

Ab-1

AB.KORG PA80 ISLETIM SISTEMI 3.0

Yeni isletim sisteminin yüklenmesi

Yeni isletim sistemini yüklemek için Kullanici Kilavuzununun 1-2 sayfasına bakınız.Yeni isletim sistemini www.korgpa.com <<http://www.korgpa.com>> adresinden de yükleyebilirsiniz.

Bazi aletler yeni isletim sistemi yüklenmiş olarak gelebilir.Isletim sisteminin versiyon numarası açılma sırasında display üzerinde görülebilir.Bu numarayı görmek için,aleti açtıktan sonra SHIFT düğmesini basılı tutarken ENTER ve EXIT düğmelerine birlikte basınız.Isletim sisteminin versiyon numarası dispaly üzerinde görülecektir.Mesaj penceresini kapatmak için EXIT' e basınız.

3.0 içindeki yeni özellikler

Bu yeni versiyon asagidaki özellikleri ilave eder:

Fonksiyon	Sayfa
Çesitli yeni fonksiyonlar	
Performanslara 10 adet daha bank ilavesi	Bb-1
Solo mod	Bb-1
Bir Style,Performans ya da Program için orijinal banki görmek üzere kısa yol	Bb-1
Seçilen herhangi bir pencere üzerinde seçilen kalemi gösterme	Bb-1
Alternatif sayfa seçim metodu	Bb-1
Listeler içindeki önceki/sonraki alfabetik bölüme atlamak için kısayol	Bb-1
Kadran ile tarama yapıldığında daha geniş adım	Bb-1
Yeniden düzenlenen fonksiyon isimleri	Bb-1
External/Harici duruma setlenen tracklar üzerinde Program numaralarını gösterme	Bb-1
Müzikal figürler olarak nota değerlerini gösterme	Bb-2
Style Play isletim modu	
Bir Style seçilirken ok ve çerçevenin flas yapması	9d-1
RT tracklar için Individual Expression/Ayrı İfade kontrolü	9d-1
Ensemble 'Dual' seçeneği	9d-1
Varyasyon 1,2,3,4 için Fill	9d-1
Pad' lere ilave edilen yeni fonksiyonlar	9d-1
Master Transpozenin Performans ya da Style Performans üzerinde hafızaya alınması	9d-2
Master Transpoze Kilidi	9d-2
Çalma gücüyle Start/Stop' un baslatılması	9d-2
Preference sayfasındayken WRITE düğmesine basıldığında açılan Write/Yazma Global penceresi	9d-2
Style Record modu	
Yeniden düzenlenen Ana sayfa	9e-1
Step Record/Kayıt modu	9e-1
Yeniden düzenlenen Menü	9e-3
Event Edit	9e-4
Zaman-dilimli patternlerin alınması (import)	9e-7

Song Play isletim modu

Her bir sequencer için ayrı çalışma rehberleri	10c-1
Aynı anda her iki sequencerle oluşturulan armoni notaları	10c-1
Seq 1/2 Setup	10c-1

Preference sayfasındayken WRITE düğmesine basıldığında açılan Write/Yazma Global penceresi	10c-1
--	-------

Backing Sequence isletim modu

START/STOP düğmesine basarak Realtime Kaydı başlatma	11c-1
--	-------

Song isletim modu

Song ile save edilen Play/Mute durumu	12c-1
Song ile save edilen (SysEx data olarak) Master Transpoze	12c-1
Hızlı olarak trackin silinip çıkarılması	12c-1
Step Record/Kayıt modu	12c-1
Yeniden düzenlenen menü	12c-3
Event Edit	12c-3

Program isletim modu

Sampling ve Time Slicing/Zaman Dilimi fonksiyonları	13b-1
---	-------

Global edit çerçevesi

Pedallara verilen yeni fonksiyonlar	14c-1
Style,Performans,STS ve Style Element seçim mesajları için	14c-1
MIDI IN üzerinde New Control/Yeni Kontrol kanalı	
MIDI OUT üzerinde Yeni Sequencer ve Chord kanalları	14c-1
Yeniden düzenlenen Sayfa 16-Internal FX Controls ve ve Sayfa 17-Vocal/Guitar Mode.	14c-1

Disk edit çerçevesi

Yazma olanığı veren Flash Kart	15c-1
Daha geniş hard disk partiyonları olanığı	15c-1
Dosya ve klasör ölçüsü gösterme	15c-1
Hızlı FD format	15c-1
Flash Kart format	15c-2
Yeniden düzenlenen Card Info penceresi	15c-2
Isletim Sistemi ya da Preload datayı back up yaparken oto-format	15c-2
Flash Kart Backup sayfası	15c-2
Flash Kart Restore sayfası	15c-3
Bir Restore işlemi sırasında yeni hata mesajı	15c-3
Flash Kart Koruma fonksiyonu	15c-3

3.0 ' dan önce ilave edilmiş olan özellikler

Isletim Sistemi 1.02, 1.5 ve 2.0 ile ilave edilen özellikler için,Korg Pa80 2.0 kullanıcı kılavuzuna bakınız,kılavuzu www.korgpa.com <<http://www.korgpa.com>> adresinden bulabilirsiniz.

Yeni Global yerleştirmeler

Isletim sisteminin bu yeni versiyonunda,Global içine save edilmiş olan birçok yeni yerleştirme dahil edilmiştir.Global yerleştirmelerinizi yeniden programlamayı (Özellikle pedallar) ve Globali save etmenizi öneririz.(Bakınız.Kullanıcı kılavuzu sayfa 14-1.Yazma penceresi.)

BB.ÇESITLI YENI FONKSIYONLAR

Performanslara 10 adet daha bank ilavesi

10 adet daha bank ilavesiyle toplan 20 Performans bankina ulasilmistir.Bir Preformans bankini seçmek için;

1. PROGRAM/PERFORMANCE bölümünün yanındaki PERFORM.düğmesine basiniz.
2. İlk siradaki 10 banki (1-10 üstte bulunan LED' ler yanar) ya da ikinci siradaki 10 banki (11-20 altta bulunan LED' ler yanar) seçmek için PROGRAM/PERFORMANCE bölümünün en solunda bulunan düğmeyi kullaniniz.
3. Performansin adresleme yapılacak bankini seçmek için 1-0 düğmelerinden birine basiniz.

Solo Mod

Style Play,Song Play ve Song modlari içindeyken,tracklarin birini solo yapabilirsiniz.Bunun için SHIFT düğmesini basili tutunuz ve solo yapmak istediginiz tracka adresleme yapmak üzere VOLUME/VALUE düğmelerinin her ikisine birden basiniz.

Solo modundan çıkmak için,SHIFT düğmesini yine basili tutunuz,ve solo yapilmis olan tracka adresleme yapmak üzere VOLUME/VALUE düğmelerinin her ikisine birden basiniz.

Bir Style,Performans ya da Program için orijinal banki görmek üzere kısa yol

Simdi,orijinal bankin bir Style,Performans ya da Program içinde mi bulunduğunu görebilirsiniz.Bunun için,SHIFT düğmesini basili tutunuz,ve STYLE ya da PROGRAM/PERFORMANCE bölümünün ensoldaki düğmesine basiniz.Orijinal bankin ismini gösteren bir mesaj penceresi görünecektir.

Pencereden çıkmak için SHIFT düğmesini birakiniz.

Seçilen herhangi bir pencere üzerinde seçilen herhangi bir kalemi gösterme

Style,Performans ya da Programların bir listesi içindeyken,o anda seçili olan kalem bir ok isareti ve ona bitisik çerçeve içinde görülecektir.

Alternatif sayfa seçim metodu

Simdi,bir devir içinde takip eden sayfaları seçmek için bir Style,Performans ya da Program bank düğmesine tekrar tekrar basabilirsiniz.Aynisini PAGE düğmeleri ile de yapmanız mümkündür.

Listeler içindeki önceki/sonraki alfabetik bölüme atlamak için kısa yol

Bir liste içindeyken,önceki/sonraki alfabetik bölüme atlamak için SHIFT+Up/Down ok kombinasyonunu kullaniniz.

Kadran ile tarama yapildiginda daha genis adım

Bir liste ya da bir parametre degeri içindeki datanın genis miktarlari hizli tarandiginda,kadran daha genis bir adımla çalışir.

Yeniden düzenlenen fonksiyon isimleri

'121 Res All' (Reset All) MIDI kontrol ismi,'121 Res Ctl' (Reset All Controllers) olarak degistirilmistir.Daha fazla bilgi için Kullanici kilavuzunun 20-1 sayfasındaki MIDI Kontroller bölümüne bakiniz.

External/Harici duruma setlenen tracklar üzerinde Program numaralarını gösterme

Bir track External olarak setlendiğinde,gönderilen Kontrol Change ve Program Change datanın bir yayli grubu ,tracka verilmiş olan Program isminin yerine görülür.Asagidaki örnekte; **CC#0** Kontrol Change 0' dir (Bank Select MSB), **CC#32** Kontrol Change 32' dir (Bank Select LSB), **PC** Program Change' dir.

121- 3- 0

CC#0 CC#32 PC

Orijinal Ver. 1.0 Kullanici kilavuzunun takip eden sayfalarına yukaridaki bilgileri ilave ediniz.

Mod	Pa80 sayfa ismi	Sayfa#
Style Play	Sayfa 15-Track:Internal/External	9-9
Song Play	Sayfa 8- Track:Internal/External	10-10
Song	Sayfa 16-Track:Internal/External	12-10

Sayfa Bb-2

Müzikal figürler olarak nota degerlerini gösterme

Simdi,tüm nota degerleri fraksiyonel degerler yerine müzikal figürler olarak görülebilir.Orijinal Ver.1.0 ve 2.0 Kullanici kilavuzunun ilgili sayfalarına asagidaki degisiklikleri kaydediniz.

Fonksiyon	Display sayfasi	Sayfa#
Kullanici kilavuzu Ver.1.0		
Res (Resolution)	Groove Quantize	10-2
Resol (Resolution)	Backing Sequence-Record	11-3
Kullanici kilavuzu Ver.2.0		
Resol (Resolution)	Style Record-Main	9b-5
Resol (Resolution)	Style Record-Page 1 (Edit:Quantize)	9b-7
Resol (Resolution)	Song Record-Main	12b-3
Resol (Resolution)	Song-Page 17 (Edit:Quantize)	12b-5

Asagidaki tablo,eski nümerik degerlerin nota degerleri ile nasıl degistigini göstermektedir:

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

Sayfa 9d-1

9D.STYLE PLAY ISLETIM MODU (ILAVE)

Bazi yeni fonksiyonlar ilave edilmistir.Style Play isletim modu bölümünün takip eden sayfalarına bunlari ekleyiniz.

Bir Style seçilirken ok çerçevenin flas yapmasi

Bir Style seçildiğinde,seçilen Style'in ismi bir ok ve buna bitisik bir çerçeve ile flas yaparak isaret edilecektir.Bu Style çalmaya baslayincaya kadar sürecektir.

Realtime tracklar için Individual Expression/Ayri ifade kontrolu

Sayfa 16' ya Expression parametresi için yeni bir on/off düğmesi ilave edilmiş ve 'RT Ctl: Dmpr&Expr' olarak isimlendirilmiştir.

SEKIL

D(Damper)

PERF STS

Damper parametresi 'D' olarak isimlendirilmiştir.

E(Expression)

PERF STS

Bu parametre,her bir ayri Realtime track üzerindeki Expression kontrol on/off ' u degistirmenize olanak verir.Expression kontrol,trackin Volüm degeri daima hesap disi birakilmis bagintili bir level/seviye kontroludur.

Bir örnek olarak,Upper 1' e bir Piano soundunun verildigini,Upper 2' ye de bir Yayli soundunun verildigini farzediniz.Upper 2 üzerinde Expression düğmesini on ve Upper 1 üzerinde ise off yaparsanız,Piano degismezken yalnızca Yayli volümünü kontrol etmek üzere bir pedal kullanmanız mümkün olacaktır.

Bir pedali ya da Assignable Slider' i bir Expression kontrol olusturmak üzere programlamak için,Global modun Sayfa4- Assignable Pedal/footswitch,Assignable Slider,EC5' bölümüne bakınız.Bu fonksiyonu yalnızca bir volüm-tip pedala verebilirsiniz,bir switch-tip pedala veremezsiniz.Pedal ya da Assignable Slider' e KB Expression seçenegini veriniz,daha sonra Globale yerlestirmeleri save etmek için WRITE' a basiniz.

Not:Song Play ve Backing Sequence modlari içinde de Realtime tracklari kullanabildiginizden,bu yeni parametre Song Play ve Backing Sequence modlari içinde de çalisir.

Ensemble 'Dual' seçenegi

Yeni 'Dual' seçenegi Ensemble fonksiyonuna ilave edilmistir.Bakiniz.Style Play modu içindeki Sayfa 19-R.T.Controls: Ensemble.

SEKIL

Dual

PERF STS

Bu seçenek,'Note' parametresi ile sabitlenmiş bir aralik setinde,bir melodi dizesine bir ikinci nota ilavesi yapar.

-24...+24

Orijinal nota ile mukayeseli,armoni notasinin transpozisyonu(yarim tonlarda)

Varyasyon 1,2,3,4 için Fill

Fill parametrelerine yeni 'Fill to Variation' fonksiyonlari ilave edilmistir.Bakiniz.Sayfa 20- StyCtl: Drums.

SEKIL

Fill ½

PERF **STYLE**

Dört yeni fonksiyonu FILL 1 ve FILL 2 düğmelerine verebilirsiniz.'Fill to Variation' (->1. ->2, ->3, ->4), fill sonunda mevcut dört Style varyasyondan birini otomatik olarak seçer.

->1... ->4 Fill sonunda seçilmiş olan Varyasyon

Pad' lere ilave edilen yeni fonksiyonlar

Pads

PERF **STS**

Simdi pad' ler yalnızca soundlari çalmak için kullanılmıyor,ayni zamanda tam olarak bir footswitch ile yaptiginiz gibi baslatma fonksiyonlari için de kullaniliyor.Bu fonksiyonlarin listesi için sayfa Cb-5 deki Pad' lere verilebilen fonksiyonlarin listesine bakiniz.Fonksiyon isimleri bir (*) isaretinden önce bulunurlar.

Bu konuda daha fazla bilgi için sayfa 23-Input/Pad:Pads bölümüne bakiniz.

Not: Pad' ler Song Play içinde de kullanılabilirler,ve Backing Sequence modu içinde kaydedilebilirler.

Sayfa 9d-2

Master Transpozenin Performans ya da Style Performans üzerinde hafizaya alınması

Master Transpoze

PERF **STYLE**

Halihazirdaki Performans ya da Style Performansi save etmek üzere WRITE düğmesine bastiginizda,seçilen Master Transpoze diger datalar ile birlikte save edilmiş olur.Master Transpoze konusunda daha fazla bilgi için Global Edit çerçevesi içindeki Sayfa 2-Master Transpose ya da Kullanici kilavuzunun 3-7 sayfasındaki TRANSDPOSE kalemine bakiniz.

Not: Bir Style ya da bir Performans seçildiginde Master Transpoze degisikliginden kaçinmak için,Master Transpose Lock parametresini default ile on olarak yerlestiriniz.(asagidaki Master Transpoze Kilidi bölümüne bakiniz).

Master Transpoze Kilidi

Style Play modunda Sayfa 24-Pref: Lock (Gbl) ' e yeni bir Master Transpose Lock/ Master Transpoze Kilidi fonksiyonu ilave edilmistir.

SEKIL

M.Trnsp (Master Transpoze)

GBL

Isletim Sistemi 3.0 ile baslayarak,Master Transpoze degeri Performans ya da Style Performans üzerinde hafizaya alınmaktadır.Master Transpozenin otomatik olarak degismesini önlemek için,bir Style ya da Performans seçtiginizde,bu kilidi on olarak yerlestirmeniz gerekir.

On (Default) Kilit devrededir.Bir Style ya da Performans seçtiginizde Master Transpoze degismeyecektir.

Off Kilit kapalıdır.Bir Style ya da Performans seçtiginizde,Master Transpoze degeri Performans ya da Style Performans üzerinde hafizaya alınan dataya göre degisebilir.

Not: Bu yerlestirmenin degismesinden sonra,bunu Globale save etmek için WRITE' a basiniz.

Çalma gücüyle Start/Stop' un baslatılması

Velocity Cti (Velositi kontrol)

GBL

Klavyeyi daha sert çalarak bir Style' i baslatabilir ya da durdurabilirsiniz.Style Play modundaki Sayfa25- Pref: Ctrl (Gbl) üzerindeki Velocity Control parametresine Start/Stop fonksiyonu veriniz.

SEKIL

Not: Bu yerlestirmenin degismesinden sonra,bunu Globale save etmek için WRITE' a basiniz.

Preference sayfasindayken WRITE düğmesine basildiginda açilan Write/Yazma Global Penceresi

Preference sayfalarından biri (Sayfa 24 ve 25) display üzerindeyken,WRITE düğmesine basmak Write Global penceresini açar.Bu pencere hakkında daha fazla bilgi için,Kullanici kilavuzunun 14-1 sayfadaki Write window/Yazma penceresi bölümüne bakiniz.

Sayfa 9e-1

9E.STYLE RECORD MODU (ILAVE)

Bazi yeni fonksiyonlar ilave edilmistir.Style Record bölümüne asagidaki yenilikleri ekleyiniz.

Yeniden düzenlenen Ana sayfa

Style Record modunun Ana sayfasi,yeni Step Record seçenegi dahil edilerekten yeniden düzenlenmistir.

SEKIL

R (Kayit modu)

Bu parametre,Realtime ve Step kayit modlari arasinda seçim yapmanizi saglar.Bu parametreyi seçmek için, E VOLUME/VALUE düğmelerinden birini ve F3 fonksiyon tusunu kullaniniz.Bunun konumunu,E VOLUME/VALUE düğmelerini ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanarak degistiriniz.

RT Realtime.Daha önceki kayit modunun aynisidir.(daha fazla bilgi için.Kullanici kilavuzu 2.0 Style Record modu bölümü).

Stp Step Kayit.Bu metod ayni anda bir defada event' lari girmenize olanak verir.Daha fazla bilgi için asagidaki Step Kayit Prosedürü bölümüne bakiniz.

Step Kayit prosedürü

Step Kayit,her bir track içinde tek notalari ya da akorlari girerek yeni bir Style olusturmaniza olanak saglar. Bu,mevcut bir partisyonu uyarladiginizda ya da daha fazla detaya ihtiyaç duydugunuzda çok faydali olur. Ve özellikle drum ve perküsyon tracklari olusturmak için çok uygundur.

1. Style Play modunun Ana ekranindayken,Style Record moduna girmek için RECORD' a basiniz.
2. Halihazirdaki Style' i ya da Yeni bir Style seçiniz.Bu seçimi yaptıktan sonra,Style Record modunun Ana sayfasi görünecektir.

SEKIL

3. E (Style Element) ve CV (Akor Varyasyon) seçmek üzere,A VOLUME/VALUE düğmelerini ve de F1 ve F2 fonksiyon tuslarini kullaniniz.

Not: Style Elemanlari ve Akor Varyasyonlari ve de genel olarak Style yapisi konusunda daha fazla bilgi için, Kullanici kilavuzu 2.0 içindeki sayfa 9b-1' e bakiniz.

4. Step-kayıt için patternin uzunlugunu (ölçüler içinde) yerleştirmek üzere RL (Recording Lenght) parametresini kullaniniz.Bu parametreyi,E VOLUME/VALUE düğmelerini ve F4 fonksiyon tusunu kullanarak seçiniz. Bu degeri yerleştirmek için TEMPO/VALUE kontrollerini kullaniniz.
5. Style' in ölçüsünü yerleştirmek için Meter parametresini kullaniniz.RecordKayit moduna girdiginizde,eger Yeni Style seçenegini seçerseniz,o zaman bu parametreyi edit edebilirsiniz.
6. Style Record modunun henüz Ana sayfası içindeyken,R parametresini seçmek için E VOLUME/VALUE düğmelerinden birine basınız.Stp kayıt modunu seçmek için ya bu düğmeleri ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullaniniz.

R: Stp

7. LED'ini yakmak üzere START/STOP' a basınız ve Step Kayıt sayfasına giriniz.(Bu sayfadaki her bir parametre hakkında daha fazla bilgi için sayfa 9e-3' deki Step Kayıt sayfasına bakınız).

Önceki event Girilen event

SEKIL

Halihazır pozisyon Step degeri
Beklenen bir tus vurusu

İlk iki sıra (a) en son girilen event' dir.Son iki sıra (b) girilmeye hazır olan edit içindeki halihazır event' dir. Girilen event' lar olmadığında,Empty/bos event patternin başlangıcını işaret eder.Kayda girildiğinde otomatik olarak girilmiş olur.Bir event girildiğinde ortadan kalkmış olacaktır.

8. (b) içindeki Maaa.bb.ccc parametresi halihazırdaki pozisyonudur.Bu,edit içinde girilecek notanın yeridir.
? **Bu pozisyonda bir nota girmek istemiyorsanız,asagıdaki 10.maddede gösterildiği gibi yerine bir es giriniz.**
* **Bir sonraki ölçüye atlamak için,esler ile kalan vurusları doldurarak >> düğmesine basınız.**
9. Step degerini degistirmek için,kontrol panelinin sol alt tarafında bulunan NOTE VALUE düğmelerini kullaniniz.

SEKIL

10.Halihazır pozisyonda bir nota,es ya da akor giriniz.

- ? Tek bir nota girmek için,klavye üzerinde o notaya basınız.Girilen nota uzunluğu step uzunluguna uyacaktır.Notanın velositisini ve bağlantılı olarak süresini V(Velocity) ve D(Duration) parametrelerini edit ederekten degistirebilirsiniz.Sayfa 9e-3' deki V(Velocity) ve D(Duration) bölümüne bakınız.
- ? Bie es girmek için,REST düğmesine basınız.Uzunluğu step degerine uyacaktır.

Sayfa 9e-2

- Önceden girilmiş bir notayı girilen notaya bağlamak için,TIE düğmesine basınız.Nota,önceden girilmiş olan notaya bağlı olarak tamamen aynı isimle girilecektir.Bunu yeniden klavye üzerinde çalmanız gerekmeyecektir.
- Bir akor ya da ikinci bir ses girmek için asagıdaki Akorlar ve ikinci sesler bölümüne bakınız.

11. Yeni bir event girdikten sonra,< düğmesine basarak geriye dönebilirsiniz.Bu,önceden girilmiş olan event'i silecektir,ve yeniden edit içindeki step' i yerleştirecektir.
12. Patternin sonuna ulaşıldığında,dispaly (a) nin ilk iki sırasında End Loop (Loop' un sonu) görülecektir, ve kayıt M001.01.000 pozisyonundan yeniden başlayacaktır.Bir nota pattern uzunlugunu astığında,sonda girilmiş olan patternin toplam uzunluguna uygun olarak kesilecektir.
Bu noktada,overmode modunda (daha önceden girilmiş olan event' lar silinmeyecektir) yeni event' lar Girilmeden devam edebilirsiniz.Bu,takip eden dönüşler sırasında, birinci dönüş üzerine bass drum,ikinci

dönüş üzerine snare drum ve de hi-hat ve simballer kaydetmek istediğinizde böyle bir drum ve perküsyon trackinin kaydında çok faydalı olacaktır.

13. Kaydı bitirdiğinizde,LED' i söndürmek için START/STOP' a basınız.Style Record modunun Ana sayfası görünecektir.

SEKİL

Çıktığınızda,RT kayıt modu otomatik olarak seçilmiş olur.Style' i dinlemek için,START/STOP' a basabilirsiniz.Playback' i durdurmak için yeniden START/STOP' a basmalısınız.Yeniden Step Kayıt moduna girmek için,Stp kayıt modunu seçiniz ve START/STOP' a basınız.

14. Style Kayıt modunun Ana sayfasındanKayıt moduna çıkmak için RECORD' a basınız.Style' e yeni bir isim veriniz ve bunu save edeceğiniz bir hafıza bölgesi seçiniz.Bir Style' i save etmek konusunda bilgi için Kullanıcı kılavuzu 2.0 sayfa 9b-2' deki Write /Yazma penceresi bölümüne bakınız.

Akorlar ve ikinci sesler

Pa80 ile, bir track içine sadece tek notalar girmeniz söz konusu değildir.Akorlari ve çift sesleri de girmek üzere Farklı yollar vardır.Bunlardan bazılarına bakalım.

Bir akor girilmesi. Displayde 'key?' ibaresi görüldüğünde,tek bir nota yerine bir akor basınız.Event' in ismi takip eden '...' isaretiyle,bastığınız akorun ilk notası olacaktır.

C4 , ... V:64 D:85%

Farklı velositi degerleri olan notalar ile bir akor girilmesi. Bir akorun üst ya da alt notasini kullanabilirsiniz.

Örneğin; olanlardan en yüksek sesli olanı,akordaki en önemli nota olarak ortaya çıkarmak gibi.Bir üç notalı akoru nasıl gireceğimize bakalım:

1. İlk notanın Velositi degerini edit ediniz.
2. İlk notaya basınız ve bunu basili tutunuz.
3. İkinci notanın Velositi degerini edit ediniz.
4. İkinci notaya basınız ve bunu basili tutunuz.
5. Üçüncü notanın Velositi degerini edit ediniz.
6. Üçüncü notaya basınız,daha sonra tüm notalara basmayı bırakınız.

Bir ikinci ses girilmesi. Bir notanın basili tutulduğu yerde pasajlar girmeniz mümkündür,ve diğer bir ses serbest olarak hareket edebilir.

Örnek 1:

SEKİL

Örnek 2:

SEKİL

Örnek 3:

SEKİL

Sayfa 9e-3

Step Kayıt Sayfası

Stp kayıt modunu (R parametresi) seçerekten ve START/STOP' a basarakten,Style Kayıt modunun Ana sayfasından bu sayfaya giriş yapabilirsiniz.

SEKIL

(a) bölümü

Daha önceden girilmiş olan event.Bu event' i silebilirsiniz,ve < düğmesine basarakten edit içinde yeniden yerlestirebilirsiniz.

(b) bölümü

Girilecek event.Bu bölümün her bir elemanına ait bilgi için aşağıdaki parametrelere bakınız.

M (Measure/Ölçü)

Bu, girilecek olan event' in (nota,es ya da akor) pozisyonudur.

Meter

Hali hazırdaki ölçüdür.Bu parametre edit edilemez.Kayda başlamadan önce,Style Record modunun Ana sayfası içinde bunu yerlestirebilirsiniz.(daha fazla bilgi için sayfa 9e-1' deki madde 5' e bakınız).

key?

Bu,hali hazır step üzerinde bir event girmek için,klavye üzerinde basılacak olanın nota ya da akor olmasını Soran bir ibaredir.

Step value/değeri

Girilecek event' in uzunluğudur.Bu değeri değiştirmek için,kontrol panelinin sol alt bölgesinde bulunan NOTE VALUE düğmelerini kullanınız.

SEKIL

o ...	Nota değeri
Dot(.)	Seçilen notayı değerinin yarısı kadar artırır.
Triplet(3)	Seçilen notayı üçlü bir nota yapar.

V (Velocity)

Bir nota ya da akor girmeden önce bu parametreyi yerlestiriniz.Bu,girilen event' in çalınma hızı olacaktır.(yani velositi değeri).

KBD Klavye.Kadrani saat yönünde döndürerektenbu parametreyi seçebilirsiniz.Bu seçeneği seçtiğinizde,çalınan notanın çalınma hızı tanımlanır ve kaydedilir.

1...127 Velositi değeri.Event,bu velositi değeri ile girilmiş olacaktır,ve klavye üzerinde çalınan notanın halihazırdaki çalınma hızı iptal edilmiş olacaktır.

D (Duration/Süre)

Girilmiş olan notanın bağıntılı süresi.Step değeri daima yüzde olarak ifade edilir.

50% Staccato (her ses ayrı ve kesik kesik)

85% Olagan ses oluşumu

100% Legato

Step Kayıt modu içinde kullanılan düğmeler

TIE düğmesi

Notayı önceden girilmiş olan notaya bağlar.

REST düğmesi

Es girilmesini sağlar.

NOTE VALUE düğmeleri

Step değerini seçer.

START/STOP düğmesi

Step Kayıt modundan çıkışı sağlar.

< (Previous step/Önceki step)

Girilen step' i silerek,bir step' e geçmeyi sağlar.

>> (Fast Forward/Hızlı İleri)

Bir sonraki ölçüye gitmeyi sağlar ve es' lerle kalan arayı doldurur.

Yeniden düzenlenen mönü

Mönü,yeni Event Edit ve Import GRV bölümleri dahil edilerekten yeniden düzenlenmiştir.

SEKIL

Sayfa 9e-4

Event Edit Prosedürü

Event Edit,seçilen Style Element' in herbir tek MIDI event' i edit edebildiginiz yerdir.Buradaki genel event edit prosedürü asagidaki gibidir.

1. Edit etmek üzere bir Style seçiniz,ve kayıt etmek için RECORD' a basınız.RECORD düğmesinin LED' Yanacaktır,ve Style Recod modunun Ana sayfasi görünecektir.

SEKIL

2. E (Style Element) ve CV (Akor Varyasyon) seçmek için A VOLUME/VALUE düğmelerini ve de F1 ve F2 fonksiyon tuşlarını kullanınız.
Not: Style Elemanlari ve Akor Varyasyon ve de genel anlamda Style yapisi hakkında daha fazla bilgi için Kullanici kilavuzu 2.0 sayfa 9b-1' e bakınız.
3. MENU' ye basınız,ve Event Edit bölümünü seçmek için VOLUME/VALUE(A-H) düğmelerini kullanınız.Event Edit sayfasi görünecektir./daha fazla bilgi için sayfa 9e-5' deki Event Edit sayfasina bakiniz).

SEKIL

4. Seçilen Akor Varyasyonu dinlemek için START/STOP' a basınız.Isterseniz,patterni test etmek üzere klavye üzerinde bazı akorlara basabilirsiniz.Bunu durdurmak için START/STOP' a basınız.
5. Event Filter sayfasina gitmek ve display üzerinde görmek istediginiz tüm event tipleri için filter' i off yapmak için PAGE+ ' ya basınız.(daha fazla bilgi için sayfa 9e-6' daki Event Filter sayfasina bakiniz).

SEKIL

6. Event Edit sayfasina geri dönmek için PAGE - ' ye basınız.
7. Edit edilecek tracki seçmek üzere A VOLUME/VALUE düğmesine (Trk) basınız.Tracka Dönüş penceresi görünecektir.

Go to Track: DRUM

Enter=Ok Exit=Cancel

Bir track seçmek üzere TEMPO/VALUE kontrollerini kullanınız,ve konfirme etmek için ENTER' a, basınız.(Ya da iptal etmek için EXIT' e basınız).

8. Seçilen track içinde bulunan event' larin listesi (step 2 üzerinde seçilen Style Element ve Akor Varyasyon içinde) display üzerinde görünecektir.Ilk step ya da Measure Start/Ölçü Baslangici halihazirda görünmekte olacaktır.Bu bir baslangıç event' ini kapsadigindan,edit edilemez ve bir grilik içinde görünür.(yani bir gölge karakterli yazi ile yazilmistir).

Position 001.01.000

Ev: Ctrl 11 110

9. Bir sonraki stepe geçmek için,H VOLUME VALUE (Asagi tarama oku) düğmelerinden birine basınız. Bu,çogunlukla edit edebileceğiniz bir notadır.

SEKIL

Event tipleri ve bunların değerleri hakkında daha fazla bilgi için sayfa 9e-5' deki Event Edit sayfasina bakiniz.

10. Pozisyon sirasini seçmek için B VOLUME/VALUE düğmelerini kullanınız.Event' in pozisyonunu degistirmek için bu düğmeleri ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanınız.

Position: 001. 01. 001

Ölçü Vurus Tik sesi

11. Event sirasini seçmek için C VOLUME/VALUE düğmelerini kullaniniz.Event tipini degistirmek için C VOLUME/VALUE düğmelerini ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanabilirsiniz.Parametrenin birinci ve ikinci degerini seçmek üzere sirasiyla G VOLUME/VALUE düğmelerini ve de F3 ve F4 fonksiyon tuşlarını kullaniniz.Seçilen degeri modifiye etmek için de G VOLUME/VALUE düğmelerini ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanabilirsiniz.

Ev: Note F#2 72
Event tipi İlk deger İkinci deger

12. Eger seçilen bir Nota event ise,Lenght/Uzunluk sirasini seçmek üzere D VOLUME/VALUE düğmelerini kullaniniz,ve event' in uzunlugunu degistirmek için de ayni düğmeleri ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanabilirsiniz.

Lenght: 000.00.000
Ölçü Vurus Tik sesi

Sayfa 9e-5

- ? Görülen event' i modifiye ettikten sonra,**H VOLUME/VALUE düğmeleri** ile (Bir sonrakini tarama) bir sonraki event' i ya da **E/F VOLUME/VALUE düğmeleri** ile (Bir öncekini tarama) bir önceki event' i tarayabilirsiniz
- ? Farkli bir measure/ölçüye gitmek için,**SHIFT + <<or>> shortcut** ' i kullanabilirsiniz. (bakiniz SHIFT + <<or>>. Sayfa 9e-6)
- ? 4. maddede açıklandigi gibi,degisikliklerden sonra pattern soundlarının nasıl çaldigini dinlemek için, START/STOP yapabilir ve bazı akorlar basabilirsiniz.Patternin çalmasını durdurmak için ise yeniden START/STOP' a basarak yapabilirsiniz.
13. Görülen Pozisyonda bir event' i girmek için,INSERT düğmesini kullaniniz (Default degerleri ile bir Nota event girilmiş olacaktır).Display üzerinde görünen event' i silmek için DELETE düğmesini kullaniniz.
14. Edit tamamlandiginda,farkli bir track (madde 7) ya da farkli bir Style Element ve Akor Varyasyon (Style Record modunun Ana sayfasina geri dönmek için EXIT' e basiniz,daha sonra madde 2' ye geçiniz) seçebilirsiniz.
15. Tüm Style editini bitirdiginizde,Write Style sayfasini açmak için WRITE' a basiniz.

SEKIL

- ? Text Editing moduna girmek için A ya da E VOLUME/VALUE düğmelerini kullaniniz.Kursörü hareket ettirmek için UP ve DOWN düğmelerini,bir karakter seçmek için de kadrani kullaniniz.
- ? Bir hedef bölge seçmek üzere B VOLUME/VALUE düğmelerini kullaniniz.Style' in ismi seçilen bölgede mevcut olup,Style Bank - Location numarasından sonra görülecektir.
Dikkat: Eger mevcut bir Style' i seçer ve yazma konfirmasyonu verirseniz,eski Style silinecektir ve yenisi bunun yerini alacaktır.Bu nedenle bunlari yazmadan önce,kaybetmek istemediginiz Style' leri save ediniz.
16. Style' i dahili hafizaya save etmek için ENTER' a , ya da Style Record modu içinde yapılan herhangi bir degisikligi silmek için D VOLUME/VALUE düğmelerinden birine (Abort/iptal) basiniz. Are you sure?/Emin misiniz? Mesajı görüldüğünde,konfirme etmek için ENTER' a basiniz,ya da Write Style sayfasina dönmek için EXIT' e basiniz.

Event Edit sayfası

Bu sayfaya Style Record modunun Mönüsünden girebilirsiniz.Event Edit sayfası,tek bir track içinde edit yapmanıza olanak sağlar.Event edit prosedürü konusunda daha fazla bilgi için sayfa 9e-4' deki Event Edit prosedürü bölümüne bakiniz.

SEKIL

Trk (Track)

Edit içindeki track.Farkli bir track seçmek için,Go to Track penceresini açmak üzere A VOLUME/VALUE düğmelerinden birine basiniz.

Go to Track: DRUM
Enter=Ok Exit=Cancel

Bir track seçmek için TEMPO/VALUE kontrollerini kullanınız,ve konfirme etmek için ENTER' a ya da iptal etmek için EXIT' e basınız.

E/CV (Style Element/Akor Varyasyon)

Seçilen Style Element ve Akor Varyasyon.Bu parametre edit edilemez.Farkli bir Style Element ve Akor Varyasyon seçmek için,Style Record modunun Ana sayfasına dönmek için EXIT' e basınız.(bakınız. Kullanici kilavuzu 2.0 sayfa 9b-4.Ana Sayfa bölümü).

Position/Pozisyon

Aaa.bb.ccc formu içinde ifade edilen display üzerinde görülen event' in pozisyonu.

- * aaa ölçüdür.
- * bb vurusdur.
- * cc tik' dir (her bir çeyrek vurus = 384 tik)

Bu parametreyi,event' i farkli bir pozisyona hareket ettirmek üzere edit edebilirsiniz.

Ev (Event)

Event' in tipini ve degerini display üzerinde gösterir.Seçilen event' a bagli olarak,deger degisebilir.Bu parametre ayrıca,track sonuna gelindiginde End Loop isaretlemesini (edit edilmeksizin) gösterir.

Event	Ilk deger	Ikinci deger
Note	Nota ismi	Velositi
Ctrl	Kontrol Change numarası	Kontrol Change degeri
Bend	Bending degeri	--

Event tipini degistirmek için,Event sirasini seçmek üzere C VOLUME/VALUE düğmelerini kullanınız,daha sonra farkli bir event tipi seçmek için ayni düğmeleri ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanabilirsiniz.Seçmek ve event' in degerini edit etmek için,F3 ve F4 fonksiyon tuslarini ve de G VOLUME/VALUE düğmelerini ya da TEMPO VALUE kontrollerini kullanınız.

Sayfa 9e-6

Lenght

Seçilen Nota event' in uzunlugu.Deger formati ayni Pozisyon degerinde oldugu gibidir.

Not: 000.00.000 olan uzunlugu fakli bir degere degistirirseniz,orijinal degere geri dönmeniz mümkün olmaz.Bu çok nadir görülen sifir-uzunluk degeri, bazi drum ve perküsyon tracklarında bulunabilir.

Transport(Nakil),navigation(kilavuzluk) ve editing (edit etme) kontrolleri

E/F ve H VOLUME/VALUE düğmeleri

Bu düğmeler; önceki event' i tarama (E/F) ve sonraki event' i tarama (H) kontrolleridir.Bunlar ekranda görünen oklara adresleme yapar.

G VOLUME/VALUE düğmeleri

Adreslenen parametre degeri alanini seçmek için bu düğmeleri kullanınız.

F3 ve F4 düğmeleri

G VOLUME/VALUE düğmeleri ile parametre deger alanini seçtikten sonra,edit içindeki event' in sirasiyla birinci ve ikinci degerini seçmek için bu düğmeleri kullanınız.

START/STOP düğmesi

START/STOP' a basınız ve edit içindeki patterni test etmek üzere klavye üzerinde bazi akorlar basınız.Durdurmak için ise yeniden START/STOP' a basmanız gerekir.

SHIFT + << or >>

SHIFT düğmesini basılı tutunuz,Go to Measure (Ölçüye geç) penceresini açmak için << or >> düğmesine basınız.

Go To Measure: 1
Enter=Ok Exit=Cancel

Bir ölçü seçmek üzere TEMPO/VALUE kontrollerini kullanınız,daha sonra konfirme etmek için ENTER' a,ya da iptal etmek için EXIT' e basınız.

INSERT

Halihazirda görünen Pozisyonda yeni bir event girmek için INSERT düğmesine basınız.Default degerler Type=Note,Pitch=C4,Velocity=100,Lenght=192' dir.

Bir event girdikten sonra,Event sirasini seçmek için C VOLUME/VALUE düğmelerini kullanınız,farkli bir event tipi seçmek için de aynı düğmeleri ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanabilirsiniz.

DELETE

Display üzerinde görünen event' i silmek için DELETE düğmesine basınız.

EVENT FILTER SAYFASI

Bu sayfa,Event Edit sayfası içinde görünen event tiplerini seçebildiginiz yerdir.Event Edit sayfası içindeyken,PAGE+ düğmesine basarak bu sayfaya giriş yapabilirsiniz.

SEKIL

Event Edit sayfası içinde görmek istediginiz tem event tipleri için filter' i Off yapınız.

Not: Event' larin bazilari gölgelidir,adreslenen event' lar bir Style içinde edit edilemediginden bunlar edit edilemezler.

Note Notalar
Ctrl Kontrol Change event' lari.Yalnizca asagidaki Kontrol Change numaralari söz konusudur.

Kontrol Fonksiyonu	CC# (Kontrol Change Numarasi)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression(a)	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82

(a) Expression event' lar baslama Pozisyonunda (001.01.000) girilemezler.Bir Expression degeri,zaten Style Elementin default baslik parametreleri arasindadir.

Bend Pitch Bend event' lari

Sayfa 9e-7

SAYFA 14- IMPORT GRV

Slice (Dilim) fonksiyonu vasitasiyla olusturulan ' . GRV' dosyalarini yüklemeyi saglayan bu sayfa yeni ilave edilmistir.(bakiniz.Sayfa 2- Time Slice sayfa 13b-3).Bu datalari bir tracka import ederek yani alarak,ve aynı tracka sliced(dilimli) sample' lar üzerinde temelli Programi vererek,orijinal audio groove' u (kanal) çalabilir ve temposunu degistirebilirsiniz.

SEKIL

Not: Bu dayfanin parametreleri gölgeliir ve kart takilmediğinde çalışabilir değildir.<empty> kelimesi 'From' deger olarak verilmiştir.

From: < empty >

Not: Bir melodi sirasiyla (bir vurmali groove ile degil) olusturulan bir groove' yi aldıktan sonra,alınan groove ve sample' lar otomatik akompanya makinesi tarafından diger Style tracklar ile birlikte transpoze edilmeyecektir.

From

Bir Flash Kart taktikten sonra,bir Time Slice işleminden sonra kart üzerine save edilmiş olarak oluşan MIDI Groove patternlerin birini seçmek için bu parametreyi kullanınız.

To

Hedef Style Element ve Akor Varyasyonu seçmek için bu parametreyi kullanınız.

Trk

Seçilen Akor Varyasyon içindeki hedef tracki seçmek için bu parametreyi kullanınız.Drum Track,Standart Drum Kit soundlari için (count-in,break vs) uygun olduğundan,**genellikle Perküsyon tracki önerilir.**MIDI Groove patterni aldıktan sonra,çalan MIDI Groove pattern trackina verilmiş olan sliced(dilimli) sample' lar için Kart Programini veriniz.

Sayfa 10c-1

10C.SONG PLAY ISLETİM MODU (İLAVE)

Bazı yeni fonksiyonlar ilave edilmiştir.Asagıda olan bu bölümleri Song Play işletim moduna ait bölüme ekleyiniz.

HER BİR SEQUENCER İÇİN AYRI ÇALIŞMA REHBERLERİ

Şimdi; her bir sequencer için bir Song seçtiğinizde,farklı rehberler içinden bakabilirsiniz.Önceden,her iki sequencer aynı açılma rehberini paylaşıyorlardı.Song Select sayfası hakkında daha fazla bilgi için Kullanıcı Kilavuzunun 10-4 sayfasına bakınız.

AYNI ANDA HER İKİ SEQUENCERDE OLUSTURULAN ARMONİ NOTALARI

Şimdi; isteğe bağlı VHG1 Vokal/Gitar İstemcisinin Harmonizerine her iki sequencer vasıtasıyla oluşturulan notaları gönderebilirsiniz. Bundan dolayı, Sayfa 10-Preferences (Gb1) Harmony Track parametresi modifiye edilmiştir.

SEKİL

Harmony Track

GBL

VHG1 Vokal/Gitar İstemcisinin Vokal Harmonizeri, bu parametre ile seçilen track(lar) dan gelen referans notalarını alır.

Off	Harmonizere notalar gönderen track yoktur.
S1Tr01...16	Notalar Sequencer 1 tracklarının birinden gönderilir.
S2Tr01...16	Notalar Sequencer 2 tracklarının birinden gönderilir.
S1/S2Tr01...16	Notalar, hem Sequencer 1 hem de Sequencer 2 ' den aynı isimli bir track vasıtasıyla gönderilir. <i>Not: Eğer her iki sequencer de aynı anda notaları oluştuyorsa, harmonizer her iki sequencer- Den de notaları alacaktır.</i>
Global	Notalar, Realtime (Keyboard) tracklarının Chord Scanning (Akor tarama) alanından gönderilir. 'HarmKbd (Harmony Keyboard Mode)' un durumu bundan dolayı düşünülmüştür. (Bakınız. Kullanıcı kılavuzu. sayfa 14-10).

SEQ1 + SEQ2 SETUP

Seq1 + Seq2 Setup

GBL

Her iki sequencerin de tüm Songlarının kapsamlı yerleştirmelerini sağlayan, A Seq1+Seq2 Setup, Song Play moduna ilave edilmiştir. İki onboard sequencerin herbiri için olan yerleştirmelerin ayrı bir seti vardır.

Bu Setup; Dahili FX yerleştirmelerini, herbir trackin Internal/External durumunu ve herbir trackin Play/Mute durumunu hafızaya alır. Yeni bir Song seçildiğinde, save edilen Setup otomatik olarak yeniden çağrılır ve tüm parametreler resetlenir.

- ? Dahili FX parametreleri global olarak yerleştirme yapmanızı sağlar. Örneğin; Songlarda herhangi bir modifiye olmaksızın icraat yapıyor olduğunuz yer için tüm Songlara uygun olan Reverb'i vermek.
- ? Internal/External durumu global olarak yerleştirme yapmanızı sağlar. Örneğin; Tahsis edilmiş olan bir Expander' a /External moda global olarak Piano trackini yerleştirmek) tüm Songların Piano trackini göndermek.
- ? Play/Mute durumu, bir gösteri sırasında çalmak istemediğiniz (örneğin melodi track) trackleri global olarak mute yapmanızı yani susturmanızı sağlar.

Song Play modu için Internal FX yerleştirmeleri üzerine daha fazla bilgi için, bakınız. Kullanıcı kılavuzu ve aşağıdaki bilgiler. Sayfa 3-FX Send A/B ya da Sayfa 3- FX Send C/D.

Hafıza içindeki Seq1+Seq2 Setup' i save etme prosedürü aşağıdadır:

1. WRITE' a basınız. Write sayfası görünecektir.

SEKİL

2. Onaylamak için ENTER' a, iptal etmek için ise EXIT' e basınız.

Onaylarsanız, Setup Global' e save edilmiş olur. Daha sonra Global ile birlikte diskete üzerine bunu save edebilirsiniz.

Sayfa 11c-1

PREFERENCE SAYFASINDAYKEN WRITE DÜĞMESİNE BASILDIĞINDA AÇILAN WRITE/YAZMA GLOBAL PENCERESİ

Preference sayfaları display üzerindeyken (Sayfa 10), WRITE düğmesine basarak Write Global penceresini açabilirsiniz. Bu pencere üzerinde daha fazla bilgi için Kullanıcı kılavuzu sayfa 14-1' deki Write penceresi bölümüne bakınız.

11C.BACKING SEQUENCE İŞLETİM MODU (İLAVE)

Bazı yeni fonksiyonlar ilave edilmiştir. Aşağıdaki bölümleri Backing Sequence işletim modu bölümüne ekleyiniz.

START/STOP DÜGMESİNE BASARAKTAN REALTIME KAYDI BASLATMA

Realtime Kayıt modunda olduğunuzda, START/STOP düğmesine basarak kayıt başlatmaya uzun uzadıya ihtiyacınız olmaz.

Style' i başlatmak üzere START/STOP' a basınız, PLAY/STOP düğmesi üzerindeki LED otomatik olarak yanacaktır. Realtime Kayıt modu Kullanıcı kılavuzunun 11-1 sayfasında bir Song nasıl kaydedilir bölümünde açıklanmıştır.

12C.SONG ISLETIM MODU(ILAVE)

Bazi yeni fonksiyonlar ilave edilmistir.Bu bölümleri Song isletim modu bölümlerine ekleyiniz.

SONG ILE SAVE EDILEN PLAY/MUTE DURUMU

Song save edildiğinde,Play/Mute durumu Song ile save edilir.Bu durum,Song Play modu içinde play back yapıldığında korunur.

SONG ILE SAVE EDILEN (SYSEX DATA OLARAK) MASTER TRANSPOZE

Bir Song save edildiğinde,Master Transpoze degeri Song ile save edilir.Bu deger, Sistem Exclusive datanın bir serisi olarak save edildiğinden,Song Play modu içinde play back yapıldığında korunur.

Püf noktası: Master Transpoze global parametre olduğundan,standart olmayan transpozisyon ile bir Song yüklenmesi durumunda, kendi transpozisyon datalarını ihtiva etmeyen Songların yüklenmesi söz konusu olacağından istenmeyen transpoze sonuçları yaratabilir.Bir Songu transpoze ederken,Edit-Transpoze fonksiyonunu kullanmak uygun olur.MENU düğmesine ve E VOLUME/VALUE düğmelerinden birine basarak bu fonksiyona girebilirsiniz.(bakınız.Sayfa 18-Edit: Transpoze.Kullanıcı kilavuzu 2.0 sayfa 12b-5).

Istenmeyen transpozisyonlardan sakınmak için ayrıca çeşitli tracklar için Master Transpoze' yi kitleyebilirsiniz.Bakınız,Global edit çerçevesi içindeki Sayfa 2-Master Transpoze).

Genel bir kural olarak,Song ile birlikte Realtime trackları da transpoze etmeye ihtiyaç duyduğunuzda,Master Transpoze' yi kullanmanız gerekir.(Kontrol paneli üzerindeki TRANSPOSE düğmeleri).Yalnızca Songu transpoze edeceğinizde ise Edit-Transpoze fonksiyonunu /Song Edit modu) kullanmalısınız.

Not: Master Transpoze degeri her zaman displayin üst sag köşesinde görünür.

SEKIL

HIZLI OLARAK TRACKIN SILINIP ÇIKARILMASI

Song Record modunun Ana sayfası içindeyken ve Song trackları display üzerinde görünürken,DELETE düğmesini basılı tutunuz,ve silinecek tracklara adresleme yapacak olan VOLUME/VALUE düğmelerinden birine basınız.Are you sure?/Emin misiniz? Mesajı görünecektir.Trackı silmek için ENTER' a,islemi iptal etmek için ise EXIT' e basmalısınız.

STEP KAYIT PROSEDÜRÜ

Step kayıt,her bir track içine tek notalar ya da akorlar girerek yeni bir Song oluşturmaya yarar.Bu; mevcut bir partiyonu uyarlamak için ya da daha fazla detaya ihtiyaç duyduğunuzda çok faydalıdır. Özellikle de drum ve perküsyon tracklarını oluşturmaya çok uygundur.

1. Song modunun ana ekranındayken,Song Record moduna girmek üzere RECORD' a basınız.

SEKIL

2. Rec (Kayıt modu) parametresini seçmek için A VOLUME/VALUE düğmelerini kullanınız.Step Dub (Step Overdub) ya da StepOwr (Step Overwrite) kayıt modlarını seçmek için ise bu düğmeleri ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanabilirsiniz.
 - * Step Overdub modu,mevcut event' lara event ekleme olanagı sağlar.
 - * Step Overwrite modu,tüm mevcut event' ların üstüne yazacaktır.
3. LED' ini yakmak için SEQ1 PLAY/STOP' a basınız,ve Step Kayıt sayfasına giriniz.(Bu sayfadaki her parametre üzerine daha fazla bilgi için bakınız. Step Kayıt sayfası .sayfa 12c-2).

SEKIL

İlk iki sıra (a) girilmiş olan son event' dir.İkinci iki sıra (b) girilmeye hazır olan,edit içindeki halihazır-Daki event' dir.

Empty event,girilen bir event olmadığında Songun başlangıcını isaret eder.Kayda girildiğinde otomatik olarak girilmiş olur.Bir event girildiğinde ortadan kalkacaktır.

4. (b) içindeki Maaa.bb.ccc parametresi,halihazirdaki pozisyonudur.Bu,girilecek olan edit içindeki notanın yeridir.
* **Eger bu pozisyonda bir nota girmek istemiyorsanız, madde 6' da gösterildiği gibi bir es girebilirsiniz.**
* **Bir sonraki ölçüye atlamak için,kalan vuruslari es' lerle doldurarak, >> düğmesine basınız.**
5. Step degerini degistirmek için,kontrol panelinin alt sol bölümünde bulunan NOTE VALUE düğmelerini kullanınız.

SEKIL

Sayfa 12c-2

6. Halihazir pozisyonda bir nota,es ya da akor giriniz.
*Tek bir nota girmek için,klavye üzerinde bu notaya basınız.Girilen nota uzunlugu step uzunluguna uygun olacaktır.Notanın velositi ve bagiintili süresini V(Velocity) ve D(Duration) parametrelerini edit ederekten degistirebilirsiniz.(Bakınız.Sayfa 12c-2.V(Velocity) ve D(Duration) bölümü).
*Notayı önceden girilmiş olan bir notaya bağlamak için,TIE düğmesine basınız.Nota,tamamen aynı isimde bir önceki notaya bağlanmış olarak girilmiş olacaktır.Bunu yeniden klavye üzerinde çalmanız gerekmeyecektir.
*Bir akor ya da ikinci ses girmek için,asagidaki Akorlar ve ikinci sesler bölümüne bakınız
7. Yeni bir event girdikten sonra,< düğmesine basarak geriye dönebilirsiniz.Bu,önceden girilmiş olan event' i silecektir,ve yeniden edit içindeki stepe yerlestirecektir.
8. Kayit bittiginde,LED' ini söndürmek üzere SEQ1 PLAY/STOP' a basınız.Song Record modunun ana sayfası yeniden görünecektir.

SEKIL

9. Song Record modunun Ana sayfasından Record moduna çıkmak için RECORD' a basınız.
Song modunun Ana sayfasındayken,Songu dinlemek ya da diskete Songu save etmek üzere komut vereceğiniz Save Songu seçmek için SEQ1 PLAY/STOP' a basabilirsiniz.

Akorlar ve ikinci sesler

Pa80 ile,bir track içine yalnızca tek notalar girmek durumunda degilsiniz.Akor ya da çift sesleri girmenin Farkli yollari vardır.Daha fazla bilgi için Style Record modu (ilave) bölümün sayfa 9e-2 deki Akorlar ve ikinci sesler bölümüne bakınız.

STEP KAYIT SAYFASI

StepDub ya da StepOwr kayıt modunu seçerekten (Rec parametresi) ve SEQ1 PLAY/STOP' a basarak ,Song Record modunun Ana sayfasından bu sayfaya geçiniz.

SEKIL

(a) bölümü

Önceden girilmiş olan event.Bu event' i silebilirsiniz,ve < düğmesine basarak edit içinde yeniden yerlestirebilirsiniz.

(b) bölümü

Girilecek olan event.Bu bölümün her bir elementi üzerine bilgi için asagidaki parametrelere bakınız.

M(Measure/Ölçü)

Bu,girilecek olan event' in (Nota,es ya da akor) pozisyonudur.

Meter

Halihazirdaki ölçünün metresi.Bu parametre edit edilemez.Edir mönünün Insert fonksiyonunu kullanarak ve Farklı bir Meter ile yeni ölçü serileri girerekten Bir Meteri yerleştirmeniz mümkündür.(Kullanıcı kılavuzu 2.0 sayfa 12b-6 sayfadaki Sayfa 22-Edit: Insert measures bölümüne bakınız).

Key?

Halihazirdaki step üzerine bir event girmek için,klavye üzerinde basılacak olanın bir nota mi ya da bir akor mu olacağını sorar.

Step degeri

Girilecek olan event' in uzunluğu.Bu degeri degistirmek için, kontrol panelin alt sol tarafında bulunan NOTE VALUE düğmelerini kullanınız.

SEKIL

Nota degeri
Dot(.) Seçilen notayı degerinin yarisi kadar arttirir.
Triplet(3) Seçilen notayı bir üçlü nota yapar.

V (Velocity)

Bir nota ya da akor girmeden önce,bu parametreyi yerleştiriniz.Bu, girilecek olan event2 in çalma hizi olacaktır.(yani velositi degeri).

KBD Klavye.Kadrani saat yönünde çevirerekten bu parametreyi seçebilirsiniz.Bu seçenek seçil-
Diginde çalınan notanın çalma hizi,tanınmış ve kaydedilmiş olur.
1...127 Velositi degeri.Event velositi degeri ile girilmiş olacaktır,ve klavye üzerinde çalınan mevcut çalma hizi iptal edilmiş olacaktır.

D (Duration)

Girilen notanın bağıntılı süresi.Bu step degeri daima yüzde olarak ifade edilir.

50% Staccato (her ses ayrı ve kesik kesik)
85% Olagan ses oluşumu
100% Legato

Step Kayıt modunda kullanılan düğmeler

TIE düğmesi

Önceki notayı girilen notaya bağlar.

REST düğmesi

Bir es girer.

NOTE VALUE düğmeleri

Step degerini seçer.

SEQ1 PLAY/STOP düğmesi

Step Kayıt modundan çıkar.

Sayfa 12c-3

< (Previous step)

Önceki event' i silerek,bir önceki step' e gider.

>> (Fast forward)

Bir sonraki ölçüye gider ve eslerle kalan araları doldurur.

YENIDEN DÜZENLENEN MÖNÜ

Mönü,yeni Event Edit sayfası dahil olmak üzere yeniden düzenlenmiştir.

SEKIL

EVENT EDIT PROSEDÜRÜ

Event Edit,seçilen trackin her bir tek MIDI event' ini edit edebildiginiz sayfadır.Örneğin; bir notanın yerine farklı bir nota koyabilir,ya da çalma hizini degistirebilirsiniz.Genel event edit prosedürü aşağıdadır:

1. Song modunun Ana sayfasındayken,edit etmek üzere Songu yükleyiniz (bakınız.Kullanici kilavuzu sayfa 12-1 deki Ana sayfa bölümü).Eger Song yüklenmiş ya da kaydedilmiş durumdaysa,bu step' e ihtiyaç olmayacaktır.
2. MENU' ye basınız,ve Event Edit bölümünü seçmek için H VOLUME/VALUE düğmelerinden birini kullanınız.Event Edit sayfası görünecektir (daha fazla bilgi için bakınız.sayfa 12c-4 deki Event Edit sayfası).

SEKIL

3. Songu dinlemek için, SEQ1 PLAY/STOP' a basınız.Bunu durdurmak için yeniden SEQ1 PLAY/STOP' a basınız.
4. Event Filter sayfasına geçmek için PAGE +' ya basınız,display üzerinde görmek istediğiniz tüm event tipleri için filteri off yapınız (daha fazla bilgi için bakınız.sayfa 12c-5 deki Event Filter sayfası).

SEKIL

5. Event Edit sayfasına geri dönmek için PAGE - ' ye basınız.
6. Edit edilecek tracki seçmek için A VOLUME/VALUE (Trk) düğmesine basınız.Go to Track penceresi görünecektir.

Go To Track: 1
Enter=Ok Exit=Cancel

Bir track seçmek üzere TEMPO/VALUE kontrollerini kullanınız,ve onaylamak üzere ENTER' a Basınız (ya da iptal etmek üzere EXIT' e basınız).

7. Seçilen track içinde bulunan event' ların listesi,display üzerinde görülecektir.

SEKIL

Event tipleri ve bunların değerleri hakkında daha fazla bilgi için aşağıdaki Event Edit sayfası Bölümüne bakınız).

8. Pozisyon sırasını seçmek için,B VOLUME/VALUE düğmelerini kullanınız.Event' in pozisyonunu değiştirmek için bu düğmeleri ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanınız.

Position: 001. 01. 001
Ölçü Vurus Tik sesi

9. Event sırasını seçmek için,C VOLUME/VALUE düğmelerini kullanınız.Event tipini değiştirmek için ise C VOLUME/VALUE düğmelerini ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanabilirsiniz. Parametrenin sırasıyla birinci ve ikinci değerini seçmek için G VOLUME/VALUE düğmelerini ,ve de F3 ve F4 fonksiyon tuşlarını kullanınız.Seçilen değeri modifiye etmek üzere de G VOLUME/VALUE düğmelerini ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanabilirsiniz.

Ev: Note G1 94
Event tipi İlk deger İkinci deger

10. Bir Nota event durumunda,Lenght sırasını seçmek için,D VOLUME/VALUE düğmelerini kullanınız.Event' in uzunluğunu değiştirmek için,bu düğmeleri ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanınız.

Lenght: 000.00.000
Ölçü Vurus Tik sesi

- ? Görünen event' i modifiye ettikten sonra,H VOLUME/VALUE düğmeleri ile (Bir sonrakini Tarama) bir sonraki event' i ya da E/F VOLUME/VALUE düğmeleri ile ((bir öncekini Tarama) bir önceki event' i tarayabilirsiniz.
- ? Farklı bir ölçüye gitmek için,SHIFT + <<or>> shortcut' i kullanabilirsiniz.(bakınız.sayfa 12c-5.SHIFT + <<or>>).

- ? Sequencer çalışırken,displaydeki halihazır event' i hareket ettirmek için **SHIFT + PAUSE shortcut'** i kullanabilirsiniz.(bakınız.sayfa 12c-5.SHIFT+PAUSE).

Sayfa 12c-4

- ? 3.adımda açıklandığı gibi,Songu dinlemek için SEQ1 PLAY/STOP' a ve bunu durdurmak için yine SEQ1 PLAY/STOP' a basabilirsiniz.
11. Görünen Pozisyonda bir event girmek için,INSERT düğmesini kullanınız.(Default değerlerle bir Nota girilmiş olacaktır).Displayde görünen event' i silmek için DELETE düğmesini kullanınız.
 12. Edit tamamlandığında,farklı bir track seçebilirsiniz.(6.adıma gidiniz).
 13. Tüm Songun editi bittiginde,Song modunun Ana sayfasına geri dönmek için EXIT' e basınız,ve Songu disket üzerine save etmek üzere Save Song komutunu seçiniz.Songun save edilmesi üzerine daha fazla bilgi için Kullanıcı kılavuzu sayfa 12-1' e bakınız).

EVENT EDIT SAYFASI

Bu sayfaya Song modunun Mönüsünden giriniz.Event Edit sayfası,tek bir track içinde her bir event' i edit etmenize olanak sağlar.Event edit prosedürü üzerine daha fazla bilgi için bakınız.sayfa 12c-3 deki Event Edit prosedürü bölümü).

SEKİL

Trk (Track)

Edit içindeki track.Farklı bir track seçmek için,Go to Track penceresini açmak üzere A VOLUME/VALUE düğmelerinden birine basınız.

Go to Track: 1

Enter=Ok Exit=Cancel

Bir track seçmek üzere TEMPO/VALUE kontrollerini kullanınız,ve onaylamak için ENTER' a ya da iptal etmek için EXIT' e basınız.

1...16 Songun bilinen tracklarının bir tanesi.Bu tracklar notalar ve kontroller gibi müzikal datayı içerirler.
Master TEMPO DEĞİŞİKLİKLERİNİ,Meter değişikliğini,Scale ve Transpoze datayı ve de efekt Parametrelerini içeren özel bir tracktir.

Position

Display üzerinde görünen event' in pozisyonu,aaa.bb.ccc formu içinde ifade edilmiştir.

- ? aaa,ölçüdür.
? bb vurustur.
? Ccc,tikdir.(her çeyrek vurus=384 tik)

Event' i farklı bir pozisyona hareket ettirmek için bu parametreyi edit etmelisiniz.

Ev (Event)

Display üzerinde görünen event' in tipi ve değerleri.Seçilen event' a bağlı olarak,değer değişebilir.Bu parametre ayrıca End of Track/Track sonu işaretlemesini (edit edilmeksizin) gösterir.

Bilinen tracklar (1-16) içinde bulunan event' lar aşağıdadır:

Event	İlk değer	İkinci değer
Note	Nota ismi	Velositi
Prog	Program Change numarası --	
Ctrl	Kontrol Change numarası	Kontrol Change değeri
Bend	Bending değeri	--
Aftt	Mono(Kanal)Aftertouch değeri	--
Paft	Notaya Aftertouch uygulanması	Poli After touch değeri

Master track içinde bulunan event' lar aşağıdadır:

Event	İlk deger	İkinci deger
Tempo	Tempo change	--
Volume	Master volüm degeri	--
Meter	Meter change(a)	--
Scale	Mevcut preset Scale'lerden biri	Seçilen Scale için kök nota
Uscale (User Scale)	Mevcut User Scale'lerden biri	Seçilen Scale için kök nota
Qot (Quarter of Tone)	Değistirilen nota	Nota değısimi(b)
QoT Clear (Quarter of Tone Clearing)	Tüm Scale değısikliđlerinin reseti	--
FXType	Mevcut dört FX prosesörden biri	Efekt numarasi(c)
FXSend	Feedback Gönderme(B>A ya da D>C)	Feedback gönderme seviyesi

- (a). Meter değısikliđleri edit edilemez ya da girilemez. Bir Meter değısikliđi girmek için, Edit bölümündeki Insert fonksiyonunu kullanınız ve farklı bir Meter ile bir seri ölçüleri giriniz.
- (b). Quarter of Tone yerleştirmelerini edit etmek için, ilk değıeri seçiniz, daha sonra edit etmek üzere scale' in derecesini seçiniz. Scale' in seçilen notasının akordunu değıstirmek için ikinci değıeri edit ediniz.
- (c). Bu edit sırasında farklı bir efekt numarasi seçtiđinizde, default yerleştirmeler bu event' a verilmiş olacaktır.

Event tipini değıstirmek için, Event sirasini seçmek üzere C VOLUME/VALUE düğmelerini kullanınız, daha sonra farklı bir event tipi seçmek üzere aynı düğmeleri ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanabilirsiniz.

Event' in değıerini seçmek ve edit etmek üzere, F3 ve F4 fonksiyon tuşlarını, G VOLUME/VALUE düğmelerini ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanınız.

Lenght

Seçilen Nota event' in uzunluđu. Değıer formatı aynı Pozisyon değıeri gibidir.

Not: Uzunluđu 000.00.000 dan daha farklı bir değıere değıstirseniz, orijinal değıere geri dönemeyizsiniz. Bu çok fazla alisilmadık sıfır-uzunluk değıeri, Backing Sequence modu içinde yapılmış olan Songların drum ve perküsyon trackları içinde bulunabilir.

Transport(Nakil),navigation(kilavuzluk) ve editing(edit etme) kontrolleri

E/F ve H VOLUME/VALUE düğmeleri

Bu düğmeler, 'Önceki event' i tarama' ve 'Sonraki event' i tarama' kontrolleridir. Ekran üzerinde görünen taralı olan oklara adresleme yapar.

G VOLUME/VALUE düğmeleri

Bu düğmeleri, adresleme yapılan parametre değıer alanını seçmek üzere kullanınız.

F3 ve F4 düğmeleri

G VOLUME/VALUE düğmeleri ile parametre değıer alanını seçtikten sonra, edit içindeki event' in birinci ve ikinci değıerini sirasiyla seçmek üzere bu düğmeleri kullanınız.

SEQ1 PLAY/STOP düğmesi

Edit içindeki Songu dinlemek için PLAY/STOP' a basınız. Bunu durdurmak için de yine PLAY/STOP' a basmalısınız.

SHIFT + << or >>

SHIFT düğmesini basılı tutunuz, ve Go to Measure penceresini açmak için << or >> düğmesine basınız.

Go to Measure: 1
Enter=Ok Exit=Cancel

Bir ölçü seçmek üzere TEMPO/VALUE kontrollerini kullanınız, ve onaylamak için ENTER' a ya da iptal etmek için EXIT' e basınız.

SHIFT+PAUSE

Sequencer çalışırken, SHIFT düğmesini basılı tutunuz ve halihazırda çalan event' i displayde göstermek için PAUSE düğmesine basınız. Bu, Catch Locator /Yakalama fonksiyonu olarak adlandırılır.

INSERT

Halihazırda görünen Pozisyonda yeni bir event girmek için INSERT düğmesine basınız.Default degerler;
Type=Note,Pitch=C4,Velocity=100,Lenght=192' dir.

Not: Song kaydedilmeden,bir bos yere yeni bir event giremezsiniz.Bir event girmek için,bazi bos ölçüleri öncelikle girmeniz gerekir.Insert fonksiyonunu kullanmak için; MENU' ye ve F VOLUME/VALUE düğmelerinden birine basarak giris yapabilirsiniz, ve daha sonra da PAGE+ düğmesine iki kez basınız.

DELETE

Dispaly üzerinde görünen event' i silmek için DELETE düğmesini kullanınız.

EVENT FILTER SAYFASI

Bu sayfa,Event Edit sayfası içinde görünen event tiplerini seçebildiginiz yerdir.Event Edit sayfası içindeyken,PAGE+ düğmesine basarak bu sayfaya girebilirsiniz.

SEKIL

Event Edit sayfasında görmek istediginiz tüm event tipleri için filter' i off yapınız.

Note	Notalar
Prog	Program Change degerleri
Ctrl	Kontrol Change event' lari
T/Meter	Tempo ve Meter degisiklikleri (yalnızca Master Track)
Aftt	Mono(Kanal) Aftertouch event' lari
Paft	Poli Aftertouch event' lari
Bend	Pitch Bend event' lari
PaCtl	Pa80' nin kendi kontrolleri,FX ve Scale yerlestirmeleri gibi.Bu kontroller Master Track içine kaydedilir ve Sistem Exclusive data olarak save edilir.

13B. PROGRAM ISLETİM MODU

Sampling fonksiyonu ilave edilmistir.Bu bölümü Program isletim modu bölümüne ilave ediniz.

SAMPLING MODU

Bir seri Sampling fonksiyonlari Program moduna ilave edilmistir.Sampling özelligi,audio loop' lari edit etmek ve tek vurmali sample' lar üretmek için,bir Style ya da bir Backing Sequencenin ritim tracklari olarak kullanilmak üzere dizayn edilmistir.Yapilan samplers' in tam-özelligi sampling özelligi olarak düşünülmemistir.

Bir Audio groove (yol) sampling yapildiktan ya da yüklendikten sonra,bunu ayri vurmali sample' lar olarak dilimleyebilir ve yeni bir Program içine ayri sample' lar olarak save edebilirsiniz.Bir MIDI Groove dosyasi,bir Style' in vurmali tracki için MIDI data olarak orijinal patterni yüklediginizde,ayrica save edilmis olacaktır.

Dilimli sample' lar üzerinde temellenen Program,bir Style' in Perküsyon trackina verilmiş olacaktır.Olusan MIDI Groove,Style Record modunun Import GRV fonksiyonunu kullanarak ayni tracka verilmelidir.

Herhangi bir pitch degisikligi yapmaksizin,groove (kanal)' un temposunu yavaslatabilir ya da hizlandirabilirsiniz.Ayri sample' lar,dima Style' in kalan tracklari ile zamaninda çalacaktır. (Tavsiye edilen; eger bir melodi sirasini dilimlediyseniz,bu,diger Style tracklar ile birlikte transpoze olmayacaktır; audio data akompanya aleti tarafından realtime içinde transpoze edilemez).

Bunun disinda,Import fonksiyonlari seti size Korg Trinity ve Triton disketlerinden sample' lari (.KSF , .AIFF e .WAV) ve multisample' lari (.KMP) ve de Korg Triton disketlerinden (.PCG) Programlari okumaniza olanak saglar.

Ayrica sample (.KSF) ve multisample' lari (.KMP) export (ihraç) için Export KMP fonksiyonunu da kullanabilirsiniz.

Not: Bazi demo audio groove' ler (kanallar) Korg Pa80 web sitesi (www.korgpa.com <<http://www.korgpa.com>>) içinden bulunabilir.

SAMPLING MÖNÜ

Sampling Mönüye girmek için,Program modundayken RECORD düğmesine basiniz.

SEKİL

Not: Yeni sample' lari yalnızca bir RAM Flash Kart (Korg FMC-8MB; diger kartlar tam kapasiteli çalışmaz) içine save edebilirsiniz.Sample' lar Flash Kartin Sample alanı içine otomatik olarak save edilirler (bakiniz.sayfa 15c-1.Kart yapisi hakkında bazi notlar bölümü).

Dikkat. Sampling modu mükemmel çalışma için tüm dahili hafızaya gerek duydugundan,Sampling moduna girdiginizde hafızadaki tüm data silinir.Eger Song,Song modu içinde kaydedilmiş ya da yüklenmiş durumdaysa>Delete Song?/Song silinsin mi? Mesaji görünecektir.Songu silmek için ENTER/YES' e ya da islemi iptal etmek için EXIT/NO' ya basmalisiniz.

*Bir disket üzerine Songu save ediniz,daha sonra yeniden RECORD' a basiniz.
Sampling modundan çıktığınızda, yeniden açılmış gibi, Pa80 tamamen resetlenir*

Sayfa 13b-2

SAYFA 1- RECORD/EDIT (KAYIT/EDIT)

Bu sayfa, 16-bit ,48kHz stereo ya da mono sample kaydetmenizi ve kaydedilen ya da yüklenen bir sample' i edit etmenizi sağlar.Genellikle,bu fonksiyonu,bir audio groove (kanal) dan birkaç ölçüyü sample etmek ,dilimlemek ve bir Style içinde kullanılan bir groove' a dönüştürmek için kullanacaksınız.

SEKIL

Not: Sampling moda girer girmez herhangi bir ses duymayacaksınız.

Detayli olarak Kayit/Edit sayfası

Source (Kaynak)

Aletin arkasındaki audio girişini seçmek üzere bu parametreyi kullanınız.

Input 1 Yalnızca Input 1 seçilir.Bir mono sample üretilecektir.

Input 2 Yalnızca Input 2 seçilir.Bir mono sample üretilecektir.

Input 1&2 Her iki inpu da seçilmiş olur.Bir stereo sample üretilecektir.

Not: Bir stereo ya da bir mono sample kaydedildiğinde ya da yüklendiğinde,hafızadaki sample,bir stereo sample gibi muamele görecektir.(editör daima bir stereo editördür).Ancak,mono sample' lar mono dosyalar olarak save edileceklerdir.

Lenght (Uzunluk)

Bu edit-edilemeyen parametre iki ayrı değer içine bölünmüştür.İlk değer,yüklenmiş ya da kaydedilmiş olan sample' in (saniyeler içinde) uzunlugunu gösterirken,ikinci değer kaydedilmiş ya da yüklenmiş olan sample' in sampling frekansidir.

Not: Pa80 daima maksimum kalitede sample yapar (16 bit,48.000Hz).Farkli kalitedeki sample' lar yüklenebilir (8 ya da 16 bit, 11.025 Hz-48.000Hz arası).

S/E (Sample Baslatma/Bitirme)

Bunlar sample' in (sample' lar içinde) baslama ve sona erme noktalarıdır.Sample End yani sona erme noktası daima Loop End yani Loop sona erme noktasına uygun olur.Sample' i kısaltmak üzere bu noktaları edit etmeniz mümkündür.Sample Start' in yani başlangıcının degistirilmesi,soundun atak kısmını kesip çıkarır.Sample End' in yani sona erisinin degistirilmesi Loop End noktasını da hareket ettirecektir.

Püf noktası: Loop' u on yapınız,daha sonra groove uzunlugunu ve loop noktalarini ayarlamak üzere bu parametreleri ve L(Loop Start) parametrelerini kullaniniz.Bu,harika bir sound-devir loop' u yaratmanizi saglayacaktır.Örnek olarak;asiri uzunluktaki bir audio groove' u sample yapabilirsiniz.Sample' in sonunda uzun olan kisimlari kesmek üzere E(Sample End) parametresini kullaniniz,ve S(Sample Start) ya da L(Loop Start)' i kullanarak loop' un baslama noktasini ayarlayiniz. Dikkat. Edit edilen sample' i bir kart üzerine save ettiginizde(Write/Yazma islemi), Sample Start ve End noktalarinin uzun olan kisimlari sürekli olarak ortadan kalkacaktır.

Loop

Loop,sample yapılan soundun dönen kısmidir,Bu,sample yapılan tüm audio groove' a tesadüf edebilir.Atak safhasından sonra,cogu soundlar sustain (devam) safhasi sırasında aynı Waveformları tekrar etmeye meyillidirler.L parametresi ile Loop Start noktasini ve E parametresini kullanarak da Loop End noktasini (daima Sample End noktasina uygun olur) ayarlayabilirsiniz.

Not: S(Sample Start) noktası ileri doğru hareket ettiginde,L(Loop Start) noktası da ileriye doğru hareket eder.

On Loop,on yapılmıştır,ve Loop Start ve Loop End noktaları arasında bulunan sound bölümleri tus basılı tutulduğu sürece dönecektir.Eğer L(Loop Start) noktası ,S(Sample Start)' a uygunsa,tüm audio groove dönmüş olacaktır.

Off Loop off yapılmıştır.Sound,klavye üzerinde bir tus basılı tutulsa bile,yalnızca Sample Start ' dan Sample End noktasına kadar çalacaktır.

L (Loop Start)

Bu parametreyi Loop Start noktasini ayarlamak için kullanınız.Bu parametreyi ayarlarken,loop' un baslama ve sona erme noktaları arasında uygun olmayan pitch ya da level nedeniyle duyulabilen bir klik sesi oluşabilir.

Loop Start ve Loop End/Sample End noktalarını hareket ettiriniz,bu şekilde bu klik sesi kaybolacaktır.

Groove' lar edit edildiğinde;Loop Start, Sample Start noktasına kesinlikle uygun olmalıdır.Bu parametre genellikle,bildik soundlar içinde (yani gitar,piano ...) Sample Start' a uygun olmazlar.

SEKİL

Not: S,E ve L parametrelerini edit ederken,SHIFT düğmesini basılı tutunuz,ve seçilen değeri 1000' lik adımlar içinde değiştirmek üzere DIAL' i (KADRANI) kullanınız

Kayıt (Sampling) prosedürü

Tipik bir sampling prosedürüne kısaca bakalım:

1. Sample' leri save etmek üzere yeterince boş alanı bulunan bir RAM Flash Kartı (Kaorg PCM-8MB) aletin arkasındaki FLASH CARD yuvasına yerleştiriniz.
2. MASTER VOLUME' ü sıfır olarak yerleştiriniz,sample yapılacak kaynağı Pa80' nin bir ya da her iki Audio girişine bağlayınız.Son olarak, MASTER VOLUME sürgüsünü, sıfırdan daha yüksek bir değere alınız.
3. Eğer mümkünse,sample yapılacak olan kaynağın output/çıkış seviyesini maksimum olarak yerleştiriniz. Audio Input konnektörlerinin yanındaki GAIN düğmelerini kullanarak Pa80' nin input seviyesini yerleştiriniz.Input seviyesini kontrol etmek üzere SIGNAL LED' e bakınız.İdeal olanı,LED hiçbir zaman kırmızı renge dönmemelidir,düzenli olarak oranj (kavuniçi) olarak kalmalıdır.(Yeşil renk,input sinyal seviyesinin çok düşük olduğunu gösterir).
4. RECORD' a basınız,ve Kayıt sayfasına gidiniz.Sample yapılacak kaynağı seçiniz.

Sayfa 13b-3

5. Eğer yapabilirseniz,kaydedilecek soundu öncelikle baslatınız,daha sonra kaydı baslatmak üzere START/STOP' a basınız. Diğer yandan,START/STOP' a basınız,ve hemen kaydedilecek soundu baslatınız. Recording/Kayıt sayfası görünecektir.

Recording...
0.1256 / 6.000

Sample uanlugu Toplam sampling zamani

6. Kaydi durdurmak için yeniden START/STOP' a basinz.Hafiza doldugunda,sampling otomatik olarak Durur.Her sample için maksimum 6 sn söz konusudur.
 7. Sample yapilan soundu dinlemek için klavyeyi çalınız.Bir multisound sampling sirasinda klavyenin tüm notalarına verilmiş olan aynı pitch ile otomatik olarak oluşur.
 8. Kaydedilen sounddan memnun degilseniz,kaydi tekrarlamak için yeniden START/STOP' a basınız. START/STOP Ile kaydi durdurunuz.
 9. Soundunuzun samplingini bitirdiginizde,ya bunu Flash Kart üzerine save edersiniz ya da Slice ve Extend Sayfaları içinde edit etmeye devam edersiniz.
 10. Soundu save etmek için WRITE' a basınız.Write Sound penceresi görünecektir (bakınız.Write Window Sayfa 13b-9).Yeni Programa bir isim veriniz,ve bunu Flash Kart üzerindeki bir User Program bölgesine save ediniz.(Save ettikten sonra Record/Edit sayfasına geri dönebilirsiniz).
- Not: Save ettiginizde,yeni bir multisample ve Program ,C4 (DO4-Anahtar tus)' e verilmiş olan yeni bir sample ile otomatik olarak oluşmuş olur,ve scale' nin kalan notalari transpoze olur.Transpoze olan notalar,orijinal sample' dan daha hizli (üst notalar) ya da daha yavas (alt notalar) çalar.**

SEKIL

1. Bir seri ayri vurmali sample' lar ve bir MIDI Groove olusturmak için,Slice sayfasina (asagidaki bölüm Sayfa 2- Time Slice' ye bakiniz) girmek üzere PAGE +' ya basınız.Bir seri slice(dilim) olusturduktan sonra Extend sayfasina (bakiniz Sayfa3-Extend.sayfa 13b-6) gitmek için PAGE +' ya basınız ve groove'nizi (kanal) rafine ediniz.
10. Save ettikten sonra,Sampling modundan çıkmak için RECORD' a basınız.Write/Yazma sayfası görünecektir.D VOLUME/VALUE düğmelerinden birine basınız (Abort)),ve daha sonra çıkmak için ENTER' a basınız.
11. Yeniden sample edilmiş olan sounda girmek için,Programların KART banklarını seçmelisiniz (daha fazla Bilgi için Kullanıcı kılavuzu sayfa 3-7' ye bakınız).Seçilen Programların bankı,yeni soundun save edilmiş olanıdır,daha sonra Programı seçmek üzere A-H VOLUME/VALUE düğmelerini kullanınız.

SAYFA 2- TIME SLICE (ZAMAN DILIMI)

Time Slice fonksiyonu,bir ritim loop sample' içindeki atakları (kick ve snare gibi) keşfeder,ve sample' i ayri vurmali enstrümanlar içine otomatik olarak böler.Bölünen vurmali enstrümanlar,ayri sample' lar olarak olusturulacaktır,ve otomatik şekilde bir multisample ve bir Program olarak tahsis edilecektir.

Bölünen sample' lara adresleme yapan bir MIDI Groove(pattern) ayrıca oluşacaktır,böylece Style Play modu içinde,pitch' i etkilemeksizin yalnızca ritim loop' un temposunu degistirmek üzere Style' in temposunu ayarlamamız mümkün olabilecektir.Olusturulan MIDI Groove,ayri vurmali enstrümanların yeniden olusturulan sample' larına adresleme yaparaktan DO#3 ve yukari notalari kullanacaktır.(Bakınız. Bir Style' e MIDI Groove Data almak üzerine daha fazla bilgi için. Sayfa 14- Import GRV. Sayfa 9e-7).

Pitch' i etkilemeksizin ritim loop' un yalnızca temposunu degistirmek için ilave olarak asagidaki yollari kullanabilirsiniz:

- ? Çalınan notalar içindeki sirayı degistirmek
- ? Zamanlamayı degistirmek
- ? Yeni bir ritim loop' u serbestçe yeniden olusturmak üzere pattern notalarını edit etmek

Dilimlemeden sonra,dilimlenmiş sample' lari ve MIDI Groove' u save etmek üzere WRITE' a basınız.MIDI Groove,Flash Kartın genel datasi içindeki AUTOLOAD.SET klasörüne save edilirken,sample' lar Flash Kartın Sample alanına save edilmiş olur.

Örnek.1- Sample' ların üretilmesi ve MIDI Groove data:

SEKILLER

Not: Dilimli sample' lar ve MIDI Groove data,bir Write/Yazma islemi ile save edilirler.

Sayfa 13b-4

Örnek.2- Groove' un temposunun degismesi

SEKILLER

Not: Olusturulan MIDI Groove içindeki notalari yeniden kombine etmek için,Style Record modu içindeki MIDI Groove datayi Perküsyon tracki içine öncelikle import yapmalı yani almalisiniz,ve bu datayi play back yaparak Perküsyon tracklara yeni üretilmiş Program verebilirsiniz.

Dilimli sample' lar arasındaki aralık,tempo düştüğünde,her bir sample' in uzantisi düzelden Extend fonksiyonu ile otomatik olarak doldurulur.

Örnek.3- MIDI notalar ve sample' lari yeniden kombine etmek

SEKILLER

Not: Üretilmiş olan MIDI Groove içinde notalari yeniden kombine etmek için,öncelikle Import GRV fonksiyonunu kullanarak Style Record modu içindeki MIDI Groove datayi import etmeli yani almalisiniz.

Daha sonra nota sırasını degistirmek için Event Editi kullanınız.

Detayli olarak Time Slice sayfası

Slice yani Dilimlemeden önce Slice sayfası aşağıdaki gibidir:

SEKİL

....Slice yani Dilimlemeden sonra aynı sayfa aşağıdaki gibi olur:

SEKİL

Meter

Orijinal sample' in Meter' ini belirlemek için bu parametreyi kullanınız.

Meas(Ölçü)

Orijinal sample' in ölçü sayısını belirlemek için bu parametreyi kullanınız.Genellikle,1 ya da 2 ölçü uzunluğunda bir groove yükleyeceksiniz.

BPM

Bu parametre,orijinal sample' in temposunu (Her Dakika Vuruslar olarak) belirler.Pa80,Lenght (Record/Edit sayfası),Meter ve Meas (Measure) parametreleri üzerinde temellenen bu değeri otomatik olarak hesap eder.

BPM,yalnızca otomatik olarak hesaplanan bir değerden daha düşük değerlere ayarlama yapabilir.Öü bazı durumlarda faydalı olabilir.Örneğin; aktüel sample yerleştirilen Measure ve Meter değerlerindeb daha kısa olduğunda.

SEKİL

Yukarıdaki örnekte; aktüel groove,yalnızca Ölçü 2' nin yarısından biraz daha ileriye gitmektedir.Gerçek tempo 100 iken,tanımlanan tempo 130' dur.BPM değerini 100 olarak yerleştiriniz,ve bie es groove' nin sonuna eklenmiş olacaktır.Böylece loop' un kesilmesi söz konusu olmayacaktır.

Release

Release(Serbest bırakma),sonradan gelen atakları tanımak için Slice(Dilimleme) aletinin yapabileceklerini degistirir.Örnek olarak; aşağıdaki örnekte,eger Release değeri çok yüksekse,ikinci atak kaybolabilir:

SEKİL

Not: Release değeri degistikten sonra,yeniden Slice komutunu seçmeniz gerekir.

Thres(Threshold)

Bu parametre,tanımlanmış olan ataklar sırasındaki başlangıcı degistirir.Eger bu çok düşükse,zayıf ataklar iptal olabilir.

Not: Threshold değeri degistikten sonra,yeniden Slice komutunu seçmeniz mümkün olmaz.Slices' in değeri hemen degisir.

SLICE

Slice sayfasına girdikten ya da Release değerini degistirdikten sonra,Slice/Dilim' i işletmek için bu komutu seçmelisiniz.Bu komut,eger henüz kaydedilmiş ya da yüklenmiş bir sample yoksa gölge yazı karakterindedir (yani seçilemez).

Attacks

Bu edit edilemeyen parametre,tanımlanan atakların sayısını gösterir.Tek bir slice/dilim içinde birden fazla atak bulunabilir.

Slices

Bu edit edilemeyen parametre,üretilmiş slicelerin/dilimlerin) yani MIDI Groove dosyası içinde üretilmiş sample ve notaların sayısını gösterir.Bu değeri değiştirmek için,Release ve Threshold parametrelerini edit ediniz.

Sayfa 13b-5

Time Slice (Zaman Dilimi) prosedürü

Bir Slice işlemini çalıştırmadan önce,bir sample' i kaydetmeli ya da yüklemelisiniz.Daha sonra,sample' i Sayfa 1-Record/Edit içinde edit edebilir,daha sonra da bu sample üzerinde Slice' yi çalıştırabilirsiniz.

1. Bir sample' i kaydettikten ya da yükledikten sonra,Slice sayfasına gidiniz.

SEKİL

2. Pa80,verilen Meter ve Meas(Measure) değerleri temelinde otomatik olarak BPM değerini hesaplar. Eger bu datayı biliyorsanız,Meter,Meas(Measure) ve BPM (Beats Per Minute) parametrelerini Yerleştiriniz.Bu,slicing(dilimleme) işlemini daha doğru yapacaktır.
3. Slice komutunu seçmek için,H VOLUME/VALUE düğmelerinden birine basınız. Orijinal sample,dilimlenmiş olacak ve her üretilen sample farklı bir tusa verilecektir:

SEKİL

DO2 ...SI2: Yavaş bir hızda ful pattern

DO3: Orijinal hızda ful pattern

Ayrı dilimli sample' lar

Tus	Verilen sample/pattern	Hiz %
DO2	Yarım hızda ful pattern dönüşü	50 %
DO#2		53%
RE2		56%
RE#2		60%
MI2		63%
FA2		67%
FA#2	Çeşitli hızlarda ful pattern dönüşü	71%
SOL2		75%
SOL#2		80%
LA2		84%
LA#2		89%
SI2		94%
DO3	Orijinal hızda ful pattern dönüşü	100%
DO#3 ve Üstü	Ayrı dilimli sample' lar	--

Ayrıca,orijinal pattern ile bir MIDI Groove üretilmiş olacaktır.Ekran değişecektir.

SEKİL

4. Klavye üzerinde üretilmiş olan dilimli drum kiti test ediniz.
- ? Farklı hızda ful patterni test etmek için,DO2 den (yarım hız) DO3 e (orijinal hız) kadar bir nota basınız.Eğer bir full kromatik scale kullanıyorsanız,orijinal pattern sound verecektir. Yukardaki tabloya bakınız.
- ? Tek dilimli sample' leri test etmek için,DO#3 ve üstü notalara basınız.Eğer bir full kromatik scale kullanıyorsanız,orijinal pattern sound verecektir.

Püf noktası. Eger çok sayıda sample üretilmiş ise, ve klavye bütün bunlara yetmiyorsa, klavyeyi transpoze etmek için OKTAV düğmesini kullanınız, ve üst limitlere geçen sample' leri dinleyiniz.

5. Eger Slice tatmin edici sonuçlar üretmediyse, Release parametresini ayarlayınız. Eger bu şekilde de sonuç vermediyse, Thres(Threshold) parametresini de ayarlamaya çalışınız. Release parametresini ayarladıktan sonra yeniden Time Slice' i çalıştırmalısınız.
6. Bir Time Slice işlemi yapıldığında, bir tempo değeri dolabilir, ve loop bu nedenle doğru olmayabilir. Groove loop' u kusursuz yapmak için, Record/Edit sayfasının S (Start Sample) ve E (End Sample) parametrelerinin her ikisini birden ayarlamamız gerekecektir. Bu parametreleri edit ettikten sonra, Time Slice' i yeniden çalıştırmalısınız.
Deneme olarak farklı yerleştirmeler yapınız! Bir audio groove' un edit edilmesi tamamen bir Denemeler meselesidir.
7. Slice tamamlandığında, dilimli sample' leri ve MIDI Groove' u bir Flash Kart üzerine save edebilir ya da daha ileri edit yapmak üzere Extend sayfasına gidebilirsiniz.
8. Dilimli sample' leri ve MIDI Groove' u save etmek için, WRITE' a basınız. Write Slices penceresi görünecektir (bakınız. Write penceresi. sayfa 13b-9). Yeni programa bir isim veriniz ve bunu Flash Kart içindeki bir User Program alanına save ediniz. Aynı isimli bir MIDI Groove da AUTOLOAD.SET klasörü içine save edilmiş olacaktır (Save ettikten sonra, Slice sayfasına geri döneceksiniz).
9. Daha ileri edite devam etmek için, Extend sayfasına gitmek için PAGE +' ya basınız (bakınız. Sayfa3-Extend.asagıda).
10. Save ettikten sonra, Sampling modundan çıkmak için, RECORD' a basabilirsiniz. Write Sound paeceresi görünecektir. D VOLUME/VALUE düğmelerinden birine basınız (Abort) ve daha sonra çıkmak için ENTER' a basınız.
11. Sampling modundan çıktıktan sonra, Style record modu içinde MIDI Groove datayı yükleyebilirsiniz (daha fazla bilgi için. sayfa 9c-7. Sayfa 14-Import GRV).

Sayfa 13b-6

SAYFA 3- EXTEND

Dilimli bir groove yavaş bir tempo ile kullanıldığında, rahatsız edici bir boşluk, bir sample ve onu takip eden sample arasında görünebilir. Extend fonksiyonu, bu bozukluğu daha pürüzsüz ve daha müzikal yapmak üzere tüm sample' lara bir uzanti ekleyerekten bu problemi halletmenizi sağlar.

SEKIL

Not: Extend fonksiyonunu, yalnızca bir Time Slice işleminden sonra kullanabilirsiniz.

Not. Extend fonksiyonu, orijinal sample ebadini arttırır. Eger memory azsa, sample' leri genişletmek yani bu fonksiyonu kullanmak söz konusu olmaz.

Detayli olarak Extend sayfası

Extend sayfası aşağıda gösterilmiştir. EXTEND komutu, eger Extend işlemi halihazırda çalışır durumdaysa, gölge yazı karakterinde olacaktır.

SEKIL

By

Bu parametreyi, sample' lara ilave edilen uzantının uzunluğunu yerleştirmek için kullanınız. Bu değerin yüksek olması, daha büyük ölçüde bir sample demektir. 20-30% yerleştirmesi, genellikle çoğu groove' lere uydun olanıdır.

Not. Eger Pa80 deki hafıza çok azsa, bu değeri değiştirmeniz mümkün olmayacaktır.

Mode

Bu parametre, ilave edilen uzantının bir dogrusal yol içinde zayıflatılmasını ya da daha uzun bir zamana yayılmasını ve daha sonrada aniden düşmesini belirler.

Short Bu seçenek, kısa bir zayıflama (ancak birden değil) ile, vurmali sound için en uygundur. Uzanti çerçevesi dogrusaldır ve seviye hızla zayıflar.

SEKIL

Long Bu seçenek,bir sonraki notaya kadar uzayan soundu olan simballer için en uygundur.Uzanti çerçevesi uzar ve yavaş bir şekilde iner,daha sonra da sona yakın aniden düşer.

SEKIL

EXTEND

Bu komutu seçmek için,H VOLUME/VALUE düğmelerinden birine basınız.Bunu seçtikten sonra,bu yeniden seçemeyeceğiniz anlamına gelen gölge yazı karakteri içinde olacaktır.Bu sayfanın eğer herhangi bir parametresini değiştirirseniz,seçilebilirlik yeniden oluşacaktır.

Extend prosedürü

1. Bir Slice işleminden sonra,Extend sayfasına gidiniz.

SEKIL

2. Kullanacağınız groove' un temposuna göre **By** parametresini yerleştiriniz.Eğer groove' u çok fazla Yavaşlatacaksanız,bu parametreye yüksek bir değer vermelisiniz.Ancak daha düşük değerler vermenizde mümkündür.
3. Extend **Modunu** seçiniz.Long simballer için en uygun olanıdır.
4. Extend komutunu seçmek için,H VOLUME/VALUE düğmelerinden birine basınız.
5. Extend' den sonra,DO2 'den (yarım hız) DO3' e (orijinal hız) kadar notalar basardıktan,farklı hızda full patterni test ediniz.Bakınız.tablo.sayfa 13b-5.
6. Eğer Extend tatmin edici sonuçlar üretmediyse,yerleştirmeleri değiştiriniz.Önceden yapılmış olan herhangi bir değişiklik silinecektir.
7. Extend tamamlandığında,dilimli ve genişletilmiş sample' leri ve MIDI Groove' u bir Flash Kart üzerine save edebilirsiniz.WRITE' a basınız.Write Extend penceresi görünecektir (bakınız.Write penceresi sayfa 13b-9).Yeni Programa bir isim veriniz,ve bunu Flash Kart içinde bir User Program bölgesine save ediniz.Aynı isimli bir MIDI Groove de AUTOLOAD.SET klasörüne save edilmiş olacaktır (Save etiketten sonra,Extend sayfasına geri döneceksiniz).
8. Save etiketten sonra,Sampling modundan çıkmak için RECORD' a basabilirsiniz.Write Sound penceresi görünecektir.D VOLUME/VALUE düğmelerinden birine basınız (Abort) ,daha sonra çıkış için ENTER' a basınız.
9. Sampling modundan çıktıktan sonra,Style Record modu içinde MIDI Groove datayı yükleyebilirsiniz. (daha fazla bilgi için.sayfa 9e-7.Sayfa 14-Import GRV).

Sayfa 13b-7

SAYFA 4- SAMPLE'I YÜKLEMEK

KSF,AIFF ya da WAVE formatları içindeki tek sample' leri (mono ya da stereo) yüklemek için Load komutunu kullanınız.Sample' lar dahili hafızaya yüklenirler ve Sampling modunu bırakmadan önce mutlaka bir Flash Kart üzerine save edilmelidirler.

- ? KSF,Trinity ve Triton serisi aletlerde kullanılan Korg' un bilinen sample formatıdır.Dosya ismi .KSF ekine sahip olmalıdır.
- ? AIFF,audio için Apple Machintosh' un tercih ettiği bir formattır.Dosya ismi .AIF ekine sahip olmalıdır.
- ? WAVE,audio için Microsoft Windows' un tercih ettiği formattır.Dosya ismi,.WAV ekine sahip olmalıdır.

Not. Yalnızca 8- ya da 16-bit çözümlenmeli ve 11.025 ile 48.000Hz arası sampling frekans hızı olan sample' leri yükleyebilirsiniz.Yüklenen sample' lar kendi orijinal çözümlenmelerini daima korurlar.

Yükleme Prosedürü

1. FLASH KART yuvasına bir kart takınız.
2. Load Sample sayfasını seçiniz.

SEKIL

3. Kaynak aleti seçmek için (HD ya da FD) F1 düğmesini kullanınız.
4. Display' in ilk sırasına yüklenecek olan sample' i içeren klasörü hareket ettirmek için E-H VOLUME/VALUE düğmelerini ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanınız.

Seçilen klasörü açmak için,F3 (Open) ‘ e basınız.Halihazirdaki klasörü kapatmak için F4 (Close)’ e basınız.

5. Yüklemecek olan sample displayin ilk sirasındayken,bunu yüklemek için F2’ ye (Select) basınız. sample yüklenmiş olacaktır ve Record/Edit sayfası görünecektir.

Dikkat. Bir sample yüklendiğinde,halihazirda yüklü olan ya da Record sayfası içine kaydedilen herhangi bir sample silinmiş olacaktır.

Not. Eger bir sample Pa80 içinde olabilecek maksimum ölçüyü asarsa (562.5KB mono ya da 1.125KB Stereo) bu kısaltılacaktır.

SAYFA 5- IMPORT PCG

Bir Triton . PCG dosyasından Program data almak için Import PCG komutu kullanmalısınız.PCG,Triton serisi tarafından kullanılan Korg’ un bildik Program formatidir.

Program,dahili hafızaya doğrudan alınabilir.Ancak,eger bu alınan sample’ leri kullanırsa,bunun sample’ larin depo edildiği aynı Flash Kart üzerine alınması daha iyi olur.

Not. Pa80 ve Triton kendi dahili multisample’ larinin çoğunu paylaşırken,bazıları ise farklıdır.Bir PCG dosya okurken,Pa80 Triton içindeki gibi aynı multisample’ leri tam olarak kullanmaya çalışır.Eger bu mümkün olmaz ise,o zaman benzer bir multisample olarak görünür.Bu da mümkün olmaz ise,bir <empty/bos> multisample seçilmiş olacaktır.Program Edit moduna giriniz ve alınan Program için uygun bir multisample seçiniz.

Not. Triton’ un tüm PCG dataları alınmaz.Insert FX,EQ,Arpeggio,Combi,Global ve Drum Kit data yüklenemez.

1. Eger Programı bir Flash Kart üzerine alacaksanız,FLASH CARD yuvasına karti takınız.
2. Import PCG sayfasını seçiniz.Kaynak rehberi görünür.

SEKIL

3. Kaynak aleti (HD ya da FD) seçmek üzere F1 düğmesini kullanınız.
4. Yüklenecek dosyayı içeren klasörü displayin ilk sieasına hareket ettirmek için,E-H VOLUME/VALUE düğmelerini ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanınız. Seçilen klasörü açmak için F3’ e(Open) basınız.Halihazirdaki klasörü kapatmak için F4’ e(Close) basınız.
5. Alınacak .PCG dosya displayin ilk sirasındayken,bunu almak için F2’ ye(Select) basınız.Birkaç saniye sonra Write Program penceresi görünür.

SEKIL

- ? **From** parametresini seçmek üzere A VOLUME/VALUE düğmelerini ya da seçilen .PCG dosyası içinde bulunan Programlardan birini seçmek üzere TEMPO/VALUE kontrollerini kullanınız.
- * **To** parametresini seçmek üzere B VOLUME/VALUE düğmelerini kullanınız.Karttaki AUTOLOAD. SET klasör içinde (alınan Program bir User Program kullanacaktır,kart takıldığında ya da alet kart Yuvasında bulunan kartla açıldığında otomatik olarak yükleme yapar) ya da dahili hafızanın USER alanı içinde hedef bir bölge seçmek üzere bu düğmeleri ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanınız. **Not.** Drum Kitleri alamazsınız.
- ? **Herhangi bir anda,EXIT düğmesine basarak Yazma işlemi iptal edebilirsiniz.**
- ? **Herhangi bir anda,D VOLUME/VALUE düğmelerinden (Abort) birine basarak Sampling modundan çıkabilirsiniz.**
6. Import PCG işlemi onaylamak için,ENTER’ a basınız.Are you sure? Emin misiniz? Mesajı görünecektir.Onaylamak için ENTER’ a,iptal etmek için EXIT’ e basınız ve Write sayfasına geri dönünüz.
7. Program yüklendiğinde,Sampling modundan çıkmak için,RECORD’ a basınız.Eger dahili multisample Import sırasında otomatik olarak seçilmemisse,bu Programı seçiniz,Mönüye basınız ve alınacak Programa bir multisample vermek üzere Samples bölümüne atlayınız.

Sayfa 13b-8

SAYFA 6- IMPORT KMP

Bir Korg Trinity ya da Triton .KMP dosyadan multisample almak için Import komutunu kullanınız,ve bunları bir Flash Kart üzerine save ediniz.KMP,Korg’ un bilinen multisample formatidir.Bu dosyaları,Pa80 üzerinde yeni Programlar yaratmak üzere kullanabilirsiniz.

Not. Pa80, bir floppy disketten daha fazlası üzerine save edilen multisample' leri okumaz.

1. FLASH KART yuvasına bir kart takınız.
2. Import KMP sayfasını seçiniz. Kaynak rehberi görünür.

SEKIL

3. Kaynak aleti (HD,FD) seçmek üzere F1 düğmesini kullanınız.
4. Yüklenecek dosyayı içeren klasörü displayin ilk sırasına hareket ettirmek üzere E-H VOLUME/VALUE düğmelerini ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanınız. Seçilen klasörü açmak için F3' ü (Open) kullanınız. Halihazırdaki klasörü kapatmak için F4' ü (Close) kullanınız.
5. Alınacak .KMP dosyası displayin ilk sırasındayken, bunu almak için F2' ye (Select) basınız. Write penceresi görünecektir.

SEKIL

From ve **To** parametreleri sabittir, değişmez. Multisample Flash Kart üzerine save edilecektir.

Not. Multisample, farklı sample' lar içerebilir. Bunlar, orijinal dosya içinde olduğu gibi aynı tuşlara Verilmektedirler.

Püf noktası. Seçilen multisample ismini not alınız; , yeni bir Programa multisample verdiginizde, buna Program Edit modu içinde ihtiyacınız olacaktır.

Not. Drum Kitleri alamazsınız.

? **Herhangi bir anda, EXIT düğmesine basarak Yazma işlemi iptal edebilirsiniz.**

? **Herhangi bir anda, D VOLUME/VALUE düğmelerinden (Abort) birine basarak Sampling modundan çıkabilirsiniz.**

6. Import' u onaylamak için ENTER' a basınız. Are you sure? Emin misiniz? Mesajı görünecektir. onaylamak için ENTER' a, iptal etmek için EXIT' e basınız ve Write sayfasına geri dönünüz.
7. Import işlemi tamamlandıktan sonra, yeni bir Program yaratmak üzere Program Edit moduna giriniz, ya da Triton formatı (.PCG dosyaları) içindeki bir Programı almak için Sayfa 5-Import PCG sayfasına gidiniz.
8. Multisample alındığında, Sampling modundan çıkmak için RECORD' a basınız. Mevcut bir Programı (ya da yaratılan yeni bir Programı) seçiniz, MENU' ye basınız, ve alınacak multisample yada multisample' ların verileceği Sample bölümüne atlayınız.

SAYFA 7- EXPORT KMP

Bu fonksiyonu kullanarak, bir Flash Karttan herhangi bir multisample' i ve bağlı sample' leri dışarı verebilirsiniz , yani ihraç edebilirsiniz. Export işlemi, aynı rehber içinde bir . KMP dosya (Korg' un multisample' lar için olan başarılı dosya formatı) ve . KSF dosyalarının bir serisini içeren bir klasör ((Korg' un sample' lar için olan başarılı formatı) üretir.

Not. Birden daha fazla floppy disket üzerinde bulunan multisample' leri ihraç edemezsiniz. Ancak, hard disk üzerinde bulunan herhangi bir uzunlukta olan dosyaları ihraç edebilirsiniz.

1. Sampling moduna giriniz, ve Export KMP sayfasına gidiniz.

SEKIL

Bu sayfa Flash Kart içinde bulunan tüm multisample' leri gösterir. (L) Sol Kanal multisample, (R) ise Sağ Kanal multisample anlamına gelir.

2. İhraç edilecek olan multisample' i displayin ilk sırasına hareket ettirmek için E-H VOLUME/VALUE düğmelerini kullanınız.
3. İhraç edilecek olan multisample displayin ilk sırasındayken, F2' ye (Select) basınız. Export To penceresi görünecektir.

SEKIL

4. Hedef aleti seçmek üzere F1' i kullanınız.
5. Multisample' i save etmek istediğiniz klasörü displayin ilk sırasına alınız.

Bunu yaparken E-H VOLUME/VALUE düğmelerini kullanınız.Seçilen klasörü açmak için F3' ü (Open) kullanınız,bunu kapatmak için de F4' ü (Close) kullanınız.

6. Multisample' in save edildiği rehber display üzerindeki,multisample ve onun sample' larini save etmek üzere F2' ye (Export) basınız.Are you sure? Emin misiniz? Mesajı görünecektir.Save etmek için ENTER' a,iptal etmek için EXIT' e basınız.

Sayfa 13b-9

Not. Save etmeden önce,multisample' larin ismini degistirebilirsiniz.Text Edit moduna girmek için, A VOLUME/VALUE düğmelerinden birine basınız (bakınız. Text edit konusunda detaylar.sayfa 13b-9). Bir stereo multisample ihraç edildiğinde,üstüne yazma olayından sakınmak için Sol ve Sag kanal Dosyalarına farklı isim vermeye dikkat ediniz.A '-L' ve '-R' son ekleri genellikle bu çeşit dosyaların isimlerinden sonra ilave edilmektedir.

WRITE/YAZMA PENCERESİ

Bu pencere,Sampling modunun (bakınız Sayfa 1-Record/Edit sayfa 13b-2) Record,Time Slice ya da Extend sayfalarından WRITE ya da RECORD düğmelerine basarakta açılabilir.

Yeni sample' a verilmek üzere bir Programın nasıl save edileceğini görelim:

SEKİL

Write/Yazma prosedürü

1. Record,Slice ya da Extend sayfalarındayken,WRITE' a basınız.

* Eger WRITE' a **Record** sayfasındayken bastıysanız,hafızadaki sample, kartın Sample alanına save edilmiş olacaktır.

* Eger WRITE' a **Slice** ya da **Extend** sayfasındayken bastıysanız,tek dilim sample' lar ,kartin Sample alanına ve MIDI Groove data generik data alanının AUTOLOAD.SET klasörü üzerine save edilmiş olacaktır.

Not. Bir MIDI Groove(.GRV dosya) save edildiğinde,dosya ismi,MS-DOS-uyumlu bir dosyaya degismis olacaktır.Aralar ve özel karakterler (/,\,?,>,< vs) kalkacaktır,ve isim 8.3 formata inecektir(sekiz karakter isim,nokta,GRV eki)

2. **Name** parametresini seçmek üzere A VOLUME/VALUE düğmelerinden birine basınız.

Yeni Program,multisample ve sample' a yeni bir isim vermek üzere Text Edit moduna gireceksiniz. (detay için bakınız.Name.sayfa 13b-9).

3. **To** parametresini seçmek üzere B VOLUME/VALUE düğmelerinden birini kullanınız.Program için bir hedef Kart bölgesi seçmek üzere aynı düğmeleri ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanınız.Hedef bölgede zaten mevcut olan herhangi bir Programın ismi,yanında bölgenin numarası ile görünecektir.

4. Çeşitli yerleştirmeleri işleme koyduktan sonra,save etmek üzere ENTER' a basınız (ya da iptal etmek üzere D VOLUME/VALUE düğmelerinden birine). Are you sure? Emin misiniz? Mesajı görünecektir.Onaylamak için ENTER' a,Write sayfasına geri dönmek için EXIT' e basınız.

- ? Eger 'Abort' u seçer yani iptal yaparsanız,Sampling modundan çıkacak ve Program moduna geri döneceksiniz.

Not. Sample' lar orijinal formatları içinde save edilmiş olacaktır.Pa80 üzerine kaydedilen sample- lar 16-bit, 48.kHz format içinde save edileceklerdir.

Not. Sample' lar otomatik olarak Flash Kart üzerine save edilirler; bir floppy disket ya da bir hard disk sample' lari yazmak için uygun degillerdir.Sample' lari yazdıktan sonra,Card Backup işlemi kullanarak bunları back up yapabilir (bakınız.sayfa 15c-2.Sayfa 10-Card Backup) ya da bir multi-sample' a ihraç edebilirsiniz (bakınız.sayfa 13b-8.Sayfa 7-Export KMP).Bir kattan tek sample' lari silemezsiniz.

Not. Flash Kart teknolojisinin yavaş yazma hızı nedeniyle,Yazma işlemi sample' in ölçüsüne bağlı Olarakta biraz zaman alabilir.(Buna karşılık okuması çok hızlıdır).

Not. Save edildiğinde,yeni bir multisample ve Program,Do4 (Kök Tus) ' e verilen yeni sample ile otomatik olarak olmuştur,ve scale' nin kalan notaları transpoze olacaktır.Transpoze olan notalar orijinal sample' dan daha hızlı(üst notalar) ya da daha yavaş(alt notalar) çalarlar.

SEKIL

Detayli olarak Write/Yazma Penceresi

Name

Save ettiginiz Programin ismi.(M) bir Momo sample' i ifade ederken ismi takip eden (S) bir Stereo sample' i ifade etmektedir.

Bu ismi degistirmek için,Text Edit moduna girmek üzere A VOLUME/VALUE düğmelerinden birine basiniz.DOWN/- ve UP/+ düğmelerini kullanarak kursörü hareket ettiriniz.DIAL' i yani KADRAN' i kullanarak bir karakter seçiniz.INSERT düğmesine basarak kursör pozisyonunda bir karakter giriniz.DELETE düğmesine basarak kursör pozisyonunda bir karakteri silebilirsiniz.

To

Kart içindeki yeni Programi save etmis olduğunuz hedef bölge.Bu parametreyi B VOLUME/VALUE düğmelerinden birini kullanarak seçiniz,ve ya bu düğmeleri ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanarak bir bölge seçimi yapiniz.

Bir default Program,save isleminde sonra oluşur.Kullanici kilavuzu 2.0' in Program bölümü içinde gördüğünüz gibi bu Programi edit etmeniz mümkündür.

Size

Save edeceğiniz (kilobytes olarak) dosyanin boyutu.Yalnızca S ve E noktaları içinde bulunan sampling kisminin save ' i söz konusu olacaktır.Her bir sample için,48kHz stereo samplingi' i 6 saniye olarak adresleyen maksimum 1.125KB ' dir.

Free

Diğer sample' leri (kilobytes olarak) save etmek için Flash Kart' in Sample alanında kalan bosluk.

Abort

Bu komutu seçmek üzere D VOLUME/VALUE düğmelerini kullaniniz ve save' i iptal ediniz.Are you sure? Emin misiniz? Mesaji görünecektir.Onaylamak için ENTER' a basiniz ve Sampling modundan çıkınız.EXIT sizi Write sayfasina geri götürecektir.

Sayfa 14c-1

14C.GLOBAL EDIT ÇERÇEVESİ (ILAVE)

Bazi yeni fonksiyonlar ilave edilmistir.Bu bölümü Global edit çerçevesi bölümüne ilave ediniz.

PEDALLARA VERILEN YENI FONKSIYONLAR

Pedal/Switch/EC5

GBL

Bazi yeni switch fonksiyonlari,Global modun Sayfa 4- Assignable Pedal/Footswitch,Assignable Slider,EC5 ' e ilave edilmistir.Daha fazla bilgi için,Kullanici kilavuzunun footswitch bölümü sayfa 19-1' e bakiniz.

Fonksiyon	Anlami
Manual Bass	Manual Bass fonksiyonunu On ya da Off yapar.
Upper1...3 Mute	Ayri Upper tracklari Mute yapar.
Lower Mute	Lower tracklari Mute yapar.
Song Melody Mute	Songun track 4' ünü Mute yapar (genellikle Melodi track)
Song Drum&Bass	Track 2 (genellikle Bass) ve 10(genellikle Drum) disinda tüm tracklari Mute yapar.
Vocal/Guitar Sw1	Bu fonksiyon eski Vokal/Gitar Switch' ini yerlestirir.
Vocal/Guitar Sw2	Bu,Vokal/Gitar boardi için ilave bir switch' dir.
IntFX Sw1	Bu fonksiyon,eski IntFX Switch' i yerlestirir.
IntFX Sw2	Bu,IntFX için ilave bir switch' dir.

Not. Yeni fonksiyonlar ilave edilmiş olduğundan,önceki pedal/footswitch yerleştirmeleri geçerli olmayacaktır.Eğer böyle ise,pedallari yeniden programlayınız,daha sonra yeniden Globale save ediniz.Global dosyayi disket üzerine save edebilirsiniz.

Not. Vocal/Guitar Board ve Internal FX için ilave edilen kontroller, aynı anda -tek biri değil- footswitch,EC5 pedallar ya da Pad' leri kullanımında daha fazla parametreyi kontrol etmenizi sağlar.

MIDI IN ÜZERİNDEKİ YENİ KONTROL

MIDI IN Kanal

GBL

Yeniden daha özel yapılan Kontrol kanali, tahsis edilebilir MIDI IN kanallarının listesine eklenmiştir (bakınız.Global edit çerçevesi içindeki Sayfa 7-Midi In Kanallari).

Control Bu özel kanal üzerinde,Pa80 Style,Performans ,STS ve Style elementlerini uzaktan seçmek üzere MIDI mesajlar alır.Alınan data üzerine daha fazla bilgi için sayfa Cb-1' deki tablolara ve aşağıda bulunan bölüme bakınız.

MIDI OUT ÜZERİNDEKİ YENİ SEQUENCER VE AKOR KANALLARI

MIDI OUT Kanal

GBL

Global edit çerçevesi içindeki Sayfa 11-Midi Out kanallarına,iki yeni output/çıkis kanal tipi eklenmiştir.

SQ Tr01...16 Bir track tarafından üretilmiş olan datayı aynı isim ile ya da aynı anda her iki sequencer üzerine göndermek için bu kanallari kullanınız.

Chord Akor Tanima tekniği tarafından tanımlanan notaları MIDI OUT' a göndermek için bu kanali kullanınız.Bu,örneğin,track mute konumunda olsa bile akorlari çalmak üzere Lower tracki kullanarak Pa80' den gelen harici bir Harmonizeri kontrol etmede çok faydali olacaktır.

YENİDEN DÜZENLENEN SAYFA 16-INTERNAL FX CONTROLS VE

SAYFA 17- VOCAL/GUITAR MODE

Bu sayfalar,bir Assignable Switch' e (Assignable Footswitch,bir EC5 pedal ya da bir Pad) tahsis edilmek üzere bir ikinci parametre dahil edilerekten yeniden düzenlenmiştir.

Yeni Sayfa 16-Internal FX Controls,aşğıdadır:

SEKİL

Ve,yeni Sayfa 17-Vokal/Guitar Mode' nin iki sayfası da aşağıdadır:

SEKİL

SEKİL

Sayfa parametrelerini taramak için,E_H VOLUME/VALUE düğmelerini kullanınız.

Sayfa 15c-1

15C. DISK EDIT ÇERÇEVESİ(ILAVE)

Bazı yeni fonksiyonlar ilave edilmiştir.Bunlari Disk edit bölümüne ekleyiniz.

YAZMA OLANAĞI VEREN FLASH KART

Datanizi depolamak üzere RAM(Yazilabilir) Flash Kartlari kullanabilirsiniz.Datayi save etmek için,bir Korg FMC-8MB (istege bagli) karta ihtiyaciniz olacaktır.Ilgili özellikler,yazilabilir kartlari çalistirmek üzere ilave edilmistir (Sayfa 15c-2 ve takibi)

Not. Yalnızca Korg kartlari Pa 80 ile kullanılmak üzere izinlidir.

Not. Bu,bir RAM Flash Kart oldugundan,datanizi save etmek üzere Korg FMC-PCMI (Real Drums) kullanabilirsiniz.Bu karti Sampling islemleri için kullanmadan önce,formatlamalisiniz.

Formatlamadan önce datayi backup yapmayı unutmayiniz!

Karti tam anlamıyla herhangi bir depolama aleti (floppy disket ya da hard disk) olarak kullanabilirsiniz. Yükleme,Save,Kopyalama,Yeni Rehber vs islemleri için bu karti seçebilirsiniz.Kart CRD kisaltmasi ile tanımlanmaktadır.

Dikkat. Yazma sirasinda kartin çıkarılması ya da voltaj düşüklüğü,kartın içinde bulunan tüm datanın kaybolmasına neden olabilir.Daima kartin datasini backup yapiniz.

Not. Bir kart üzerine yazma,yavas bir islemdir.Bu Pa80' nin hatasi degildir,Flash Kart teknolojisinden kaynaklanmaktadır.Yazmanın tersine,Flash Kart datayi okurken son derece hizlidir.

Not. Bir karta yazarken ya da bunu formatlarken,Pa80 durur.Yazma ya da formatlama islemi bitinceye kadar hiçbir islem yapılamaz.

KART YAPISI HAKKINDA BAZI NOTLAR

Formatlama sonrasında (bakiniz.Flash Kart formati.asagi bölüm), kart otomatik olarak iki farklı alana bölünecektir:

- ? A 1.420KB Genetik Data alanı. Pa80 data için (Style' ler,Programlar,Midi dosyalar) herhangi bir depolama aleti olarak kullanabilirsiniz.
 - ? A 6.752KB Sample' leri toplayan Sample alanı.Bu,normal disket islemleri için giriş yapılamayacak alandır.
- Formatlama sırasında,bir AUTOLOAD.SET klasör otomatik olarak oluşacaktır.Bu klasöre,KART banklarına tahsis edilecek olan tüm Style ve Programları save ediniz.Bu data,kart yuvası içine yerleştirildiğinde ya da kart yuvasındayken alet açıldığında otomatik olarak yüklenecektir.Style ve Programları kart üzerine save edebilirsiniz:
- ? Kart Style' lere girmek için,STYLE bölümünün her iki LED' ini de on yapınız,daha sonra [0] düğmesine basınız.
 - ? Kart Programlarına girmek için,PROGRAM LED' ini on ,PROGRAM/PERFORMANCE bölümünün her iki LED' ini de on yapınız,daha sonra herhangi bir bank düğmesine basınız.[9] ve [0] düğmeler Drum Programlara ayrılmıştır.

DAHA GENIS HARD DISK PARTISYONLARI OLANAGI

Simdi Pa80 FAT-32 formatını da sunmaktadır (MS-DOS uyumlu). Bu formatlı hard diskler çoğu Microsoft Windows bilgisayarlar üzerinde bulunmaktadır.Bu,aletiniz içinde sabit bulunan hard diskinizin kapasitesinde herhangi bir sınırın hemen olmadığı anlamına gelmektedir.

Bundan dolayı,önceki 2GB limiti artık söz konusu değildir.

Eski versiyon işletim sistemi ile formatlı hard diskler,Pa80 üzerinde hala kullanılabilir.Bunları yeni format olarak değiştirmek isterseniz,2GB limitini aşacak olan lüzumsuz aralardan sakınmanız gerekir.Bunun için,Disk edit çerçevesi içindeki Sayfa 5- Format ' da bulabileceğiniz Format fonksiyonunu kullanınız.

DOSYA VE KLASÖR KAPASITESINI GÖSTERME

Disket içindeki herhangi bir dosya ve klasörün kapasitesini display üzerinde görebilirsiniz.

Dosya kapasitesi

Tek dosya kapasitesi daima dosyanın sağında görünür.

SEKİL

Klasör kapasitesi

Bir klasör kapasitesini görmek için,bunu öncelikle displayin ilk sırasına alınız,daha sonra SHIFT düğmesini basılı tutunuz,ve displayin altında bulunan F3(Open) fonksiyon tusuna basınız.Klasörün kapasitesini gösteren dialog kutusu görünecektir:

Directory size:
384 Kb

Buradan çıkmak için EXIT' e basınız.

HIZLI FD FORMAT

Format sayfası,bazı yeni komutlar dahil edilerekten,yeniden düzenlenmiştir.FD Fast Format/FD Hızlı Format bunlardan biridir.Önceki Floopy Disk komutu,FD Full Format olarak yeniden isimlendirilmiştir.

SEKİL

FD Hızlı Format

Bu,çok hızlı format komutudur.Bunu,önceden formatlanmış floopy disketler üzerinde kullanabilirsiniz.Bu komut,tüm sektörlerin aktüel yeniden formatlamasını yapmaksızın,disketin yalnız FAT' ina (File Allocation Table) yeniden yazar.

Sayfa 15c-2

Eğer bunu işletemezseniz,FD Hızlı Format başarısız olacaktır.Full Format? Mesajı görünecektir.Ful Formatı işletmek için ENTER/YES' e,iptal etmek için EXIT/NO' ya basınız.

FD Full Format

Bu bildiğimiz format komutudur.Burada floopy diskatin her bölümü formatlanmış olur.Fast Format komutundan daha yavaş çalışır,ancak bazen daha güvenilirdir.

FLASH KART FORMATI

Yeni Flash Kart (isteğe bağlı Kaorg FMC-8MB) formatı için bir komut ilavesi yapılmıştır.Flash Kartlar üzerine daha fazla bilgi için Korg yetkili satıcılarına danışınız.

SEKİL

Not. Aletin arkasında bulunan yuvaya bir kart takili olmadığında,Kart kalemi gölge yazı karakterinde olacaktır.(Yani mevcut değil).

Not. Bir kart formatlanırken,Pa 80 durur.Formatlama işlemi bitinceye kadar hiçbir işlem yapamazsınız.

1. Formatlanacak kartı takınız.
2. Sayfa 5- Disk: Format sayfasındaki Kart sırasını seçiniz.
3. Enter' a basınız.Delete all Data- Continue? Mesajı görünecektir.Onaylamak için ENTER/YES' e, iptal etmek için ise EXIT/NO' ya basınız.
4. Please press F4 to continue mesajı görünecektir.Formatlama işlemi için F4' e,iptal için EXIT' e basınız.
5. Formatlama tamamlanincaya kadar bekleyiniz.Sayfanın üstünde Format Wait/Bekle yazısı olacaktır.Formatlama tamamlanincaya kadar bekleyiniz.

YENİDEN DÜZENLENEN CARD INFO(KART BİLGİ) PENCERESİ

Kart Bilgi penceresi yeniden düzenlenmiştir.Kullanıcı kılavuzunun 15-15 sayfasındaki bölümün yerine bu bölümü yerleştiriniz.

Card info (Kart bilgi)

Takili olan Flash Kartın üzerindeki boş alanı görmek için bu komutu seçiniz.

Free Data: 512 Kb

Free Sample: 6242 Kb

Free Data (Boş genetik data hafıza)

Bu,kartın (maksimum 1.420KB) genetik data alanı üzerindeki boş kapasitedir.

Free Sample (Boş sample hafıza)

Bu,kartın (maksimum 6.752KB) Sample alanı üzerindeki boş kapasitedir.

Not. Eğer bu komut kart takili olmadan seçilirse,No disk! İkazı görünecektir.Bir kart takınız ve ENTER' a (ya da iptal için EXIT' e) basınız.

ISLETIM SISTEMI YA DA PRELOAD DATAYI BACK-UP YAPARKEN OTO-FORMAT

Backup Data ya da Save OS komutlarını kullandığınızda,elinizde bulunan bos disketleri formatlamaya ihtiyacınız yoktur.Formatlı olmayan bir disket ya da içinde bazı datalar bulunan bir disket taktiginizde,Pa80 bunu formatlamak isteyip istemediginizi soracaktır:

Disk not empty!
Sh+Enter to format

SHIFT' i basili tutunuz,ve disketi formatlamak için ENTER' a basiniz.Pa80 önce Hizli Format yapmaya çalisir,bu mümkün olmazsa daha sonra Full Format yapar.

Backup Data prosedürü üzerine daha fazla bilgi için Disk edit çerçevesi bölümündeki Sayfa 8- Utilities 1 ' e bakiniz.

SAYFA 10- KART BACKUP

Bu sayfa içinde,tüm Flash Kartın içeriğini back up yapabilirsiniz.Bu, arsilvleme amaçli olarak ve farklı bir data için bir oda bırakmak üzere katta bosluk yaratmada çok faydalı olur.

SEKIL

Bacup prosedürü

1. Aletin arkasında bulunan FLASH CARD yuvasına back up yapmak üzere bir Flash Kart takiniz.
2. Sayfa 10- Card Bacup' a gidiniz.
3. Hedef aleti (HD ya da FD) seçmek üzere F1 düğmesini kullaniniz.
4. Seçilecek klasörü displayin ilk sirasına hareket ettirmek için,E-H VOLUME/VALUE düğmelerini ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullaniniz.
5. Seçilen klasörü açmak için,F3' e(Open) basiniz.Bu klasörü kapamak için de F4' e(Close) basiniz.
6. Hedef .CRD klasörü displayin ilk sirasındayken,Text Edit moduna girmek için A VOLUME/VALUE düğmelerinden birine basabilirsiniz.DOWN/- ve UP/+ düğmelerini kullanarak kursörü hareket ettiriniz.DIAL' i yani KADRAN' i kullanarak bir karakter seçiniz.INSERT düğmesine basarak kursör pozisyonunda bir karakter giriniz.DELETE düğmesini kullanarak da, kursör pozisyonunda bir karakteri silabilirsiniz.
7. Yeni klasör için bir isim yazmayı bitirdiginizde,onaylamak için F2' ye(Save) basiniz.Are you sure? mesajı görünecektir. Onaylamak için ENTER' a,iptal etmek için ise EXIT' e basiniz.
Not. Eger yeni .CRD klasörüne mevcut bir ismi verdiyseniz,Overwrite? Dialog kutusu görünecektir.Mevcut datanın üstüne yazmak istiyorsanız onaylamak üzere ENTER/YES' e,iptal etmek istiyorsanız EXIT/NO' ya basmanız gerekecektir.Bu durumda klasör isimlemesini tekrar etmeniz gerekecektir.

Sayfa 15c-3

8. Backup aleti olarak eger bir floppy disk drive seçtiyseniz,aletin istediği kadar disketleri veriniz,ve devam etmek üzere ENTER' a basiniz.

Insert 1.4MB FD #1
And press Enter

Eger disket bos degilse,Pa80 bunu formatlamak isteyip istemediginizi soracaktır:

Disk not empty!
Sh+Enter to format

SHIFT' i basili tutunuz,ve disketi formatlamak üzere ENTER' a basiniz.Pa80 Hizli Format yapmaya çalisir,bu mümkün olmazsa Full Format yapar.

9. Backup sirasında,display üzerinde islemin yapıldığını gösteren Working... mesajı görünür.

Working...

0%

Backup data sikistirildigindan,kaç adet diskete gerek olacagini bilmek mümkün olmaz.Bittiginde, Disketleri islem sirasina göre numaralandiriniz ve güvenli bir yerde saklayiniz.

Dikkat: Backup sirasinda karti çıkarırsanız,islem iptal olacaktır.

SAYFA 11- KART RESTORE

Bu sayfa içindeyken,bir Backup klasöründen gelen Flash Data muhteviyatini restore edebilirsiniz (Backup prosedürü üzerine detay için yukarıdaki Sayfa 10-Card Backup' a bakınız).

SEKIL

Dikkat: Data restore edildiğinde,Flash Kart içinde mevcut tüm data silinmiş olacaktır.

Restore prosedürü

1. Aletin arkasındaki FLASH CARD yuvasına restore edilecek Flash Kartı takınız.
2. Eger Backup data bir seri floppy disketlerde bulunuyorsa,ilk disketi disk drive içine takınız.
3. Sayfa 11-Card Restore' ye gidiniz.
4. Kaynak aleti (HD ya da FD) seçmek üzere F1 düğmesini kullanınız.
5. Seçilen klasörü displayin ilk sirasına hareket ettirmek için E-H VOLUME/VALUE düğmelerini ya da TEMPO/VALUE kontrollerini kullanınız.
6. Seçilen klasörü açmak için F3' ü(Open) kullanınız.Bu klasörü kapatmak için de F4' ü(Close) kullanınız.
7. Backup datayı içeren .CRD klasörü displayin ilk sirasındayken,bunu seçmek için F2' ye(Select) basınız. Are you sure? Mesajı görünecektir.Onaylamak için ENTER' a,iptal etmek için ise EXIT' e basınız.
8. Kaynak alet olarak floppy disket seçtiyseniz,aletin istediği kadar disketi sırayla takınız,ve devam etmek için ENTER' a basınız.

Insert 1.4MB FD #1
And press Enter

9. Restore sirasında,dispaly üzerinde islemin yapıldığını gösteren Working...mesajı görünecektir.

Working...

0%

Not. Restore islemi 8MB bir kart üzerinde yaklaşık 13 dakikada sonuçlanır.

Dikkat. Eger restore sirasında karti çıkarırsanız,islem iptal olacaktır.

BIR RESTORE ISLEMI SIRASINDA YENI HATA MESAJI

Bir Restore Data islemi sirasında (bakınız Disk edit çerçevesi içindeki Sayfa 8- Utilities 1),Missing some files şeklinde bir hata mesajı görünebilir.Bu,isletim sisteminin önceki versiyonları ile Performans Banklarındaki 11-20 eksikliğindedir. Ancak,bu problem değildir.Mesaj penceresini kapatmak için EXIT' e basınız.

FLASH KART KORUMA FONKSİYONU

Yeni Kart Koruma fonksiyonu,Disk edit çerçevesi içindeki Sayfa 9- Utilities 2' ye eklenmiştir.Sayfa değişiklikleri yansıtacak şekilde modifiye edilmiştir.

Not. ROM Flash Kartların (Yalnızca Okur) Korunma durumunu degistiremezsiniz.

SEKIL

1. Aletin arkasında bulunan yuvaya bir kart takınız.
2. Korunma durumunu degistiriniz.Korunma durumu degisinceye kadar birkaç saniye geçecektir.

Bu durum karta yazilip yazilmayacagini belirlemektedir.Bu nedenle Pa80' e verilen komuta göre kart korumali ya da korumasiz olacaktir ve Pa80 buna göre islem yapacaktır.

Sayfa Ek/ Cb-1

CB: EK

STYLE' LER

Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) ve Kontrol kanallari üzerindeki Program Change mesajlari göndererekten,Pa80 üzerindeki Style' leri uzaktan seçebilirsiniz. (bakiniz.sayfa 14c-1.MIDI IN üzerindeki Yeni Kontrol kanali).

TABLO

Sayfa Ek/Cb-2

TABLO

Sayfa Ek/Cb-3

TABLO

STYLE ELEMENTLERI

Not. Kontrol kanal üzerindeki Program Change mesajlarini göndererekten,Pa80 üzerindeki çeşitli Style elementlerini uzaktan seçebilirsiniz (bakiniz.sayfa 14c-1' deki MIDI IN üzerindeki Yeni Kontrol kanali).

TABLO

SINGLE TOUCH YERLESTIRMELERI (STS)

Not. Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) ve Kontrol kanali üzerindeki Program Change mesajlari göndererekten,Pa80 üzerindeki Single Touch Yerlestirmelerini (STS) uzaktan seçebilirsiniz (bakiniz.sayfa 14c-1' deki MIDI IN üzerindeki Yeni Kontrol kanali).Eger halihazirda seçilen bir Style varsa,hemen Program Change mesajini gönderiniz.

TABLO

Sayfa Ek/Cb-4

PERFORMANSLAR

Tüm Performanslar user-editedilebilirdir.Kendi Performans listeniz için,asagidaki tabloyu bir model olarak kullaniniz.
Not. Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) ve Kontrol kanali üzerindeki Program Change mesajlarini göndererekten,Pa80 üzerindeki Performanslari uzaktan seçebilirsiniz.

TABLO

Sayfa Ek/Cb-5

PAD' LERE VERILEBİLEN FONKSİYONLARIN LİSTESİ

Pad' lere asagidaki fonksiyonlari verebilir ve bunlari switch fonksiyonlari olarak kullanabilirsiniz.

Fonksiyon	Anlami
StyleUp	Bir sonraki Style' i seçer
StylDown	Bir önceki Style' i seçer
PerfUp	Bir sonraki Performansi seçer
PerfDown	Bir önceki Performansi seçer.
ProgUp	Bir sonraki Programi seçer
ProgDown	Bir önceki Programi seçer
PunchI/O	Punch Kaydi on ya da off yapar.
FxA Mute	Internal FX A' nin mute yapilmasini saglar
FxB Mute	Internal FX B' nin mute yapilmasini saglar
FxC Mute	Internal FX C' nin mute yapilmasini saglar
FxD Mute	Internal FX D' nin mute yapilmasini saglar
Fx Mute	Tüm internal FX' lerin mute yapilmasini saglar
Upp1Mute	Upper 1 tracki mute yapar
Upp2Mute	Upper 2 tracki mute yapar
Upp3Mute	Upper 3 tracki mute yapar
LowMute	Lower tracki mute yapar
DrumMute	Drum trackini mute yapar
PercMute	Perküsyon trackini mute yapar
BassMute	Bas trackini mute yapar
Acc1Mute	Acc1 trackini mute yapar
Acc2Mute	Acc2 trackini mute yapar
Acc3Mute	Acc3 trackini mute yapar
Acc4Mute	Acc4 trackini mute yapar
Acc5Mute	Acc5 trackini mute yapar
AccMute	Tüm Acc tracklarini mute yapar
Mel.Mute	Song'un track 4' ünü mute yapar (genellikle Melodi track)
Drum&Bas	Track2(genellikle Bas) ve 10(genellikle Drum) disindaki tüm tracklari mute yapar
MicMute	Audio girisleri mute yapar
Quarter T	Quarter tonu on ya da off yapar
Fx CC12	Standart FX kontrollari
Fx CC13	Standart FX kontrollari
V/Gt Sw1	VHG 1 istege bagli olan board' in bir çift olan parametresine verilen switch' ler
V/Gt Sw2	
IntFxSw1	Internal Fx' in bir çift parametresine verilen switch' ler
IntFxSw2	