolerům. Dřív bývaly jedním parametrem („Mic Delay/Reverb Level“).

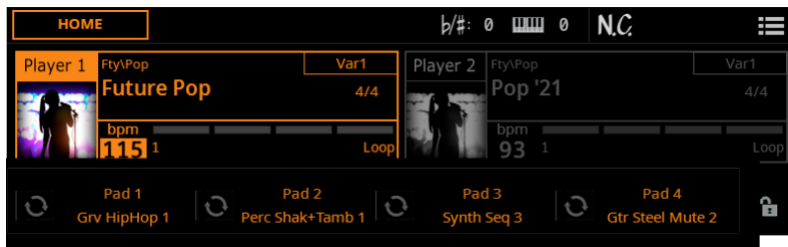
Přidaný kontroler MP3 Volume

Parametr **MP3 Volume** jsme přidali do seznamu parametrů, přiřaditelných **Control sliderům** a pedálům.

Hlavní stránka

Pady, zvolené na stránce Home > Main

Dotykem jména padů na stránce **Home > Main**, se již nespouští. Nyní jejich dotykem otevřete okno **Pad Select** a volíte různé pady.



Přidaný panel Mixer, na stránce Home

Na stránku **Home** jsme přidali panel **Mixer**.



Tlačítko **Mixer**, které umožňuje přechod na celou stránku **Mixer**, již není na panelu **Home > Control**, přesunuli jsme je sem.



Přehrávače

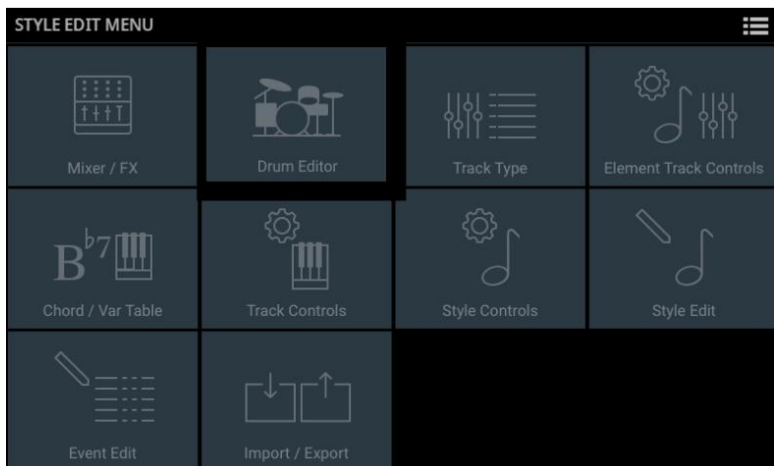
Druhý Přehrávač se spouští synchronně k prvnímu

Pokud chcete synchronizovat tempo obou Přehrávačů k tempu aktuálního, uzamkněte **TEMPO > LOCK** na On. Můžete spustit oba Přehrávače postupně, a budou hrát ve stejném tempu.

Drum Edit

Drum Edit je přesunuto do vlastní sekce

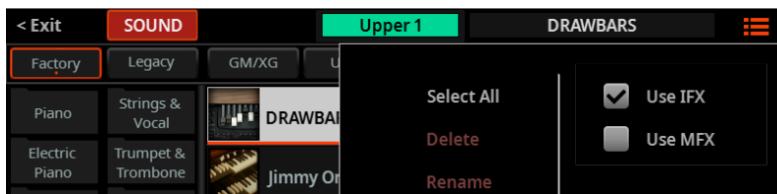
Stránku **Drum Edit** jsme přesunuli do vlastní sekce editace, uvnitř **Drum Editoru**.



Efekty

Insert a Master FX jsou automaticky voleny zvukem Upper 1

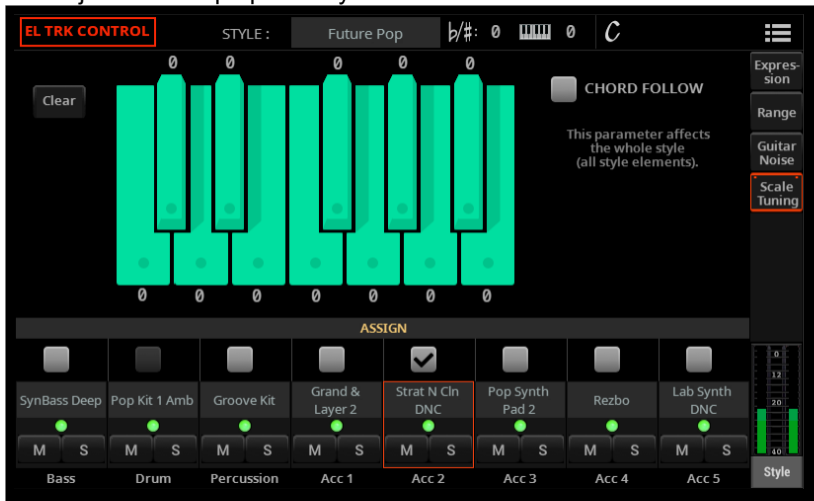
Nyní můžete Insert a/nebo Master FX, uložené se zvukem, automaticky přiřadit FX procesorům. K tomu zvolte **Use IFX a/nebo Use MFX** v menu stránky (☰), v okně **Sound Select**, ještě před výběrem zvuku.



Style Edit

Přidaná stránka Scale/Tuning v režimu Style Edit mode

Do sekce editace **Style Edit > Element Track Controls**, jsme přidali stránku **Scale/Tuning**. Nyní můžete programovat podřízené ladění každému prvku stylu, a aktivovat je každé stopě prvku stylu.



Tónika stupnice je obvykle C. Je-li aktivní **Chord Follow**, bude se měnit podle detekovaného akordu.

Management souborů

Formátování microSD karty

Nyní můžete formátovat a používat karty microSD s kapacitou až 1 TB.

Nové hudební zdroje

Pady

Přidali jsme novou kategorii padů, a celou novou banku padů.

Synth

Synth Rhythm 1
Synth Rhythm 2
Synth Rhythm 3
Synth Rhythm 4
Lead Arpeggio
Solo Arpeggio 1

Solo Arpeggio 2
Synth Filter 1
Synth Filter 2
Sine Arpeggiator
Fat UpBeat
Pad UpBeat

Reso UpBeat
Synth UpBeat
Dark Pad
Bass DigiFilter 1
Bass DigiFilter 2
Panned Synth

Reso Rhythm
Matrix Pad
80's Sequence
5/16 Synth Electro
Sequence Vintage
Sweep

Vylepšení a odstranění chyb

Vylepšení

Výběr stylů a songů je nyní rychlejší.

Ukládání hudebních zdrojů je nyní rychlejší.

Vylepšili jsme Drum Editor.

Vylepšili jsme import dat z Pa4X, je nyní rychlejší a přesnější. Po importu dat z Pa4X se soubor ImportResultReport.txt, obsahující seznam chyb importu, objeví v nové složce KST.

Přepracovali jsme některé stránky menu, a zahrnuli nové vlastnosti.

Vylepšili jsme user rozhraní, takže je jednodušší pro použití.

Opravy chyb

Opravili jsme několik chyb, zvýšili rychlost a stabilitu.