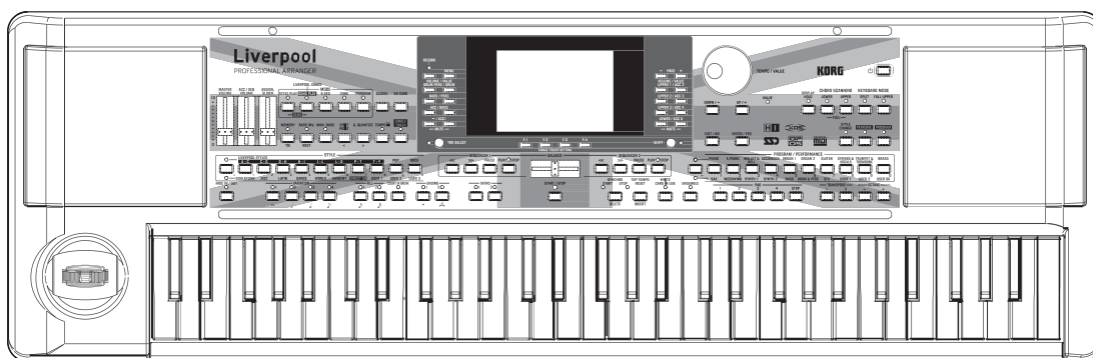


Liverpool

PROFESSIONAL ARRANGER

Uživatelský manuál



KORG

UPOZORNĚNÍ

LOCATION

Následující místa nejsou vhodná pro umístění nástroje a mohou způsobit poruchy.

- přímé sluneční světlo
- extrémně horká nebo vlhká místa
- příliš mnoho prachu nebo špíny
- přílišné chvění nebo vibrace
- v blízkosti magnetických polí

POWER SUPPLY

Zapojte k tomu určený AC adaptér do zásuvky se správným napětím. Nezapojujte jej do zásuvky s jiným napětím než to, pro které je určen.

INTERFERENCE S JINÝMI ELEKTRICKÝMI ZAŘÍZENÍMI

Rádio a televize, umístěné poblíž, mohou mít rušený příjem signálu. Proto přesuňte nástroj do příslušné vzdálenosti od rádia a televize.

DOPORUČENÍ K MONITORU

Abyste předešli poškození, obsluhujte přepínače a další prvky na panelu decentně.

PÉČE

Potřebujete-li přístroj vyčistit, použijte pouze suchý hadřík. Nepoužívejte tekuté čističe, jako je benzín či rozpouštědlo, nebo hořlavé čisticí prostředky.

UCHOVÁNÍ MANUÁLU

Po přečtení manuálu jej uchovejte pro případné další použití.

Dbejte na to, aby se do přístroje nedostaly cizí předměty a látky

Nikdy nestavějte žádné nádoby s vodou poblíž nástroje. Tekutina by se mohla dostat dovnitř, což může způsobit poškození, požár nebo elektrický šok.

Dbejte na to, aby dovnitř nezapadly žádné kovové předměty. Pokud cokoliv zapadne dovnitř, odpojte adaptér ze zásuvky.

Potom kontaktujte dealera Korg nebo obchodníka, kde jste nástroj zakoupili.

Poznámka k likvidaci (pouze EU)



Pokud je symbol "přeškrtnuté popelnice" na obalu produktu, v manuálu, na baterii, nebo obalu baterie, značí to, že když chcete zlikvidovat produkt, manuál, balení nebo baterii, musíte to provést předepsaným způsobem. Tento produkt nepatří do běžného domácího odpadu.

Likvidací předepsaným způsobem chráníte lidské zdraví a zabráníte špatnému vlivu na životní prostředí.

Jelikož správná metoda likvidace závisí na příslušných zákonech dané země a lokality, kontaktujte reprezentaci místní administrativy kvůli podrobnostem. Jestliže navíc baterie obsahuje těžké kovy v nadměrném množství, je na baterii nebo jejím balení zobrazen také chemický symbol a to pod symbolem "přeškrtnuté popelnice".

DŮLEŽITÁ POZNÁMKA PRO ZÁKAZNÍKY

Tento produkt byl vyroben podle přísných specifikací a požadavků na napětí, které se týkají země, ve které je zamýšleno použití tohoto produktu. Pokud jste jej zakoupili přes internet, zásilkovou službou a/nebo telefonním prodejem, musíte ověřit, zda je produkt zamýšlen pro použití ve vaší zemi, kde sídlíte.

VAROVÁNÍ: Použití produktu v jiné zemi, než pro kterou je zamýšlen, může být nebezpečné a může znamenat ztrátu Záruky výrobce nebo distributora. Proto si ponechte účtenku jako doklad o zakoupení produktu, jinak můžete přijít o Záruku výrobce nebo distributora.

PRÁCE S DATY

O data v paměti lze přijít, v případě nesprávné manipulace. Nezapomeňte si důležitá data uložit na paměťovou kartu. Korg nenese odpovědnost za poškození, způsobené ztrátou dat.

LCD DISPLEJ

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

OCHRANNÉ ZNÁMKY

Mac, logo Mac a logo audio Units jsou obchodními známkami Apple Inc., registrovanými v U.S. a v dalších zemích.

Microsoft a Windows jsou ochranné známky společnosti Microsoft Corporation USA ve Spojených státech a jiných zemích.

Veškeré produkty a jména společností jsou obchodními známkami nebo registrovanými obchodními známkami příslušných majitelů.

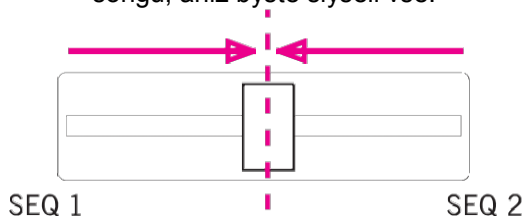
COPYRIGHT

Toto profesionální zařízení je určeno jen pro použití s dílem, ke kterému vy sami vlastníte autorská práva, nebo jste je oficiálně získali od pověřené osoby či držitele, takže nahrávání, vysílání, prodej a kopírování či ve spojení s dalšími aktivitami nedochází k narušení autorských práv třetí osoby. Jestliže nejste držitelem autorských práv, nebo jste je nezískali od jejich držitele, popř. nejste k práci s těmito daty oprávněni, můžete být postíženi ve smyslu autorského práva, uznáni vinnými a potrestáni dle zákona. Jestliže si nejste jisti, zda můžete s dílem pracovat, kontaktujte advokátní kancelář.

KORG NEPŘIJÍMÁ ŽÁDNOU ODPOVĚDNOST ZA JAKÉKOLIV POŠKOZENÍ VZNIKLÉ POUŽITÍM PRODUKTŮ KORG.

SLIDER BALANCE

Po zapnutí nástroje nastavte slider BALANCE do střední polohy. Tím nastavíte Sequencer 1 (SEQ1) i Sequencer 2 (SEQ2) na maximální úroveň. Tím zabráníte spuštění songu, aniž byste slyšeli vše.



Výhradní distributor KORG pro ČR a SR:

MUSIC PARK, Na Hraničkách 36, 682 01 Vyškov

Tel.: +420 517 333 993, www.music-park.cz

www.facebook.com/musicparkcz

www.facebook.com/KORG.cz



MUSIC PARK

Záruční a pozáruční servis zajišťuje firma **MUSIC PARK**, Vyškov.

e-mail: servis@music-park.cz

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

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

JAK...

Klaviatura

...zvolit zvukový program.....	25
...zvolit performanci.....	25
...hrát zvukovým programem na celé klaviatuře, jako na piano	24
...rozdělit klaviaturu na dvě části	24
...přidat zvuky pro pravou ruku	24
...de/aktivovat umlčení zvuků	24

Režim Style Play

...zvolit styl	26
...spustit/zastavit styl	27
...zvolit přechod nebo pauzu	27
...zvolit variaci stylu	27
...zobrazit stopy stylů.....	41
...vytvořit nový styl	52

Režim Song Play

...nahrát song (Standard MIDI File).....	31
...zobrazit texty	74
...zobrazit stopy songů.....	73
...spustit oba sekvencery současně	18, 80

Režim Backing Sequence

...nahrát novou doprovodnou sekvenci (Song).....	82
--	----

Režim Song

... nahrát nový song.....	91
...nahrát standardní MIDI soubor	89

Obecně

...vypnout ozvučení	126
...změnit polaritu Damper pedálu	127
...zvolit arabské ladění	34

OBSAH

Úvod

Vítejte!	8
Užitečné odkazy	8
Tento manuál	9
Načtení operačního systému	9
Obnovení nastavení z výroby	9
Začínáme	10
Zapojení AC adaptéru	10
Zapnutí a vypnutí nástroje	10
Ovládání hlasitosti	10
Slider BALANCE	10
Sluchátka	10
Audio výstupy	11
Audio vstupy	11
MIDI zapojení	11
Damper Pedál	11
Demo	11
Stojan na noty	11
Čelní panel	12
Displej a uživatelské rozhraní	19
Ovládání displeje	19
Struktura ovládání	20
Okno Message	21
Symboly a ikony	21
Šedé a nepřístupné parametry	21
Zadní panel	22

Základní ovládání

Základní operace	24
Hraní na klaviaturu	24
Výběr, de/aktivace Mute a Solo na stopě	24
Výběr performance	25
Výběr programu	25
Volba stylu	26
Výběr nastavení Single Touch Settings (STS)	26
Změna všech stop klaviatury najednou	26
Zjištění původní banky stylu, performance a programu	26
Výuka	27
Hraní podle stylu (s automatickým doprovodem)	27
Hraní v reálném čase (bez automatického doprovodu)	28
Nahrávání songu (současné nahrávání stylu a hry)	30
Přehrávání songu	31
Editace songu	32
Arabské ladění	34

MIDI	35
Co je to MIDI?	35
Midi soubory	35
General MIDI Standard	35
Global kanál	35
Chord 1 a Chord 2 kanály	36
Řídící kanál (Control)	36
MIDI nastavení	36
Zapojení Liverpool do Master keyboardu	36
Zapojení Liverpool do MIDI akordeonu	37
Zapojení Liverpool do externího sekvenceru	37
Hraní na jiné nástroje z Liverpoolu	38

Referenční manuál

Pracovní režim Style Play	40
Co je to Styl?	40
Styly a Performance	40
Změna a resetování tempa	40
Banka DIRECT SD	40
Hlavní stránka	41
Stránka Style Tracks	41
Jak volit programy	41
Okno Write	42
Menu	42
Struktura stránky Edit	42
Stránka 1 Mixer: Volume	43
Stránka 2 Mixer: Pan	43
Stránka 3 Mixer: FX Send	43
Stránka 4 Tuning: Detune	44
Stránka 5 Tuning: Sub Scale	44
Stránka 6 Tuning: PitchBend Sensitivity	44
Stránka 7 FX: A/B Select	44
Stránka 8 FX: C/D Select	45
Stránka 9 FX: A Editing	45
Stránka 10 FX: B Editing	45
Stránka 11 FX: C Editing	45
Stránka 12 FX: D Editing	45
Stránka 13 Track: Easy Edit	45
Stránka 14 Track: Mode	46
Stránka 15 Track: Internal/External	47
Stránka 16 R.T. Controls: Damper	47
Stránka 17 R.T. Controls: Joystick	47
Stránka 18 R.T. Controls: Dynamic range	48
Stránka 19 R.T. Controls: Ensemble	48
Stránka 20 Style Controls: Drum/Fill	49
Stránka 21 Style Controls: Wrap Around / Keyboard Range	49
Stránka 22 Pads	50
Stránka 23 Preferences: Lock	50
Stránka 24 Preferences: Controls	51

Režim Style Record	52	Stránka 8 Track: Internal/External	79
Struktura stylu	52	Stránka 9 Jukebox	79
Import/Export stylu	53	Stránka 10 Preferences	80
Vstup do režimu Record	53	Ukládání seznamu skladeb	81
Poslech stylu v režimu Record/Edit	53	Pracovní režim Backing Sequence	82
Ukončení, uložení/zrušení stylu	54	Ovládání posuvu	82
Okno Write	54	Režimy Backing Sequence, Song a Song Play	82
Výpis nahraných událostí	54	Jak přehrát song	82
Rychlé vymazání tlačítka na ovládacím panelu	54	Režim Realtime Recording	82
Hlavní stránka	55	Chord/Acc Krokové nahrávání	83
Stránka Style Tracks	56	Hlavní stránka (Backing Sequence Play)	83
Stránka Step Record	57	Stránka Load Song	84
Procedura Style Record	58	Stránka Save Song	84
Menu	61	Stránka Realtime Recording	85
Struktura stránky Edit	61	Stránka Chord/Acc Step Recording	86
Stránka 1 Edit: Quantize	62	Jak vymazat celý song	88
Stránka 2 Edit: Transpose	62	Pracovní režim Song	89
Stránka 3 Edit: Velocity	63	Ovládání posuvu	89
Stránka 4 Event Edit	63	Master Volume a Sequencer Volume	89
Stránka 5 Event Filter	64	Songy a formát standardního MIDI souboru	89
Procedura Event Edit	65	Rychlé vymazání stopy	89
Stránka 6 Edit: Delete	66	Jak vymazat celý song	89
Stránka 7 Edit: Delete All	67	Hlavní stránka	89
Stránka 8 Edit: Copy	67	Stránka stop 1–8	90
Stránka 9 Style Element Controls: Programs	68	Stránka stop 9-16	90
Stránka 10 Style Element Controls: Expression	68	Stránka Load Song	90
Stránka 11 Style Element Controls: Keyboard Range	68	Stránka Save Song	91
Stránka 12 Style Element Controls:		Procedura Realtime Record	91
Chord Variation Table	69	Procedura Step Record	92
Stránka 13 Style Controls: Mode/Tension	69	Stránka Song Record	93
Pracovní režim Song Play	70	Stránka Step Record	94
Songy a formát standardního MIDI souboru	70	Menu	95
Ovládání posuvu	70	Struktura stránky Edit	95
MIDI Clock	70	Stránka 1 Mixer: Volume	96
Přepínání sekvencí při editaci	70	Stránka 2 Mixer: Pan	96
Výběr songu podle čísla	70	Stránka 3 Mixer: FX Block	96
Stopy Realtime a sekvenceru	70	Stránka 4 Mixer: FX Send A/B (nebo C/D)	97
Master Volume, Sequencer Volume, BALANCE	71	Stránka 5 Tuning: Detune	97
Efekty v režimu Song Play	71	Stránka 6 Tuning: Sub Scale	97
Okno Groove Quantize	71	Stránka 7 Tuning: PitchBend/Scale	98
Okno Write	72	Stránka 8 FX: A/B Select	98
Hlavní stránka	73	Stránka 9 FX: C/D Select	98
Stránka stop 1–8	73	Stránka 10 FX: A Editing	99
Stránka stop 9-16	74	Stránka 11 FX: B Editing	99
Stránka Song Select	74	Stránka 12 FX: C Editing	99
Stránka Lyrics	74	Stránka 13 FX: D Editing	99
Přehrávání souboru Jukebox	74	Stránka 14 Track: Easy Edit	99
Menu	75	Stránka 15 Track: Mode	100
Struktura stránky Edit	75	Stránka 16 Track: Internal/External	100
Stránka 1 Mixer: Volume	76	Stránka 17 Edit: Quantize	101
Stránka 2 Mixer: Pan	76	Stránka 18 Edit: Transpose	101
Stránka 3 Mixer: FX send A/B	76	Stránka 19 Edit: Velocity	101
Stránka 3 Mixer: FX send C/D	77	Stránka 20 Edit: Delete	102
Stránka 4 FX: A/B Select	77	Stránka 21 Edit: Cut Measures	102
Stránka 4 FX: C/D Select	77	Stránka 22 Edit: Insert Measures	102
Stránka 5 FX: A Editing	78	Stránka 23 Edit: Copy	103
Stránka 6 FX: B Editing	78	Stránka 24 Event Edit	103
Stránka 5 FX: C Editing	78	Stránka 25 Event Filter	104
Stránka 6 FX: D Editing	78	Procedura Event Edit	105
Stránka 7 Track: Mode	78		

Pracovní režim Program	106	Nástroje pro navigaci.....	133
Hlavní stránka	106	Menu.....	134
Zvukové a bicí programy.....	106	Stránka 1 Load	134
Menu	106	Stránka 2 Save	136
Struktura stránky Edit.....	107	Stránka 3 Copy.....	139
Funkce Compare	107	Stránka 4 Erase.....	140
Jak volit oscilátory	107	Stránka 5 Format.....	141
Vymazání Programu/Oscilátoru	107	Stránka 6 New Dir	141
Okno Write	107	Stránka 7 Rename	141
Stránka 1 Basic.....	108	Stránka 8 Utilities 1	142
Stránka 2 Sample (Sound Programs).....	108	Stránka 9 Utilities 2	143
Stránka 2 DK Samples (Drum Programs).....	109		
Stránka 3 Pitch.....	110	Appendix	
Stránka 4 Pitch LFO1.....	111	Data z výroby	146
Stránka 5 Pitch LFO2.....	112	Styly	146
Stránka 6 Pitch EG	112	Prvky stylů	148
Stránka 7 Filter.....	113	Single Touch Settings (STS).....	148
Stránka 8 Filter Modulation	114	Výpis interních songů	149
Stránka 9 Filter LFO1.....	115	Programy (Bank Order)	150
Stránka 10 Filter LFO2.....	116	Programy (Program Change Order).....	157
Stránka 11 Filter EG	116	Bicí sady	163
Stránka 12 Amp	118	Nástroje bicí sady.....	164
Stránka 13 Amp Modulation.....	118	Performance	176
Stránka 14 Amp LFO1	119	MIDI nastavení	176
Stránka 15 Amp LFO2	119	Efekty	177
Stránka 16 Amp EG	119	Schémata	177
Stránka 17 LFO1.....	121	Zdroje Dynamické modulace.....	177
Stránka 18 LFO2.....	123	Filter/Dynamic.....	177
Stránka 19 Effects.....	123	Pitch/Phase Mod	187
Stránka 20 FX1 editing	123	Mod./P.Shift.....	197
Stránka 21 FX2 editing	123	ER/Delay	204
Výpis AMS (Alternate Modulation Source)	124	Reverb	210
		Mono – Mono Chain	211
Prostředí Global edit	126	Přiřaditelné parametry	227
Okno Write	126	Výpis funkcí, přiřaditelných nožnímu spínači	227
Menu	126	Výpis funkcí, přiřaditelných pedálu a programovatelnému slideru.....	228
Stránka 1 General Controls	126	Výpis zvuků, přiřaditelných padům.....	228
Stránka 2 Master Transpose.....	127	Výpis funkcí, přiřaditelných padům.....	229
Stránka 3 Assignable Pedal/Footswitch, Assignable Slider	127	Ladění.....	229
Stránka 4 MIDI Setup.....	127	MIDI kontrolery	230
Stránka 5 MIDI Controls.....	128	Tabulka MIDI implementace.....	231
Stránka 6 MIDI IN Channels	128	Parametry	232
Stránka 7 MIDI IN Controls (1).....	129	Detekce akordů	235
Stránka 8 MIDI IN Controls (2).....	129	Chybové zprávy / Problémy a potíže	237
Stránka 9 MIDI IN Filters.....	130	Chybové zprávy.....	237
Stránka 10 MIDI OUT Channels	130	Problémy a potíže	240
Stránka 11 MIDI OUT Filters.....	130	Technická specifikace	241
Prostředí Card Edit	131	Abecední index	242
LEDka WRITE/CARD IN USE	131		
Podporované karty.....	131		
Načítání dat, vytvořených v Pa80/Pa60/Pa50	132		
Struktura karty.....	132		
Typy souborů	132		
Zobrazení velikosti souboru a složky.....	133		
Struktura stránky.....	133		

ÚVOD

1. VÍTEJTE!

Děkujeme za zakoupení profesionálního aranžéru Korg Liverpool.

Tento nástroj je ideální keyboard pro kompozici songů — umožňuje zvolit požadovaný styl a generovat vysoce kvalitní doprovod kapely pouhým hraním akordů, k němu hrát melodii a tak snadno vytvářet originální songy.

Zde je několik vlastností nového nástroje:

- Výkonný HI (Hyper Integrated) Korg zvukový generátor, jak jej znáte u našich nejlepších profesionálních syntezátorů.
- OPOS (Objective Portable Operating System) multitasking operační systém, který umožňuje načítat data i během hraní.
- Update operačního systému z disku, s novými vlastnostmi a rozšířením. Nenechtejte svůj nástroj zestárnout!
- Solid State Disk (SSD), pro update systému – šikovná náhrada obvyklé paměti ROM.
- Slot SD karty, schopný načítat a zapisovat SD a MMC karty.
- Přímý přístup ke stylům, uloženým v interní paměti (SSD) nebo na SD kartě.
- General MIDI Level 2 kompatibilní.
- Více než 662 zvukových programů.
- 4 multieffektové procesory, s 89 typy efektů u každého.
- 160 pamětí performancí a 960 připravených Single Touch Settings (STS) pro rychlé nastavení zvuků a efektů.
- 240 stylů.
- XDS Dvojitý sekvencer s crossfader pákou.
- Nahrávání a editace stylu
- Plně vybavený sekvencer (Song Record a Edit)
- Integrované ozvučení s věrným přenosem zvuku.
- Rozměrný displej.

UŽITEČNÉ ODKAZY

Váš dealer KORG nabízí širokou škálu Korg hardware a software příslušenství. Zeptejte se jej na další programy, styly a jiný užitečný hudební materiál.

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

USA	KORG USA, 316 South Service Road, Melville, New York, 11747, USA Tel:1-516-333-9100, Fax:1-516-333-9108
UK	KORG UK Ltd, 1 Harrison Close, Knowlhill, Milton Keynes, MK5, 8PA, UK Tel: 01908 304600, Fax: 01908 304699 UK Technická podpora Tel: 01908 304637 E-mail: info@korg.co.uk

Mnozí distributoři Korg mají v internetu také své vlastní webové stránky, kde najdete další informace a SW. Užitečné stránky anglicky jsou tyto:

<http://www.korg.com/>

Update operačního systému a řadu systémových souborů (např. celou zálohu dat z výroby), další hudební zdroje, uživatelské manuály a jiné informace najdete na této adrese:

<http://www.korgpa.com/>

TENTO MANUÁL

Tento manuál je rozdělen do tří hlavních sekcí:

- **Základní návod**, kde je přehled nástroje, formou řady praktických rad (pojmenovaný "Tutorials").
- **Referenční návod**, kde jsou všechny parametry a stránky popsány podrobně.
- **Appendix**, s výpisem dat a užitečných informací pro pokročilé uživatele.

V manuálu najdete následující zkratky:

- ▶ **PERF** Parametr lze uložit do aktuální performance stiskem tlačítka WRITE.
- ▶ **STYLE** Parametr lze uložit do aktuální Style Performance stiskem tlačítka WRITE.
- ▶ **STS** Parametr lze uložit do nastavení STS stiskem tlačítka WRITE.
- ▶ **GBL** Parametr lze uložit jako globální nastavení přechodem do prostředí Global (viz "Prostředí globální editace" na str. 126) a stiskem tlačítka WRITE.

NAČTENÍ OPERAČNÍHO SYSTÉMU

U Liverpoolu lze čas od času provést update na novou verzi operačního systému, vydaného společností Korg. Operační systém si stáhnete zdarma z naší webové stránky <http://www.korgpa.com/>. Přečtěte si pokyny, dodané s instalací operačního systému.

Verzi aktuálně nainstalovaného operačního systému v Liverpoolu zobrazíte, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete současně tlačítka ENTER a EXIT. Číslo verze se objeví na displeji. Stiskem EXIT zpráva zmizí.

Chcete-li načíst nový systém, postupujte takto:

1. Zkopírujte tři soubory operačního systému do kořenového adresáře SD karty. Jsou to tyto soubory:
 - BLIVR.SYS
 - NBLIVR.SYS
 - LIVR.LZX
2. Vypněte nástroj a vložte kartu s operačním systémem do slotu pro kartu.
3. Zapněte nástroj. Na displeji se objeví dotaz, zda chcete načíst operační systém.
4. Stiskem ENTER jej načtete a EXIT operaci zrušíte. Po stisku ENTER vyčkejte dokončení načtení. Jakmile je operační systém načtený, objeví se upozornění na vyjmutí karty, která zmizí stiskem tlačítka.

Tip: Po dokončení vymažte soubory operačního systému, aby Liverpool nespustil proceduru upgrade při každém dalším spuštění s kartou ve slotu.
5. Vyjměte kartu a stiskněte libovolné tlačítko.

OBNOVENÍ NASTAVENÍ Z VÝROBY

Jelikož může dojít k poškození dat v interní paměti, můžete načíst originální data z výroby ze záložní karty. Viz "Obnovení dat" na str. 142.

2. ZAČÍNÁME

ZAPOJENÍ AC ADAPTÉRU

Zapojte dodaný napájecí adaptér do konektoru na zadním panelu nástroje. Druhý konec zasuňte do zásuvky.

Varování: Použijte pouze dodaný, nebo schválený adaptér společností Korg. Jiné adaptéry vypadají podobně, ale mohou nástroj poškodit!

ZAPNUTÍ A VYPNUTÍ NÁSTROJE

Zapnutí přístroje

- Vypínač (⏻) je umístěn v horní části čelního panelu. Na obrazovce se objeví se úvodní stránka a za chvíli pak Hlavní stránka režimu Style Play a nástroj je připraven ke hraní.

Vypnutí přístroje

- Stiskněte vypínač (⏻) na pravé straně čelního panelu.
Varování: Když nástroj vypnete, veškerá data v RAM (dočasná paměť, používaná při editaci songu) budou ztracena. Ale data na SSD disku (pevná paměť, používaná při data z výroby a User data) zůstanou zachována.
Pozn.: Během práce s daty na SD kartě nikdy nevypínejte nástroj.

FUNKCE AUTO POWER-OFF

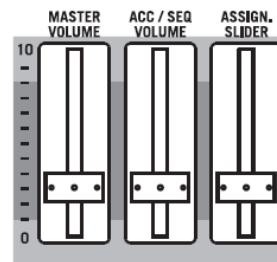
S nastavením z výroby, se tento nástroj automaticky vypne, jakmile projdou čtyři hodiny od poslední operace na klávesách nebo s tlačítky. Chcete-li, můžete funkci auto power-off vypnout (deaktivovat).

Napájení se automaticky vypne také tehdy, když se pouze přehrávají songy nebo demo songy.

Chcete-li nastavit automatické vypnutí, stiskem tlačítka [GLOBAL] vstoupíte na stránku GLOBAL a upravíte nastavení na Stránce 1-Gen.Controls. ("AutoOff" na str. 126)

OVLÁDÁNÍ HLASITOSTI

- Sliderem MASTER VOLUME nastavíte celkovou hlasitost nástroje. Tento slider určuje hlasitost zvuku v interních reproduktorech, na výstupech L/MONO & RIGHT a v konektoru HEADPHONES.



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

- Sliderem ACC/SEQ VOLUME ovládáte hlasitost stopy Style (bicí, perkuse, basa...). Tímto sliderem také ovládáte stopy sekvenceru, kromě stop klaviatury.
- Standardně využíváte ASSIGN.SLIDER k ovládní hlasitosti stop klaviatury. Tento slider je programovatelný, ale je zpravidla nastaven na parametr Keyboard Expression.

SLIDER BALANCE

Slider BALANCE určuje poměr hlasitostí obou interních přehrávačů (sekvencer 1 a sekvencer 2).

- Posunem zcela doleva nastavíte na maximální úroveň sekvencer 1 a sekvencer 2 na nulu.
- Posunem zcela doprava nastavíte na maximální úroveň sekvencer 2 a sekvencer 1 na nulu.
- Posunem do středu jsou oba sekvencery na stejné úrovni.

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

SLUCHÁTKA

Sluchátka můžete zapojit do jacku (PHONES: stereo mini-jack) na zadním panelu. Použijte sluchátka s impedancí 16–200Ω (50Ω doporučeno). Použijete-li rozdělovník, můžete zapojit i více než jedno sluchátko.

AUDIO VÝSTUPY

Zvuk můžete vyslat do externího zesilovače, namísto interního ozvučení. Toho využijete při nahrávání, nebo hraní naživo.

Stereo. Zapojte dva mono kabely do výstupů L/MONO a RIGHT. Druhý konec kabelů zapojte do stereo kanálu mixu, dvou mono kanálů, dva aktivních monitorů, nebo TAPE/AUX vstupu audio systému. Nepoužívejte PHONO vstupu audio systému!

Mono. Mono kabel zapojte do výstupu L/MONO. Druhý konec kabelu zapojte do mono kanálu mixu, aktivního monitoru, nebo do jednoho z kanálů TAPE/AUX vstupu hi-fi systému (slyšíte jen tento kanál, pokud není zesilovač nastaven do režimu Mono).

AUDIO VSTUPY

Výstup jiného elektronického hudebního nástroje, mixu, či jiného audio zařízení lze zapojit do vstupního jacku (INPUT: stereo mini-jack) na zadním panelu. Jelikož jde o linkový vstup, musíte využít speciální mikrofonní předzesilovač nebo mix, chcete-li zapojit mikrofón.

Úroveň hlasitosti pak nastavíte na tomto přístroji. Dbejte, aby nedocházelo k rušení (nebo "klipům"). Povíme si, jak nastavit hlasitost zapojeného zařízení:

- pokud je zvuk výstupů Liverpool příliš slabý, měli byste zvýšit výstupní úroveň zapojeného zařízení.
- pokud zní dobře, je vše v pořádku.
- pokud je zvuk rušený, stáhněte úroveň, až je zvuk v pořádku.

MIDI ZAPOJENÍ

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

1. Standardním MIDI kabelem propojte MIDI OUT kontroleru do MIDI IN konektoru u Liverpoolu.
2. Zvolte MIDI kanál kontroleru pro vysílání. Některé kontrolery, např. MIDI akordeony, zpravidla vysílají na více než jednom kanálu (blíže viz kapitolu MIDI).
3. U Liverpoolu zvolte MIDI nastavení, nejlépe odpovídající typu kontroleru (viz "Stránka 4 MIDI Setup" a str. 127).

DAMPER PEDÁL

Zapojte Damper (Sustain) pedál do konektoru DAMPER na zadním panelu. Použijte pedál Korg PS1, PS3 nebo nožní spínač DS1H, popř. jiný kompatibilní. Chcete-li přepnout polaritu damper pedálu, viz "Damper Pol. (Damper Polarity)" na str. 127.

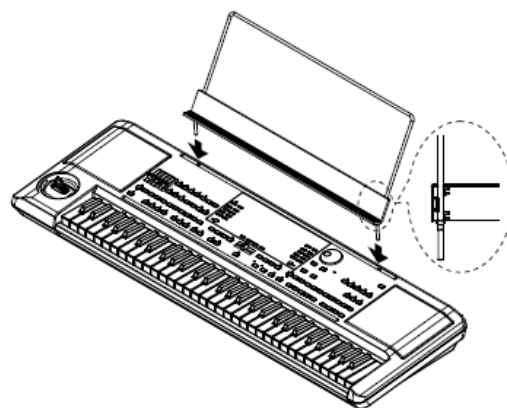
DEMO

Poslechněte si připravené Demo songy, které vás seznámí s vlastnostmi Liverpoolu.

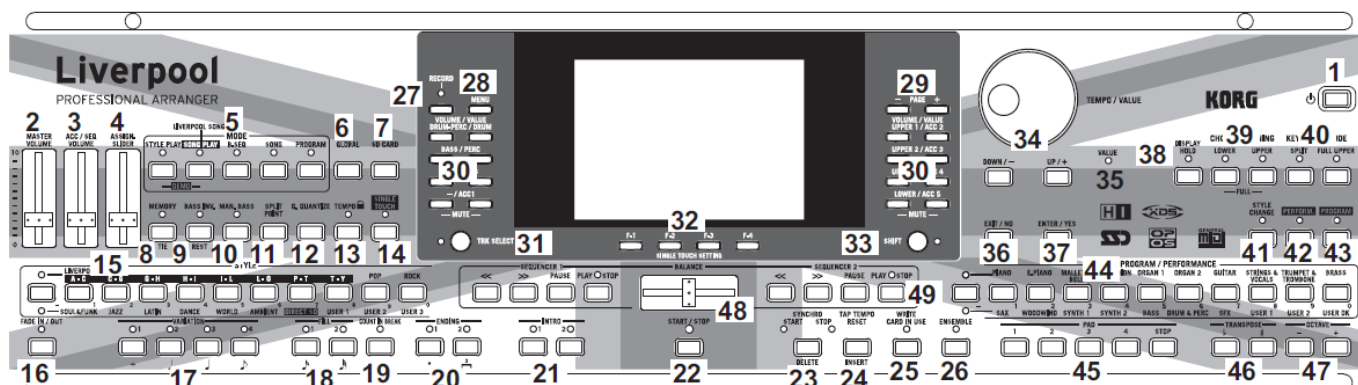
1. Stiskněte současně tlačítka STYLE PLAY a SONG PLAY. Jejich LEDky začnou blikat.
Pokud nestisknete jiné tlačítko, přehrají se všechny Demo songy.
2. Vyberte stránku tlačítka PAGE.
3. Zvolte Demo song stiskem odpovídajícího tlačítka VOLUME/VALUE u displeje. Automaticky se spustí Demo.
4. Zastavíte je stiskem START/STOP.
5. Režim Demo ukončíte stiskem jednoho z tlačítek MODE.

STOJAN NA NOTY

Stojan na noty je ve standardní výbavě Liverpool. Zasuňte jej do vyhrazených otvorů na zadním panelu.



3. ČELNÍ PANEL



1 Power vypínač (⏻)

Za/vypnutí Liverpoolu.

2 MASTER VOLUME

Tento slider určuje celkovou hlasitost nástroje, jak interního ozvučení, tak na výstupech L/MONO & RIGHT a v konektoru HEADPHONES.

Varování: Na maximální úrovni, s členitými songy, styly a programy, může u interního ozvučení dojít ve špičkách signálu k rušení. Pokud se tak stane, stáhněte poněkud hlasitost Master Volume.

3 ACC/SEQ VOLUME

Tento slider určuje hlasitost doprovodných stop (režimu Style Play) nebo stop songů, kromě Realtime stop (v režimech Song a Song Play). Je to relativní hodnota, jejíž maximum je dáno aktuální pozicí slideru MASTER VOLUME.

4 ASSIGN.SLIDER

Volně programovatelný slider (viz "Sld (Slider)" na str. 127). Standardně funguje jako kontroler Keyboard Expression, který umožňuje vyvážit hlasitost vůči stopám Realtime (Keyboard).

5 MODE sekce

Každé z těchto tlačítek volí jeden ze čtyř režimů nástroje. Je-li zvolen, pak každý režim vylučuje ostatní.

STYLE PLAY

Režim Style Play, ve kterém můžete hrát styly (automatický doprovod) a přehrávat až čtyři Realtime stopy klaviatury.

Na hlavní stránce vidíte Realtime stopy v pravé polovině displeje. Na hlavní stránku se dostanete stiskem EXIT na kterékoliv editační stránce Style Play. Pokud jste v jiném pracovním režimu, stiskem STYLE PLAY vyvoláte režim Style Play. Pokud svítí nebo bliká LEDka TRACK SELECT, stiskem TRK SELECT 1-2x ji vypnete a vidíte Realtime stopy. Tento pracovní režim je zvolen automaticky, kdykoliv spustíte nástroj.

SONG PLAY

Tímto tlačítkem vstoupíte do režimu Song Play. Zde můžete přehrát 16-stopé standardní MIDI soubory (SMF), ".MID" nebo ".KAR" soubory v interní paměti (SSD) nebo přímo z SD karty (bez načítání souboru do interní paměti). Jelikož je Liverpool vybaven dvěma sekvencery, můžete spustit dokonce dva songy současně a míchat je pomocí BALANCE.

Kromě stop songu, můžete přehrávat stopy Realtime (Keyboard) současně se songem. Na hlavní stránce vidíte Realtime stopy v pravé polovině displeje. Na hlavní stránku se dostanete stiskem EXIT na kterékoliv editační stránce Song Play. Pokud jste v jiném pracovním režimu, stiskem SONG PLAY vyvoláte režim Song Play. Pokud svítí nebo bliká LEDka TRACK SELECT, ji stiskem TRK SELECT 1-2x vypnete a vidíte Realtime stopy.

B.SEQ

Režim Backing Sequence umožňuje nahrávat song, podle stop Realtime a Style, a výsledek uložit do nového standardního MIDI souboru.

SONG

Režim Song, ve kterém můžete přehrávat, nahrávat a editovat Song.

PROGRAM

Režim Program slouží ke hraní jednotlivými zvuky na klávesy, nebo k jejich editaci.

Současným stiskem tlačítek STYLE PLAY a SONG PLAY vstoupíte do režimu Demo. Tento režim umožňuje poslech některých Demo songů, které předvádějí zvukové možnosti Liverpoolu.

DEMO

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

7 SD Card

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

8 MEMORY (TIE)

Toto tlačítko za/vypíná funkce Lower a Chord Memory. Na editační stránce "Page 24 Preferences: controls" (Režim Style Play, viz str. 51) tímto tlačítkem určíte, zda bude fungovat jen jako Chord Memory, nebo tlačítko Lower/Chord Memory. Pokud funguje jako Lower/ Chord Memory:

ON Zvuk nalevo od dělicího bodu a akordy pro automatický doprovod lze uchovat v paměti, i když zvednete ruce z kláves.
 OFF Zvuk a akordy se obvykle zvednutím prsů z kláves uvolní z paměti.

► Toto tlačítko má druhou funkci **TIE** pro režim Song (viz kapitulu 13).

9 BASS INV. (REST)

Toto tlačítko za/vypíná funkci Bass Inversion.

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

OFF Nejnižší nota se skenuje současně s ostatními notami akordu a je vždy považována za tóniku.

► Toto tlačítko má druhou funkci **REST** pro režim Song (viz kapitulu 13).

10 MAN. BASS

Toto tlačítko za/vypíná funkci Manual Bass.

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

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

OFF Stopa Bass hraje automaticky podle stylu.

11 SPLIT POINT (<)

►GBL

Stiskem tohoto tlačítka vstoupíte do okna Split Point. Pokud je toto tlačítko otevřeno, můžete nastavit dělicí bod tím, že stisknete notu v dělicím bodě. Pak tlačítko **SPLIT POINT** uvolníte.

Chcete-li dělicí bod uložit, stisknete tlačítko **GLOBAL**, pak stiskem **WRITE** uložíte nastavení Global do paměti (viz "Okno Write" na str. 126).

► Toto tlačítko má druhou funkci **PREVIOUS EVENT** pro režimy Backing Sequence a Song (kap. 12 a 13).

12 G.QUANTIZE (>)

Stiskem tohoto tlačítka vstoupíte do okna Groove Quantize, kde můžete zvolit groove kvantizaci groove pro aplikaci na Song (jen sekvencer 1). Viz "Okno Groove Quantize" na str. 71.

► Toto tlačítko má druhou funkci **NEXT EVENT** pro režimy Backing Sequence a Song (kap. 12 a 13).

13 TEMPO (LOCK)

Toto tlačítko za/vypíná funkci Tempo Lock.

On Když zvolíte jiný styl nebo performanci, popř. jiný song, tempo se nezmění. Můžete je změnit kolečkem **DIAL** nebo tlačítkem **TEMPO**.

OFF Když zvolíte jiný styl nebo performanci, tempo se zvolí automaticky.

14 SINGLE TOUCH

Toto tlačítko za/vypíná funkci Single Touch.

ON Pokud zvolíte jiný styl (nebo stejný), automaticky se zvolí Single Touch Setting (STS1), což znamená, že se změní Realtime stopy a efekty, současně se stopami Style a efekty.

OFF Když zvolíte jiný styl (nebo stejný), stopy Style a efekty se změní, kdežto stopy Realtime zůstávají beze změny.

15 STYLE sekce (NUMERIC KEYPAD)

Těmito tlačítky otevřete okno Style Select a zvolíte žádaný styl. Viz "Výběr stylu" na str. 26.

Tlačítko zcela vlevo umožňuje zvolit horní nebo dolní řádek bank Style. Stiskněte, až si zvolíte řádek, který hledáte. (po zapnutí obou LEDek je můžete dalším stiskem vypnout).

UPPER LED ON

Zvolen horní řádek stylů.

LOWER LED ON

Zvolen dolní řádek stylů.

Pár slov o bankách Style a jménech. "DIRECT SD" Styles jsou styly, přímo přístupné z paměťové karty (bez nutnosti je načítat z karty). Viz "Banka DIRECT SD" na str. 40.

Styly od "USER1" do "USER3" jsou paměti, kam můžete načíst nové styly z paměťové karty.

Každá banka Style má jednu či dvě stránky, po osmi stylech na každé. Styly procházíte tlačítky **PAGE**.

Existuje zkratka, kterou zjistíte originální banku daného stylu.

Můžete zjistit původní banku, ve které je styl obsažený. Stačí podržet tlačítko **SHIFT** a stisknout tlačítko zcela vlevo, v sekci **STYLE**. Objeví se okno se zprávou, udávající původní banku. Uvolněním tlačítka **SHIFT** okno ukončíte.

Existuje zkratka, kterou se zobrazí všechny stránky zvolené banky. Chcete-li procházet stránky zvolené banky, stiskněte několikrát tlačítko banky, až se objeví stránka, kterou hledáte.

► Tato tlačítka na některých stránkách fungují také jako **numerická klávesnice** (viz "Výběr songu postupně dle pořadí" na str. 70).

16 FADE IN/OUT

►STYLE

Pokud styl nehraje, stiskem tohoto tlačítka jej spustíte s rostoucí hlasitostí fade-in (od nuly do maxima).

Pokud hraje, stiskem tohoto tlačítka je zastavíte s klesající hlasitostí fade-out (od maxima do nuly).

Není nutné stisknout tlačítko START/STOP, chcete-li spustit nebo zastavit styl.

17 VARIATION 1–4 (NOTE LENGTH) tlačítka

►PERF ►STYLE

Každé z těchto tlačítek volí jednu ze čtyř variací aktuálního stylu. Každá variace se může lišit v patternech a zvucích.

► Tato tlačítka mají druhou funkci **NOTE LENGTH** pro režim Song (viz kapitolu 13).

18 FILL 1–2 (NOTE LENGTH) tlačítka

►PERF ►STYLE

Tato tlačítka spouští verzi (fill-in). Dvojím stiskem (LEDka bliká) přehrajete smyčku a zvolíte jiný prvek stylu (Fill, Intro, Variation...), čímž ukončíte smyčku.

► Mají také druhou funkci **NOTE LENGTH** pro režim Song (viz kapitolu 13).

19 COUNT IN / BREAK

►PERF ►STYLE

Jestliže styl nehraje, stiskněte toto tlačítko a dále START/STOP. Tato kombinace spustí jednotaktový úvod, pak se spustí styl.

Jestliže styl již hraje, toto tlačítko spustí pauzu (prázdný takt s úhodem na kopák a crach na začátku). Dvojím stiskem (LEDka bliká) přehrajete smyčku a zvolíte jiný prvek stylu (Fill, Intro, Variation...), čímž ukončíte smyčku.

20 ENDING 1–2 (DOT, TRIPLET) tlačítka

►PERF ►STYLE

Pokud styl hraje, tato dvě tlačítka spustí závěr a pak zastaví styl. Stisknete-li jedno z nich, styl se po Ending zastaví.

Pokud je stisknete a styl nehraje, fungují naopak jako dalších několik úvodů.

Dvojím stiskem (LEDka bliká) přehrajete smyčku a zvolíte jiný prvek stylu (Fill, Intro, Variation...), čímž ukončíte smyčku.

► ENDING1 má druhou funkci **DOT** a ENDING2 funkci **TRIPLET**, pro režim Song (viz kapitolu 13).

Pozn.: Ending 1 přehraje krátkou sekvenci s jinými akordy, kdežto Ending 2 hraje podle detekovaného akordu.

21 INTRO 1–2 tlačítka

►PERF ►STYLE

Tato dvě tlačítka nastaví aranžér do režimu Intro. Stiskem jednoho z těchto tlačítek spustíte styl a zvolené Intro. LEDka INTRO se automaticky vypne na konci úvodu Intro.

Dvojím stiskem (LEDka bliká) přehrajete smyčku a zvolíte jiný prvek stylu (Fill, Intro, Variation...), čímž ukončíte smyčku.

Pozn.: Intro 1 přehraje krátkou sekvenci s jinými akordy, kdežto Intro 2 hraje podle detekovaného akordu.

22 START/STOP

Přehraje nebo zastaví hrající styl.

SHIFT Všechny 'zamrzlé' noty a kontrolery Liverpoolu a libovolného nástroje, připojeného do MIDI OUT portu můžete resetovat klávesovou kombinací "Panic". Stiskem SHIFT + START/STOP zastavíte všechny noty a resetujete všechny kontrolery.

23 SYNCHRO START / STOP (DELETE)

Toto tlačítko za/vypne funkce Synchro Start a Synchro Stop. Stiskem tohoto vypínače za/vypnete funkce. LEDky procházejí v pořadí: START → START+STOP → OFF.

START LED ON

Pokud LEDka svítí, stačí zahrát akord v oblasti detekce akordů (zpravidla pod dělícím bodem, viz "sekci CHORD SCANNING" na str. 17), čímž automaticky spustíte styl. Je-li potřeba, použijte některý z úvodů INTRO, než spustíte styl.

LEDky START+STOP ON

Pokud LEDky svítí, zvednutím rukou z kláves styl zastavíte. Jestliže zahrajete akord znovu, spustí se styl od začátku.

OFF

Všechny funkce synchronizace jsou vypnuty.

▶ Toto tlačítko má druhou funkci **DELETE** pro režimy Backing Sequence a Song (viz kapitoly 12 a 13). Využívá se rovněž k vymazání zvoleného znaku během editace textu.

24 TAP TEMPO/RESET (INSERT)

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

TAP Tempo: Pokud Style nehraje, můžete "sladit" tempo tímto tlačítkem. Nakonec se spustí doprovod, dle "zadaného" tempa. **Reset:** Stisknete-li toto tlačítko a styl hraje, vrátí se Style pattern na předchozí těžkou dobu.

▶ Toto tlačítko má druhou funkci **INSERT** pro režimy Backing Sequence a Song (viz kapitoly 12 a 13). Využijete je také k vložení znaku na pozici kurzoru během editace textu.

25 WRITE/CARD IN USE

V režimu Style Play toto tlačítko otevře okno Write, což umožňuje uložit všechny stopy do Performance, Realtime stopy (Keyboard) v nastavení Single Touch Setting (STS), nebo doprovodné stopy do Style Performance. (Viz "Okno Write" na str. 42).

V režimu Global edit jeho stiskem uložíte Global parametry do paměti. (Viz "Okno Write" na str. 126).

▶ LEDka tohoto tlačítka funguje jako indikátor **CARD IN USE** a zapne se, když pracujete s kartou.

26 ENSEMBLE

▶PERF ▶STS

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

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

27 RECORD

Toto tlačítko nastaví nástroj do režimu Record (podle aktuálního pracovního režimu).

28 MENU

Tímto tlačítkem vstoupíte do menu aktuálního pracovního nebo editačního režimu. V tomto menu můžete přejít na jednu z editačních stránek stiskem odpovídajících tlačítek VOLUME/VALUE, nebo je procházet tlačítky PAGE. Jinak přejděte zpět na hlavní stránku aktuálního pracovního režimu, nebo ukončíte editační prostředí stiskem tlačítka EXIT.

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

29 PAGE +/-

Stiskem MENU vstoupíte do menu, kde těmito tlačítky procházíte editační stránky pracovního režimu či editační prostředí. Stiskem EXIT se vrátíte z editační stránky na hlavní stránku aktuálního pracovního režimu, nebo ukončíte prostředí Global nebo Card Edit. Krom toho tato tlačítka využijete k výběru jiné stránky v okně Style Select nebo Program Select.

30 VOLUME/VALUE (MUTE) A–H tlačítka

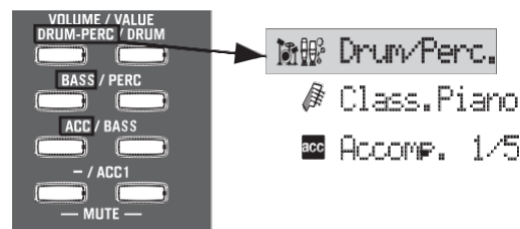
▶PERF ▶STYLE ▶STS

V uživatelském manuálu je každý pár tlačítek označen abecedním písmenem (A–H). Viz "Displej a uživatelské rozhraní" na str. 19, kde jsou podrobnosti.

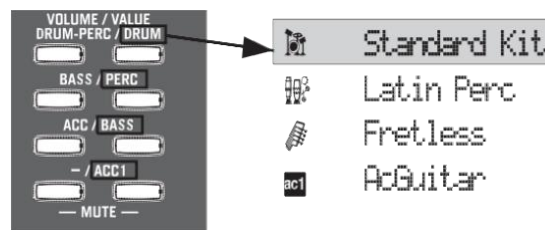


Jméno odpovídající stopy je uvedeno nad každým párem tlačítek. Tato jména udávají odpovídající stopu, kterou ovlivňuje na hlavní stránce režimu Style Play.

- Levá polovina je pro hlavní stránku, kde vidíte seskupené stopy Realtime a stopy Style:



- Pravá polovina je pro stránku stop Style, kde vidíte doprovodné stopy:



Viz "Symboly" a "Ikony" na str. 21.

Těmito tlačítky provádíte různé operace pomocí příkazů a funkcí, které vidíte na displeji.

SELECTING

Každým párem tlačítek volíte odpovídající položku na displeji (např. stopy, parametru nebo příkazu). Použijte levé nebo pravé tlačítko v páru.

- VOLUME** Pokud jste na hlavní stránce kteréhokoliv pracovního režimu, zvolte stopu a těmito tlačítka změňte hlasitost stopy. Levým tlačítkem ji snížíte, pravým zvýšíte.
- MUTE** Chcete-li odpovídající stopu umlčet, stiskněte obě tlačítka. Dalším stiskem obou tlačítek umlčení opět zrušíte.
- SOLO** **(SHIFT)** V režimu Style Play, Song Play a Song můžete nastavit Solo jedné ze stop. Podržte tlačítko SHIFT a stiskněte obě tlačítka VOLUME/VALUE stopy, kterou chcete mít Solo. Chcete-li stav Solo zrušit, podržte SHIFT a stisknete obě tlačítka VOLUME/ VALUE stopy ve stavu Solo.
- VALUE** Každým párem tlačítek změníte hodnotu odpovídajícího parametru. Levým tlačítkem hodnotu snížíte a pravým ji zvýšíte.

31 TRACK SELECT

Podle pracovního režimu, toto tlačítko přepíná náhledy různých stop.

STYLE PLAY MODE

Přepíná mezi stopami Realtime a Style.

SONG PLAY MODE

Přepíná mezi hlavní stránkou (stopami Realtime/Keyboard), stopami Song 1–8 a stopami Song 9–16.

Režim Song

Přepíná mezi hlavní stránkou, stopami Song 1–8 a stopami Song 9–16.

LEDka TRACK SELECT udává náhled aktuální stránky:

Off Hlavní stránka (Realtime stopy nebo kontrolery Song)

On Druhá stránka (stopy Style nebo Song 1–8)

Bliká Třetí stránka (stopy Song 9–16)

32 SINGLE TOUCH SETTING

(F-1–F-4 FUNCTION KEYS) tlačítka

Na hlavní stránce režimu Style Play nebo Backing Sequence, těmito tlačítka volíte jednotlivá nastavení Single Touch Setting. Každý ze stylů zahrnuje maximálně čtyři nastavení Single Touch Settings (STS), jež automaticky konfigurují stopy Realtime a efekty, a to dotykem prstu. Pokud svítí LEDka SINGLE TOUCH LED, je STS automaticky zvolen současně se stylem.

► V režimu Edit, tato tlačítka fungují také jako **funkční klávesy**, a volí odpovídající položky na displeji.

33 SHIFT

Podržíte-li toto tlačítko, stiskem určitého tlačítka získáte přístup ke druhé funkci.

34 TEMPO/VALUE sekce

Kolečko DIAL a tlačítka DOWN/– a UP/+ využijete k ovládní tempa, přiřazení jiné hodnoty zvolenému parametru na displeji, nebo při procházení výpisem souborů na stránkách Song Select a Card. LEDka VALUE udává stav této sekce.

DIAL Otočením doprava zvýšíte hodnotu nebo tempo. Otočením doleva je snížíte.

(SHIFT) Je-li při tom stisknuté tlačítko SHIFT, funguje jako ovládní tempa.

DOWN/– a UP/+

DOWN/– snižuje hodnotu nebo tempo;

UP/+ zvyšuje hodnotu nebo tempo.

(SHIFT) Podržte SHIFT a stiskem DOWN/–

nebo UP/+ resetujete Tempo na hodnotu,

uloženou do zvoleného stylu.

35 VALUE

LEDka

Tato LED udává stav kolečka DIAL a tlačítek DOWN/– a UP/+.

ON DIAL a tlačítka DOWN/– a UP/+ fungují jako kontrolery Value, jež mění hodnotu zvoleného parametru na displeji.

OFF DIAL a tlačítka DOWN/– a UP/+ ovládají tempo.

36 EXIT/NO

Tímto tlačítkem provádíte různé akce z aktuálního stavu:

- ukončení dialogu
- odpovíte "No" na jakoukoliv otázku, která se objeví na displeji
- ukončete okno Menu
- vrátí na hlavní stránku aktuálního pracovního režimu
- ukončí editační prostředí Global nebo Card Edit a vrátí na hlavní stránku aktuálního pracovního režimu
- ukončí okno Style, Pad, Performance nebo Program Select

37 ENTER/YES

Tímto tlačítkem provádíte různé akce potvrzení aktuálního stavu:

- odpovíte "Yes" na jakoukoliv otázku, která se objeví na displeji
- potvrdíte příkaz

38 DISPLAY HOLD

Toto tlačítko za/vypíná funkci Display Hold.

ON Je-li otevřené dočasné okno (např. Program Select), zůstává na displeji, dokud nestisknete EXIT/NO nebo tlačítko pracovního režimu.

OFF Zavře jakékoliv dočasné okno po určité době, nebo po zvolení položky v okně.

39 CHORD SCANNING sekce

▶PERF ▶STS

V režimu Style Play a Backing Sequence, těmito tlačítky definujete způsob detekce akordů aranžérem.

LOWER Akordy jsou detekovány pod dělicím bodem.

Počet not, kterými formujete akord, je určen parametrem Chord Scan Mode (viz "Režim Chord Recognition" na str. 51).

UPPER Akordy jsou detekovány nad dělicím bodem.

Musíte zahrát vždy tři a více not, aby aranžér detekoval akord.

FULL (obě LEDky svítí)

Akordy jsou detekovány na celé klaviatuře.

Musíte zahrát vždy tři a více not, aby aranžér detekoval akord.

OFF

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

40 KEYBOARD MODE sekce

▶PERF ▶STS

Tato tlačítka definují, jak jsou čtyři stopy Keyboard (neboli Realtime) rozloženy na klaviatuře.

SPLIT Stopa Lower hraje pod dělicím bodem, kdežto stopy Upper 1, Upper 2 a Upper 3 nad ním. Standardně, zvolíte-li tento režim klaviatury, automaticky tím volíte režim detekce v dolní části klaviatury (viz "Režim Chord Recognition" na str. 51).

FULL UPPER

Stopy Upper 1, Upper 2 a/nebo Upper 3 hrají v rozsahu celé klaviatury.

Stopa Lower nehraje. Standardně, zvolíte-li tento režim klaviatury, automaticky tím volíte režim detekce po celé klaviatuře (viz "Režim Chord Recognition" na str. 51).

41 STYLE CHANGE

Toto tlačítko za/vypíná funkci Style Change.

On Pokud zvolíte Performance, bude se měnit styl, podle kterého se ukládá číslo stylu do Performance.

Off Když zvolíte Performance, nastavení stylu a stopy stylu zůstane beze změny. Změní se pouze nastavení stopy Realtime.

42 PERFORM.

Stiskem tlačítka využijete sekci PROGRAM/PERFORMANCE k výběru Performance.

43 PROGRAM

Stiskem tlačítka využijete sekci PROGRAM/PERFORMANCE k výběru programu a přiřadíte jej zvolené stopě.

44 PROGRAM/PERFORMANCE sekce

▶PERF ▶STYLE ▶STS

Těmito tlačítky otevřete okno Program Select nebo Performance Select a zvolíte performanci nebo program. Viz "Výběr programu" na str. 25, nebo "Výběr Performance" na str. 25. Seznam dostupných programů, viz "Programy (Program Change order)" na str. 157.

Tlačítko zcela vlevo volí horní nebo dolní řádek banky Program nebo Performance. Stiskněte několikrát, až si vyberete řádek, který potřebujete. (Až se postupně zapnou obě LEDky, můžete je dalším stiskem vypnout).

UPPER LED ON

Zvolen je horní řádek Programů nebo Performancí.

LOWER LED ON

Zvolen je dolní řádek Programů nebo Performancí.

Na čelním panelu, jsou **Program banky** identifikovány podle jmen nástrojů, kdežto **Performance banky** jsou identifikovány podle čísel (1–10; 0=bank 10).

Pár slov o bankách Program a jménech. Programy od "PIANO" do "SFX" jsou standardní Programy, uživatel je nemůže přímo měnit.

Programy "USER1" a "USER2" jsou paměti, kam můžete načíst nové programy z paměťové karty.

"USER DK" je paměť, kam můžete načíst nové bicí sady.

Každé tlačítko bank Program obsahuje různé stránky, v každé je po osmi programech. Můžete je procházet tlačítka PAGE.

Zkratka pro původní banku performance nebo programu. Můžete zjistit původní banku, ve které je obsažena performance nebo program. Stačí podržet tlačítko SHIFT a stisknout tlačítko zcela vlevo, v sekci PROGRAM/PERFORMANCE. Objeví se okno se zprávou, udávající původní banku. Uvolněním tlačítka SHIFT okno ukončíte.

Existuje zkratka, kterou se zobrazí všechny stránky zvolené banky. Chcete-li procházet všechny stránky zvolené banky, stiskněte tlačítko banky.

45 PADS (1–4, STOP)

▶PERF ▶STS

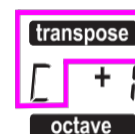
Tyto programovatelné pady využijete ke spuštění zvukových efektů. Tlačítkem STOP zastavíte opakovaný zvuk. (Viz "Výpis zvuků, přiřaditelných padům" na str. 228).

Každý pad odpovídá konkrétní stopě Pad.

46 TRANSPOSE

▶PERF ▶STYLE

Tato tlačítka transponují celý nástroj po pultónech (Master Transpose). Hodnotu transpozice vidíte (jako jméno noty) vpravo nahoře na obrazovce.



Stiskem obou tlačítek současně resetujete Master Transpose na nulu.

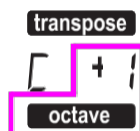
Pozn.: Master Transpose nemá vliv na stopy, nastavené v režimu Drum (a pokud jsou v jiném stavu, tak ani na stopy režimů Drum a Percussion). Viz “Stránka 14 Track: Mode” na str. 46 a “Stránka 7 Track: Mode” na str. 78.

p Sníží Master transpozici o půltón.
Zvýší Master transpozici o půltón.

47 OCTAVE

►PERF ►STYLE ►STS

Těmito tlačítka transponujete zvolenou stopu v krocích po celých oktávách (12 půltónů; max ±2 oktávy). Hodnotu transpozice vidíte (v počtu oktáv) vpravo nahoře na obrazovce.



Stiskem obou tlačítek současně resetujete Master Transpose na nulu.

Pozn.: Master Transpose nemá vliv na stopy, nastavené v režimu Drum (a pokud jsou v jiném stavu, tak ani na stopy režimů Drum a Percussion).

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

48 BALANCE slider

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

49 SEQUENCER TRANSPORT CONTROLS SEQ1 a SEQ2

Nástroj je vybaven dvěma sekvencery (Sequencer 1 a Sequencer 2), z nichž každý má vlastní sadu ovládacích prvků.

<< a >> Příkazy převíjení vpřed a vzad. Pokud je použijete a hraje Song, posunou aktuální pozici vpřed a vzad.

Stisknete-li 1x, tlačítka posouvají Song na předchozí nebo následující takt. Pokud je podržíte, procházíte song postupně, dokud je neuvolníte.

(SHIFT) V režimu Jukebox (Sequencer 1), podržte tlačítko SHIFT a stiskem těchto tlačítek přejdete na předchozí nebo následující song v seznamu Jukebox (viz “Stránka 9 Jukebox” na str. 79).

PAUSE

Pozastaví song na aktuální pozici.

Stiskem PAUSE nebo PLAY/STOP song pokračuje.

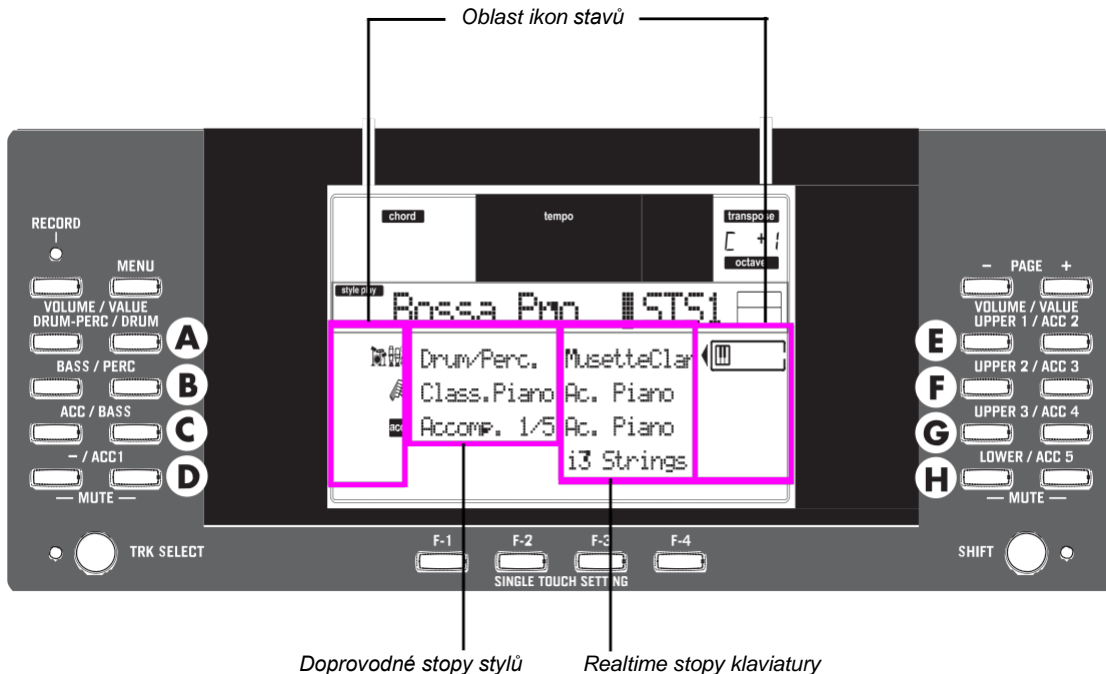
PLAY/STOP Spustí a zastaví aktuální song. Jakmile song zastavíte, poloha v songu přejde na takt 1.

(SHIFT) V režimu Song Play, když podržíte SHIFT a stisknete toto tlačítko, spustíte oba sekvencery současně.

4. DISPLEJ A UŽIVATELSKÉ ROZHŘANÍ

Na displeji vidíte aktuální stav Liverpoolu a jeho výkon i parametry editace. Jednotlivé parametry používáte tlačítka VOLUME/VALUE (A–H) po straně displeje, nebo příkazy stránky na posledním

řádku, pomocí tlačítek F-1–F-4. Můžete měnit řadu hodnot parametrů stiskem levého (-) či pravého (+) tlačítka páru VOLUME/VALUE.



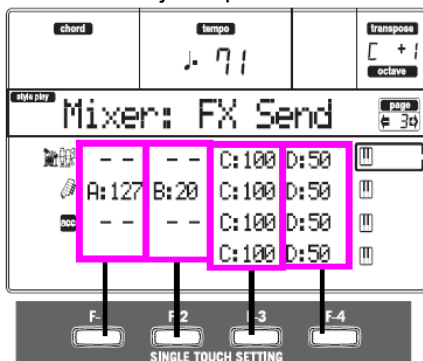
OVLÁDÁNÍ DISPLEJE

VOLUME/VALUE (A–H) tlačítka a parametry displeje. Tato tlačítka využijete k výběru odpovídajícího parametru nebo příkazu obrazovky, chcete-li změnit hodnotu parametru, nebo změnit hlasitost odpovídající stopy.

Pokud jste na hlavní stránce, těmito tlačítky můžete měnit stopu, změnit hlasitost stopy, nebo de/aktivovat její umlčení.

Viz "Tlačítka VOLUME/VALUE (MUTE) A–H" na str. 15, kde je více informací.

F-1–F-4 tlačítka. Pokud jste na stránce Edit, tato tlačítka lze využít, pokud zde jsou čtyři parametry v řádku, jako v následujícím příkladu:



Nejprve zvolte řádek tlačítkem VOLUME/VALUE (A–H). Pak zvolte sloupec funkčními tlačítky F-1–F-4.

V prostředí Card Edit, lze tlačítka F-1–F-4 využít také k výběru jednoho z příkazů na stránce, na posledním řádku obrazovky.



Viz "SINGLE TOUCH SETTING (F-1–F-4 FUNCTION KEYS) tlačítka" na str. 16, kde je více informací.

PAGE. Tlačítka PAGE volíte předchozí nebo následující editační stránku. Při výběru stylu nebo programu, zvolí další stránku stylů či programů. Viz "PAGE +/-" na str. 15, kde je více informací.

MENU. Tlačítkem MENU vstoupíte do aktuálního pracovního režimu nebo do Menu editace prostředí. V Menu můžete tlačítka VOLUME/VALUE vybrat sekci pro editaci a přejít do ní.

TRACK SELECT. Každý z pracovních režimů má odlišný počet stop:

Style Play 4 Realtime stopy, 8 Style stop, 4 Pady.

Song Play 4 Realtime stopy, 2x16 Style stop, 4 Pady.

Doprovodná sekvence

4 Realtime stopy, 8 Style stop, 4 Pady.

Song 16 stop songů

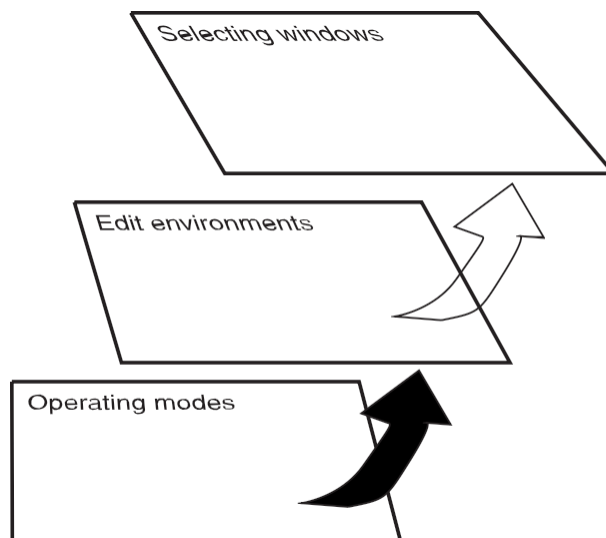
Vidět můžete na obrazovce nanejvýš 8 stop. Tlačítkem TRACK SELECT proto přepínáte na další (skryté) stopy. Pokud jste např. v režimu Style Play, tímto tlačítkem přepnete ze stop Realtime na Style.

STRUKTURA OVLÁDÁNÍ

Díky multitasking operačnímu systému, je ovládání Liverpoolu strukturováno jako "překrývané", v aktivních vrstvách. Od dolní úrovně:

- pracovní režimy (Style Play, Backing Sequence, Song Play, Song, Program)
- editační prostředí (Global, Card)
- výběrová okna (Style Select, Song Select, Program Select, Performance Select).

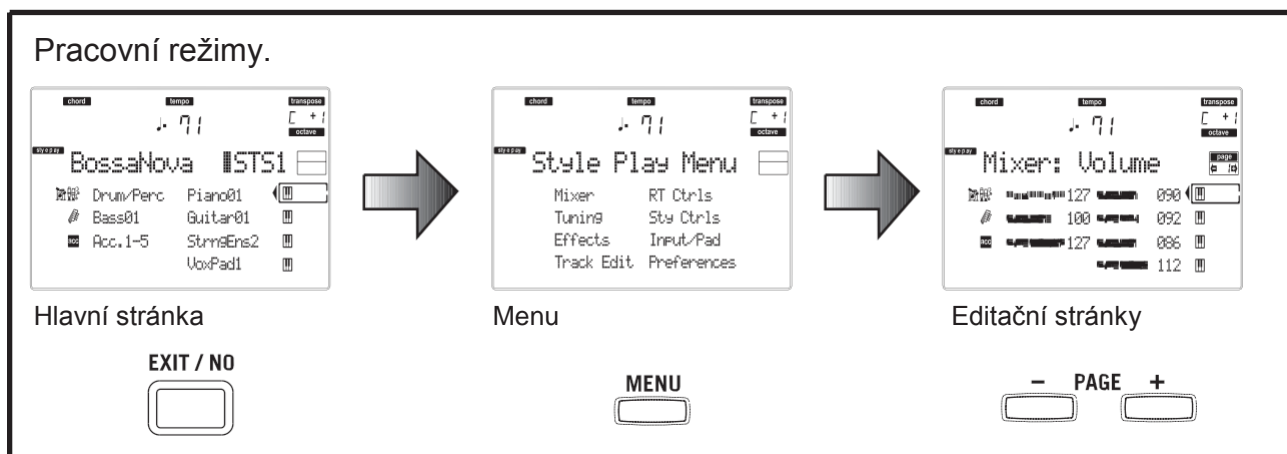
Jakmile vstoupíte do editačního prostředí nebo na výběrovou stránku, zůstává dosavadní pracovní režim v pozadí.



Pracovní režimy. (Viz schéma dole). Na nejnižší úrovni je pracovní režim stále aktivní. Aktuální pracovní režim vyznačuje svítící LEDka tlačítka STYLE PLAY, B.SEQ, SONG PLAY, SONG nebo PROGRAM v sekci MODE. Na displeji se objeví odpovídající ikona.

Pracovní režim je rozdělen na hlavní stránku (kde obvykle hraje styl, song nebo program), menu a několik editačních stránek.

Stiskem MENU se objeví Menu. Tlačítka MENU a PAGE procházíte různými editačními stránkami. Stiskem EXIT se vrátíte na hlavní stránku.



Editační prostředí. (Viz schéma dole). Stisknete-li tlačítko GLOBAL nebo SD CARD, editační prostředí překryje aktuální pracovní režim. Stiskem EXIT se vrátíte do odloženého pracovního režimu. Editací prostředí tvoří menu a řada editačních stránek. Tlačítka MENU a PAGE procházíte různými editačními stránkami.

Výběrová okna. Stisknete-li jedno z tlačítek STYLE nebo PROGRAM/ PERFORMANCE, vstoupíte do výběrového okna. Toto okno se zavře po zvolení jedné z položek v něm, nebo stiskem tlačítka EXIT. Pokud svítí LEDka DISPLAY HOLD, okno se nezavře ani po zvolení položky. Stiskem EXIT ukončíte okno a vrátíte se na odloženou stránku.

OKNO MESSAGE

Někdy se na obrazovce objeví chybová zpráva o nesprávné operaci:







Stiskem ENTER nebo EXIT toto okno ukončíte. Jindy se objeví dotaz, očekávající odpověď, např. "Are you sure" na obrázku níže:



Stiskem ENTER/YES potvrdíte (nebo EXIT/NO zrušíte).

SYMBOLY A IKONY

Řada ikon a symbolů na uživatelské obrazovce udává stav parametru či aktuálního obsahu obrazovky.

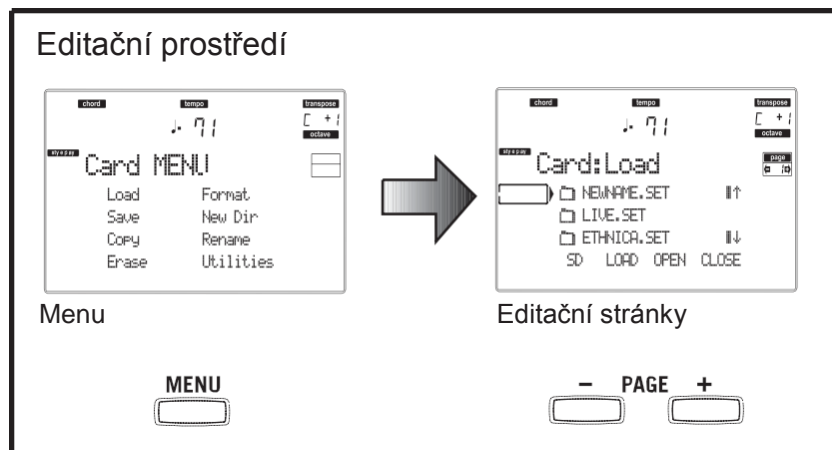
-  Realtime stopy klaviatury (Upper 1–3, Lower).
 -  Bicí stopa (náhled stopy Style).
 -  Perkusní stopa (náhled stopy Style).
 -  Skupina bicích a perkusních stop.
 -  Basová stopa (náhled stopy Style).
 -  Skupina doprovodných stop. Tento symbol určuje pět seskupených doprovodných stop (Acc1–5).
 -  Doprovodné stopy (náhled stopy Style).
 -  Stopy sekvenceru.
 -  Zvolená stopa či parametr. Pokud se objeví tento symbol, můžete spustit libovolnou operaci se zvolenou položkou.
- (žádná ikona)** Stopa je umlčená a nelze hrát na klávesy.

ŠEDÉ A NEPŘÍSTUPNÉ PARAMETRY

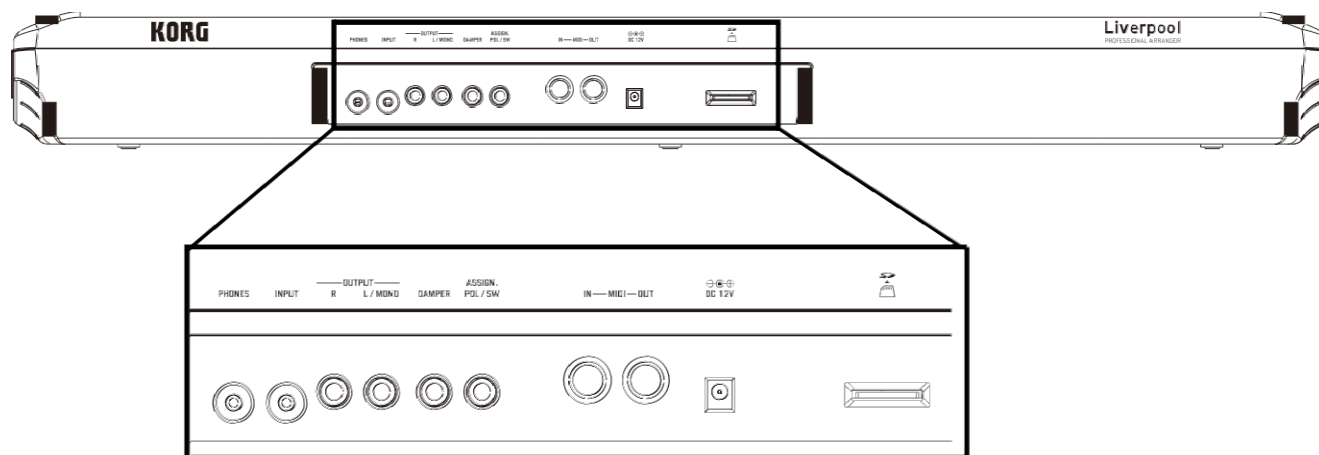
Aktuálně nepřístupné parametry jsou na obrazovce uvedeny jako "šedé", tedy "průsvitnou" texturou. Zde je příklad šedého parametru, ve srovnání s normálním parametrem:

Bottom:G-1 Top:08
*Text normální
černou texturou*

Bottom:G-1 Top:08
Text je šedý



5. ZADNÍ PANEL



1 PHONES

Do tohoto jacku zapojte stereo sluchátka. Použijte sluchátka s impedancí 16–200Ω (50Ω doporučeno). Použijete-li rozdvojku, můžete zapojit i více než jedno sluchátko.

2 INPUT

Do těchto nesymetrických konektorů přiveďte signál z kláves/ syntezátoru, (neaktivního) výstupu mixu, nebo z CD přehrávače či magnetofonu (linková impedance). Signál je automaticky nasměrován do reproduktorů, audio výstupů a do sluchátek.

3 OUTPUTS

Těmito ne/symetrickými konektory vysíláte audio signál (zvuk) do mixu, PA systému, aktivních monitorů, nebo hi-fi systému. Hlasitost nastavíte pomocí slideru MASTER VOLUME.

4 DAMPER

Do tohoto portu zapojíte sustain nebo jiný nožní pedál, jako např. KORG PS1, PS3 nebo DS1H. Chcete-li přepnout jeho polaritu, viz “Damper Pol. (Damper Polarity)” na str. 127.

5 ASSIGN. PDL/SW

Do tohoto portu zapojíte volume nebo jiný nožní pedál, jako např. KORG EXP2 nebo XVP10. Chcete-li jej naprogramovat, viz “P/S (Pedal/Switch)” na str. 127.

6 MIDI interface

MIDI převodník umožňuje do Liverpoolu zapojit externí kontroler (master keyboard, MIDI kytaru, dechový kontroler, MIDI akordeon...), celou řadu expanderů, nebo v počítači běžící SW sekvencer nebo editor.

Více informací o tom, jak použít MIDI rozhraní, viz kapitulu “MIDI”.

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

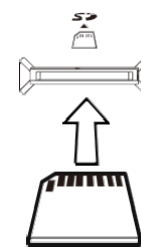
OUT Tento konektor vysílá MIDI data, generovaná klaviaturou Liverpoolu, kontrolerem a/nebo interním přehrávačem. Zapojte jej do expanderu nebo MIDI OUT v počítači.

7 DC 12V (konektor AC adaptéru)

Sem zapojte kabel přibaleného AC adaptéru.

8 Slot SD karty

Chcete-li vložit SD kartu (nebo SDHC kartu), zatlačte ji do slotu až nadoraz. Chcete-li SD kartu vyjmout, zatlačte na ni, sama povyjede a můžete ji vyjmout ven.



Strana konektorů

Pozn.: Pečlivě si přečtěte Uživatelský manuál, který je přibalen k SD kartě a postupujte dle těchto pokynů, jak o kartu pečovat.

Pozn.: Dbejte o to, abyste SD kartu vložili ve správném směru a natočení, musíte ji do slotu zasunout celou. Nepoužívejte přílišnou sílu.

ZÁKLADNÍ OVLÁDÁNÍ

6. ZÁKLADNÍ OPERACE

HRANÍ NA KLAVIATURU

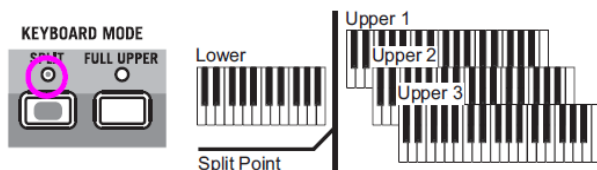
Hrajte na klaviaturu. Co slyšíte, jsou Realtime stopy klaviatury. Realtime stopy jsou čtyři: Horní 1–3 a Dolní. Mohou hrát všechny současně, nebo jen jedna či některé, podle aktuálního stavu umlčení Mute. Pokud stopu neslyšíte, zkontrolujte stav Mute příslušného partu.

Stopy můžete nastavit různým způsobem: v sekci KEYBOARD MODE vyberte ten, který je zkonfigurován pro klaviaturu.

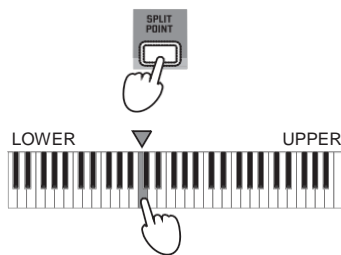
- Stiskem FULL UPPER hrajete na stopy Upper 1–3 v celém rozsahu klaviatury, stejně jako na piano.



- Stiskem SPLIT budou stopy Upper 1–3 hrát napravo od dělicího bodu a stopa Lower nalevo.



- Podržte tlačítko SPLIT POINT a zahrajte notu, tím změníte bod, ve kterém je klaviatura rozdělena na party Upper a Lower.



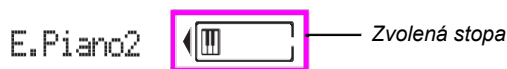
Chcete-li dělicí bod uložit, stiskněte tlačítko GLOBAL, pak stiskem WRITE uložíte nastavení Global do paměti (viz "Okno Write" na str. 126).

VÝBĚR, DE/AKTIVACE MUTE A SOLO NA STOPĚ

Výběr. Tlačítka VOLUME/VALUE (A–H) zvolte stopu.



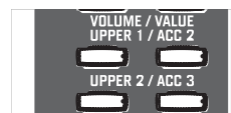
Zvolená stopa je zvýrazněna rámečkem kolem stavové ikony.



Jestliže nevidíte stopu, kterou hledáte, tlačítkem TRACK SELECT projeděte výpis stop nahoru/dolů a najdete ji mezi skrytými.



De/aktivace umlčení. Stiskem tlačítek VOLUME/VALUE (A–H) de/aktivujete umlčení stopy. Např. pokud se na hlavní stránce po zapnutí nástroje a chcete umlčet stopu Upper 1, stiskněte současně tlačítka E (UPPER1/ACC2).



Stav mute/play udává příslušná ikona na obrazovce:



Stav Play: stopa hraje zvukem na klaviatuře.

(bez ikony) Stav Mute: stopa zvukem na klaviatuře nehraje.

Solo. V režimu Style Play, Song Play a Song můžete nastavit Solo jedné ze stop. Podržte tlačítko SHIFT a stiskněte obě tlačítka VOLUME/VALUE stopy, kterou chcete mít Solo.

Chcete-li stav Solo zrušit, podržte SHIFT a stisknete obě tlačítka VOLUME/ VALUE stopy ve stavu Solo.

VÝBĚR PERFORMANCE

Performance je sada programů a nastavení stop Keyboard a Style, takže je výběr komplexních kombinací při živém hraní rychlý a snadný. Pokud svítí LEDka STYLE CHANGE, může performance zvolit také jiný styl.

Každopádně doporučujeme používat performance, spíše než jednotlivé programy, když hrajete sólovým zvukem, jelikož performance umožňuje vybrat ty správné efekty, transpozici, plus řadu dalších parametrů, kromě programů samotných.

Typ dat		Parametry
Realtime stopy	Upper 1, Upper 2, Upper 3, Lower	Master Transpose, Program, Volume, Pan, Octave, Scale, Detune, Pitch Bend, Poly/Mono/ Drum, Int/ Ext, Damper, Dynamic Range, Joystick, C&D Effect Send level, Type, parametry, Program parametry, Pady
Stopy stylu	Drum, Percussion, Bass, Acc1, Acc2, Acc3, Acc4, Acc5	Program, Volume, Pan, Octave, Detune, Pitch Bend, Poly/Mono/Drum, Int/Ext, Wrap Around, Keyboard Range, A&B Effect Send level, Type, Parametry, Program parametry, Drum Mapping, Kick&Snare Assignment

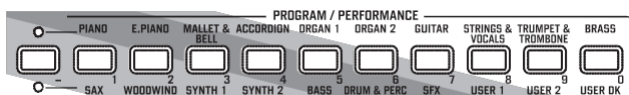
Další "performance" parametry jsou uloženy jako globální.

Global	Chord Recognition Mode, Memory Mode, Velocity Trigger, Lock
--------	---

1. Stiskněte tlačítko PERFORM. Tím změníte sekci PROGRAM/ PERFORMANCE na selektor Performance.

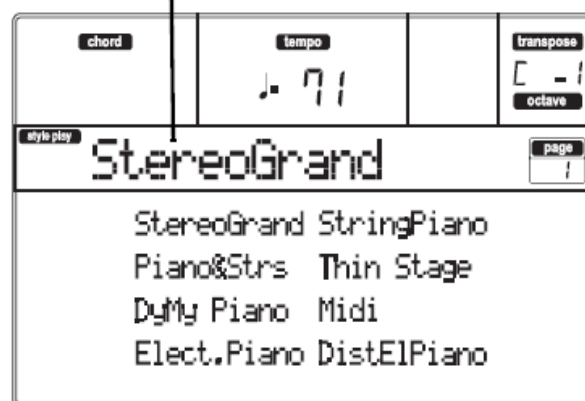


2. Tlačítkem zcela vlevo v sekci PROGRAM/ PERFORMANCE zvolíte první řádek desíti bank (1–10, svítí horní LEDka), nebo druhý řádek desíti bank (11–20, svítí dolní LEDka).
3. Stiskem jednoho z tlačítek 1–0 zvolte banku PROGRAM/ PERFORMANCE, obsahující performance, kterou hledáte.



Objeví se okno Performance Select. V každé bance je 8 performancí.

Poslední zvolená performance



4. Vyberte performanci VOLUME/VALUE (A–H).
5. Pokud svítí LEDka DISPLAY HOLD, stiskem EXIT toto okno ukončíte.

Tlačítko STYLE CHANGE

Když zvolíte performanci, může a nemusí to změnit také styl, podle stavu tlačítka STYLE CHANGE. (Když performanci uložíte, číslo aktuálního stylu se vždy zapamatuje).

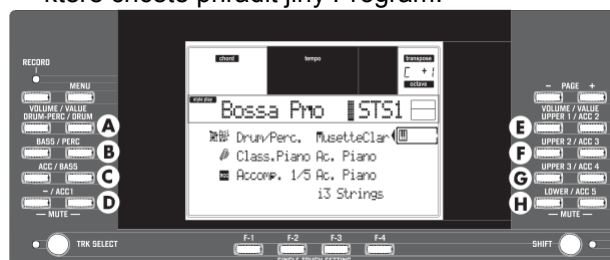
- Jestliže svítí LEDka STYLE CHANGE, bude zvolen styl, uložený v performanci.
- Jestliže LEDka STYLE CHANGE nesvítí, styl se nezmění.

VÝBĚR PROGRAMU

Můžete volit různé programy (tedy zvuky), kterými bude stopa hrát. Před volbou programu však musíte zvolit stopu, které pak Program přiřadíte.

Pozn.: Chcete-li změnit Programy u stop stylu, stiskem TRACK SELECT zobrazíte stopy Style. Pokud zvolíte Program a zvoleny jsou seskupené stopy (Drum/Percussion nebo ACC), Program bude přiřazen poslední zvolené stopě. Každý prvek stylu (Variations, Fills...) může mít jiné programy, takže výběr se může automaticky resetovat, když zvolíte jiný prvek. Chcete-li zabránit resetování, viz "Prog (Program)" na str. 49.

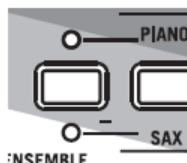
1. Tlačítka VOLUME/VALUE (E–H) na pravé straně obrazovky, zvolíte Realtime (Keyboard) stopu, které chcete přiřadit jiný Program.



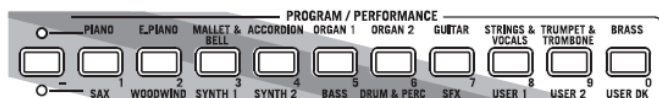
2. Stiskněte tlačítko PROGRAM. Tím změníte sekci PROGRAM/ PERFORMANCE na selektor Program.



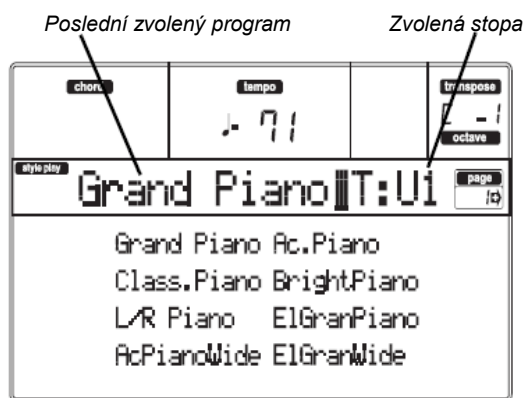
3. Tlačítkem PROGRAM/ PERFORMANCE zcela vlevo zvolíte řádek bank programů (horní, dolní).



4. Zvolte banku PROGRAM/ PERFORMANCE, která obsahuje Program, který hledáte (banky programů jsou identifikovány jmény nástrojů).



Objeví se okno Program Select. Viz "Programy (Program Change order)" na str. 157, kde je výpis programů z výroby.

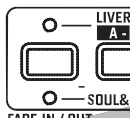


5. Tlačítka PAGE procházíte všechny programy ve zvolené bance. Každá banka může mít různé stránky, obsahující až 8 programů.
6. Jakmile najdete program, který hledáte, zvolte jej tlačítka VOLUME/VALUE (A-H).
7. Pokud svítí LEDka DISPLAY HOLD, stiskem EXIT toto okno ukončíte.

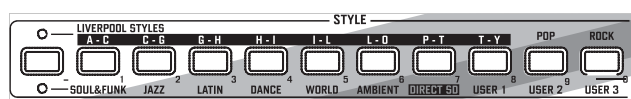
VÝBĚR STYLU

Styl je sada rytmických a doprovodných patternů. Zvolit styl můžete z interní paměti, nebo z paměťové karty (viz "Banka DIRECT SD" na str. 40).

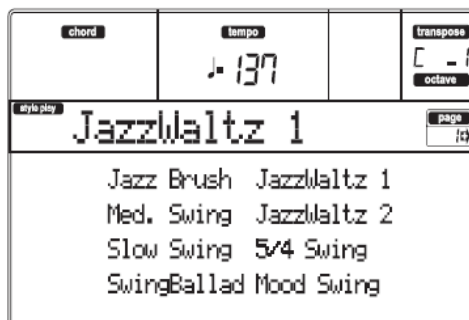
1. Tlačítkem STYLE zvolíte řádek bank stylů (horní, dolní).



2. Vyberte banku STYLE, obsahující styl, který hledáte.



Objeví se okno Style Select.



3. Každá banka má jednu či dvě stránky, na každé z nich je osm stylů. Vyberte stránku tlačítka PAGE.
4. Jakmile najdete styl, který hledáte, zvolte jej tlačítka VOLUME/VALUE (A-H).
Pozn.: Nový styl se zadá na následující těžkou dobu.
5. Pokud svítí LEDka DISPLAY HOLD, stiskem EXIT toto okno ukončíte.

Tlačítka SINGLE TOUCH

Volbou stylu můžete změnit také stopy Realtime (Keyboard).

- Pokud svítí LEDka SINGLE TOUCH, automaticky se zvolí nastavení Single Touch Setting (STS) #1 a změní se i stopy Realtime. Změnit se mohou také programy a režim klaviatury.
- Jestliže LEDka SINGLE TOUCH nesvítí, stopy Realtime se nezmění.

VÝBĚR NASTAVENÍ SINGLE TOUCH SETTING (STS)

Single Touch Setting (STS) obsahuje nastavení stop Realtime (Keyboard). V každém stylu jsou zahrnuty čtyři STS a můžete je vyvolat stiskem tlačítka SINGLE TOUCH SETTING (F-1– F-4) pod displejem.

Pozn.: STS můžete zvolit jen, pokud jste na hlavní stránce režimu Style Play nebo Backing Sequence.

ZMĚNA VŠECH STOP KLAVIATURY NAJEDNOU

Chcete-li změnit programy a efekty klaviatury stiskem tlačítka, zvolte Performance nebo Single Touch Setting (tlačítka F-1–F-4, pokud jste na hlavní stránce Style Play).

ZJIŠTĚNÍ PŮVODNÍ BANKY STYLU, PERFORMANCE A PROGRAMU

Můžete zjistit původní banku, ze které pochází styl, performance nebo program. Stačí podržet tlačítko SHIFT a stisknout tlačítko zcela vlevo, v sekci STYLE nebo PROGRAM/PERFORMANCE. Objeví se okno se zprávou, udávající původní banku.

Uvolněním tlačítka SHIFT okno ukončíte.

7. VÝUKA

Tato kapitola je celá věnována návodu po krocích, podle kterého - jak doufáme - pochopíte základy.

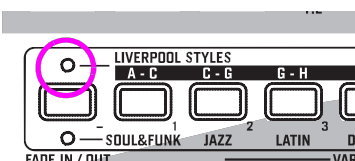
HRANÍ PODLE STYLU (s automatickým doprovodem)

Style to je vaše virtuální kapela, se kterou zahrajete svá nejlepší sóla. Vyberte si ze 240 stylů, které jsou v paměti připraveny...

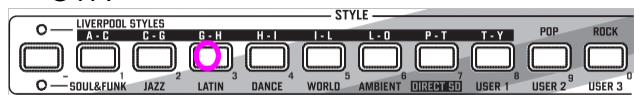
1 Takže si zvolte svůj oblíbený styl.

Je zde spousta stylů, ze kterých můžete vybírat. Zvolíme si LIVERPOOL STYLES — “HalloGoodby”.

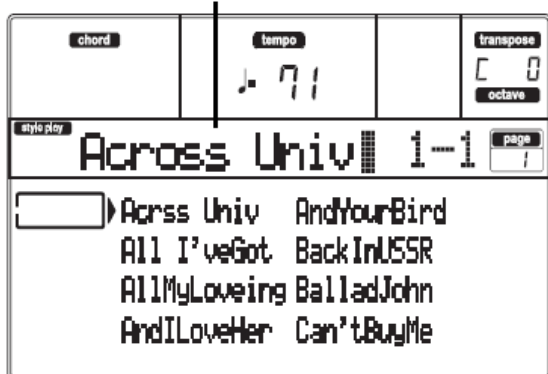
1. Zvolte druhý řádek stylů. Stiskem tlačítka STYLE zcela vlevo se rozsvítí LEDka.



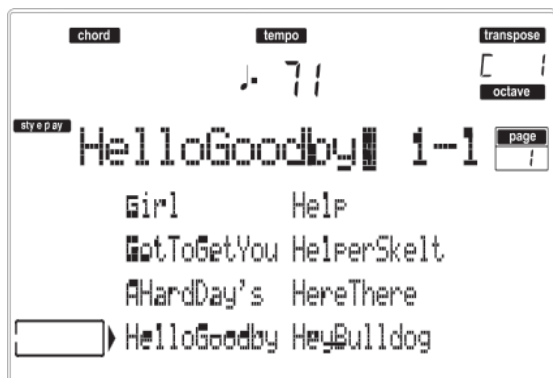
2. Nyní můžete stisknout tlačítko s číslem 3, nazvané “G H”.



Objeví se okno Style Select.
Zvolený styl

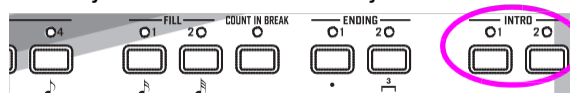


3. Stiskem jednoho z tlačítek A VOLUME/VALUE zvolíte zvuk “HalloGoodby”.



2 Vyvolejte úvod.

Úvod (Intro) můžete přehrát před spuštěním stylu. Stiskněte INTRO1 nebo INTRO2. První hraje volněji, nenechá vám však rozhodování o akordech. Druhý umožňuje hrát i akordové rozvoje.

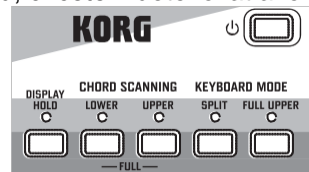


3 Spust'íte styl!

Zahrajte akord a stiskněte tlačítko START/STOP.



Spustí se přehrávání. Obvykle (pokud svítí LEDka SPLIT) jsou detekovány akordy pod dělicím bodem, tedy na klaviatuře v partu Lower. V režimu UPPER nebo FULL Chord Scanning musíte zahrát alespoň tři nebo více tónů, chcete-li detekovat akord.



4 Hrajte akordy i melodi.

Začněte hrát. Nejspíš jste postřehli, že je Liverpool vybaven velmi sofistikovaným modulem detekce akordů. Na displeji se zobrazí jméno detekovaného akordu.

5 Proved'te přechod – neboli tzv. “fill”?

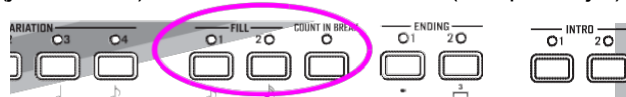
Během hraní můžete vyvolat jednotaktový přechod. Zkuste to:

STISKNĚTE BREAK

Vidíte? Hudba se na jeden takt zastavila. Pak pokračuje dále. Po chvílce si zkusíme něco dalšího...

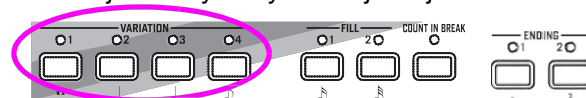
STISKNĚTE FILL1 NEBO FILL2

Tentokrát žádná pauza. Aniž by umkl, hraje Liverpool komplexní pasáž a umožňuje vám tak nabrat dech. FILL1 je jednodušší, kdežto FILL2 je více sofistikovaný. Obvykle budete používat FILL1 při hraní Variací 1 a 2 (jednodušší), FILL2 s Variacemi 3 a 4 (komplexnější).



6 Vyberte Variace.

Jsou zde čtyři tlačítka VARIATION. Jedná se o různé verze stejného stylu. Vyzkoušejte si je!



Po přechodu jděte na Variace. Stiskněte tlačítko FILL a pak hned poté stiskněte tlačítko VARIATION.

7 Zastavte!

OK, mohli bychom říci: "Tak to je jednoduché, vím jak to udělat, stačí znovu stisknout velké červené tlačítko START/STOP".

Ano, máte naprostou pravdu. Ale to je ta jednodušší cesta. Poyězme si však o barvitějším způsobu:

STISKNĚTE ENDING1 NEBO ENDING2

Závěr (ending) se vyvolá a ihned se přehraje, takže ukončí styl v členitém závěru. Jako obvykle, je ENDING1 předprogramovaný, kdežto ENDING2 si řekne o rozvoj akordů.



In Sync

"A co když chci zcela vypustit START/STOP? Tím chci říci, že potřebuji mít obě ruce volné pro hraní!"

Skvělý nápad. Tlačítko SYNCHRO vám v tom pomůže nejlépe.

1 Je-li styl zastaven, stiskněte tlačítko SYNCHRO.

Začne blikat LEDka SYNCHRO-START. Funkce Synchro Start je nyní aktivní.



2 Zahrajte akord na klaviatuře.

Zahrany akord je nutný kvůli detekci akordu. Obvykle se tak děje nalevo od dělicího bodu, ale závisí to na sekci CHORD SCANNING (viz "CHORD SCANNING sekce" na str. 17).

Spustí se styl.

3 Zastavte styl zvoleným způsobem.

Kde najdete více informací?

Přejděte do "Režimu Style Play" na str. 40. Referenční příručka obsahuje veškeré informace, které potřebujete.

HRANÍ V REÁLNÉM ČASE (bez automatického doprovodu)

Když zapnete Liverpool, je v režimu Style Play a můžete hrát v reálném čase. Postupujte takto...

1 Hrajte na klaviatuře.

Jakmile zapnete Liverpool, automaticky se zvolí Performance 1-1.

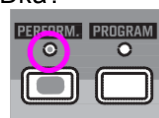


Zde nastavíte Realtime (Keyboard) stopy. V našem případě hraje stopa Upper 1 po celé šířce klaviatury, se zvoleným programem Grand Piano. Jak asi víte, jsou čtyři dostupné stopy Realtime: Upper 1–3 a Lower. Stopy Realtime Upper mohou hrát přes celou šíři klaviatury (zvolený režim KEYBOARD MODE bude FULL UPPER). Stopa Lower hraje nalevo od dělicího bodu a stopy Upper napravo (KEYBOARD MODE bude SPLIT).

Jestliže nejste spokojeni s nastavením na začátku, stačí jen zvolit jinou performanci. Nebo změnit nastavení stopy – jak uvidíte v tomto návodu – a uložit je do performance 1-1. Brzy si ukážeme, jak to provést.

2 Zvolte jinou performanci.

Svíí PERFORM. LEDka?



Pokud ano, stiskněte tlačítka PROGRAM/PERFORMANCE a zvolte performanci tlačítky VOLUME/VALUE (po stranách displeje).



Vyberte performanci tlačítky VOLUME/VALUE

Nebojte se vyzkoušet různé performance. Máte jich na výběr 160.

3 Zvolte znovu Performance 1-1 (“Grand Piano”).

Jako výše: stiskněte Performance bank 1 a tlačítka A VOLUME/VALUE zvolte Performance 1-1.

4 Zrušte umlčení stopy Upper 2.

Stiskněte obě tlačítka F VOLUME/VALUE. Stopa Upper 2 je nyní zvolena a zrušeno umlčení. Objeví se ikona Play, orámečkována jako “zvolená stopa” a zvýrazněná šipkou. Program Dark Pad nyní hraje společně se zvukem Grand Piano.



Stiskněte tlačítka F VOLUME/VALUE

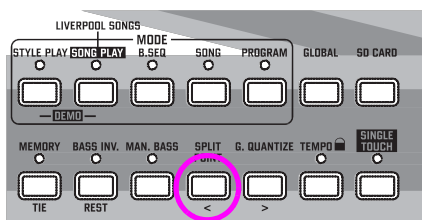
5 Stiskněte SPLIT v sekci KEYBOARD MODE a začněte hrát.

Nyní je klaviatura rozdělena na dvě části: Lower part vlevo a Upper part vpravo. Program AnalogStr hraje v Lower partu, kdežto Grand Piano a Dark Pad v Upper partu.



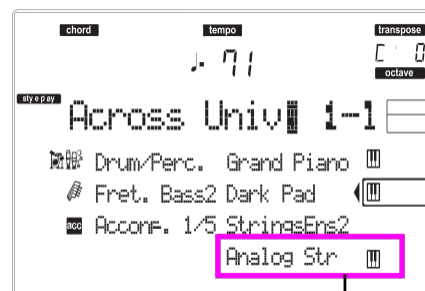
6 Nastavte dělicí bod.

Nejste spokojeni s aktuálním dělicím bodem? Podržte tedy tlačítko SPLIT POINT a stiskněte klávesu v novém dělicím bodě. Toto nastavení můžete také uložit do paměti (viz “Okno Write” na str. 126).



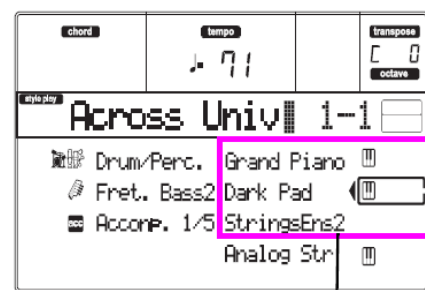
7 De/aktivace umlčení různých stop.

Stiskněte obě tlačítka H VOLUME/VALUE. Tím umlčíte stopu Lower.



Stiskněte tlačítka H VOLUME/VALUE

Dalším stiskem zrušíte umlčení stopy Lower. Zkuste to také se stopami Upper, tlačítka E, F a G VOLUME/VALUE. Všimněte si, jak se zvuk stává plnějším, pole počtu umlčených stop.



Stiskněte tlačítka E–G VOLUME/VALUE

8 Nastavte relativní hlasitost stop Realtime.

Každým párem tlačítek E–H VOLUME/VALUE nastavíte hlasitost stop Realtime. Stiskem jednoho z tlačítek VOLUME/ VALUE zvolte stopu. Pak stiskem pravého hlasitost zvýšíte, kdežto levého ji snížíte.

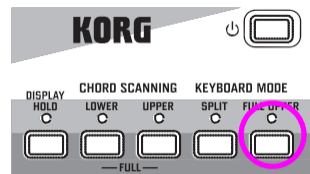
Stiskem levého ji snížíte...



...a pravého ji zvýšíte.

9 Stiskněte FULL UPPER v sekci KEYBOARD MODE a začněte hrát.

Stopy Upper opět mohou hrát přes celou šíři klaviatury.



10 Uložte konfiguraci stopy do performance.

A je to! Když najdete ten pravý zvuk, stiskem tlačítka WRITE uložíte konfiguraci do performance, Single Touch Setting (STS), nebo do Style Performance. Performance je skvělý způsob, jak ukládat stopy Realtime. Viz Okno Write na str. 42, kde je více informací.

NAHRÁVÁNÍ SONGU (současné nahrávání stylu a hry)

Doprovodný režim Backing Sequence je rychlým a efektivním způsobem nahrávání nového songu, který plně využívá vlastností režimu Style Play. Proto připravte rekordér k nahrávání a hrajte živě se styly – song bude připraven v několika sekundách!

1 Nejprve vstupte do režimu Backing Sequence

Stiskem B.SEQ vstoupíte do režimu Backing Sequence. Stopy Realtime na klaviatuře zůstávají stejné, jaké jste zvolili v režimu Style Play.



Nevšimajte si toho, co je na displeji: není to důležité pro tuto část. Více informací najdete v Referenční příručce (viz "Pracovní režim Backing Sequence" na str. 82).

Zde je stránka Backing Sequence Play, kde můžete načítat, přehrávat či ukládat song.

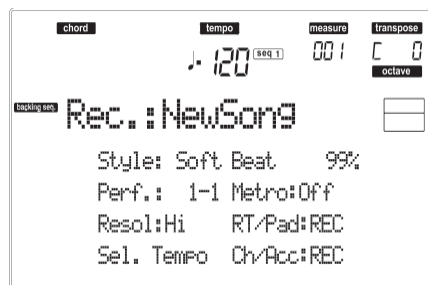
2 Nyní stiskněte RECORD.

Budete vyzváni k výběru některého Realtime nahrávacího režimu, nebo nahrávacího režimu Chord/Acc Step.



3 Vyberte Realtime režim nahrávání.

Stačí stisknout jedno z tlačítek A VOLUME/VALUE. Objeví se stránka Record.



4 Pokud vám zvolený styl pro doprovodné stopy nevyhovuje, zvolte jiný.

(Viz "Výběr stylu" na str. 26). Stručně připomenutí:

1. Vyberte jeden z řádků stylů v sekci STYLE, tlačítkem zcela vlevo.
2. Zvolte jednu z bank stylů stiskem jednoho z tlačítek v sekci STYLE.
3. Zvolte jednu ze stránek tlačítka PAGE.
4. Vyberte styl tlačítka VOLUME/VALUE (A–H).

Banka stylů a číslo se objeví za parametrem "Style" na obrazovce.

5 A co třeba změna performance nebo nastavení STS (Single Touch Setting)?

(Viz "Výběr performance" na str. 25, nebo "Výběr STS" na str. 26). Krátká rekapitulace pro performance:

1. Stiskem tlačítka PERFORM nastavíte sekci PROGRAM/ PERFORMANCE jako selektor performancí.
2. Zvolte jednu z bank performancí stiskem jednoho z tlačítek v sekci PROGRAM/PERFORMANCE.
3. Vyberte performanci VOLUME/VALUE (A–H).

...a pro Single Touch Settings (STS):

- Stiskněte jedno z tlačítek SINGLE TOUCH SETTING.

6 Ok, nyní jste připraveni.

Jak vidíte, stopy RT i Ch/Acc jsou v režimu RECORD. To znamená, že můžete spustit nahrávání toho, co hrajete v reálném čase podle stylu.

STISKNĚTE START/STOP VYČKEJTE, AŽ ÚVOD DOSÁHNE TAKTU 1 A ZAČNĚTE HRÁT!

7 Hrajte stejně, jako když hrajete naživo.

Můžete udělat přesně totéž, jako při hraní se styly: zvolit jiný styl, performanci, STS, jinou Variaci, přechod i závěr...

Dokonce můžete začít nahrávat s úvodem: stačí stisknout tlačítka INTRO ještě před zahájením nahrávání stiskem START/STOP.

8 Zastavte song.

Chcete-li zastavit song, stiskněte buď START/STOP nebo jedno z tlačítek ENDING. Song se zastaví, ale nahrávání je stále aktivní. Tak můžete přidat do stejného projektu jiný song (vraťte se na krok 6, je-li potřeba).

Jinak ukončete nahrávání. Nyní postupíme o krok dál.

9 Ukončete nahrávání.

STISKNĚTE PLAY/STOP (SEQ1)

a tlačítko Recording zhasne. Obě doprovodné stopy Backing Sequence (RT i Ch/Acc) jsou ve stavu PLAY.

10 Poslechněte si song.

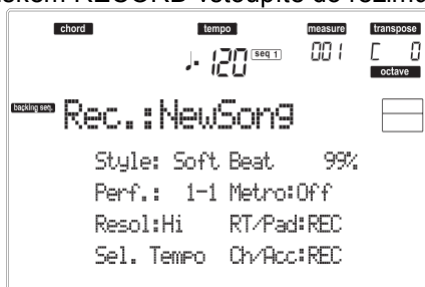
Pokud se vrátíte na stránku Backing Sequence Play, stiskem PLAY/ STOP (SEQ1) si poslechněte nový song. Zdařilo se?

Je-li song v pořádku, můžete se přepnout do režimu Song a provést úpravy. Nebo jej můžete uložit (jak vidíte níže) a přehrát v režimu Song Play.

11 Vymazání jedné ze stop, nebo celého songu a nová nahrávka.

Je to snadné!

1. Stiskem RECORD vstoupíte do režimu Record.



2. Nastavte stopu pro vymazání a REC pro nahrávání.
3. Nastavte stopu, kterou chcete slyšet při nahrávání, do stavu PLAY. Jestliže ji nechcete vymazat, ale ani poslouchat, umlčte stopu do stavu MUTE.
4. Spusťte nahrávání znovu. Jestliže nahráváte stopu RT, nelze použít ovládání sekce Style.
5. Stiskem PLAY/STOP (SEQ1) ukončíte song a režim Recording.

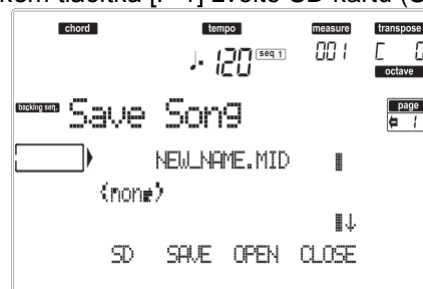
12 Je čas song uložit.

Pokud song neuložíte, přijdete o něj, když vypnete nástroj, nebo vstoupíte do režimu Song Play. Každý song, který chcete zachovat, musíte uložit.

1. Vložte SD kartu do slotu.
2. Na stránce Backing Sequence Play zvolte parametr "Save Song".



3. Stiskem tlačítka [F-1] zvolte SD kartu (SD).



4. Posuňte složku, kam chcete uložit song na první řádek na obrazovce, tlačítky E-F (Scroll Up) a G-H (Scroll Down) VOLUME/VALUE, nebo kontrolery TEMPO/VALUE. Stiskem F-3 (OPEN) ji otevřete. Aktuální složku zavřete stiskem F-4 (CLOSE).
5. Chcete-li **vytvořit** nový soubor, přesuňte položku "NEW_NAME.MID" na první řádek na obrazovce.
6. Je-li položka "NEW_NAME.MID" aktivní, stisknete jedno z tlačítek A VOLUME/VALUE. Budete vyzváni k pojmenování nové složky:

NEW_NAME.MID

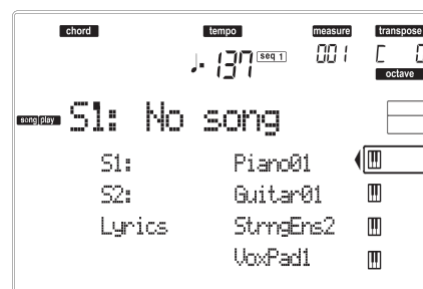
- Posuňte kurzor tlačítky DOWN/- a UP/+. Zvolte znak pomocí DIAL. Vložte znak na pozici kurzoru stiskem tlačítka INSERT. Vymažte znak na pozici kurzoru stiskem tlačítka DELETE.
7. Po ukončení pojmenování nového midi souboru potvrdíte uložení stiskem F-2 (SAVE). Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte nebo EXIT zrušíte.

Kde najdete více informací?

Přejděte do "Režimu Backing Sequence" na str. 82. Referenční příručka obsahuje veškeré informace, které potřebujete.

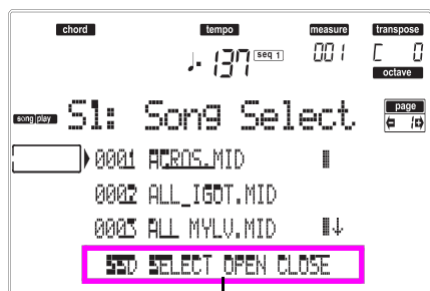
PŘEHRÁVÁNÍ SONGU

1. Chcete-li zvolit song v interní paměti (SSD), jednoduše pokračujte na další krok. Chcete-li zvolit song na SD kartě, vložte SD kartu do slotu karty.
2. Stiskem tlačítka SONG PLAY vstoupíte do režimu Song Play.



3 Stiskem tlačítka A (S1:) VOLUME/VALUE otevřete okno Song Select.

Jsou zobrazeny songy v interní paměti (SSD).



Stránka příkazů

Pozn.: Do okna Song Select vstoupíte také stiskem tlačítka PAGE+ na hlavní stránce. Toto okno ukončíte buď stiskem EXIT nebo PAGE-.

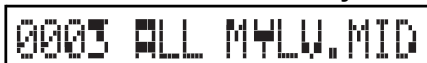
4 Pokud chcete zvolit song na SD kartě, stiskem tlačítka F-1 vyberte SD kartu (SD).

Objeví se obsah karty.

5 Pomocí TEMPO/VALUE nebo tlačítka VOLUME/VALUE (E-H) projděte seznam. Tlačítka E-F fungují jako Scroll Up (↑), kdežto tlačítka G-H jako Scroll Down (↓).

Posuňte soubor, který hledáte na první řádek na obrazovce.

6 Pokud je soubor, který hledáte ve složce (soubor, jehož jméno začíná ikonou), posuňte složku na první řádek na obrazovce, pak zvolte příkaz F-3 (OPEN). Příkazem F-4 (CLOSE) zavřete složku a vraťte se na vyšší úroveň.



7 Pokud je soubor, který hledáte, na prvním řádku obrazovky, stiskněte tlačítko F-2 (SELECT).

8 Jestliže se song objeví v řádku S1 na hlavní stránce režimu Song Play, stiskem levého tlačítka (SEQ 1) PLAY/STOP spustíte přehrávání.



Pozn.: Je-li slider BALANCE zcela vpravo, je Sequencer 1 na minimální hlasitosti a neslyšíte jej.

Chcete-li současně přehrávat jiný song v sekvenceru 2, stiskněte B (S2:) VOLUME/VALUE (stiskněte 2x, pokud je song již zvolený pro sekvencer 2) a uvedený postup zopakujte, chcete-li zvolit song pro sekvencer 2. Pravým tlačítkem (SEQ 2) PLAY/STOP spustíte/zastavíte druhý song. Sliderem BALANCE smícháte Sequencer 1 a Sequencer 2.

Song(y) zastavíte tlačítkem PLAY/STOP u odpovídajícího sekvenceru.

Kde najdete více informací?

Přejděte do "Režimu Backing Sequence" na str. 82. Referenční příručka obsahuje veškeré informace, které potřebujete.

EDITACE SONGU

Song můžete editovat, jako standardní MIDI soubor, zakoupený v e-shopu, nebo jeden ze songů, vyrobený v režimu Backing Sequence.

Pozn.: Songy na interním SSD nelze editovat.

A co když chcete vyměnit nudné zvuky General MIDI za skvělé originální zvuky KORG? Není problém — v režimu Song.

1 Stiskem SONG přejděte do režimu Song.

To je garáž pro songy, kde najdete náradí, se kterým si upravíte song.

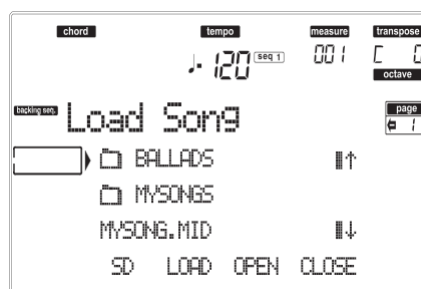


2 Vložte do slotu kartu, obsahující midi soubor, který chcete upravit.

Midi soubory jsou generované sekvencerem v počítači nebo hudebním nástrojem, zpravidla po konverzi. Pokud např. pracujete v počítači, najdete příkaz, jehož jméno obsahuje "Convert to .MID". MIDI soubory mají příponu ".MID" nebo ".KAR".

3 Načtete song.

Stiskněte jedno z tlačítek B VOLUME/VALUE (odpovídajícím příkazem Load Song). Objeví se stránka Load.



Po výměně karty stiskem F-1 (SD) načtete SD kartu znovu.

Posuňte načtený MIDI soubor na první řádek na obrazovce. Tlačítka DIAL nebo UP a DOWN projděte seznam, nebo použijte tlačítka E-F (Scroll Up) či G-H (Scroll down) VOLUME/VALUE.

Jakmile je MIDI soubor na prvním řádku na displeji, stiskem F-2 (LOAD) jej načtete. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER volbu potvrdíte.

Pozn.: Při načtení standardního MIDI souboru jsou první MIDI události převedeny na události performance songu.

Vidíte je jako nastavení programů, Volume, Pan, Effect, přiřazené stopám.

4 Poslechněte si song.

Po načtení budete vráceni na hlavní stránku režimu Song.



Stiskem tlačítka PLAY/STOP (SEQ1) si poslechněte song. Indikátor tlačítka se rozsvítí.

Zní zvuk dobře? Pokud je midi soubor General MIDI kompatibilní, tak by měl. Ale my jej chceme ještě vylepšit.

5 Zastavte song.

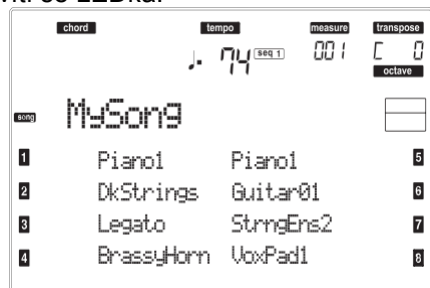
Je to snadné: stiskněte PLAY/STOP (SEQ1). Indikátor tlačítka PLAY/ STOP zhasne.

Vždy si pamatujte: jakékoliv změny v songu lze provádět jen, pokud sekvencer nehraje. Jinak příkaz Stop resetuje veškeré provedené změny. (Dobrý, ne?)

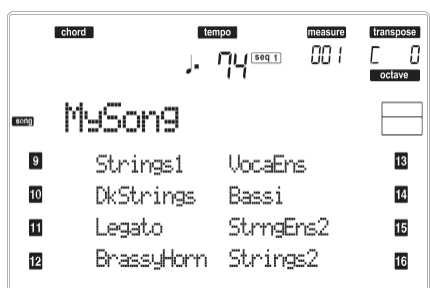
6 Zvolte jiné Programy.

General MIDI Programy můžete vyměnit za Programy KORG. Jsou bohatější a živější.

1. Stiskem TRACK SELECT zobrazíte stopy 1–8. Rozsvítí se LEDka.



Vidíte stopy 1–8. Dalším stiskem tlačítka TRACK SELECT se přepnete na stopy 9–16.



Pokud stisknete TRACK SELECT znovu, vrátíte se na hlavní stránku. Dalším stiskem TRACK SELECT zobrazíte stopy 1–8...

2. Vyberte stopu, které chcete přiřadit jiný Program, tlačítky VOLUME/VALUE.

Stiskněte jedno z tlačítek, odpovídající zvolené stopě. Např. jedním z tlačítek A zvolíte stopu 1:



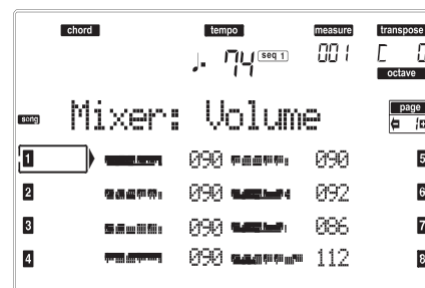
3. Vyberte program. Měli byste vědět, jak na to. Pokud ne, vraťte se o něco zpět do kapitoly "Základní operace", sekce "Výběr programů", na str. 25. Je to skvělá pomůcka pro budoucnost... Které Programy zvolíte? Mezi 662 Programy si určitě najdete ten správný. Stačí projít banku Program a poslechnout si je. Zapněte LEDku DISPLAY HOLD, zůstaňte v okně Selecting, dokud nenajdete ten správný Program. Pak se stiskem EXIT nebo DISPLAY HOLD vrátíte do okna).
4. Provedte tolik úprav, kolik je potřeba, i u jiných stop.

7 Nastavte hlasitost.

Ano, to je jedna z běžných úprav. Stiskněte MENU, otevře se menu editace.



Stiskem jednoho z tlačítek A VOLUME/VALUE zvolíte položku Mixer/Tuning. Pak se objeví editační stránky Volume...

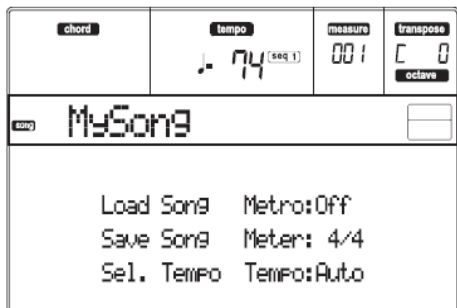


Vyberte stopu a pomocí DIAL nebo tlačítek UP a DOWN, nebo tlačítky VOLUME/VALUE změníte hlasitost stopy. Upravte všechny stopy, které zamýšlíte změnit.

8 Uložte song.

Načtením nového songu, přepnutím do režimu Song Play nebo vypnutím nástroje však zrušíte veškeré provedené změny.

Stiskem EXIT budete vráceni na hlavní stránku režimu Song.



Stiskem jednoho z tlačítek A VOLUME/VALUE zvolíte položku Save Song. Uložte song pod novým jménem. Jak provést tuto jednoduchou operaci, je podrobně popsáno na str. 91 (stránka “Save Song”).

Pozn.: Při ukládání songu jsou události Song Performance (počáteční Program, nastavení Volume, Pan, Effect Send) uloženy na začátku standardního MIDI souboru. Nastavení efektů se ukládá jako Liverpool SysEx události, ignorované jinými hudebními nástroji.

Další editace

Volume není jediný parametr, který lze editovat. Můžete editovat mnoho dalších věcí, např. Pan, efekty, ladění... můžete dokonce využít až 4 efekty (A–D interní FX procesory), ale to má smysl pouze, když načtete song zpět do Liverpoolu, jelikož ostatní General MIDI kompatibilní nástroje využívají nejvýše 2 efekty.

Kde najdete více informací?

Přejděte do “Pracovního režimu Song” na str. 89. Referenční příručka obsahuje veškeré informace, které potřebujete.

ARABSKÉ LADĚNÍ

Arabské ladění můžete programovat v reálném čase, přiřazením funkce “Quarter Tone” nožnímu spínači nebo padu.

Jiný způsob změny ladění je přiřadit je Performanci nebo nastavení STS, ale to je nevhodnější způsob, jak měnit v reálném čase výšku.

1 Naprogramujte nožní spínač na Quarter tone.

Jednoduše jděte do prostředí Global a zadejte “Stránku 3 Assignable Pedal/Footswitch, Assignable Slider”.

Zde najdete parametry “P/S (Pedal/Switch)”, kterému můžete přiřadit funkci Quarter Tone.

Stiskem WRITE nastavení Global uložíte do paměti (viz “Okno Write” na str. 126).

2 Snižte výšku některých tónů.

Podržte stisknutý pedál Quarter Tone. Klaviatura nyní nehraje. Stiskněte tóny, které chcete snížit o čtvrttón. Uvolněte pedál.

3 Nyní hrajete v novém ladění.

Stisknuté noty jsou nyní sníženy o čtvrttón.

4 Resetujte původní ladění.

Stiskněte pedál Quarter Tone znovu. Všechny výšky jsou nyní resetovány a bude vyvoláno ladění, zvolené performancí, STS nebo Style performancí.

Kde najdete více informací?

Jak jsme uvedli, můžete přiřadit alternativní ladění Performanci nebo STS. Přejděte na “Stránku 5 Tuning: Scale” na str. 44 a podívejte se na parametr “Scale Mode” (viz str. 51).

8. MIDI

CO JE TO MIDI?

Nyní krátký přehled MIDI, v souvislosti s Liverpool. Další informace o obecném využití MIDI najdete v různých specializovaných časopisech a knihách.

Obecně

MIDI je zkratka pro "Musical Instrument Digital Interface". Toto rozhraní umožňuje propojit dva hudební nástroje, nebo počítač a další hudební nástroje. Fyzicky se MIDI skládá ze tří různých konektorů. MIDI IN přijímá data z dalšího zařízení; MIDI OUT vysílá data do jiného zařízení; MIDI THRU vysílá do jiného zařízení přesně to, co přišlo z MIDI IN (to se hodí pro řetězové zapojení více nástrojů).

Kanály a zprávy

V podstatě přenáší po MIDI kabelu data na 16 kanálech. Každý MIDI kanál můžete chápat jako TV kanál: přijímač musí být naladěný na stejný kanál jako přijímač. Totéž se děje i u MIDI zpráv: když vyšlete zprávu Note On na kanálu 1, bude přijata pouze na kanálu 1. To umožňuje multitimbrální chování: u stejného MIDI nástroje může hrát více než jeden nástroj.

Existuje řada různých zpráv, ale zde jsou nejčastěji používané:

Note On – Tato zpráva udává, že má nástroj zahrát notu na konkrétním kanálu. Noty mají své jméno (C4 jako střední C) a číslo (60 odpovídá C4). Note Off pak odpovídá uvolnění klávesy, neboli ukončení tónu. V některých případech však je použita zpráva Note On s hodnotou "0".

Současně se zprávou Note On, je vždy vyslána zpráva Velocity s danou hodnotou. Tato hodnota sděluje nástroji, jak silně má notu zahrát.

Pitch Bend (PB) – tuto zprávu můžete generovat pohybem joysticku (ve směru X). Upravuje se výška tónu nahoru a dolů.

Program Change (PC) – Když zvolíte Program, vygeneruje se na kanálu zpráva Program Change. Použijte tuto zprávu společně s Control Change 00 a 32, ke vzdálenému výběru dat Liverpoolu ze sekvenceru nebo z master keyboardu.

Control Change (CC) – celá řada zpráv, ovládajících většinu parametrů nástroje. Několik příkladů:

- CC00, nebo Bank Select MSB a CC32, nebo Bank Select LSB. Tento pár příkazů využijete současně se zprávou Program Change, k volbě Programu.
- CC01 neboli Modulation. Ekvivalent stisku joysticku. Obvykle se tak spouští efekt vibrata.
- CC07 neboli Master Volume. Tímto kontrolerem nastavíte hlasitost kanálu.

- CC10, neboli Pan. Nastavuje polohu kanálu ve stereo poli.
- CC64, neboli Damper Pedal. Tímto kontrolerem simulujete Damper pedál.

Tempo

Tempo je globální MIDI zpráva, která není svázána s konkrétním kanálem. Každý song zahrnuje data Tempo.

Texty

Texty jsou nestandardní MIDI události, které zobrazují text společně s hudbou. Liverpool umí číst řadu dostupných formátů textů na trhu.

MIDI SOUBORY

Standardní MIDI soubory (zkratka SMF) jsou praktickým způsobem výměny songů mezi různými nástroji a počítači. Liverpool používá SMF formát jako standardní formát songů, takže načítání songů z počítače, nebo ukládání načtených songů do software, není žádný problém.

Přehrávače Liverpool jsou kompatibilní se SMF ve formátu 0 (veškerá data na jedné stopě; nejběžnější formát) a 1 (více stop). Umí načítat SMF v režimu Song Play a upravit/uložit je v režimu Song. V režimu Backing Sequence nebo Song umí uložit song ve formátu SMF 0.

Pokud je v režimu Song Play, umí Liverpool zobrazit SMF texty ve formátu Solton, M-Live (Midisoft), Tune1000, a kompatibilních formátech (Edirol, GMX, HitBit a XF), a značky akordů SMF ve formátu Solton, M-live (Midisoft), GMX a XF.

GENERAL MIDI STANDARD

Před pár lety svět hudebních nástrojů nabylo potřeby určité standardizace. I zrodil se General MIDI Standard (GM). Toto rozšíření základního MIDI nastavil nová pravidla kompatibility mezi nástroji:

- Minimálně je nutných 16 MIDI kanálů.
- Základní sada 128 zvuků, správně seřazených, je základ.
- Bicí sada má dané pořadí standardních nástrojů.
- Kanál 10 je vyhrazen pro bicí sadu.

Nejnovějším rozšířením je GM2, jež dále rozšiřuje databázi zvuků. Liverpool je zvukově kompatibilní se standardem GM2.

GLOBAL KANÁL

Veškeré kanály s přiřazeným návestím Global (viz "Stránka 6 MIDI IN Channels" na str. 128) mohou simulovat integrovanou klaviaturu Liverpoolu. Když zapojíte master keyboard do Liverpool, přenos dat by měl probíhat u Liverpoolu po kanálu Global.

MIDI zprávy, přijaté přes Global kanál, nikoliv přes standardní kanál, jsou ovlivněny stavem tlačítek sekce KEYBOARD MODE, stejně jako u dělicího bodu. Proto, pokud svítí LEDka tlačítka SPLIT, noty přijaté do Liverpoolu na tomto kanálu budou rozděleny dělicím bodem na party Upper (nad dělicím bodem) a Lower (pod dělicím bodem).

Noty přijaté na kanálu Global, budou využity pro detekci akordů při automatickém doprovodu. Je-li KEYBOARD MODE na SPLIT, budou využity pouze noty pod dělicím bodem. Tyto noty budou kombinovány s těmi ze speciálních kanálů Chord 1 a Chord 2.

CHORD 1 A CHORD 2 KANÁLY

Můžete nastavit speciální kanály Chord (viz str. 129) pro vysílání not Liverpoolu, určených k detekci akordů. Noty budou zkombinovány s notami, které procházejí kanálem, nastaveným jako Global (globální noty jsou detekovány pouze pod dělicím bodem, pokud svítí LEDka SPLIT).

Kanály Chord nejsou ovlivněny dělicím bodem a sekci KEYBOARD MODE na ovládacím panelu. Všechny noty – nad i pod dělicím bodem – budou vyslány a použity pro detekci akordů.

Tlačítka sekce CHORD SCANNING mají konkrétní vliv na kanály Chord:

- Pokud jste zvolili LOWER, režim detekce akordů se nastaví parametrem “Chord Recognition Mode” v režimu Style Play (viz str. 51);
- Pokud jste zvolili UPPER nebo FULL, režim detekce akordů bude vždy Fingered 2 (musíte zahrát alespoň tři noty, aby byl detekován akord).

Tyto dva kanály jsou zvláště užitečné pro hráče na akordeon, kvůli přiřazení různých kanálů Chord akordům a basům, hraným levou rukou. Tímto způsobem se akordy i basy podílí na tvorbě akordů při jejich detekci v automatickém doprovodu.

ŘÍDÍCÍ KANÁL (CONTROL)

Můžete nastavit MIDI IN kanál jako Control kanál (viz str. 129), a zvolit styly a performance z externího zařízení. Viz Appendix, kde je výpis zpráv, odpovídajících interním datům Liverpoolu.

MIDI NASTAVENÍ

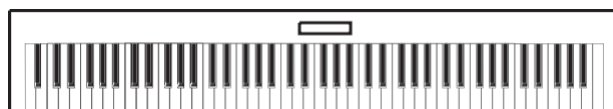
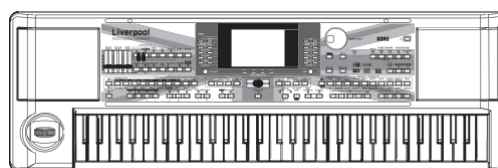
Na Liverpoolu můžete hrát z externího kontroleru a použít jej jako výkonný zvukový generátor. Abychom vám pomohli s konfigurací MIDI kanálů, zavedli jsme sadu MIDI Setupů. Přejděte do režimu Global a zvolte ten, který vyhovuje vašim MIDI potřebám. (Viz “Stránka 4 MIDI Setup” na str. 127, kde je více informací).

Doporučujeme chápat každý MIDI Setup jako výchozí bod, který budete dále upravovat.

Jakmile najdete nejvhodnější MIDI Setup pro dané zapojení, můžete upravovat parametry podle potřeby a uložit je jako Global do paměti (viz “Okno Write” na str. 126).

ZAPOJENÍ LIVERPOOL DO MASTER KEYBOARDU

Liverpool můžete ovládat z master keyboardu nebo jiného MIDI keyboardu. Potřebujete jen propojit MIDI OUT konektor master keyboardu do MIDI IN konektoru Liverpoolu. Master keyboard nahradí integrovanou klaviaturu Liverpoolu, když vysílá na stejném kanále, naprogramovaném jako Global v Liverpoolu.



Pokud master keyboard vysílá přes Global kanál Liverpoolu, dělicí bod a stav tlačítka SPLIT a stav sekce KEYBOARD MODE na ovládacím panelu ovlivňují noty, přijaté z master keyboardu.

Zapojení a nastavení

Chcete-li zapojit master keyboard do Liverpoolu, postupujte takto:

1. Propojte MIDI OUT konektor master keyboardu do MIDI IN konektoru Liverpoolu.
2. Naprogramujte master keyboard na vysílání na Globální kanálu Liverpoolu (viz “Stránka 6 MIDI IN Channels” na str. 128).

Informace o programování master keyboardu najdete v Uživatelském manuálu master keyboardu.

3. Stiskem GLOBAL vstoupíte do režimu Global, pak přejděte na “Stránku 4 MIDI Setup” (viz str. 127).
4. Zvolte Master Keyboard Setup.
Pozn.: Nastavení můžete změnit načtením nových dat z karty. Chcete-li uchránit nastavení při načítání, použijte funkci Global Protect (viz “Global Protect” na str. 143).
5. Stiskněte WRITE, zvolte Global a stiskem ENTER uložíte Global. Objeví se dotaz “Are you sure?”. Stiskem ENTER potvrdíte nebo EXIT zrušíte.
6. Je-li potřeba, stiskem jednoho z tlačítek MODE přejděte do požadovaného pracovního režimu.

ZAPOJENÍ LIVERPOOL DO MIDI AKORDEONU

Jsou tři různé typy MIDI akordeonů a každý z nich vyžaduje jinou konfiguraci Liverpoolu. Vyberte jeden z MIDI "Accordion" Setupů, pro správnou konfiguraci modulu (viz str. 127).

Zapojení a nastavení

Zapojte akordeon do Liverpoolu takto:

1. Potřebujete propojit MIDI OUT konektor akordeonu do MIDI IN konektoru Liverpoolu.
2. Stiskem GLOBAL vstoupíte do režimu Global, pak přejděte na "Stránku 4 MIDI Setup" (viz str. 127).
3. Vyberte jeden z dostupných MIDI Setupů "Accordion".
Pozn.: Nastavení můžete změnit načtením nových dat z karty. Chcete-li uchránit nastavení při načítání, použijte funkci Global Protect (viz "Global Protect" na str. 143).
4. Stiskněte WRITE, zvolte Global a stiskem ENTER uložíte Global. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte nebo EXIT zrušíte.
5. Je-li potřeba, stiskem jednoho z tlačítek MODE přejděte do požadovaného pracovního režimu.

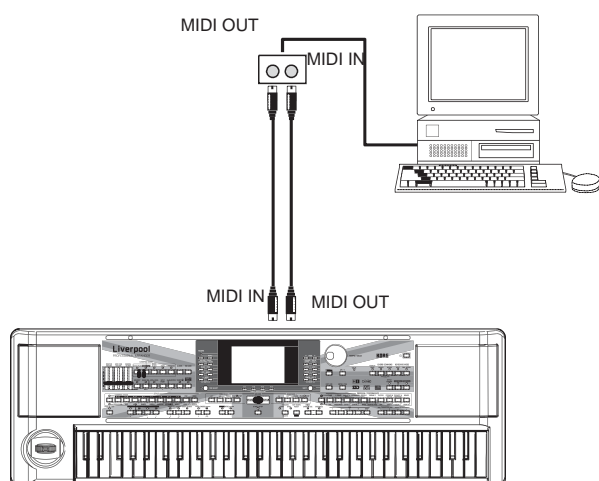
ZAPOJENÍ LIVERPOOL DO EXTERNÍHO SEKVENCERU

Můžete naprogramovat nový song v externím sekvenceru, s využitím Liverpoolu jako multitimbrálního expanderu.

Zapojení a nastavení

Chcete-li zapojit Liverpool do počítače, potřebujete k tomu MIDI převodník.

1. Propojte Liverpool a počítač dle následujícího schématu.



2. Stiskněte GLOBAL a přejděte na "Stránku 5 MIDI Controls". Nastavte parametr Local na "OFF" (viz str. 128).

3. Přejděte na "Stránku 4 MIDI Setup" (viz str. 127). Zvolte Ext.Seq Setup.
Pozn.: Nastavení můžete změnit načtením nových dat z karty. Chcete-li uchránit nastavení při načítání, použijte funkci Global Protect (viz "Global Protect" na str. 143).
4. Stiskněte WRITE, zvolte Global a stiskem ENTER uložíte Global. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte nebo EXIT zrušíte.
5. Nastavte přehrávání stopy Upper 1 a stiskněte FULL UPPER v sekci KEYBOARD MODE. Tak můžete vysílat do externího sekvenceru v celém rozsahu klaviatury.
6. V tuto chvíli, noty hrané na stopě Upper 1 jdou z MIDI OUT Liverpoolu do MIDI IN počítače/MIDI převodníku.
Noty, generované počítačem (tedy song, přehrávaný v sekvenceru) jsou vysílány přes MIDI OUT v MIDI převodníku do MIDI IN konektoru Liverpoolu.

Local Off

Je-li Liverpool zapojen do externího sekvenceru, doporučujeme nastavit Liverpool do režimu Local Off (viz "Local Control On" na str. 128), abyste předešli tomu, že budou noty hrány současně z klaviatury a jako MIDI události, vyslané z externího sekvenceru. Pokud je Liverpool v Local Off, pak klaviatura Liverpoolu vysílá jen data do externího sekvenceru, ale ne do interního zvukového generátoru. Sekvencer bude přijímat noty, hrané na klaviaturu Liverpoolu (Upper 1) a vysílat je na zvolenou stopu songu. Stopa vysílá tato data do interního zvukového generátoru Liverpoolu.

Pozn.: Chcete-li vysílat data do zvukového generátoru Liverpoolu, musíte aktivovat funkci "MIDI Thru" v externím sekvenceru (normálně je aktivní; jméno se ale může lišit podle typu sekvenceru). Více informací najdete v manuálu sekvenceru.

Programy

Song, který hraje v SW sekvenceru počítače může volit zvuky Liverpoolu pomocí MIDI zpráv Bank Select MSB, Bank Select LSB (výběr banky, dvě zprávy) a Program Change (výběr zvuku). Seznam programů a hodnot MIDI, viz "Programy (pořadí Program Change)" na str. 157.

Upozornění pro ty, kdo programují songy v počítači: I když to není podstatné, obvykle se nastavuje basa na kanálu 2, melodie na kanálu 4, bicí sada na kanálu 10, ovládání hlasového harmonizéru na kanálu 5.

HRANÍ NA JINÉ NÁSTROJE Z LIVERPOOLU

Liverpool můžete využít jako master kontroler pro MIDI setup.

1. Zapojte MIDI OUT konektor Liverpoolu do MIDI IN jiného nástroje.
2. Tento nástroj nastavte na stejné kanály, jakými chcete hrát na Liverpool. Např. pokud chcete hrát na stopách Upper 1 a Upper 2 zvuky jiného nástroje, umožněte jinému nástroji přijímat na stejném kanálu, jako microARRANGER ze stop Upper 1 a Upper 2 (standardně kanály 1 a 2).
3. Nastavte hlavní hlasitost jiného nástroje jeho vlastním ovládním.
4. De/aktivujte umlčení stop přímo z ovládacího panelu Liverpoolu. Nastavte hlasitost jednotlivých stop kontrolery VOLUME/ VALUE Liverpoolu.
5. Hrajte na klávesy Liverpoolu.

Klaviatura

Klaviatura Liverpoolu může ovládat až čtyři stopy přes MIDI OUT (Upper 1-3 a Lower). MIDI výstupní kanály jsou nastaveny do režimu Global (viz "Stránku 10 MIDI OUT Channels" na str. 130).

Standardně (Default Setup) každá ze stop klaviatury Liverpoolu vysílá na následujících kanálech:

Stopa	Výstupní kanál
Upper1	1
Upper2	2
Upper3	3
Lower	4

Když umlčíte stopu, nemůže vysílat žádná MIDI data do externího expanderu nebo sekvenceru, připojeného k MIDI OUT Liverpoolu.

Pokud chcete slyšet jen zvuky expanderu, stáhněte MASTER VOLUME u Liverpoolu nebo nastavte Realtime stopy do stavu External (viz "Stránku 15 Track: Internal/External" na str. 47).

Sekvencer

Libovolná stopa sekvenceru může ovládat kanál na externím nástroji. Chcete-li nastavit MIDI výstupní kanál každé stopy, viz "Stránka 10 MIDI OUT Channels" na str. 130. Pokud chcete slyšet jen zvuky expanderu, stáhněte MASTER VOLUME u Liverpoolu nebo nastavte stopy songu do stavu External (viz "Stránku 8 Track: Internal/External" na str. 79).

Zvolte MIDI Setup "Sequencer 1" nebo "Sequencer 2" (podle sekvenceru, který využívá Liverpool) a nastavte kanály takto.

Stopa	Výstupní kanál
Song 1...16	1...16

Aranžér

Jednou z nejzajímavějších vlastností MIDI je to, že můžete využít Liverpool ke hraní na externí nástroj s vlastním aranžérem. Ovšemže je obtížné překonat audio kvalitu Liverpoolu, ale můžete tak využít třeba starý dobrý syntáček, na který jste citově vázaní...

Chcete-li přiřadit některé stopy stylů Liverpoolu externímu nástroji, nastavte je do stavu External (viz "Stránku 15 Track: Internal/External" na str. 47).

Zvolte Default MIDI Setup, chcete-li nastavit kanály následujícím způsobem (standardní stav Liverpoolu).

Stopa	Výstupní kanál
Bass	9
Drums	10
Percussion	11
Acc1...5	12...16

REFERENČNÍ PŘÍRUČKA

9. PRACOVNÍ REŽIM STYLE PLAY

Režim Style Play je ten, který je aktuální po spuštění přístroje. Pokud jste v tomto režimu, můžete hrát styly (tedy s automatickým doprovodem), nebo jen hrát na jednu ze čtyř Realtime stop na klaviaturu (Upper 1...3 a Lower).

CO JE TO STYL?

Styl je rytmická/doprovodná struktura, která simuluje kapelu, doprovázející vaše sólo.

Vertikálně sestává z 8 různých stop (Drums, Percussion, Bass a 5 různých harmonických nebo melodických nástrojů). Na klaviaturu můžete hrát na další 4 Realtime stopy (Upper 1–3 a Lower).

Horizontálně jde o řadu Stylových prvků (tedy rozličné sady patternů pro každý akord a jeho úvody, variace, přechody, pauzy a závěry).

STYLY A PERFORMANCE

Styly a performance jsou provázány různými způsoby.

- Pokud svítí LEDka SINGLE TOUCH, výběrem stylu také měníte Realtime (Keyboard) stopy (s aktuálním nastavením Single Touch Setting). Nastavení Performance je přepsáno.
- Jestliže svítí LEDka STYLE CHANGE, výběrem performance rovněž zvolíte styl (zapamatovaný s performance).
- Stiskem tlačítka WRITE uložíte nastavení stopy do Performance, Style Performance, nebo Single Touch Setting (STS).

ZMĚNA A RESETOVÁNÍ TEMPA

Pokud jste na hlavní stránce režimu Style Play, můžete změnit tempo pomocí DIAL nebo tlačítka DOWN/– a UP/+.

Na jiných stránkách, jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a kolečkem DIAL změňte tempo.

Chcete-li vyvolat tempo, uložené v aktuálním stylu, podržte tlačítko SHIFT a stiskněte některé z tlačítek DOWN/– nebo UP/+.

BANKA DIRECT SD

Kromě stylů v interní paměti, zde máte také styly DIRECT SD, které jsou přímo dostupné na kartě.

Stačí vložit kartu a stisknout DIRECT SD Style bank. Slot karty načte (v abecedním pořadí) složku “.SET” na kartě a umožní přímý přístup ke stylům v ní obsaženým (bez načítání). Styly v DIRECT SD procházíte tlačítky PAGE. Na kartě můžete mít až 6 stránek a 48 DIRECT SD stylů.

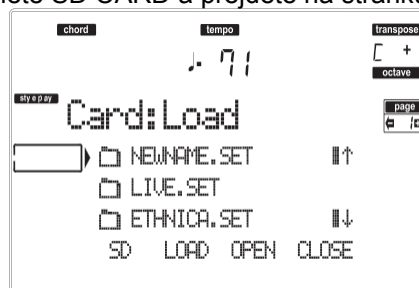
Složka	DIRECT SD stránky
*.SET > STYLE > USER01	1, 2
*.SET > STYLE > USER02	3, 4
*.SET > STYLE > USER03	5, 6

Jak vytvořit banku DIRECT SD

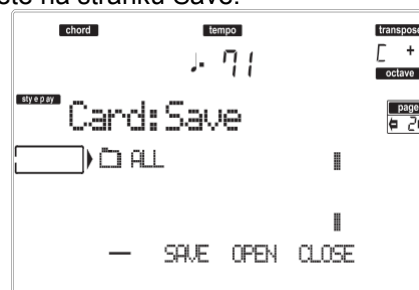
Chcete-li konfigurovat banku DIRECT SD, uložte styly do první složky na kartě. Složky jsou čteny v abecedním pořadí.

Pozn.: Během následujících kroků dojde k přepisu User Style bank. Pokud je nejprve uložíte, zabráníte ztrátě důležitých dat.

1. Vložte kartu do slotu.
2. Stiskněte SD CARD a přejděte na stránku Load.



3. Tlačítkem F-1 (SD) proběhnete SD kartu.
4. Načtete tři banky stylů, které chcete převést do banky DIRECT SD.
5. Přejděte na stránku Save.



6. Pokud jste zvolili položku “ALL”, stiskem F-3 (OPEN) složku otevřete.
7. Tlačítka E–F (Scroll Up) a G–H (Scroll Down) VOLUME/VALUE (nebo kontrolery v sekci TEMPO/VALUE) přejděte na položku “STYLE” v prvním řádku na displeji a stiskněte F-2 (SAVE).
8. Zvolte SD card (SD) jako cíl, tlačítkem F-1.
9. Objeví se obsah adresáře. Tlačítka E–F (Scroll Up) a G–H (Scroll Down) VOLUME/VALUE (nebo kontrolery v sekci TEMPO/VALUE), projděte obsah karty. Posuňte první složku na první řádek na obrazovce.
10. Dvojím stiskem ENTER uložte banky.

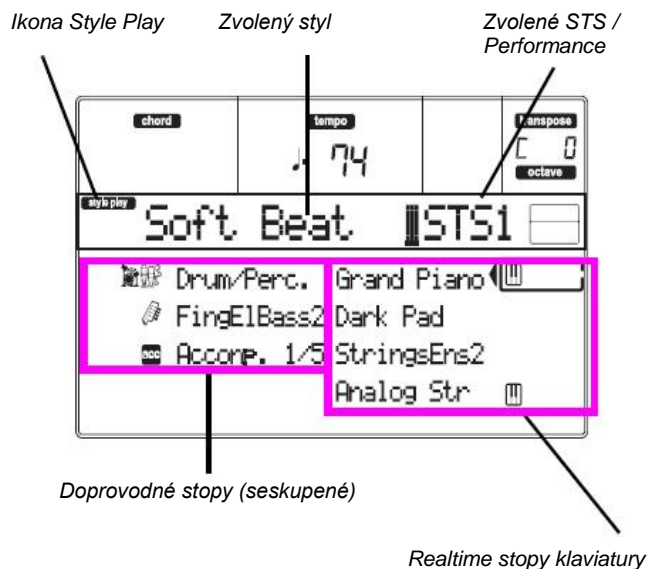
HLAVNÍ STRÁNKA

Tuto stránku vidíte po zapnutí nástroje. Chcete-li vstoupit na tuto stránku v jiném pracovním režimu, stiskněte tlačítko STYLE PLAY.

Pozn.: Když se přepnete z režimu Song Play do Style Play, automaticky se zvolí Performance a můžete měnit různé parametry stopy.

Chcete-li se vrátit na tuto stránku z některé editační stránky Style Play, stiskněte tlačítko EXIT/NO.

Chcete-li přepínat stopy Realtime (Keyboard) a Style, použijte tlačítko TRACK SELECT.



Ikona Style Play

Udává, že je nástroj v režimu Style Play.

Zvolený styl

Aktuálně zvolený styl.

Zvolené STS nebo Performance

Poslední zvolené nastavení STS nebo Performance.

A (Drum/Perc grouped tracks)

Těmito tlačítky volíte, de/aktivujete umlčení a měníte hlasitost stop Drum a Percussion (vzájemně seskupených) současně. Chcete-li umlčet tyto stopy, stiskněte obě tlačítka VOLUME/ VALUE. Chcete-li umlčení zrušit, stiskněte obě tlačítka znovu. Chcete-li změnit hlasitost, zvolte stopu, pak podržte jedno z tlačítek.

B (Bass track Program name)

Jméno zvuku, přiřazeného basové doprovodné stopě. Těmito tlačítky volíte, de/aktivujete umlčení a měníte hlasitost basové stopy.

Chcete-li umlčet tuto stopu, stiskněte obě tlačítka VOLUME/ VALUE. Chcete-li umlčení zrušit, stiskněte obě tlačítka znovu. Chcete-li změnit hlasitost, zvolte stopu, pak podržte jedno z tlačítek.

C (Acc.1–5 seskupené stopy)

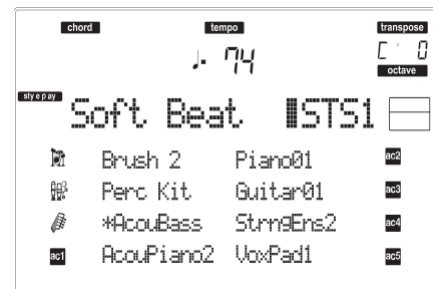
Těmito tlačítky můžete volit, de/aktivovat umlčení nebo měnit hlasitost nástrojového doprovodných stop (1–5, jiných než Bass, Drum a Percussion). Chcete-li umlčet tyto stopy, stiskněte obě tlačítka VOLUME/ VALUE. Chcete-li umlčení zrušit, stiskněte obě tlačítka znovu. Chcete-li změnit hlasitost, podržte jedno z tlačítek.

E (Upper 1 Program), F (Upper 2 Program), G (Upper 3 Program), H (Lower Program)

Jméno programu, přiřazeného odpovídající stopě Realtime (Keyboard). Těmito tlačítky volíte, de/aktivujete umlčení a měníte hlasitost odpovídajících stop.

STRÁNKA STYLE TRACKS

Chcete-li vidět a editovat stopy Style, stiskněte TRACK SELECT na hlavní stránce. Rozsvítí se LEDka TRACK SELECT.



Dalším stiskem tlačítka TRACK SELECT se vrátíte na hlavní stránku.

A–H (Style Track Programs)

Jméno programu, přiřazeného odpovídající stopě Style. Těmito tlačítky volíte, de/aktivujete umlčení a měníte hlasitost odpovídajících stop.

JAK VOLIT PROGRAMY

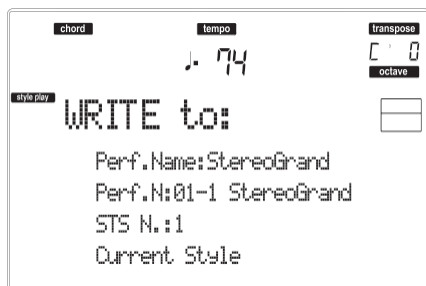
Každé ze stop Realtime (Keyboard) a Style můžete přiřadit jiný Program. Viz "Výběr Programu" na str. 25, kde je více informací.

Po výběru nového Programu uložte své změny do Performance, Stylu nebo STS (viz níže sekci "Okno Write").

Pozn.: Pokud zvolíte Program a zvoleny jsou seskupené stopy (Drum/Percussion nebo ACC), Program bude přiřazen poslední zvolené stopě.

OKNO WRITE

Okno otevřete stiskem tlačítka WRITE. Zde můžete uložit nastavení všech stop do Performance, nastavení Realtime (Keyboard) stopy do Single Touch Setting, nebo stopy Style do aktuální Style Performance.



- Zvolte druh objektu, do kterého chcete uložit stopy.
 - Zvolte řádek "Perf No." pro uložení všech stop (a nastavení aktuálně zvoleného stylu) do Performance. Odpovídajícími tlačítky VOLUME/VALUE, nebo kontrolery sekce TEMPO/VALUE zvolte umístění Performance v paměti. Zobrazí se jméno Performance, která je již v cílovém místě uložena.
 - Zvolte řádek "STS No.", chcete-li uložit Realtime (Keyboard) stopy do Single Touch Setting (STS). Odpovídajícími tlačítky VOLUME/VALUE, nebo kontrolery sekce TEMPO/VALUE zvolte číslo STS.
 - Zvolte řádek Current Style, chcete-li uložit stopy Style do aktuální Style Performance.

Pokud zvolíte...	...uložíte...	...do této paměti...
Performance	Nastavení všech stop, číslo zvoleného stylu, Master transpozice	Zvolená Performance
STS	Nastavení Realtime stop klaviatury	Zvolené nastavení STS (část aktuálního stylu)
Aktuální styl	Nastavení stopy stylu, Master transpozice	Aktuální Style Performance

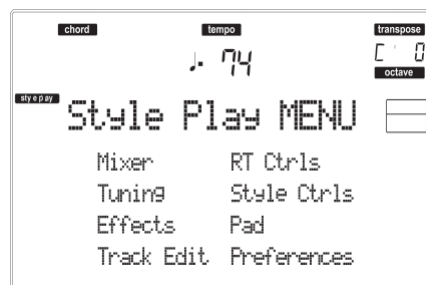
- Jestliže ukládáte Performanci, můžete ji přejmenovat. Zvolte řádek "Perf name". Posuňte kurzor tlačítka DOWN/- a UP/+. Zvolte znak pomocí DIAL. Vložte znak na pozici kurzoru stiskem tlačítka INSERT. Vymažte znak na pozici kurzoru stiskem tlačítka DELETE.
- Stiskem ENTER uložíte nastavení do paměti. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte nebo EXIT zrušíte.

MENU

Na libovolné stránce, stiskem tlačítka MENU otevřete editační menu Style Play. Toto menu nabízí přístup k různým sekcím editace Style Play.

V menu zvolte sekci editace tlačítka VOLUME/VALUE (A-H), dále editační stránku pomocí PAGE +, nebo stiskem EXIT menu ukončíte.

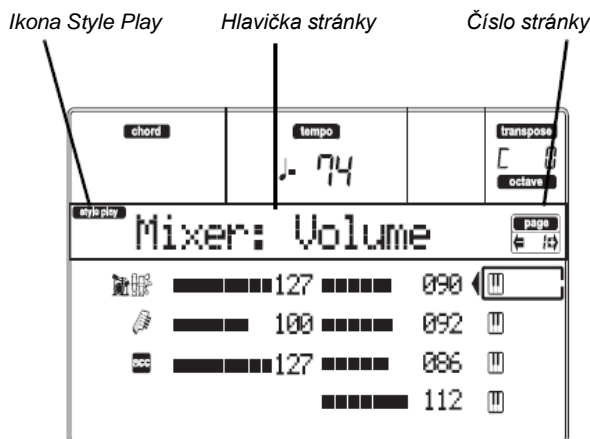
Pokud jste na editační stránce, stiskem EXIT přejděte zpět na hlavní stránku pracovního režimu Style Play.



Každá položka tohoto menu odpovídá jedné sekci editace. V každé z nich jsou seskupeny různé editační stránky.

STRUKTURA STRÁNKY EDIT

Zvolte sekci editace v Menu a/nebo tlačítky PAGE přejděte na požadovanou stránku. Stiskem EXIT budete vráceni na hlavní stránku režimu Style Play. Všechny editované stránky sdílí stejnou strukturu.



Ikona Style Play

Udává, že je nástroj v režimu Style Play.

Hlavička stránky

Hlavička udává jméno aktuální editační stránky. Obecně platí, že je hlavička rozdělena na první slovo, s identifikací jména sekce (např. "Mixer:FX Send" je sekce stránky "Mixer") a druhé slovo se jménem stránky (např. "FX Send").

Jméno sekce Jméno stránky
Mixer: FX Send

Page number

Tato oblast udává číslo aktuální stránky.

A-H

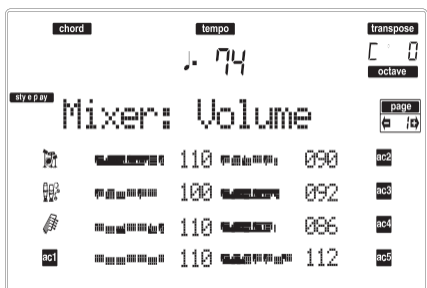
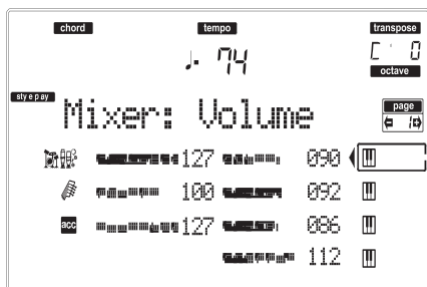
Každý pár tlačítek VOLUME/VALUE (A-H) volí jiný parametr příkazu, podle editační stránky.

Po výběru parametru můžete změnit jeho hodnotu stiskem jednoho ze dvou tlačítek páru, nebo kontrolery TEMPO/VALUE.

STRÁNKA 1 MIXER: VOLUME

Tato stránka umožňuje nastavit hlasitost každé stopy Keyboard nebo Style.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete ze stopy Keyboard na Style a naopak.



Volume

Hlasitost stopy.

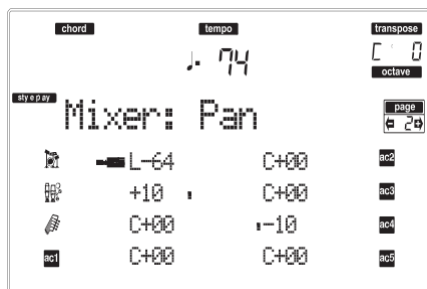
0...127 MIDI hodnota hlasitosti stopy.

►PERF ►STYLE ►STS

STRÁNKA 2 MIXER: PAN

Tato stránka umožňuje nastavit panorama (polohu ve stereo poli) každé stopy.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete ze stopy Keyboard na Style a naopak.



Pan ►PERF ►STYLE ►STS

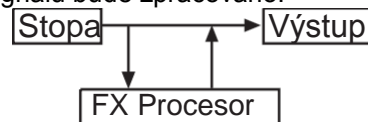
L-64 Zcela vlevo.
C +00 Střed.

R+63 Zcela vpravo.

Off Přímý (nezpracovaný) signál nejde přímo na výstupy, na stopě slyšíte jen FX signál.

STRÁNKA 3 MIXER: FX SEND

Tato stránka umožňuje nastavit úroveň přímého signálu (bez efektů), přicházejícího do procesorů Internal FX. Efektové procesory v Liverpoolu jsou zapojeny paralelně, takže se můžete rozhodnout, kolik procent přímého signálu bude zpracováno:



V režimu Style Play jsou čtyři Interní FX procesory. Můžete je přiřadit jako libovolné efekty, ale doporučujeme je sestavit následujícím způsobem, vyhovujícím většině stylů, nabízených Liverpoolem:

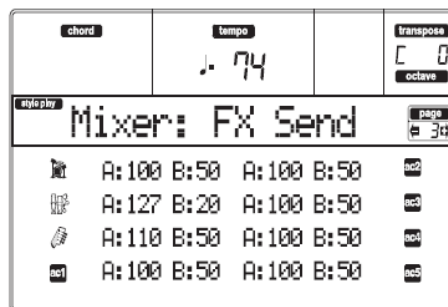
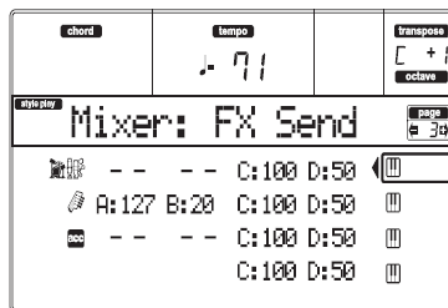
A Reverb procesor pro stopy Style.

B Modulační FX procesor pro stopy Style.

C Reverb procesor pro realtime stopy (Keyboard).

D Modulační FX procesor pro realtime stopy Keyboard.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete ze stopy Keyboard na Style a naopak.



Chcete-li zvolit parametr a upravit jeho hodnotu:

1. Tlačítka VOLUME/VALUE (A–H) zvolte stopu.
2. Tlačítka F-1–F-4 vyberte jeden z efektových procesorů.
3. Kontrolery TEMPO/VALUE změňte hodnotu.

Send level

►PERF ►STYLE ►STS

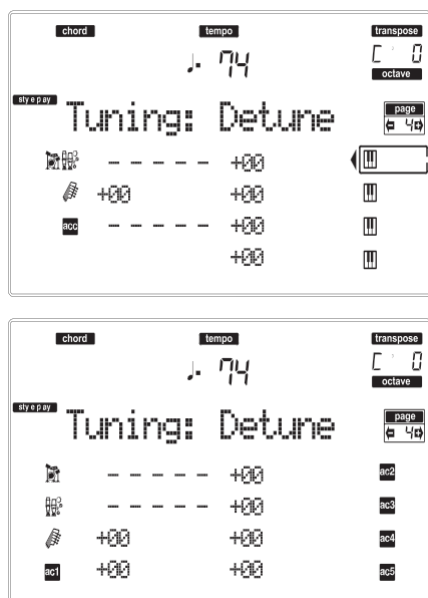
000 Bez efektu. Na výstupy půjde jen přímý (nezpracovaný) signál.

127 100% efekt. Přímý (nezpracovaný) a zpracovaný signál jdou na výstupy na stejné úrovni.

STRÁNKÁ 4 TUNING: DETUNE

Na této stránce můžete nastavit jemné ladění každé stopy.

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete ze stopy Keyboard na Style a naopak.



Detune

Jemné ladění.

-64 Nejnižší výška.

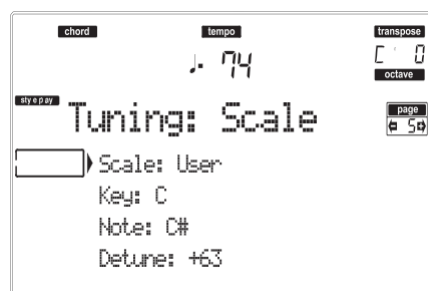
00 Standardní ladění.

+63 Nejvyšší výška.

►PERF ►STYLE ►STS

STRÁNKÁ 5 TUNING: SUB SCALE

Tato stránka umožňuje programovat alternativní ladění stop, zvolených parametrem "Režim Scale" (viz str. 51). Zbývající stopy používají ladění, nastavené v režimu Global (viz "Ladění" na str. 126).



Scale

Zvolené ladění. Viz "Scales" na str. 229, kde je seznam použitelných ladění.

Key

Parametr, potřebný pro některá ladění, kdy musíte zvolit preferenční tón.

►PERF ►STS

►PERF ►STS

Note

Editovaný tón, určený k ladění. Tento parametr je přístupný, je-li zvolen User Scale.

Detune

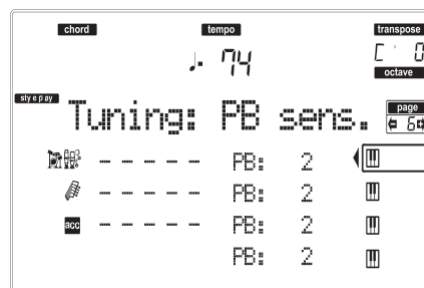
Nota k ladění, podle standardní ladění Equal. Tento parametr je přístupný, je-li zvolen User Scale.

►PERF ►STS

►PERF ►STS

STRÁNKÁ 6 TUNING: PITCHBEND SENSITIVITY

Na této stránce můžete programovat rozsah Pitch Bendu pro Realtime (Keyboard) stopy.



Parameters

Tyto parametry udávají rozsah Pitch Bend pro každou stopu, v půltónech.

01...12 Maximální zvýšení/snížení rozsahu Pitch bendu (v půltónech). 12 = ±1 oktáva.

Off Žádný vliv pitch bendu.

►PERF ►STYLE ►STS

STRÁNKÁ 7 FX: A/B SELECT

Na této stránce můžete zvolit efekt A a B. Zpravidla je efekt A reverb a efekt B je modulační efekt pro stopy Style.



A, B

Efekty, přiřazené efektovým procesorům A a B. Zpravidla je efekt A reverb a efekt B je modulační efekt (chorus, flanger, delay...). Výpis dostupných efektů najdete v části "Efekty" na str. 177.

ModTrk (Modulating Track)

Zdrojová stopa pro modulaci MIDI zpráv. Můžete modulovat parametr efektu MIDI zprávou, generovanou fyzickým kontrolerem.

B>Asend (B>A Send)

Hodnota efektu B, která se vrací na vstup efektu A.

►PERF ►STYLE

►PERF ►STYLE

►PERF ►STYLE

STRÁNKÁ 8 FX: C/D SELECT

Na této stránce můžete zvolit efekt C a D. Zpravidla je efekt C reverb a efekt D je modulační efekt pro Realtime stopy.



C, D

►PERF ►STS

Efekty, přiřazené efektovým procesorům C a D. Zpravidla je efekt C reverb a efekt D je modulační efekt (chorus, flanger, delay...). Výpis dostupných efektů najdete v části "Efekty" na str. 177.

ModTrk (Modulating Track)

►PERF ►STS

Zdrojová stopa pro modulaci MIDI zpráv. Můžete modulovat parametr efektu MIDI zprávou, generovanou fyzickým kontrolerem.

D>Csend (D>C Send)

►PERF ►STS

Hodnota efektu D, která se vrací na vstup efektu C.

STRÁNKÁ 9 FX: A EDITING

Tato stránka zahrnuje editační parametry efektu A (obvykle reverbu pro stopy Style).



Tlačítka E a H VOLUME/VALUE procházíte seznam parametrů.

Parameters

►PERF ►STYLE

Viz "Efekty" na str. 177, kde je seznam dostupných parametrů pro každý typ efektu.

STRÁNKÁ 10 FX: B EDITING

Tato stránka zahrnuje editační parametry efektu B (obvykle modulační efekt pro stopy Style). Blíže viz "Stránku 9 FX: A editing" výše.

Parameters

►PERF ►STYLE

STRÁNKÁ 11 FX: C EDITING

Tato stránka zahrnuje editační parametry efektu C (obvykle reverbu pro Realtime stopy). Blíže viz "Stránku 9 FX: A editing" výše.

Parameters

►PERF ►STS

STRÁNKÁ 12 FX: D EDITING

Tato stránka zahrnuje editační parametry efektu D (obvykle modulační efekt pro Realtime stopy). Blíže viz "Stránku 9 FX: A editing" výše.

Parameters

►PERF ►STS

STRÁNKÁ 13 TRACK: EASY EDIT

Na této stránce můžete editovat hlavní parametry programů, přiřazených každé stopě.

Pozn.: Všechny hodnoty se vztahují k hodnotě původního programu.

Můžete také změnit hlasitost třídy Drums a Percussion, pokud je zvolená stopa nastavena v režimu Drum (viz níže "Stránka 14 Track: Mode").



Popíšeme si postup editace:

1. Tlačítka VOLUME/VALUE (A–H) zvolíte stopu.
2. Tlačítka F-1–F-4 zvolíte parametr Programu, nebo jeho hodnotu. (U stop Drum a Percussion viz níže sekci "Bicí stopy").
3. Kontrolery TEMPO/VALUE změňte parametr programu nebo jeho hodnotu.

Parameters

►PERF ►STYLE ►STS

- Attack** Attack time. Doba, po kterou narůstá zvuk od nuly (ve chvíli, kdy udeříte na klávesu) do maxima.
- Decay** Decay time. Doba, po kterou přechází konečná úroveň Attack na počáteční úroveň Release.
- Release (Release Time)** Doba, po kterou zvuk vymizí z fáze Sustain (nebo Decay) k nule. Fáze Release se spustí uvolněním klávesy.
- Cutoff Filter** Prahová hodnota filtru. Určuje jas zvuku.
- Resonance** Filter Resonance slouží k určení šířky frekvenčního rozsahu, ovlivněného filtrem.

Vibrato Rate Rychlost vibrata.

Vibrato Depth

Intenzita vibráta.

Vibrato Delay

Zpoždění před spuštěním vibráta, po zaznění zvuku.

Bicí stopy

Je-li stopa nastavena do režimu Drum (např. stopy Drum a Percussion), můžete nastavit hlasitost každé z kategorií Drum a Percussion.

Kick V Hlasitost kopáku.

Snare V Hlasitost virblu.

Tom V Hlasitost tomů.

HiHat V Hlasitost Hi-Hat.

CymbalV Hlasitost Ride, Crash a dalších činelů.

Percus1V Hlasitost "klasických" perkusí.

Percus2V Hlasitost "etnických" perkusí.

SFX V Hlasitost speciálních efektů.

Reset

Hodnotu parametrů můžete resetovat, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete jedno z tlačítek VOLUME/VALUE zvolené stopy. Po stisku uvedené kombinace, se objeví okno Reset:

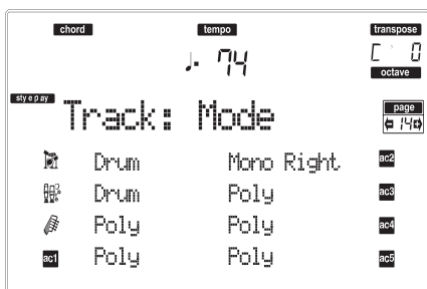
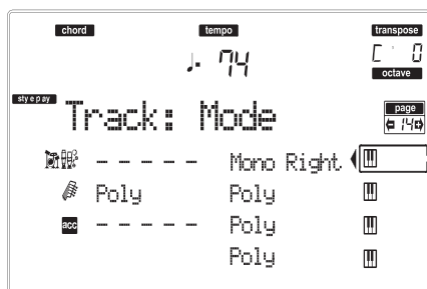
```

RESET   NO=Cancel
YES=Trk SHFT+YES=All
  
```

Stiskem ENTER/YES resetujete aktuálně zvolenou stopu. Podržíte SHIFT a stiskem ENTER/YES resetujete všechny stopy. Stiskem EXIT/NO zrušíte akci a všechny parametry zůstanou beze změny.

STRÁNKA 14 TRACK: MODE

Tato stránka umožňuje nastavit polyfonii každé stopy.



Parameters

►PERF ►STYLE ►STS

Drum

Jedná se o stopu Drum/Percussion. Na tuto stopu se nevztahuje Master ani Octave transpozice. Můžete nastavit jinou hlasitost pro každou třídu perkusních nástrojů (viz "Stránku 13 Track: Easy edit" na str. 45).

Poly

Tyto stopy jsou polyfonní, tedy mohou znít více než jedním zvukem najednou.

Mono

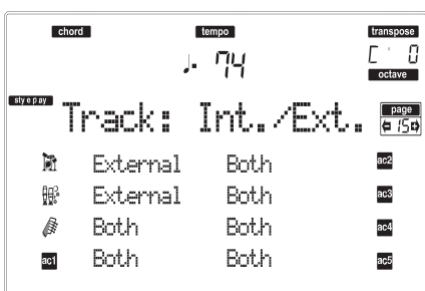
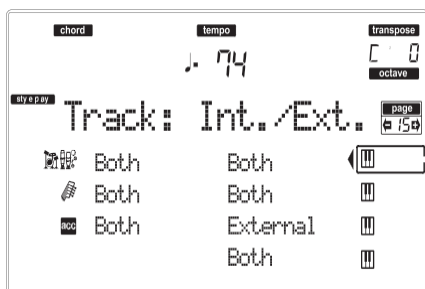
Tyto stopy jsou monofonní, takže každý nový tón ukončí předchozí.

Mono Right

Mono stopa, přednost má (nejvyšší) nota zcela napravo.

STRÁNKA 15 TRACK: INTERNAL/EXTERNAL

Tato stránka umožňuje nastavit stav Internal nebo External každé stopy. Velmi užitečné bývá nechat stopu Style hrát s externím expanderem, nebo hrát na digitální piano s jednou z Keyboard stop Liverpoolu.



Parameters

►PERF ►STYLE ►STS

- Internal** Stopa hraje zvuky, generovanými interním zvukovým generátorem. Nehraje na externí nástroj, zapojený do MIDI OUT.
- External** Hraje na externí nástroj, zapojený do MIDI OUT. Nehraje interními zvuky, proto šetří polyfonii. Je-li stopa nastavena na "External", vidíte řetězec vysílaných dat Control Change a Program Change, místo jména Programu, přiřazeného stopě. V následujícím příkladu je **CC#0** Control Change 0 (Bank Select MSB), **CC#32** je Control Change 32 (Bank Select LSB), **PC** je Program Change:

121- 3- 0
CC#0 CC#32 PC

- Both** Stopa hraje jak na externí nástroj, zapojený do MIDI OUT, tak interními zvuky.

STRÁNKA 16 R.T. CONTROLS: DAMPER

Na této stránce můžete de/aktivovat pedál Damper pro každou z Keyboard stop.



D (Damper)

►PERF ►STS

- On** Když stisknete Damper pedál a uvolníte klávesy, zůstane zvuk stopy prodloužený.
- Off** Pedál Damper není aktivní pro žádnou stopu s tímto stavem.

E (Expression)

►PERF ►STS

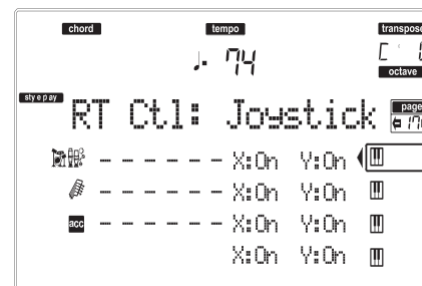
Tímto parametrem za/vypnete kontroler Expression každé stopy Realtime. Kontroler Expression má relativní úroveň, která se vždy odečítá od hodnoty Volume stopy.

Jako příklad si představte zvuk Piano, přiřazený Upper 1 a zvuk Strings, přiřazený Upper 2. Když zapnete přepínač Expression u Upper 2 a vypnete jej u Upper 1, můžete použít plynulý pedál k ovládní pouze hlasitosti Strings, kdežto zvuk Piano zůstává beze změny.

Chcete-li naprogramovat pedál nebo programovatelný slider, aby fungoval jako Expression kontroler, viz "Stránku 3 Assignable Pedal/ Footswitch, Assignable Slider" na str. 127. Tuto funkci můžete přiřadit pouze pedálu typu hlasitosti, nikoliv přepínačům. Přiřadte volbu "KB Expression" pedálu nebo programovatelnému slideru, pak stiskem WRITE uložte nastavení jako globální.

STRÁNKA 17 R.T. CONTROLS: JOYSTICK

Na této stránce můžete de/aktivovat joystick pro každou z Realtime stop.



Popíšeme si postup editace:

1. Tlačítka VOLUME/VALUE (E–H) zvolte stopu.
2. Tlačítka F-3–F-4 vyberte parametr X nebo Y pro tuto stopu.
3. Kontrolery TEMPO/VALUE změňte stav.

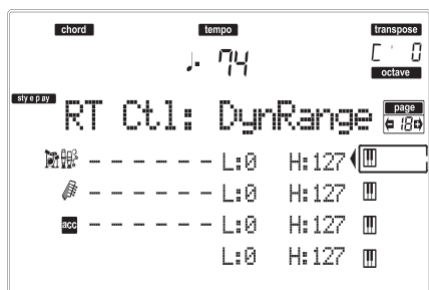
X ▶PERF ▶STS
De/aktivuje pohyb Joysticku vlevo/vpravo (Pitch Bend a někdy i ovládání parametru zvuku).

Y ▶PERF ▶STS
De/aktivuje pohyb Joysticku vpřed/vzad Joystick (Y+:Modulation a někdy i ovládání parametru zvuku; Y-:různé parametry, nebo neaktivní).

STRÁNKA 18 R.T. CONTROLS: DYNAMIC RANGE

Na této stránce můžete naprogramovat dynamický rozsah pro každou z Realtime stop. To se hodí při vytváření zvuku až ve třech dynamických vrstvách, takže přiřadíte každé ze stop Upper jiný dynamický rozsah.

Můžete tak např. přiřadit Program El.Piano 1 stopě Upper 1 a Program El.Piano 2 stopě Upper 2. Pak nastavte Upper 1 na [L=0, H=80] a Upper 2 na [L=81, H=127]. El.Piano 1 bude znít, když bude váš úhoz měkčí, El.Piano 2 při tvrdším úhozu.



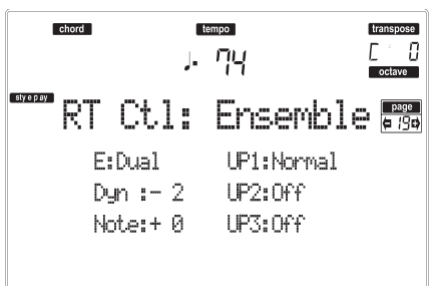
Popíšeme si postup editace:

1. Tlačítka VOLUME/VALUE (E–H) zvolte stopu.
2. Tlačítka F-3–F-4 vyberte parametr L nebo H pro tuto stopu.
3. Kontrolery TEMPO/VALUE změňte hodnotu parametru.

L/H ▶PERF ▶STS
Tento pár parametrů určuje horní a dolní dynamický rozsah na stopě.
0 Nejnižší hodnota dynamiky.
127 Nejvyšší hodnota dynamiky.

STRÁNKA 19 R.T. CONTROLS: ENSEMBLE

Tato stránka umožňuje programovat funkci Ensemble. Tato funkce harmonizuje melodii, hranou v pravé ruce s akordy, detekovanými v levé.



Up1...Up3 ▶PERF ▶STS
Stopy v pravé ruce (Upper).
Off Žádná harmonizace na této stopě.
Normal Tato stopa je zahrnuta do harmonizace.
Mute Tato stopa hraje pouze noty Ensemble, nikoliv původní notu.

E(nsemble) ▶PERF ▶STS
Typ harmonizace.
Duet Přidává k melodii jednu notu.
Close Přidává k melodii uzavřený akord.
Open 1 Přidává k melodii otevřený akord.
Open 2 Jako výše, ale dle jiného algoritmu.
Block Blokovaná harmonizace – typická pro jazzovou muziku.

Power Ensemble Přidává kvintu a oktávu k melodii, jak to znáte z hard rocku.

Fourths LO Typické pro jazz, tato volba přidává pod melodii dvě čisté kvarty a zmenšenou septimu.

Fourths UP Jako výše, ale nad melodií.

Fifths Přidává několik kvint pod původním tónem.

Octave Přidává k melodii jednu či více oktáv. Dual Tato volba k melodické lince přidá druhou notu, v pevném intervalu, daném parametrem "Note". Když zvolíte tuto volbu, objeví se transpoziční hodnota (-24...+24 půltónů vůči původní notě).

Brass Typická harmonizace žesťové sekce.

Reed Typická harmonizace píšťalové sekce.

Trill Tato volba přidá melodii trilek. Rychlost trilku můžete nastavit parametrem Tempo (viz níže).

Pozn.: K této volbě musíte zahrát alespoň dvě noty!

Repeat Zahraná nota je opakována synchronně k parametru Tempo (viz níže). Když zahrajete akord, opakovat se bude jen první nota.

Echo Jako u volby Repeat, ale s postupným vymizením opakovaných not, po době, určené parametrem Feedback (viz níže).

Dyn(amics) ▶PERF ▶STS
Tento parametr určuje rozdíl v dynamice mezi melodií v pravé ruce a tóny přidané harmonizace.
-10...0 Odečtená hodnota dynamiky.

Tempo ▶PERF ▶STS

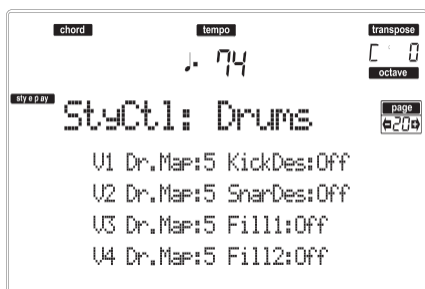
Pozn.: Tento parametr se objeví jen, je-li zvolena volba Trill, Repeat nebo Echo.

Notová hodnota pro volbu Trill, Repeat nebo Echo Ensemble. Je synchronní k tempu metronomu.

Feedback ▶PERF ▶STS
Pozn.: Tento parametr se objeví jen, je-li zvolena volba Echo.
Parametr určuje, kolikrát se původní nota/akord zopakuje, dle volby Echo.

STRÁNKA 20 STYLE CONTROLS: DRUM/FILL

Na této stránce můžete zvolit různé obecné parametry pro styl.



V1–V4 Drum Map ▶PERF ▶STYLE
Drum Mapping umožňuje zvolit alternativní aranžmá perkusních nástrojů pro zvolenou bicí sadu, bez dalšího programování. Stačí zvolit Drum Map a některé perkusní nástroje budou nahrazeny jinými nástroji.
0...7 Číslo mapy bicích. Číslo 0 je standardní mapování.

Kick D(esignation) ▶PERF ▶STYLE
Kick Designation nahrazuje původní zvuk kopáku (basového bubnu) jiným kopákem ze stejné bicí sady.
Off, 1...3 Kopák, nahrazující původní. Off odpovídá původnímu kopáku.

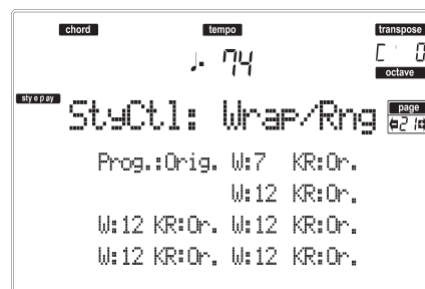
Snare D(esignation) ▶PERF ▶STYLE
Snare Designation nahrazuje původní zvuk virblu jiným virblem ze stejné bicí sady.
Off, 1...3 Virbl, nahrazující původní. Off odpovídá původnímu virblu.

Fill1/2 ▶PERF ▶STYLE
Tyto parametry určují Variaci, automaticky zvolenou na konci každého přechodu.
Off Variace, která zněla před přechodem, bude zvolena znovu.
1&2...3&4 Zadané variace budou voleny postupně. Např. s volbou "1&2", když zvolíte Variation 1, budou se po ukončení přechodu střídát.
Up/Down Zvoleno bude následující vyšší/nížší číslo variace, cyklicky. Po Variation 4 zvolí příkaz Up opět Variation 1. Po Variation 1 zvolí příkaz Down opět Variation 4.

Inc/Dec Zvoleno bude následující vyšší/nížší číslo variace. Po Variation 4 zvolí příkaz Inc opět Variation 4. Po Variation 1 zvolí příkaz Dec opět Variation 1.
->1...->4 "Fill to Variation" (->1, ->2, ->3, ->4) zvolí na konci přechodu automaticky jednu ze čtyř dostupných variací stylu.

STRÁNKA 21 STYLE CONTROLS: WRAP AROUND / KEYBOARD RANGE

Na této stránce můžete programovat bod Wrap Around a za/vypnout rozsah Keyboard Range stopy stylu.



Popíšeme si postup editace:
1. Tlačítka VOLUME/VALUE (A–H) zvolte parametr.
2. Tlačítka F-1–F-4 posuňte kurzor mezi parametr a jeho stav nebo hodnotu.
3. Kontrolery TEMPO/VALUE změňte stav nebo hodnotu parametru.

Prog (Program) ▶PERF ▶STYLE
Tento parametr umožňuje zvolit jiný program, jiný než ten, který je nahraný do prvku stylu (Variations, Fills, Intros, Endings).

Pozn.: Tento parametr je automaticky na On, kdykoliv přiřadíte Program některé ze stop Style, jak z čelního panelu, tak přes MIDI.

Original Stopy Style vždy využívají původní Programy. Pokud přiřadíte stopě Style Program, může dojít k resetování do původního stavu, jakmile zvolíte jiný prvek stylu.

On Každé stopě stylu můžete přiřadit různé programy a výsledek uložit do Performance nebo Style Performance. Tím se stává jediným Programem stopy pro všechny prvky stylu.

W (Wrap Around) ▶PERF ▶STYLE

Bod Wrap-around je nejvyšší registrovaná hranice doprovodné stopy. Doprovodné patterny budou transponovány podle detekovaného akordu. Je-li akord příliš vysoko, stopy Style mohou hrát v příliš vysokém rejstříku, což zní nepřírozně. Jestliže však dosáhne bodu Wrap-around, automaticky je transponován o oktávu níže.

Bod Wrap-around lze individuálně nastavit pro každou stopu v půltónových krocích v půltónových krocích na maximálních 12 půltónů, vůči tónice. Tato hodnota bude intervalem mezi tónem, zadaným prvkem stylu a bodem Wrap-around.

1...12 Maximální transpozice (v půltónech) stopy, vůči původní tónině šablony.

KR (Keyboard Range)

▶PERF ▶STYLE

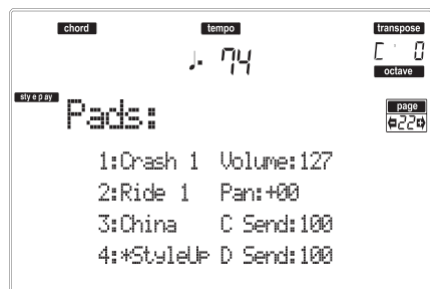
Tento parametr je vypínač rozsahu Key Range, zapamatovaného ve stylu.

On (iginal) Použit bude rozsah klaviatury. Jakmile stopa překročí bod dolního či horního rozsahu Keyboard Range, automaticky se transponuje, aby zůstala v naprogramovaném rozsahu.

Off Žádný rozsah Keyboard Range není použit.

STRÁNKA 22 PADS

Tato stránka umožňuje zvolit různé zvuky nebo funkce pro každé ze čtyř tlačítek PAD.

**1–4 ▶PERF ▶STS**

Jednotlivá čtyři tlačítka PAD. Viz “Seznam zvuků, přiřaditelných padům” na str. 228 a “Seznam funkcí, přiřaditelných padům” na str. 229.

Pozn.: Jména funkcí jsou označena hvězdičkou (*).

Volume ▶PERF ▶STS

Hlasitost každé ze čtyř stop Padů.

Pan ▶PERF ▶STS

Panorama každé ze čtyř stop Padů.

-64 Zcela vlevo.

00 Střed.

+63 Zcela vpravo.

C Send ▶PERF ▶STS

Send level do C interního FX procesoru (obvykle reverb) pro každou ze čtyř stop Padů.

D Send ▶PERF ▶STS

Send level do D interního FX procesoru (obvykle modulační efekt) pro každou ze čtyř stop Padů.

STRÁNKA 23 PREFERENCES: LOCK

Můžete “uzamknout” různé funkce, čímž zabráníte změnám při výběru různých Performancí, Stylů nebo STS.



Tip: Jakmile zapnete nástroj, automaticky se zvolí Performance 1. Proto, pokud chcete ponechat parametry beze změny, uložte preferované standardní nastavení do Performance 1 (viz “Okno Write” na str. 42) a zapněte zámek.

Pozn.: Tato nastavení jsou uložena v souboru Global. Po změně nastavení je stiskem WRITE uložíte do Global. Objeví se okno Write Global (viz “Okno Write” na str. 126).

Pady ▶GBL

Zvuky nebo funkce, přiřazené Padům.

Scale ▶GBL

Je-li tento zámek aktivní, parametr Scale nelze změnit volbou jiné Performance, Stylu nebo STS.

Auto Octave ▶GBL

Tento zámek umožňuje nástroji automaticky transponovat stopy Upper při přepnutí režimů FULL UPPER a SPLIT Keyboard.

On Když přepnete do režimu FULL UPPER nebo SPLIT Keyboard, transpozice stop Upper zůstane beze změny.

• Off Když přepnete do režimu FULL UPPER nebo SPLIT Keyboard, transpozice stop Upper se automaticky nastaví na “0”. Když přepnete do režimu SPLIT Keyboard, Octave transpozice stop Upper se automaticky nastaví na “-1”.

M.Trnsp (Master Transpose) ▶GBL

Hodnota Master transpozice se zapamatuje do Performance nebo Style Performance. Chcete-li zabránit, aby se Master transpozice automaticky změnila s výběrem stylu nebo performance, nastavte tento zámek na On.

On (standard) Zámek je aktivní. Při výběru stylu nebo performance se Master transpozice nezmění.

Off Zámek je vypnutý. s výběrem stylu nebo performance se může Master transpozice změnit, podle dat, zapamatovaných v performanci nebo Style performanci.

STRÁNKA 24 PREFERENCES: CONTROLS

Na této stránce můžete nastavit různé obecné parametry pro styl.



Pozn.: Tato nastavení jsou uložena v souboru *Global*. Po změně nastavení je stiskem *WRITE* uložíte do *Global*. Objeví se okno *Write Global* (viz "Okno Write" na str. 126).

Chord Recognition Mode ▶GBL

Tento parametr umožňuje rozhodnout, jak budou akordy detekovány generátorem automatického doprovodu. Pamatujte si, že pokud jste v režimu Full nebo Upper Chord Scanning, bude vždy zvolen režim Fingered 3 a musíte vždy zahrát nejméně tři noty, aby byl akord detekován.

- Fingered 1 Zahrajte jednu či více not, podle zvoleného režimu Chord Scanning. Plný durový akord bude detekován, i když zahrajete jen jedinou notu.
- Fingered 2 Musíte vždy zahrát tři a více not, má-li být akord detekován. Pokud zahrajete jen jednu notu, zazní unisono. Pokud zahrajete průtažný akord (tónika +5th), zazní tak, jak je. Celý akord bude detekován, jakmile zahrajete tři a více not.
- Fingered 3 Musíte vždy zahrát tři a více not, má-li být akord detekován.
- One Finger Můžete také zkomponovat akord herní technikou zjednodušeného akordu:
 - Pokud zahrajete jednu notu, bude detekován durový akord.
 - Septimový akord zazní, pokud zahrajete tóniku plus bílou klávesu vlevo.
Př.: C3 + H2.
 - Mollový akord zazní, pokud zahrajete tóniku plus černou klávesu vlevo.
Př.: C3 + B2.
 - Mollový septimový akord zazní, pokud zahrajete tóniku plus černou i bílou klávesu vlevo.
Př.: C3 + H2 + B2.

Scale Mode ▶GBL

Tento parametr definuje, které stopy použijí zvolené alternativní ladění (viz "Scale" na str. 44). Realtime tracks

Ladění ovlivní pouze stopy Keyboard.

Upper tracks

Ladění ovlivní pouze Realtime stopy Upper 1-3.

All Tracks Ladění ovlivní všechny stopy (Realtime, Style, Pads).

Memory Mode ▶GBL

Tento parametr nastaví způsob, jak bude fungovat tlačítko MEMORY.

Chord Pokud LEDka svítí, tlačítko MEMORY zachová detekovaný akord v paměti. Pokud LEDka nesvítí, akord se resetuje, jakmile zvednete prsty z kláves.

Chord + Lower

Pokud svítí LEDka, podle tlačítek MEMORY zůstanou detekované akordy zachovány v paměti a stopa Lower zní, dokud nezahrajete další notu či akord. Pokud LEDka nesvítí, akord se resetuje, jakmile zvednete prsty z kláves a stopa Lower nebude prodloužena.

Lower

Pokud svítí LEDka, podle tlačítek MEMORY zůstane stopa Lower znít, dokud nezahrajete další notu či akord. Pokud nesvítí, stopa Lower nebude prodloužena, jakmile zvednete prsty z kláves. Akord zůstává vždy zachovaný v paměti.

Velocity Control ▶GBL

Nastavením tohoto parametru můžete spouště přechod nebo pauzu jen tím, že zahrajete silněji levou rukou. Pokud zahrajete na stopě Lower s vyšší dynamikou než 95, spustí se zvolený prvek stylu. Aby tato funkce fungovala, musí být zvoleny režimy SPLIT Keyboard a LOWER Chord Scanning.

Off Funkce je vypnutá.

Break, Fill 1, Fill 2

Když hrajete s vyšší dynamikou než je spouštěcí hodnota pro dolní stopu, spustí se automaticky Break.

Start/Stop Můžete spustit nebo zastavit styl, pokud zahrajete na klávesy silněji.

10. REŽIM STYLE RECORD

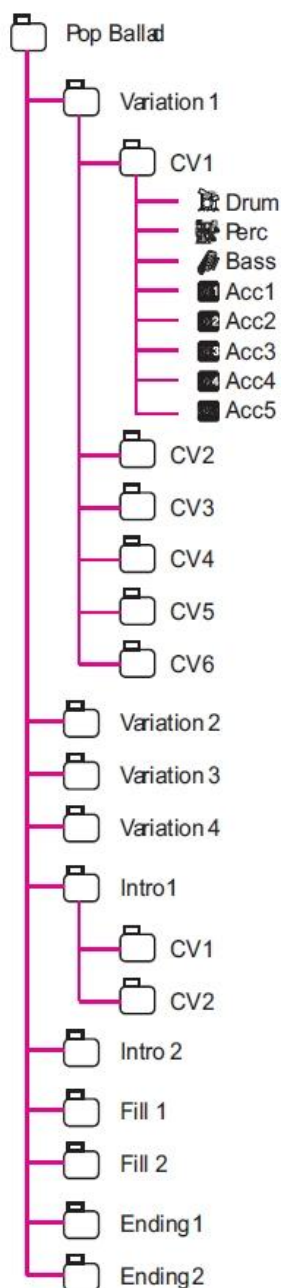
Po vstupu do režimu Style Record můžete tvořit vlastní styly nebo editovat existující.

Pozn.: LIVERPOOL STYLTY nelze editovat.

STRUKTURA STYLU

Termín "Style" se vztahuje k hudebním sekvencím, hraným automaticky aranžérem Liverpoolu. Styl sestává z předdefinovaného počtu prvků **Style Elements (E)** (Liverpool je vybaven desíti různými prvky stylu: Variation 1–4, Intro 1–2, Fill 1–2, Ending 1–2). Během hraní můžete tyto prvky stylu volit přímo z ovládacího panelu, odpovídajícími tlačítky.

Chcete-li objasnit strukturu stylu, můžeme použít strukturu stromu, jak vidíte na následujícím schématu:



Každý prvek stylu je tvořen malými jednotkami, zvanými **Chord Variations (CV)**, ale ne všechny z nich mají stejný počet CV. Variace 1–4 mají až 6 CV každá, kdežto jiné prvky stylu mají jen 2 CV.

Pokud hrajete v oblasti pro detekci akordů (Lower, Upper nebo Full, podle sekce Chord Scanning na ovládacím panelu), aranžér skenuje klaviaturu a určuje, jaký akord hrajete. Pak, podle zvoleného prvku stylu určuje, která akordová variace (CV) by měla hrát pro skenovaný akord. Která akordová variace odpovídá jednotlivým skenovaným akordům, je dáno nastavením stylu: tabulkou **Chord Variation Table**. Každý prvek stylu obsahuje tabulku Chord Variation Table, jejíž obecná struktura je následující:

Chord	Akordové variace (CVs)	
	Variation 1-4	Intro 1–2, Fill 1–2, Ending 1–2
Maj	CV1 – CV6	CV1 – CV2
6		
M7		
M7b5		
Sus4		
Sus2		
M7sus4		
min		
m6		
m7		
m7b5		
mM7		
7		
7b5		
7sus4		
dim		
dimM7		
aug		
aug7		
augM7		
no 3rd		
no 3rd, no 5th		

Po určení, která CV má hrát, aranžér spustí tu správnou sekvenci pro každou stopu. Jelikož každá sekvence je zapsána v konkrétní tónině (např. CMajor, GMajor nebo Emin), aranžér ji transponuje do skenovaného akordu. Noty v sekvenci jsou pečlivě transponovány podle tabulky **Note Transposition Tables (NTT)**, takže fungují správně u všech detekovaných akordů. NTT umožňuje nahrávat jen některé akordové variace a to, že všechny noty budou na správném místě, takže nedojde k disonancím a transponuje noty patternu na noty detekovaného akordu.

Jdeme-li ve struktuře stylu hlouběji, vidíme, že je každá akordová variace tvořena **Sekvencemi stop** a Liverpool podporuje až 8 různých stop. DRUM a PERC slouží pro bicí a perkusní sekvence, BASS pro basu a ACC1–5 pro doprovodné sekvence (smyčce, kytara, piano a další doprovodné nástroje).

Sečteno - podtrženo, když zahrajete akord v oblasti detekce akordů, aranžér určí, který prvek stylu je použit, pak určí, která akordová variace by měla být použita pro tento akord, pak sekvence stylu pro každou stopu této akordové variace, které jsou transponovány vůči původnímu akordu na detekovaný akord pomocí NTT, atd. pokaždé, když zahrajete akord.

Pozn.: Parametry Break a Count In nejsou prvky stylu a nelze je naprogramovat uživatelem. Pokud nahráváte/editujete, tlačítka BREAK/ COUNT IN nefunguje.

Co nahrávat

Nahrávání stylu je v podstatě nahrávání na stopy, tedy řady akordových variací, v rámci prvků stylu, v rámci stylu samotného.

Nemusíte nahrávat všechny akordové variace pro všechny prvky stylu. Často stačí nahrát jen jednu akordovou variaci pro každý prvek stylu. Výjimky tvoří Intro 1 a Ending 1, kde se předpokládá, že nahráváte jak durové, tak mollové akordové variace.

IMPORT/EXPORT STYLU

Můžete využít aplikaci **Style To Midi Korg** a předávat styly mezi počítačem a Liverpoolem, ve formě standardního MIDI souboru (SMF). Aplikace je volně ke stažení na <http://www.korgpa.com/>. Přečtěte si přibalené pokyny.

VSTUP DO REŽIMU RECORD

Pokud jste v režimu Style Play, stiskněte RECORD.

Pozn.: LIVERPOOL STYLTY nelze editovat.

Na displeji vidíte:



- Zvolte **Current Style**, chcete-li editovat aktuální styl. Pokud se jedná o styl z výroby, není možné přepsat originální verzi; musíte přejít do User Style.

Chcete-li editovat stávající styl, vyvolá se původní Style Performance, ale následující parametry se resetují na standardní hodnoty: Drum Mapping (0), Snare & Kick Designation (Off), Program (Original), Keyboard Range (Original). To znamená, že slyšíte rozdíly mezi hraným stylem a tímtež stylem editovaným, např. resetování bicí mapy může vést k nahrazení některých nástrojů.

Po editaci stylu jej tedy uložte (viz níže "Ukončení a uložení/zrušení stylu"). Pak upravte nastavení stopy Style Performance (Tempo, Volume, Pan, FX Send... viz str. 43 a dále kapitolu "Pracovní režim Style Play") a uložte ji tlačítkem WRITE.

- Volbou **Record New Style** spustíte nový, prázdný styl.

Vyvolá se standardní Style Performance. Jakmile ukončíte nahrávání, uložte nový styl jako User Style.

Po nahrávce stylu jej tedy uložte (viz níže "Ukončení a uložení/zrušení stylu"). Pak upravte nastavení stopy Style Performance (Tempo, Volume, Pan, FX Send... viz str. 43 a dále kapitolu "Pracovní režim Style Play") a uložte ji tlačítkem WRITE.

Pozn.: Po nahrávce a editaci je styl zapsán do paměti. Stiskem START/STOP je krátká prodleva, než zazní aktuální styl. Tato prodleva je vyšší u stylu, který obsahuje více MIDI událostí.

Pozn.: V režimu Record jsou všechny nožní spínače neaktivní.

POSLECH STYLU V REŽIMU RECORD/EDIT

Pokud jste v režimu Record/Edit, můžete si poslechnout zvolenou akordovou variaci nebo celý styl, podle stránky, na které jste.

Chcete-li zvolit akordovou variaci, vstupte na hlavní stránku režimu Record/ Edit (viz "E (Style Element)" a "CV (Chord Variation)" na str. 55).

- Pokud jste na stránce Quantize, Transpose, Velocity nebo Delete, můžete si poslechnout vybranou akordovou variaci. Stiskem START/STOP zjistíte, jak zní. Dalším stiskem START/STOP zastavíte přehrávání.
- Pokud jste na stránce Delete All, Copy, Style Element Controls nebo Style Control, můžete si poslechnout celý styl. Stiskem START/STOP přehrajte pár zkušebních akordů. Zvolte libovolný prvek stylu tlačítky na ovládacím panelu (VARIATION 1-4, INTRO 1-2, FILL 1-2, ENDING 1-2). Dalším stiskem START/STOP zastavíte přehrávání.

Pozn.: U výše uvedených možností je automaticky zvolen režim detekce akordů Fingered 3.

UKONČENÍ, ULOŽENÍ/ZRUŠENÍ STYLU

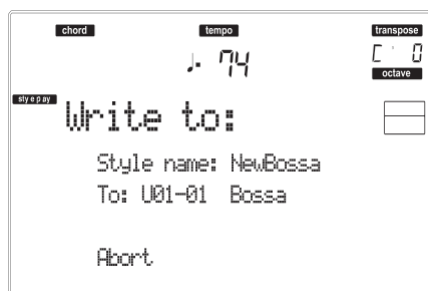
Při ukončení editace můžete styl uložit do paměti nebo veškeré změny zrušit. Stiskem WRITE nebo RECORD přejdete na stránku Write (viz "Okno Write" na str. 54).

Pozn.: Při uložení stylu do paměti, jej Liverpool automaticky komprimuje a sníží tak jeho velikost a šetří paměť.

Tip: Během nahrávání ukládejte co nejčastěji, abyste předešli nečekané ztrátě stylu.

OKNO WRITE

Tato stránka se objeví po stisku tlačítka WRITE nebo RECORD, v režimu Record. Zde můžete uložit nahraný nebo upravený styl do paměti.



- Chcete-li uložit styl do interní paměti, stiskněte tlačítka A nebo B VOLUME/VALUE, pak ENTER. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte nebo EXIT zrušíte.
- Chcete-li se vrátit na předchozí stránku Style Record, ponechte vše jak je a styl neukládejte, ale stiskněte EXIT.
- Chcete-li zrušit veškeré provedené změny stylu, stiskem jednoho z tlačítek D VOLUME/VALUE zvolte příkaz Abort. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte vymazání, nebo EXIT se vrátíte na stránku Write.

Jméno stylu

Tímto parametrem přejmenujete styl. Stiskem pravého tlačítka A VOLUME/VALUE vstoupíte do editace a upravíte jméno, posunem kurzoru tlačítka UP/DOWN a pomocí DIAL zvolíte znak. Stiskem INSERT vložíte znak na pozici kurzoru, nebo jej pomocí DELETE vymažete

To (Style number)

Odpovídajícími tlačítky VOLUME/VALUE, nebo kontrolery TEMPO/VALUE zvolte umístění User Style v paměti.

Pozn.: Dostupné jsou jen tři User paměti.

Abort

Tímto příkazem zrušíte veškeré provedené změny stylu.

VÝPIS NAHRANÝCH UDÁLOSTÍ

Režim Style Record filtruje některé události, které mohou poškodit správnou funkčnost operací stylu. Zde jsou nahrány události a většina důležitých odfiltrovaných událostí.

Funkce Control	CC# (Control Change Number)
Povoleno	
Note On	
Note Off*	
Pitch Bend	
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression	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
Nepovoleno	
After Touch	
Volume	7
Všechny ostatní zprávy Control Change	

(*) Příkaz Note Off je vždy vložen na konec akordové variace.

Pozn.: Některé zprávy Control Change nelze nahrát přímo pomocí integrovaných kontrolerů Liverpoolu.

RYCHLÉ VYMAZÁNÍ TLAČÍTKY NA OVLÁDACÍM PANELU

Pokud jste na stránce Main nebo Style Tracks, můžete využít tlačítka ovládacího panelu k vymazání různých prvků stylu:

DELETE + nota

Na zvolené stopě můžete touto sekvencí vymazat jednotlivou notu nebo perkusní nástroj.

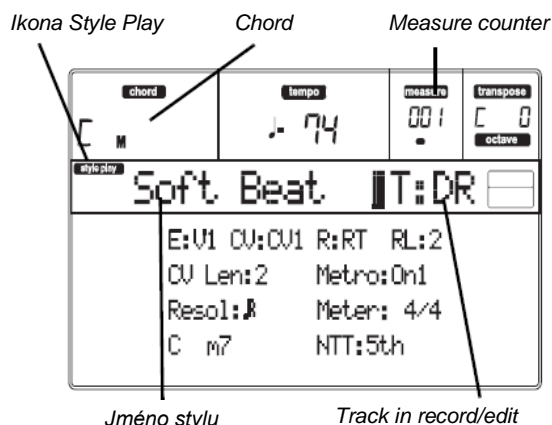
Jestliže hraje styl, touto zkratkou vymažete nástroj jen, když držíte klávesu, všechny ostatní noty zůstanou na stopě beze změny.

DELETE + stopa

Na stránce Style Tracks můžete touto zkratkou vymazat celou stopu. Podržte tlačítko DELETE a stiskněte jedno z tlačítek VOLUME/VALUE stopy, kterou chcete vymazat. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

HLAVNÍ STRÁNKA

Po stisku tlačítka RECORD a výběru stylu pro nahrávání/editaci, se objeví hlavní stránka režimu Style Record.



Ikona Style Play

Pokud se na displeji objeví tato ikona, jste v režimu Style Play nebo Style Record.

Chord

Pokud jste na stránce Main a Style Tracks, v této oblasti vidíte Original Key/Chord (viz "Original Key/Chord" zvolené stopy, na str. 56).

Jméno stylu

Jméno stylu pro nahrávání/editaci.

Measure counter

Tento čítač udává takt pro nahrávání. Rozsah taktů je zadán parametrem "RecLen" (viz "RL (Recording Length)" na str. 55).

Track in record/edit

Většina editace v tomto režimu se realizuje na jedné stopě. Na hlavní stránce vidíte aktuálně zvolenou stopu v pravé polovině displeje. Zkratky jsou: DR (Drums), PC (Percussion), BS (Bass), A1...A5 (Accompaniment 1...5).

Chcete-li zvolit stopu pro editaci, stiskem TRACK SELECT přejdete na stránku Style Tacks (viz "Stránka Style Tracks" na str. 56) a tlačítka VOLUME/VALUE ji zvolíte.

E (Style Element)

Tlačítka A VOLUME/VALUE zvolíte řádek a tlačítkem F-1 zvolíte parametr.

Tento parametr umožňuje zvolit prvek stylu, který chcete vložit při editaci. Každý prvek stylu odpovídá jednomu z tlačítek na ovládacím panelu se stejným jménem.

Pozn.: Pokud je tento parametr a příslušná hodnota malými písmeny (e:v1), je prvek stylu prázdný, v případě velkých písmen (E:V1), je již nahráný.

V1...V4 Variation 1 až Variation 4

I1...I2 Intro 1 až Intro 2

F1...F2 Fill 1 až Fill 2

E1...E2 Ending 1 až Ending 2

CV (Chord Variation)

Tlačítka A VOLUME/VALUE zvolíte řádek a tlačítkem F-2 zvolíte parametr. Tento parametr umožňuje zvolit akordovou variaci k editaci, po výběru prvku stylu, kterému tato akordová variace náleží.

Pozn.: Pokud je tento parametr a příslušná hodnota malými písmeny (cv:cv1), je akordová variace prázdná, v případě velkých písmen (CV:CV1), je nahráná.

SE:V1...V4 K editaci můžete vybrat jednu ze 6 akordových variací.

SE:I1...I4 K editaci můžete vybrat jednu ze 2 akordových variací.

R (Recording Mode)

Tyto parametry umožňují volit mezi režimy Realtime a Step recording. Jedním z tlačítek E VOLUME/VALUE a funkčním tlačítkem F-3 zvolíte tento parametr. Změňte jeho stav tlačítka E VOLUME/VALUE, nebo kontrolery TEMPO/VALUE.

RT Realtime. Tato metoda umožňuje nahrávat každý pattern stylu v reálném čase.

Stp Step Record. Tato metoda umožňuje vkládat události po jedné. Více informací viz "Style Record procedura".

RL (Recording Length)

Tento parametr nastavuje délku nahrávání (v taktech) zvolené stopy. Jeho hodnota je vždy rovna celé nebo podílu délky akordové variace (viz další parametr).

Nejde o celkovou délku akordové variace, ale o aktuální stopu. Můžete mít např. akordovou variaci osm taktů dlouhou, s bicím patternem, který opakuje vždy dva takty. V tom případě nastavte parametr CV Len na "8" a parametr RecLen na "2" ještě před spuštěním nahrávání bicí stopy. Při ukládání stylu, nebo zahájení editace stylu, bude tento 2-taktový pattern prodloužen na 8 celých taktů akordové variace.

Varování: Jestliže přiřadíte CVLen hodnotu nižší než RecLen, pak hodnota RecLen se na displeji ihned neobnoví. Proto můžete volně měnit hodnotu CVLen, dokud takty, tuto hodnotu překračující, nejsou vymazány (viz varování v "CVLen (Chord Variation Length)" níže).

Ovšem, pokud stiskem START/STOP spustíte nahrávání, reálná hodnota RecLen se změní na novou, i když je na displeji ještě stará.

Např. když máte CVLen = 4 a RecLen = 4. Pokud nastavíte CVLen na 2 a stiskem START/STOP spustíte nahrávání, RecLen stále zobrazuje 4, ale ve skutečnosti je na 2 a nahrávání bude cyklit na dvou taktech. Po stisku START/STOP se nahrávání zastaví, RecLen se upraví na 2 a všechny takty za druhým taktem budou vymazány.

CVLen (Chord Variation Length)

Tento parametr nastavuje celkovou délku (v taktech) zvolené akordové variace. Pokud hrajete stylem, zde bude délka doprovodného patternu pro opakování, je-li na klaviatuře detekován akord, odpovídající akordové variaci.

Varování: Jestliže snížíte délku akordové variace po nahrávání, veškeré takty za zvolenou délkou budou vymazány. Proto buďte opatrní při nastavování CVLen na nižší hodnotu po nahrávání!

Metro (Metronome)

Metronom, který slyšíte během nahrávání.

Off Žádný klik metronomu během nahrávání nebude slyšet. Před spuštěním nahrávání se odpočítá jeden takt.

On1 Metronom je zapnutý, s jedním taktem odpočítání před zahájením nahrávání.

On2 Metronom je zapnutý, se dvěma takty odpočítání před zahájením nahrávání.

Resol (Resolution)

Tento parametr určuje kvantizaci během nahrávání.

(1/32)...(1/8)

Rozlišení mřížky, v hudebních hodnotách. Např. když zvolíte 1/16, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/16. Když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8.

Bez kvantizace



1/16



1/8



Meter

Indikuje na stupnici rytmus (time signature) stylu. Tento parametr můžete editovat jen, pokud je styl prázdný, tedy před zahájením nahrávání.

Original Key/Chord

Původní tónina a akord stopy. Tlačítka D VOLUME/VALUE zvolte řádek a tlačítka F-1 a F-2 přepínáte mezi jménem klávesy/akordu a tóniny/typu akordu (Maj, min...).

Pokud jste v režimu Style Play, tento akord bude přehrán přesně tak, jak byl nahraný, bez dalšího zpracování NTT (viz níže). Chcete-li nahrát jen jednu akordovou variaci prvku stylu, předpokládaná původní tónina/akord je "maj7".

Jen velmi opatrně zacházejte s notou 7th+ (tedy se zmenšenou verzí "Cmaj7th" tóniny/akordu, B), chcete-li aby nescházely noty, nebo nedošlo k nesprávnému přehraní NTT konverze při přehrávání různých akordů.

Pozn.: Podle specifikace Korg doporučujeme nahrávat jak "durové", tak "mollové" akordové variace pro Intro 1 i Ending 1 u prvku stylu.

Když zvolíte stopu, aktivuje se původní tónina/akord, přiřazený zvolené stopě. Všechny nahrané stopy budou hrát v této tónině/akordu. Např. je-li původní tónina/akord stopy Acc1 A7th, pak volbou stopy Acc1 budou všechny ostatní stopy hrát v tónině/akordu A7th. V tom případě nahrajete stopu Acc1 v tónině AMajor, s notami, které odpovídají akordu A7th. Jde o pattern, který se vyvolá přesně tak, jak byl nahraný, když zahrajete akord A7th.

Kopírování hodnoty tóniny/akordu na všechny ostatní stopy stejné akordové variace.

Na této stránce podržte SHIFT a stiskněte jedno z tlačítek [D] VOLUME/ VALUE, tím zkopírujete tóninu aktuální stopy do všech stop aktuální akordové variace. To se hodí pro urychlení programování patternu a k tomu, chcete-li předejít tomu, že budou mít různé stopy ve stejné akordové variaci různou tóninu.

NTT

Note Transposition Table určuje, jak se tóny šablony transponují, pokud je rozpoznán akord, který neodpovídá původnímu akordu v Chord Variation. Např. když jste nahráli jen akordovou variaci pro akord CMaj, a na klaviatuře je detekován CMaj7, aranžér musí transponovat některé noty tak, aby vytvořily zmenšenou septimu.

Pozn.: Ve shodě se specifikací Korg, doporučujeme nastavit NTT na "No Transpose" u Intro 1 a Ending 1. Root Tónika (v CMaj = C) se transponuje na scházející noty.

5th Dominanta (v CMaj = G) se transponuje na scházející noty.

i-Series Veškeré původní šablony se musí naprogramovat na akordy "Maj7" nebo "min7". Při načítání starých Korg i-Series nástrojů, je tato volba aktivní automaticky.

No Transp Žádná transpozice. Pattern bude přehrán vždy tak, jak je nahraný. Standardní nastavení Intro 1 a Ending 1 u originálních stylů Korg.

Je-li nahráno S NTT = Root nebo 5th (Key/ Chord = C)



Je-li nahráno s NTT = i-Series (Key/ Chord = CM7)



Pokud zahrajete CM7 s NTT = Root



Pokud zahrajete CMaj s NTT = i-Series



Pokud zahrajete CM7 s NTT = 5th



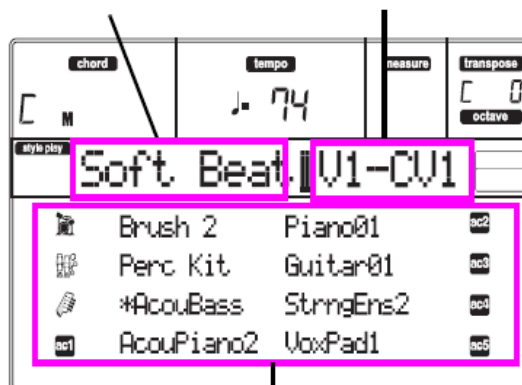
Pokud zahrajete CM7 s NTT = i-Series



STRÁNKA STYLE TRACKS

Pokud jste na hlavní stránce Style Record, stiskem TRACK SELECT přejdete na tuto stránku. Zde si můžete prohlédnout a zvolit libovolnou stopu Style.

Styl pro nahrávání/editace Prvky stylu-Akordové variace při nahrávání/editaci



Stopy stylu

Jméno programu

Vyberte stopu tlačítky VOLUME/VALUE. Zvolte Program v sekci PROGRAM/ PERFORMANCE.

Na této stránce můžete nastavit hlasitost stopy tlačítky VOLUME/VALUE. Jelikož hlasitost stopy se ukládá do Style Performance a nikoliv do patternu, nebude toto nastavení nahráno ani uloženo. Nicméně to umožňují hrát hlasitěji kteroukoliv referenční, nebo právě nahrávanou stopu.

Stav stopy

Na stránce Style Tracks může být každá stopa v jednom ze tří stavů přehrávání (*Viditelná ikona stavu*).

Tento stav je k dispozici jen pro nezvolené stopy. Pokud hraje, lze na stopě přehrát nahraný pattern.

Play (*Visible status icon*). This status is available only for non-selected tracks. When in play, a track can play back the recorded pattern.

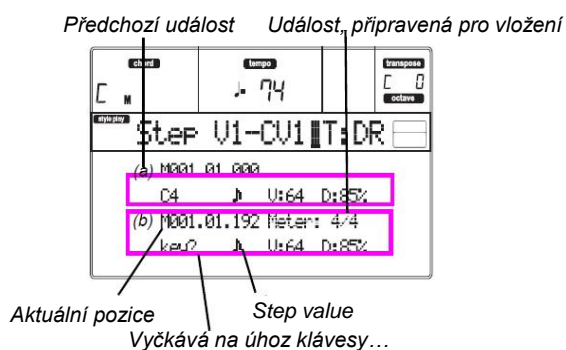
Mute (*ikona skrytého stavu*). V tomto stavu můžete přehrát stopu na klaviatuře, ale nemůžete na ni nahrávat. To se hodí pro předběžné otestování, než spustíte skutečné nahrávání.

Chcete-li stopu umlčet, nejprve ji zvolte, pak stiskem odpovídajícího tlačítka VOLUME/ VALUE stavovou ikonu skryjete. Chcete-li stopu znovu nastavit na nahrávání, stiskněte opět odpovídající tlačítka VOLUME/VALUE.

Record (*stavová ikona bliká*). V tomto stavu je stopa připravena pro nahrávání. Stačí zvolit stopu, která bude ve stavu nahrávání.

STRÁNKA STEP RECORD

Na tuto stránku vstoupíte z hlavní stránky režimu Style Record, volbou "Stp" v režimu nahrávání ("R" parametr) a stiskem START/STOP.



(a) sekce

Dříve vložena událost. Tuto událost můžete vymazat a v editoru znovu nastavit, stiskem tlačítka <.

(b) sekce

Událost, připravená pro vložení. Další parametry udávají informace o každém prvku v této sekci.

M (Measure)

Poloha, kam bude událost (nota, pauza či akord) vložena.

Meter

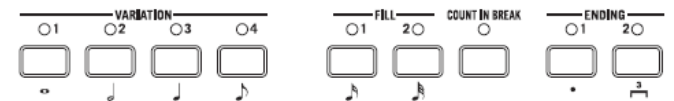
Rytmus aktuálního taktu. Tento parametr nelze editovat. Meter můžete nastavit na hlavní stránce režimu Style Record, než spustíte nahrávání (viz krok 6 na str. 58, kde je více informací).

key?

Dotaz na notu nebo akord, který chcete zahrát na klaviaturu, zadané jako událost v aktuálním kroku.

Step value

Délka události, kterou vkládáte. Tlačítky NOTE VALUE dole vlevo na ovládacím panelu, můžete tuto hodnotu změnit.



Notová hodnota.

Tečka (.) Prodlouží zvolenou notu o polovinu hodnoty.

Triola (3) Převede zvolenou notu na triolu.

V (Velocity)

Tento parametr nastavte před zadáním noty nebo akordu. Jak bude vložena událost hrát silně (dynamika).

KBD

Klaviatura. Tento parametr můžete vložit otočením kolečka zcela doprava. Pokud zvolíte tuto možnost, intenzita zahrané noty je detekována a nahrána.

1...127 Hodnota dynamiky. Událost bude vložena s touto hodnotou dynamiky a aktuální dynamika noty, s jakou je zahrána na klávesy, je ignorována.

D (Duration)

Relativní doba trvání vložené noty. Procenta vždy odpovídají hodnotě kroku.

50% Staccato.

85% Běžná délka.

100% Legato.

Tlačítka, používaná v režimu Step Record

TIE tlačítko

Stiskem tlačítka svážete vloženu notu s předchozí.

REST tlačítko

Vloží pomlku.

NOTE VALUE tlačítka

Zvolí hodnotu kroku.

START/STOP tlačítko

Ukončí režim Step Record.

< (Previous step)

Přejde na předchozí krok a vymaže vloženu událost.

>> (Fast Forward)

Přejde na následující takt a zbývající prostor vyplní pauzami.

PROCEDURA STYLE RECORD

Jsou dvě různé metody nahrávání stylu: V reálném čase a krokové.

- Realtime Recording umožňuje nahrávat patterny stylu v reálném čase.
- Step Recording umožňuje vytvořit nový styl vkládáním jednotlivých not či akordů na stopu. To se hodí při přepisu stávající partitury, nebo když potřebujete větší podrobnosti a konkrétně se hodí při tvorbě bicích a perkusních stop.

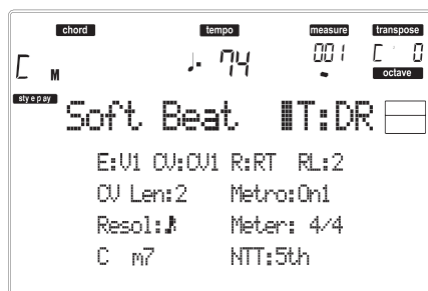
Příprava nahrávání

1. Chcete-li znovu nahrát již existující styl, zvolte tento styl.
2. Stiskem RECORD vstoupíte do režimu Style Record. Budete vyzváni k výběru aktuálního, nebo nového stylu.



“Current Style” zvolte, pokud chcete editovat aktuální styl, nebo vytvořte nový, úpravou tohoto stávajícího. “New Style” zvolte, pokud chcete začít tvořit styl od začátku.

3. Po zvolení jedné z možností vstoupíte do režimu Style Record.



4. Tlačítka A VOLUME/VALUE a funkčními klávesami F-1 a F-2 zvolte parametry E (Style Element) a CV (Chord Variation).
Pozn.: Více informací o parametrech Style Elements a Chord Variations, i o struktuře stylu obecně, viz “Struktura stylu” na str. 52.
5. Parametrem RL (Recording Length) nastavte délku (počtem taktů) patternu na Steprecord. Tento parametr zvolte tlačítka E VOLUME/VALUE a funkčním tlačítkem F-4. Kontrolery TEMPO/VALUE změňte hodnotu.
6. Parametrem Meter nastavte měřítko stylu. Tento parametr můžete editovat jen, když jste zvolili možnost New Style při vstupu do režimu Record.
7. Nastavte tempo. Podržte tlačítko SHIFT a kontrolery TEMPO/VALUE změňte tempo.

8. V tomto bodě, chcete-li realizovat nahrávání v reálném čase, přečtěte si níže “Proceduru nahrávání v reálném čase”. Pokud však chcete nahrávat krokově, přejděte na “Proceduru krokového nahrávání” na str. 59.

Procedura nahrávání v reálném čase

1. Pokud jste na hlavní stránce režimu Style Record, stiskem tlačítek E VOLUME/VALUE zvolte parametr “R”. Těmito tlačítky nebo kontrolery TEMPO/VALUE zvolte nahrávací režim “RT” (Realtime).

R:RT

2. Stiskem TRK SELECT přepněte na stránku Style Tracks. Zde můžete přiřadit správný program každé stopě stylu. (Podrobnosti viz “Stránka stop stylů” na str. 56).



3. Chcete-li, můžete nastavit tempo i na této stránce: kontrolery TEMPO/VALUE.
4. Každé stopě přiřadte Program v sekci PROGRAM/PERFORMANCE.
5. Je-li potřeba nastavte pro každou stopu Octave Transpose.
Pozn.: Octave Transpose má vliv jen na noty, přicházející z klaviatury, nikoliv z aranžéru.
6. Zvolte stopu pro nahrávání. Její stavová ikona začne blikat.

Pozn.: Když vstoupíte do režimu Record, je poslední zvolená stopa již ve stavu nahrávání. Stiskem START/STOP po vstupu do režimu Record můžete rovnou spustit nahrávání.

Je-li potřeba, vyzkoušejte si part před nahráváním:

- Umlčte stopu stiskem odpovídajících tlačítek VOLUME/VALUE, stavová ikona zmizí.
- Stiskem START/STOP spustíte ostatní stopy, jsou-li již nahrané a můžete si zacvičit na klávesy.
- Až skončíte, stiskem START/STOP zastavíte aranžér a zrušíte umlčení stopy stiskem obou tlačítek VOLUME/ VALUE, stopa je znovu připravena pro nahrávání.

7. Pokud stavová ikona bliká, stiskem START/ STOP spustíte nahrávání. Podle zvolené možnosti Metro, může zaznít odpočítání 1 nebo 2 taktů před spuštěním nahrávání. Jakmile se spustí, začněte hrát. Několik taktů hraje pattern, až se podle délky RecLen restartuje. Jelikož nahrávání se děje formou přihrávání (overdubbing), můžete přidávat noty kdekoliv.

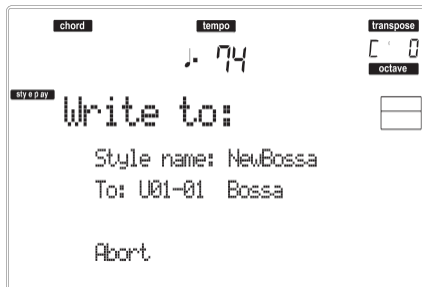
To je velmi užitečné při nahrávání různých perkusích nástrojů v libovolném cyklu stopy Drum nebo Percussion.

Pozn.: Během nahrávání je rozsah na stopě **Keyboard Range** (viz str. 68) ignorován a stopa hraje v celé širší rozsahu klaviatury. Parametr **Local** (viz "Local Control On" na str. 128) je automaticky nastaven na On, což umožňuje hrát na klávesy.

8. Jakmile ukončíte nahrávání, stiskem START/STOP zastavíte aranžér. Zvolte jinou stopu a nahrajte celou akordovou variaci.

Pozn.: Jinou stopu zvolíte jen, když aranžér neběží.

9. Jakmile ukončíte akordovou variaci, zvolte jinou akordovou variaci nebo prvek stylu a nahrajte celý styl.
10. Po nahrávce nového stylu jej stiskem WRITE nebo RECORD uložte do paměti. Objeví se obrazovka Write.



- Chcete-li změnit jméno stylu: stiskem pravého tlačítka A VOLUME/VALUE vstoupíte do editace a upravíte jméno, posunem kurzoru tlačítka UP/DOWN a pomocí DIAL zvolíte znak. Stiskem INSERT vložíte znak na pozici kurzoru, nebo jej pomocí DELETE vymažete

- Chcete-li zvolit jinou paměť, stiskněte jedno z tlačítek B VOLUME/VALUE, pak zvolte paměť těmito tlačítky nebo kontrolery TEMPO/ VALUE. Stiskem ENTER potvrdíte nebo jedním z tlačítek D (Abort) VOLUME/VALUE uložení zrušíte. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte. Stiskem ENTER ukončíte režim Record.

Pokud stisknete EXIT na stránce Write, vrátíte se na předchozí stránku Style Record, bez provedení změn.

Step Record procedura

1. Pokud jste na hlavní stránce režimu Style Record, stiskem tlačítek E VOLUME/VALUE zvolte parametr "R". Těmito tlačítky nebo kontrolery TEMPO/VALUE zvolte nahrávací režim "Stp".

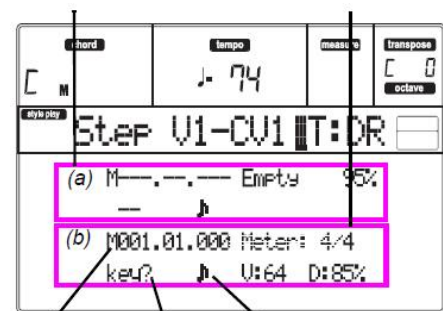
R:Stp

2. Stiskem TRK SELECT přepněte na stránku Style Tracks. Zde můžete přiřadit správný program každé stopě stylu. (Podrobnosti viz "Stránka stop stylů" na str. 56).



3. Každé stopě přiřadte Program v sekci PROGRAM/ PERFORMANCE.
4. Stiskem START/STOP se LEDka rozsvítí a vstoupíte na stránku Step Record. (Viz "Stránka Step Record" na str. 57, kde je více informací o každém parametru na této stránce).

Předchozí událost Událost, připravená pro vložení



Aktuální pozice Step value
 Vyčkává na úhoz klávesy...

První dva řádky (a) obsahují naposledy vloženou událost. Poslední dva řádky (b) jsou aktuálně editovaná událost, připravená pro vložení. Událost "Empty" značí počátek patternu, pokud zde nejsou žádné vložené události. Automaticky jsou vloženy vstupem do režimu Record. Budou odstraněny po vložení události.

5. Parametr "Maaa.bb.ccc" v (b) značí aktuální pozici. To je místo, kam bude editovaná nota vložena.
 - **Nechcete-li na tuto pozici vložit notu, vložte pauzu, jako v kroku 7.**
 - **Chcete-li přejít na další takt, doplňte další pozice mezerami tlačítkem >>.**
6. Chcete-li změnit hodnotu kroku, použijte tlačítka NOTE VALUE, dole vlevo na ovládacím panelu.



7. Vložte notu, pauzu nebo akord na aktuální pozici.
 - Chcete-li vložit jednu notu, zahrajte ji na klaviaturu. Délka vložené noty odpovídá délce kroku. Můžete změnit dynamiku a dobu trvání noty, parametry "Duration" a "Velocity". Viz "Velocity" a "Duration" na str. 57.

- Chcete-li zadat mezeru, stiskněte tlačítko Rest. Její délka odpovídá délce kroku.
 - Chcete-li ligaturou napojit vloženou notu s předchozí, stiskněte tlačítko TIE na displeji. Nota bude vložena, propojena s předchozí, přesně stejného jména. Nemusíte hrát znovu na klávesy.
 - Chcete-li vložit akord nebo druhý hlas, viz "Akordy a druhé hlasy v režimu Step Record" níže.
- Po vložení nové události můžete přejít zpět stiskem tlačítka <. Tím vymažete dříve vloženou událost a nastavíte znovu krok v editoru.
 - Jakmile dorazí pattern na konec, zobrazí se událost "End Loop" (End of Loop) na prvních dvou řádcích na displeji (a) a nahrávání se spustí znovu na pozici "M001.01.000". Každá nota, která překročí délku šablony, vložená na konec, bude zkrácena, aby se vešla do celkové délky šablony. V tomto bodě můžete vkládat nové události v režimu overdub (dříve nahrané události nebudou vymazány). To se hodí, když nahráváte bicí nebo perkusní stopu a chcete nahrát kopák v prvním cyklu, virbl ve druhém a hi-hat a činely v následujících cyklech.
 - Jakmile ukončíte nahrávání, stiskem START/STOP vypnete LEDku. Objeví se hlavní stránka režimu Style Record.



Při ukončení je automaticky zvolen nahrávací režim "RT". Stiskem START/STOP si poslechnete styl. Dalším stiskem START/STOP zastavíte přehrávání. Chcete-li zadat režim Step Record znovu, zvolte nahrávací režim "Stp" a stiskněte START/STOP.

- Na hlavní stránce režimu Style Record stiskem RECORD režim Record ukončíte. Budete vyzváni k pojmenování stylu a výběru paměti, kam jej uložit. Viz "Okno Write" na str. 54, kde je více informací o tom, jak uložit styl.

Akordy a druhé hlasy v režimu Step Record

U Liverpoolu nemusíte na stopu vkládat jednotlivé noty. Je několik způsobů, jak vložit akordy a zdvojit hlasy. Podívejme se na některé.

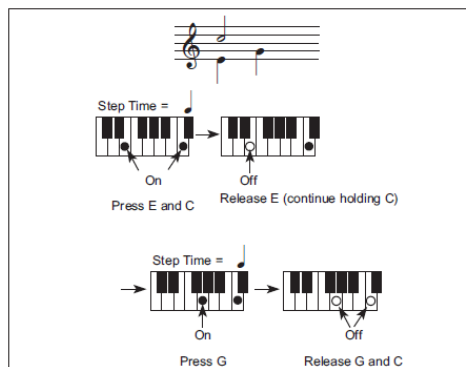
Vložení akordu. Jakmile se objeví "key?" na displeji, zahrajte akord místo jedné noty. Jméno události bude jméno první noty zahraniého akordu, se značkou "...".

Zadání akordu s notami o různé dynamice. Můžete např. zesílit horní či dolní notu v akordu vůči ostatním, takže bude vyznívat na pozadí akordu. Jak vložit třítónový akord:

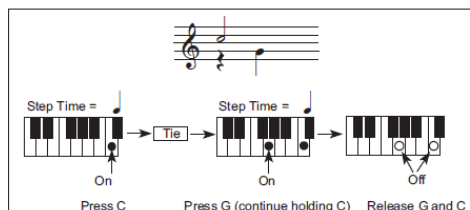
1. Zadejte hodnotu dynamiky první noty.
2. Podržte první notu.
3. Zadejte hodnotu dynamiky druhé noty.
4. Podržte druhou notu.
5. Zadejte hodnotu dynamiky třetí noty.
4. Podržte třetí notu a pak všechny uvolněte.

Zadání druhého hlasu. Můžete vložit pasáže, kde držíte jednu notu, zatímco ostatní hlasy se volně mění.

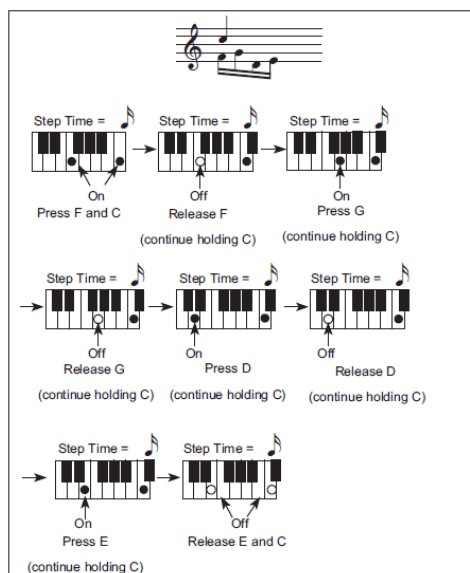
Př. 1:



Př. 2:



Př. 3:



C4 ,... ♪ U:64 D:85%

MENU

Na libovolné stránce režimu Style Record, stiskem tlačítka MENU otevřete editační menu Style Record. Toto menu nabízí přístup k různým sekcím editace Style Record.

Pozn.: Pokud hraje styl, nemáte přístup do sekce Edit na hlavní stránce a stránce Style Tracks (viz str. 55 a str. 56). Před stiskem MENU zastavte přehrávání.

V menu zvolte sekci editace tlačítky VOLUME/VALUE (A–H), dále editační stránku pomocí PAGE+, nebo stiskem EXIT menu ukončíte. Pokud jste na editační stránce, stiskem EXIT přejděte zpět na hlavní stránku (nebo stránku Style Tracks) pracovního režimu Style Record.



Každá položka tohoto menu odpovídá sekci editace. V každé z nich jsou seskupeny různé editační stránky.

Pozn.: Při přepnutí stránek sekce Edit (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) na další stránky, nebo naopak, se styl (pokud hraje) automaticky zastaví.

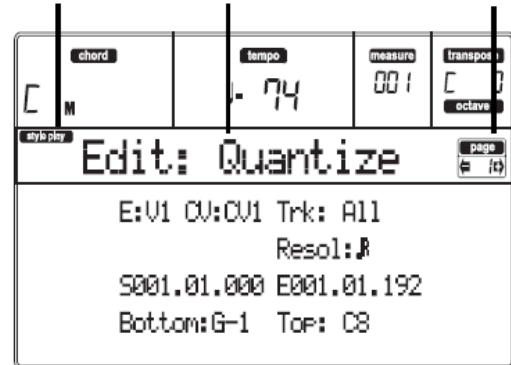
STRUKTURA STRÁNKY EDIT

Zvolte sekci editace v Menu a/nebo tlačítky PAGE přejděte na požadovanou stránku.

Stiskem EXIT budete vráceni na hlavní stránku režimu Style Record.

Všechny editované stránky sdílí stejnou strukturu.

Ikona Style Play Hlavička stránky Číslo stránky



Ikona Style Play

Udává, že je nástroj v režimu Style Play.

Hlavička stránky

Hlavička udává jméno aktuální editační stránky. Obecně platí, že je hlavička rozdělena na první slovo, s identifikací jména sekce (např. "Edit:Quantize" je sekce stránky "Edit") a druhé slovo se jménem stránky (např. "Quantize").

Jméno sekce Jméno stránky
 Edit: Quantize

Page number

Tato oblast udává číslo aktuální stránky.

A–H

Každý pár tlačítek VOLUME/VALUE (A–H) volí jiný parametr příkazu, podle editační stránky. Po výběru parametru můžete změnit jeho hodnotu stiskem jednoho ze dvou tlačítek páru, nebo kontrolery TEMPO/VALUE.

STRÁNKA 1 EDIT: QUANTIZE

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



Po nastavení parametrů stiskněte ENTER. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Nelze editovat) Tyto parametry, určené jen ke čtení udávají, který prvek stylu a akordová variace jsou aktuálně zvoleny pro editaci. Viz parametry na hlavní stránce "E (Style Element)" a "CV (Chord Variation)", na str. 55, kde jsou informace o výběru jiného prvku stylu a akordové variace.

Trk (Track)

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy jsou zvoleny.

Drum...Acc5 Zvolená stopa.

Resol (Resolution)

Tento parametr určuje kvantizaci po nahrávání. Např. když zvolíte 1/8a, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8. Když zvolíte 1/4, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/4.

Bez kvantizace



1/8



1/4



(1/32)...(1/4)

Rozlišení mřížky, v hudebních hodnotách. Znak "a" za hodnotou značí bez synkop. Znak "b...f" za hodnotou značí synkopickou kvantizaci.

S / E (Start/End)

Těmito parametry nastavíte počáteční (S) a koncový (E) bod rozsahu pro kvantizaci.

Je-li akordová variace čtyři takty dlouhá a chcete je zvolit všechny, Start bude na 1.01.000 a End na 5.01.000.

Bottom / Top

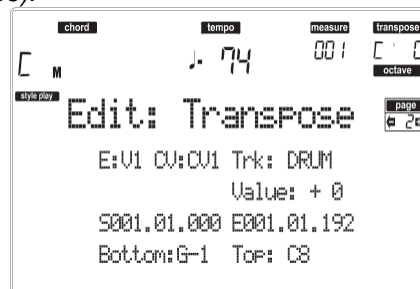
Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu klaviatury pro kvantizaci. Pokud zvolíte stejnou notu jako u parametrů Bottom i Top, můžete vybrat jeden rytmický nástroj na stopě Drum nebo Percussion.

Pozn.: Tyto parametry jsou dostupné pouze, je-li zvolena bicí nebo perkusní stopa.

STRÁNKA 2 EDIT: TRANSPOSE

Na této stránce můžete transponovat zvolenou stopu(y).

Pozn.: Po transpozici nezapomeňte znovu nastavit parametr "Original Key/Chord" na stránce Style Record (viz str. 56).



Po nastavení parametrů stiskněte ENTER. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Nelze editovat) Tyto parametry, určené jen ke čtení udávají, který prvek stylu a akordová variace jsou aktuálně zvoleny pro editaci. Viz parametry na hlavní stránce "E (Style Element)" a "CV (Chord Variation)", na str. 55, kde jsou informace o výběru jiného prvku stylu a akordové variace.

Trk (Track)

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy jsou zvoleny, kromě stop, nastavených v režimu Drum (tedy Drum a Percussion). Celá zvolená akordová variace bude transponována.

Drum...Acc5 Jedna zvolená stopa.

Hodnota

Transpoziční hodnota (± 127 půltónů).

S / E (Start/End)

Těmito parametry nastavíte počáteční (S) a koncový (E) bod rozsahu editace.

Je-li akordová variace čtyři takty dlouhá a chcete je zvolit všechny, Start bude na 1.01.000 a End na 5.01.000.

Bottom / Top

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu klaviatury pro změny. Pokud zvolíte stejnou notu jako u parametrů Bottom i Top, můžete vybrat jeden rytmický nástroj na stopě Drum nebo Percussion. Jelikož v bicí sadě je každý nástroj přiřazen jiné notě ve stupnici, transpozice perkusního nástroje značí přiřazení partu jinému nástroji.

Pozn.: Tyto parametry jsou dostupné pouze, je-li zvolena bicí nebo perkusní stopa.

STRÁNKA 3 EDIT: VELOCITY

Na této stránce můžete měnit dynamickou hodnotu not na zvolené stopě.



Po nastavení parametrů stiskněte ENTER. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Nelze editovat) Tyto parametry, určené jen ke čtení udávají, který prvek stylu a akordová variace jsou aktuálně zvoleny pro editaci. Viz parametry na hlavní stránce "E (Style Element)" a "CV (Chord Variation)", na str. 55, kde jsou informace o výběru jiného prvku stylu a akordové variace.

Trk (Track)

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy jsou zvoleny. Dynamika pro všechny noty celé zvolené akordové variace se změní.

Drum...Acc5 Zvolená stopa.

Hodnota

Hodnota změny dynamiky (+/-127).

S / E (Start/End)

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu změny.

Je-li akordová variace čtyři takty dlouhá a chcete je zvolit všechny, Start bude na 1.01.000 a End na 5.01.000.

Bottom / Top

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu klaviatury pro změny. Pokud zvolíte stejnou notu jako u parametrů Bottom i Top, můžete vybrat jeden rytmický nástroj na stopě Drum nebo Percussion.

Pozn.: Tyto parametry jsou dostupné pouze, je-li zvolena bicí nebo perkusní stopa.

STRÁNKA 4 EVENT EDIT

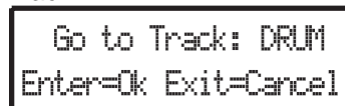
Stránka Event Edit umožňuje editovat každou událost n jedné stopě. Viz "Procedura Event Edit" na str. 65, kde je o editaci událostí více informací.



Typ události První hodnota Druhá hodnota

Trk (Track)

Editovaná stopa. Chcete-li zvolit jinou stopu, stiskem jednoho z tlačítek A VOLUME/VALUE vstoupíte do okna Go To Track.



Kontrolery TEMPO/VALUE zvolíte stopu a stiskem ENTER volbu potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

Zvolený prvek stylu a akordové variace. Tento parametr nelze editovat. Chcete-li zvolit jiný prvek stylu a akordovou variaci, stiskem EXIT přejděte na hlavní stránku režimu Style Record (viz "Hlavní stránka" na str. 55).

Pozice

Pozice události, vyjádřená formou 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' je takt
- 'bb' je doba
- 'ccc' je tick (každá čtvrtková doba = 384 ticků)

Tento parametr můžete upravit a posunout tak událost na jinou pozici.

Ev (Event)

Typ a hodnoty události, uvedené na obrazovce. Dle zvolené události se může hodnota měnit. Tento parametr rovněž zobrazí (needitovatelnou) značku "End Loop" na konci stopy.

Event (Událost)	První hodnota	Druhá hodnota
Nota	Jméno noty	Velocity
Ctrl	Číslo Control Change	Číslo Control Change
Bend	Hodnota ohnutí tónu	-

Chcete-li změnit typ události, tlačítka C VOLUME/VALUE zvolte řádek Event, pak těmi stejnými tlačítky nebo kontrolery TEMPO/VALUE zvolte jiný typ události.

Chcete-li zvolit a editovat hodnotu události, použijte funkční klávesy F-3 a F-4 a tlačítka G/VOLUME/VALUE nebo kontrolery TEMPO/VALUE.

Length

Délka zvolené události Note. Formát hodnoty je stejný, jako hodnota Position.

Pozn.: Pokud změníte délku "000.00.000" na jinou hodnotu, nelze se již vrátit na původní hodnotu. Tato spíše neobvyklá nulová délka se týká některých bicích a perkusních stop.

Ovládání transportu, navigace a editace

E/F a H VOLUME/VALUE tlačítka

Těmito tlačítka jsou "Scroll to previous event" (E/F) a "Scroll to next event" (H). Odpovídají přechodu pomocí šipek na obrazovce.

G VOLUME/VALUE tlačítka

Těmito tlačítka zvolíte odpovídající oblast parametru.

F-3 a F-4 tlačítka

Po zvolení oblasti parametru tlačítka G VOLUME/VALUE, těmito tlačítka zvolíte první a druhou hodnotu editované události.

START/STOP tlačítka

Stiskem START/STOP a několika akordy na klávesy vyzkoušíte editovaný pattern. Dalším stiskem START/STOP zastavíte pattern.

SHIFT + << nebo >> -

Podržte stisknuté tlačítka SHIFT a stiskem tlačítka << nebo >> vstoupíte do okna Go to Measure.

Go to Measure: 1
Enter=Ok Exit=Cancel

Kontrolery TEMPO/VALUE zvolíte takt a stiskem ENTER volbu potvrdíte, nebo EXIT zrušíte akci.

INSERT

Stiskem tlačítka INSERT vložíte novou událost na aktuálně zobrazené pozici. Standardní hodnoty Type = Note, Pitch = C4, Velocity = 100, Length = 192.

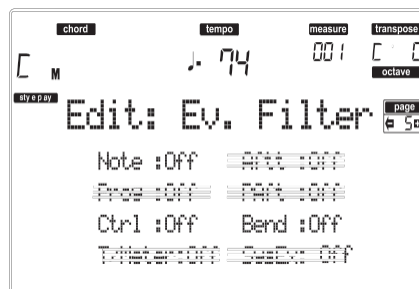
Po vložení události, tlačítka C VOLUME/VALUE zvolte řádek Event, pak těmi stejnými tlačítka nebo kontrolery TEMPO/VALUE zvolte jiný typ události.

DELETE

Stiskem tlačítka DELETE na obrazovce zvolenou událost vymažete.

STRÁNKA 5 EVENT FILTER

Na této stránce můžete zvolit typy událostí, které chcete zobrazit na stránce Event Edit. Na tuto stránku vstoupíte také stiskem tlačítka PAGE+, pokud jste na stránce Event Edit.



Vypněte filtr pro všechny typy událostí, které chcete vidět na stránce Event Edit.

Pozn.: Některé události jsou nepřístupné a nelze je editovat, jelikož odpovídající události nelze editovat ani ve stylu. Note Noty.

Ctrl Události Control Change. Použít lze pouze následující čísla Control Change.

Funkce Control	CC# (Control Change Number)
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

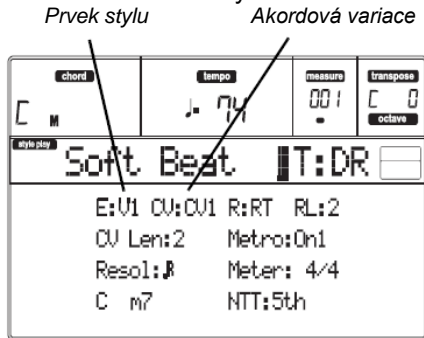
(a) Události Expression nelze vložit na počáteční pozici (001.01.000). Hodnota Expression je již standardně mezi parametry "hlavičky" prvků stylu.

Bend Události Pitch Bend.

PROCEDURA EVENT EDIT

Event Edit je stránka, kde můžete editovat každou MIDI událost zvoleného prvku stylu. Můžete např. nahradit notu jinou, nebo změnit její intenzitu (dynamiku). Popíšeme si obecně postup editace události.

1. Vyberte styl pro editaci a stiskněte RECORD. Zvolte možnost "Current Style" pro nahrávání. LEDka tlačítka RECORD se rozsvítí a objeví se hlavní stránka režimu Style Record.



2. Tlačítka A VOLUME/VALUE a funkčními klávesami F-1 a F-2 zvolte parametry E (Style Element) a CV (Chord Variation).

Pozn.: Více informací o parametrech Style Elements a Chord Variations, i o struktuře stylu obecně, viz "Struktura stylu" na str. 52.

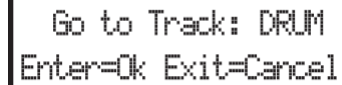
3. Stiskněte MENU a tlačítka VOLUME/VALUE (A-H) vyberte sekci Event Edit. Objeví se stránka Event Edit (viz "Stránka 4 Event Edit" na str. 63, kde je více informací).



4. Stiskem START/STOP si poslechnete zvolenou akordovou variaci. Můžete také zahrát několik akordů na klávesy a vyzkoušet pattern. Stiskem START/STOP zastavíte nahrávání.
5. Stiskem PAGE+ přejdete na stránku Event Filter, kde "Off" vypnete filtry typů událostí, které chcete vidět na obrazovce (viz "Stránku 5 Event Filter" na str. 64, kde je více informací).

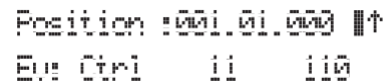


6. Stiskem PAGE přejděte zpět na stránku Event Edit.
7. Stiskem tlačítka A VOLUME/VALUE (Trk) zvolte stopu pro editaci. Objeví se okno Go To Track.



Kontrolery TEMPO/VALUE zvolíte stopu a stiskem ENTER volbu potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

8. Na obrazovce se objeví výpis událostí, na zvolené stopě (u prvku stylu a akordové variace, zvolené v kroku 2). Aktuálně je zobrazen první krok neboli Measure Start. Jelikož je zde jen událost inicializace, nelze ji editovat a jeví se "šedá" (tedy nepřístupná).



9. Stiskem tlačítek H VOLUME VALUE (šipka Dolů), přejdete na další krok. Zpravidla jde o notu, kterou lze upravit.



Více informací o typech událostí a jejich hodnotách, viz "Stránku 4 Event Edit" na str. 63.

10. Tlačítka B VOLUME/VALUE zvolte řádek Position. Těmito tlačítka nebo kontrolery TEMPO/VALUE upravte polohu události.



11. Tlačítka C VOLUME/VALUE zvolte řádek Event. Tlačítka C VOLUME/VALUE nebo kontrolery TEMPO/VALUE upravte typ události. Tlačítka G VOLUME/VALUE a funkčními klávesami F-3 a F-4 vyberte první a druhou hodnotu parametru. Tlačítka G VOLUME/VALUE nebo kontrolery TEMPO/VALUE upravte zvolenou hodnotu.



12. Je-li zvolena událost Note, tlačítka D VOLUME/VALUE vyberte řádek Length a stejnými tlačítky nebo kontrolery TEMPO/VALUE upravte délku události.

Length: 000.00.000
Takt Doba Tick

- Po úpravě zobrazené události můžete přejít na další událost tlačítky H VOLUME/VALUE (Scroll to next), nebo na předchozí událost tlačítky E/F VOLUME/VALUE (Scroll to previous).
 - Kombinací SHIFT + << nebo >> přejdete do jiného taktu (viz "SHIFT + << nebo >>" na str. 64)
 - Dle popisu v kroku 4 si můžete stiskem START/STOP poslechnout, jak zní pattern po změnách. Dalším stiskem START/STOP zastavíte pattern.
13. Stiskem tlačítka INSERT na obrazovce vložíte událost na pozici, uvedené na obrazovce (bude vložena událost Note se standardními hodnotami). Stiskem tlačítka DELETE na obrazovce zvolenou událost vymažete.
14. Jakmile editaci dokončíte, můžete zvolit jinou stopu (přejděte na krok 7), nebo přejít na jiný prvek stylu a akordovou variaci (stiskem EXIT se vrátíte na hlavní stránku režimu Style Record, pak přejděte na krok 2).
15. Jakmile ukončíte editaci celého stylu, stiskem WRITE vstoupíte na stránku Write Style.



- Tlačítka A nebo E VOLUME/VALUE vstoupíte do režimu Text Editing. Tlačítka UP a DOWN posuňte kurzor a kolečkem zvolte znak.
 - Tlačítka B VOLUME/VALUE zvolte cílovou pozici. Jméno již existujícího stylu ve zvoleném místě se zobrazí pod číslem Style Bank-Location.
- Varování:** Jestliže zvolíte existující styl a potvrdíte zápis, starší styl bude vymazán a nahrazen novým. Uložte na kartu styly, které nechcete ztratit, dříve než je přepíšete.
16. Stiskem ENTER uložíte styl do interní paměti nebo jedním z tlačítek D VOLUME/VALUE (Abort) vymažete provedené změny v režimu Style Record. Pokud se objeví dotaz "Are you sure?", stiskem ENTER potvrdíte a EXIT se vrátíte na stránku "Write Style".

STRÁNKA 6 EDIT: DELETE

Na této stránce můžete vymazat MIDI události ze stylu.



Po nastavení parametrů stiskněte ENTER. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Nelze editovat) Tyto parametry, určené jen ke čtení udávají, který prvek stylu a akordová variace jsou aktuálně zvoleny pro editaci. Viz parametry na hlavní stránce "E (Style Element)" a "CV (Chord Variation)", na str. 55, kde jsou informace o výběru jiného prvku stylu a akordové variace.

Trk (Track)

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy jsou zvoleny. Po vymazání zůstane zvolená akordová variace prázdná.

Drum...Acc5 Zvolená stopa.

Ev (Event)

Typ MIDI události pro vymazání.

All Všechny události. Takty nebudou odstraněny z akordové variace.

Note Všechny noty zvoleného rozsahu.

Dup.Note Všechny duplikované noty. Jsou-li dvě noty se stejnou výškou započteny na stejný tick, ta s nižší dynamikou bude vymazána.

A.Touch Události AfterTouch.

Pozn.: Tento druh dat je automaticky odstraněn během nahrávání.

P.Bend Události Pitch Bend.

PrChange Události Program Change, kromě zahrnutých Control Change #00 (Bank Select MSB) a #32 (Bank Select LSB).

Pozn.: Tento druh dat je automaticky odstraněn během nahrávání.

C.Change Všechny události Control Change, např. Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...

CC00/32...CC127

Jednotlivé události Control Change. Dvojitá čísla Control Change (jako 00/32) jsou balíčky MSB/LSB.

Pozn.: Některá CC data jsou automaticky odstraněna během nahrávání. Viz tab. na str. 54, kde je více informací o povolených datech.

S / E (Start/End)

Těmito parametry nastavíte počáteční (S) a koncový (E) bod rozsahu pro vymazání.

Je-li akordová variace čtyři takty dlouhá a chcete je zvolit všechny, Start bude na 1.01.000 a End na 5.01.000.

Bottom / Top

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu klaviatury pro vymazání. Pokud zvolíte stejnou notu jako u parametrů Bottom i Top, můžete vybrat jeden rytmický nástroj na stopě Drum nebo Percussion.

Pozn.: Tyto parametry jsou dostupné jen, když zvolíte možnost All nebo Note.

STRÁNKA 7 EDIT: DELETE ALL

Tato funkce umožňuje rychle vymazat zvolený prvek stylu nebo akordovou variaci, popř. celý styl, resetováním na standardní hodnoty.



Po nastavení parametrů stiskněte ENTER. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

Na této stránce stiskem odpovídajícího tlačítka na ovládacím panelu zvolte prvek stylu (VARIATION1 ... ENDING2).

Del (Delete)

Tímto parametrem zvolíte celý styl, jeden prvek stylu nebo jednu akordovou variaci.

All Všechny prvky stylu, tedy celý styl.
Pokud je Del=All a Trk=All, celý styl je vymazán a všechny parametry jsou nastaveny do standardního stavu.

Var1...End2 Jeden prvek stylu.

V1-CV1...E2-CV2

Jednotlivá akordová variace.

Trk (Track)

All Všechny stopy zvoleného stylu, prvku stylu nebo akordové variace.

Drum-Acc5 Jedna stopa zvoleného stylu, prvku stylu nebo akordové variace.

STRÁNKA 8 EDIT: COPY

Zde můžete kopírovat stopu, akordovou variaci nebo prvek stylu v rámci stylu, nebo z jiného stylu. Proto lze zkopírovat také celý styl.

Varování: Operace Copy vymaže veškerá data v cílovém místě (přepíše je).



Po nastavení parametrů stiskněte ENTER. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

Pozn.: Pokud kopírujete příliš mnoho událostí na stejném "ticku", objeví se zpráva "Too many events!" a operace kopírování se ukončí.

Pozn.: Pokud kopírujete na existující akordovou variaci, data Program Change se nekopírují, ale ponechají se originální programy beze změny, pro akordové variace.

Na této stránce stiskem odpovídajícího tlačítka na ovládacím panelu zvolte prvek stylu (VARIATION1 ... ENDING2).

From Style

Prvním parametrem zvolíte zdrojový styl ke kopírování ze stopy, akordové variace nebo prvku stylu.

From... to Style Element/Chord Variation

Těmito parametry zvolíte zdrojové i cílové prvky stylu nebo akordových variací.

Pozn.: Nelze kopírovat variaci do jiného prvku stylu (a naopak), kvůli jejich odlišné struktuře.

All Všechny prvky stylu, tedy celý styl.
Nelze měnit cíl, který je automaticky nastaven na All.

Var1...End2 Jeden prvek stylu.

V1-CV1...E2-CV2

Jednotlivá akordová variace.

From... to Track

Těmito parametry zvolíte zdrojovou a cílovou stopu ke kopírování.

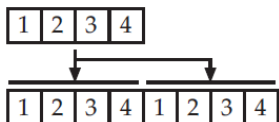
All Všechny stopy zvoleného stylu, prvku stylu nebo akordové variace.

Drum-Acc5 Jedna stopa zvoleného stylu, prvku stylu nebo akordové variace.

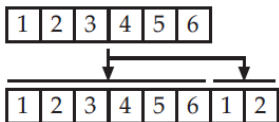
Kopírování akordové variace jiné délky

Můžete kopírovat akordovou variaci do jiné, s jinou délkou. Pamatujte však na následující:

- Pokud je zdrojová délka zlomkem cílové délky, zdrojová akordová variace bude vynásobena, aby vyplnila cílovou akordovou variaci. Např. je-li zdroj 4-takty dlouhý a cíl 8-taktů, pak bude zdroj zkopírován 2x.



- Pokud je zdrojová délka zlomkem cílové délky, zdrojová akordová variace bude vynásobena, aby vyplnila cílovou akordovou variaci. Např. pokud je zdroj 6-taktů dlouhý a cíl 8-taktů, bude zdroj zkopírován jednou, pak budou zkopírovány ještě první 2 takty, aby vyplnily zbývající 2 takty.



Pozn.: Nekopírujte akordovou variaci jiného rytmu, např. ze 4/4 na 3/4.

STRÁNKA 9 STYLE ELEMENT CONTROLS: PROGRAMS

Na této stránce můžete přiřadit jiný program každé stopě zvoleného prvku stylu. Každý prvek stylu může mít jiný program; po uložení nového stylu nezapomeňte zkontrolovat parametr "Prog" na "Original" (viz "Prog (Program)" na str. 49), aby styl volil Program mimo nastavení Style Performance.



Na této stránce stiskem odpovídajícího tlačítka na ovládacím panelu zvolte prvek stylu (VARIATION1 ... ENDING2).

Chcete-li zkopírovat nastavení této stránky do jiného prvku stylu, podržte SHIFT a stiskněte tlačítko cílového prvku stylu.

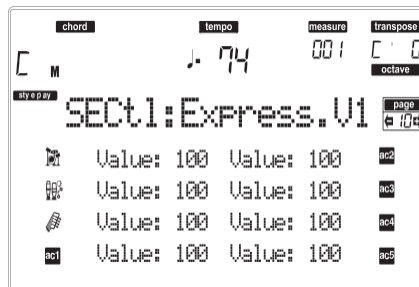
Program

V sekci PROGRAM/PERFORMANCE přiřadte program zvolené stopě.

STRÁNKA 10 STYLE ELEMENT CONTROLS: EXPRESSION

Na této stránce můžete také zkontrolovat a změnit hodnotu Expression (CC#11) pro každou stopu prvku stylu. Tím snížíte relativní úroveň na stopě pro jeden prvek stylu, aniž byste snížili celkovou hlasitost stylu.

To se hodí, pokud máte přiřazené jiné programy stejné stopě u jiného prvku stylu a interní úroveň těchto zvuků je jiná.



Na této stránce stiskem odpovídajícího tlačítka na ovládacím panelu zvolte prvek stylu (VARIATION1 ... ENDING2).

Chcete-li zkopírovat nastavení této stránky do jiného prvku stylu, podržte SHIFT a stiskněte tlačítko cílového prvku stylu.

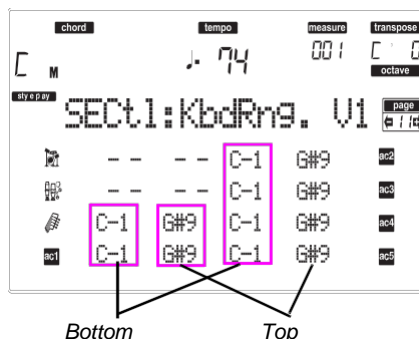
Hodnota

Tímto parametrem nastavíte hodnotu Expression odpovídající stopě.

STRÁNKA 11 STYLE ELEMENT CONTROLS: KEYBOARD RANGE

Rozsah kláves automaticky transponuje každou notu patternu, která by jinak na dané výšce zněla příliš vysoko nebo nízko, ve srovnání s původním akustickým nástrojem, pokud transponujete z aranžéru. Tím získáte přirozenější zvuk každého nástroje doprovodu.

Např. dolní hranice pro kytaru je E2. Pokud budete hrát níže než E2, transponovaná šablona může tuto hodnotu překročit a zvuk nebude přirozený. Pokud si spodní limit (Bottom limit) pro kytaru nastavíte na E2, je problém vyřešen.



Pozn.: Rozsah kláves je během nahrávání ignorován. Zvolená stopa může hrát v plné šíři klaviatury.

Na této stránce stiskem odpovídajícího tlačítka na ovládacím panelu zvolte prvek stylu (VARIATION1 ... ENDING2).

Chcete-li zkopírovat nastavení této stránky do jiného prvku stylu, podržte SHIFT a stiskněte tlačítko cílového prvku stylu.

Bottom / Top

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu klaviatury pro odpovídající stopu.

STRÁNKA 12 STYLE ELEMENT CONTROLS: CHORD VARIATION TABLE

Stránka, kde můžete přiřadit akordovou variaci každému detekovanému akordu. Jakmile je akord detekován, přiřadí se automaticky zvolená akordová variace aranžérem a bude hrát doprovod.



Na této stránce stiskem odpovídajícího tlačítka na ovládacím panelu zvolte prvek stylu (VARIATION1 ... ENDING2).

E–F (Scroll Up), G–H (Scroll Down)

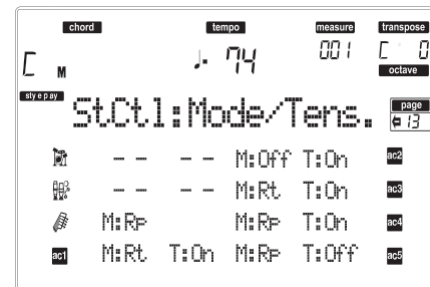
Těmito tlačítky procházíte dostupné parametry na obrazovce.

Chords / Chord Variation

Těmito parametry přiřadíte akordovou variaci každému z uvedených akordů.

STRÁNKA 13 STYLE CONTROLS: MODE/TENSION

Na této stránce můžete nastavit režim Retrigger pro stopy stylů a aktivovat/ deaktivovat tenzi doprovodných stop.



Na této stránce stiskem odpovídajícího tlačítka na ovládacím panelu zvolte prvek stylu (VARIATION1 ... ENDING2).

M (Mode)

Toto nastavení harmonizuje noty basové stopy nebo stop Acc1–5 k novému akordu, kdykoliv jej změníte.

Off Kdykoliv zahránete nový akord, zastaví se aktuálně znějící noty. Stopa zůstane umlčená, dokud nezazní nová nota v šabloně.

Rt (Retrigger) Zvuk se zastaví a budou přehrány nové noty, odpovídající detekovanému akordu.

Rp (Repitch) Budou přehrány nové noty, odpovídající detekovanému akordu, a to tak, že se změní výška aktuálně znějících not. Zvuk nebude přerušovaný. To se velmi hodí u stop Guitar a Bass.

T (Tension)

Tension přidává noty (nonu, undecimu a/nebo terdecimu), které hrajete, dokonce i když původně nebyly v patternu stylu. Tento parametr určuje, zda bude nebo nebude Tension přidán k detekovanému akordu na doprovodných stopách Acc1-5.

On Tension bude aktivní.

Off Tension nebude aktivní.

11. PRACOVNÍ REŽIM SONG PLAY

Pracovní režim Song Play je ten, kde si můžete poslechnout songy (přehrávané z karty) a hrát podle nich na Realtime (Keyboard) stopy (Upper 1–3, Lower). Jelikož je Liverpool vybaven dvěma rovnocennými sekvencery, můžete přehrávat dva songy současně. To je velmi užitečné, když potřebujete míchat dva songy při živém hraní.

SONGY A FORMÁT STANDARDNÍHO MIDI SOUBORU

Přirozený formát souboru Song u Liverpoolu je standardní MIDI soubor (SMF), tedy univerzální standard, respektovaný všemi výrobci. Tyto soubory lze načíst do každého nástroje či počítače.

Rozdíl by měl být ve zvuku na každé stopě. Pokud jste nahráli song do Liverpoolu (režim Song), sadou zvuků General MIDI, můžete se spolehnout, že tento Song přehrajete správně prakticky na všech hudebních nástrojích či v počítači. Jestliže využíváte nativní zvuky Korg, nelze je přehrát v jiných nástrojích, od jiných výrobců.

Pokud načtete SMF v režimu Song Play, není problém s načtením souborů, nahraných v General MIDI. Při přehrávání songu, vyrobeného v jiném nástroji mohou být zvuky jiné: navzdory široké kompatibilitě Liverpoolu s ostatními nestandardními formáty, zde vyniknou rozdíly.

V tom případě v pracovním režimu Song načtete standardní MIDI soubor. Pak ručně upravte přiřazení odlišných zvuků, které nahradíte příslušnými zvuky Liverpoolu. Nakonec standardní MIDI soubor znovu uložte a v režimu Song Play pak již bude znít se správnými zvuky.

OVLÁDÁNÍ POSUVU

Každý z přehrávačů má svou sadu ovládání posuvu. Kontrolery SEQ1 ovládají přehrávač 1 a SEQ2 pak přehrávač 2. Viz „SEQUENCER TRANSPORT CONTROLS SEQ1 a SEQ2“ na str. 18, kde je více informací.

MIDI CLOCK

V režimu Song Play je signál MIDI Clock vždy generovaný interním přehrávačem, dokonce i když je parametr Clock nastaven do režimu MIDI nebo USB (viz „Clock Source“ na str. 128). Liverpool vysílá pouze zprávu MIDI Clock, generovanou Sekvencem 1.

PŘEPÍNÁNÍ SEKVENCERŮ PŘI EDITACI

Když vstoupíte do režimu Edit, můžete editovat parametry zvoleného přehrávače. Jděte na hlavní stránku režimu Song Play a volbou S1 (tlačítka A) nebo S2 (tlačítka B) vyberte sekvencer, který chcete editovat (viz „Hlavní stránka“ na str. 73).

VÝBĚR SONGU PODLE ČÍSLA

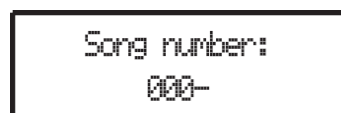
Každý song na kartě (až 9999) má přiřazeno své číslo. Toto číslo vidíte před jménem songu na stránce Song Select.



Pokud jste na stránce Main, Song Select nebo Lyrics, sekce STYLE funguje také jako numerická klávesnice. Můžete ji využít k zadání 4-číselného kódu, odpovídající songu, který chcete zvolit, složka zadaná na stránce Song Select se stává aktuální složkou. Tímto způsobem můžete zrychlit práci se songem.

Výběr songu na stránce Song Select

1. Vstupte na stránku Song Select.
2. Zvolte kartu nebo interní SSD a vstupte do složky, kde je zvolený song. Tato složka je nyní aktuální pro stránku Main a Lyrics.
3. Zadejte 4-číselný kód, odpovídající songu, který chcete zvolit (např. je-li číslo songu “1043”, zadejte 1, 0, 4, 3).



Po zadání cifer okno automaticky zmizí a song je zvolený.

- Pokud je číslo songu 1, 2 nebo 3-číselné, zadejte je, pak stiskem ENTER potvrďte (např. je-li číslo songu “52”, zadejte 5, 2, ENTER).

Pozn.: Pokud neodpovídá žádný song zadanému číslu, objeví se zpráva “Song not available”. Stiskem libovolného tlačítka zpráva zmizí.

Výběr songu na hlavní stránce

Pokud jste zvolili pole S1 nebo S2, zadejte číslo songu, který potřebujete. Aktuální složka je určena na stránce Song Select.

Výběr songu na stránce Lyrics

Zadejte číslo songu, který potřebujete. Aktuální složka je určena na stránce Song Select.

STOPY REALTIME A SEQUENCERU

Liverpool je vybaven dvěma sekvencery. Každý song může přehrát maximálně 16 stop, tedy celkově může znít 32 stop.

Krom toho můžete hrát na klaviaturu se čtyřmi dalšími stopami Keyboard (Upper 1-3 a Lower). Pro tyto stopy můžete upravit Volume, stav Mute a výběr Programu na hlavní stránce režimu Song Play.

Když vstoupíte do režimu Song Play z režimu Style Play, Realtime stopy zůstávají stejné jako v režimu Style Play. Rychlý způsob výběru Programů a Efektů pro Realtime stopy, je zvolit jinou Performanci.

MASTER VOLUME, SEQUENCER VOLUME, BALANCE

Jelikož MASTER VOLUME slider určuje celkovou hlasitost nástroje, můžete použít ACC/ SEQ VOLUME slider k ovládání pouze hlasitosti stop sekvenceru. To umožňuje nastavit hlasitost sekvenceru samotného, přičemž Realtime (Keyboard) stopy tímto sliderem nejsou ovlivněny.

Sliderem BALANCE smícháte Sequencer 1 a Sequencer 2. Uprostřed je hlasitost obou přehrávačů maximální.

EFEKTY V REŽIMU SONG PLAY

Liverpool je vybaven čtyřmi efektovými procesory, tzv. DSP (Digital Signal Processors). V režimu Song Play můžete mít dva nebo čtyři efekty současně, podle midi souboru, který načítáte.

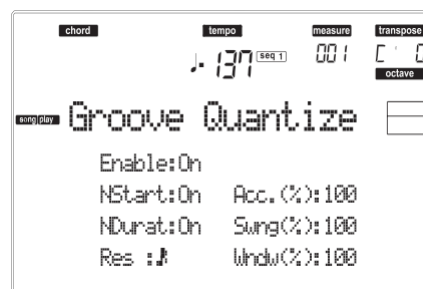
Pozn.: Při přehrávání songu, který využívá všechny čtyři efekty (A–D), nelze editovat žádný parametr, související s těmito efekty. Tyto parametry se pak jeví na displeji jako šedé.

- Song, vytvořený v Liverpoolu (v režimu Song nebo Backing Sequence) může využívat až 4 efekty (zpravidla 2 reverby + 2 modulační efekty), každá stopa může použít jeden pár A/B nebo C/D.
- Standardní MIDI soubor bude využívat jen 2 efekty (zpravidla 1 reverb + 1 modulační efekt). To umožňuje využít oba zbývající efekty pro Realtime stopy.
- Používáte-li oba sekvencery současně, a "S2 FX Mode" je nastaven na "A/B Mode" (viz str. 80), využívají pouze pár A/B, kdežto C/D pár je rezervovaný pro Realtime stopy.
- Používáte-li oba sekvencery současně, a "S2 FX Mode" je nastaven na "C/D Mode" (viz str. 80), využívá Sequencer 1 pár A/B, kdežto Sequencer 2 pár C/D, přičemž Realtime stopy sdílí obojí.

OKNO GROOVE QUANTIZE

"Groove kvantizaci" můžete aplikovat na sekvencer 1. Groove-kvantizace je způsob změny hudebního groove během přehrávání, posunem not na nejbližší osu rytmické „mřížky“. Nebojte se experimentovat: tato funkce je skvělým zdrojem hudební invence.

V režimu Song Play stisknete G.QUANTIZE. Objeví se následující okno.



Stiskem EXIT okno ukončíte.

Enable

De/aktivuje kvantizaci. Automaticky je vypnutá při zapnutí nástroje, nebo když zvolíte jiný song.

NStart (Note Start)

De/aktivuje kvantizaci události Note On (tedy počátek noty).

NDurat (Note Duration)

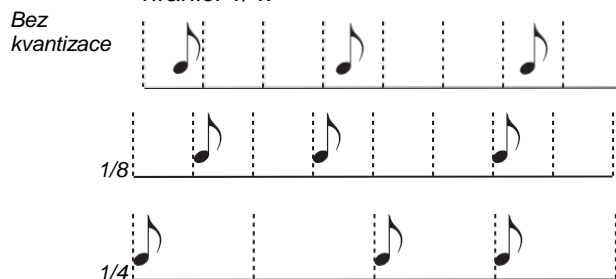
De/aktivuje kvantizaci události Note Off (tedy délka noty).

Res (Resolution)

Hrubé rozlišení kvantizační mřížky. Tento parametr je hlavní hodnotou kvantizace, souvisí s hodnotami Acc, Swing a Window.

(1/32)...(1/4)

Rozlišení mřížky, v hodnotách not ("3" za hodnotou značí "triolu"). Např. když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8. Když zvolíte 1/4, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/4.



Acc (Accuracy)

Procentuální přesnost kvantizace. Je-li např. Acc=50 a nota 20 tiků mimo hrubou mřížku, posune ji k mřížce jen o 10 tiků.

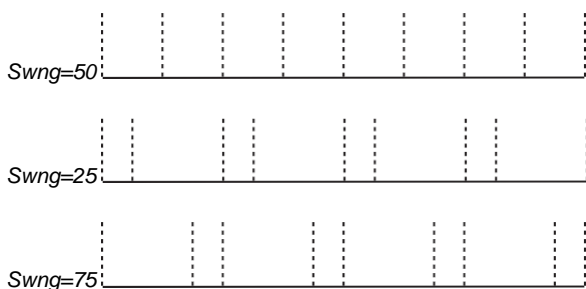
- 0 Žádná přesnost. Kvantizace se nespustí.
- 100 Maximální přesnost. Nota se posune přesně do pozice mřížky.

Swing

Asymetrická kvantizace. Posun os mřížky vůči sobě.

- 0 Liché osy mřížky se posunou k předchozí sudé ose.
- 50 Osy jsou přesně ve stejné vzdálenosti.

100 Liché osy mřížky se posunou k následující sudé ose.

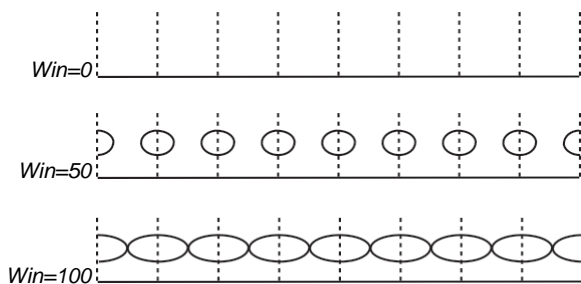


Okno

Oblast intervence kvantizace, hranice os mřížky.

0 Okno Quantize odpovídá osám. Žádná kvantizace.

100 Okno Quantize se rozšíří na nejbližší okno, všechny události podléhají kvantizaci.



OKNO WRITE

Můžete ukládat do interní paměti Seq1+Seq2 Setup. Každý z přehrávačů má své nezávislé nastavení. V tomto Setupu je zapamatováno nastavení Internal FX, stav Internal/External každé stopy a stav Play/Mute každé stopy.

Pokud zvolíte nový song, automaticky se vyvolá uložený Setup a všechny parametry se resetují.

- Globální nastavení parametrů Internal FX také umožňuje přiřadit všem songům Reverb, vhodný pro místo, kde hrajete, bez jakýchkoliv úprav songu. (To platí jen pro songy, vytvořené mimo Liverpool).
- Globální nastavení stavu Internal/External dále umožňuje vyslat stopu Piano u všech songů do speciálního expanderu (a nastavit tak globálně stopu Piano do režimu External).
- Stav Play/Mute umožňuje globálně umlčet stopy, které nepotřebujete slyšet, např. melodickou stopu. (To platí jen pro songy, vytvořené mimo Liverpool).

Více informací o nastavení Internal FX režimu Song Play najdete na "Stránce 3 Mixer: FX send A/B" nebo "Stránce 3 Mixer: FX send C/D" a následující, na str. 76. Zde je procedura uložení Seq1+Seq2 Setupu do paměti.

1. Stiskněte WRITE. Objeví se stránka Write.



2. Stiskem ENTER potvrdíte nebo EXIT zrušíte.

Pokud potvrdíte, Setup se uloží jako globální. Tento Setup pak můžete uložit i na kartu, současně s globálními daty.

HLAVNÍ STRÁNKA

Stiskem SONG PLAY vstoupíte na tuto stránku, z jiného pracovního režimu.

Pozn.: Když se přepnete z režimu Style Play na Song Play, automaticky se zvolí nastavení Setupu a můžete měnit parametry a nastavení.

Stiskem EXIT/NO vstoupíte na tuto stránku z Menu nebo kterékoliv editační stránky Song Play.

Chcete-li vidět stopy songu, tlačítkem TRACK SELECT se přepnete z hlavní stránky (kde vidíte Realtime stopy) na jiné stopy. Po prvním stisku vidíte stopy 1–8 (svítí LEDka TRACK SELECT), po druhém vidíte stopy 9–16 (bliká LEDka TRACK SELECT), po dalším stisku se vrátíte na Realtime stopy (LEDka TRACK SELECT nesvítí).



Ikona Song Play

Je-li aktivní, ikona udává, že je nástroj v režimu Song Play.

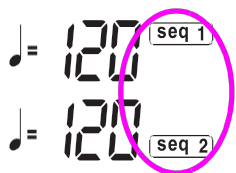
Hlavička stránky

Tento řádek udává aktuálně zvolený sekvencer a přiřazený song ("S1:Song Name" nebo "S2:Song Name").

Pokud není song přiřazen aktuálnímu sekvenceru, tento řádek udává pouze číslo zvoleného sekvenceru ("S1:" nebo "S2:", podle zvoleného sekvenceru).

Není-li zvolen žádný sekvencer nebo song, objeví se jen zpráva "No Song".

Stiskem A (S1:) nebo B (S2:) přepínáte mezi sekvencerem 1 a sekvencerem 2. Je-li zvolen jeden ze sekvencerů, jeho číslo vidíte napravo od hodnoty Tempo metronomu.



Pokud hraje soubor Jukebox, jeho jméno vidíte v hlavičce stránky.

Selected Sequencer

Tyto indikátory zobrazují aktuální sekvencer (Seq1 nebo Seq2). Tlačítka A a B VOLUME/ VALUE volíte sekvencer.

Bar number

Tento čítač udává číslo taktu aktuální polohy zvoleného songu.

A (S1:SongName)

Po prvním stisku (zvoleného songu) tento pár tlačítek volí Sequencer 1. Po druhém (nebo není-li zvolen song), vstoupíte na stránku Song Selection (viz "Stránka Song Select" na str. 74), kde můžete volit jeden song nebo Jukebox soubor pro Sequencer 1.

Pokud zvolíte jiný song, přičemž aktuální song hraje, ve stejném sekvenceru, začne hrát nový song.

Je-li zvolen tento nový parametr, můžete zvolit song zadáním jeho pořadového čísla (viz "Výběr songu podle čísla" na str. 70).

B (S2:SongName)

Po prvním stisku (zvoleného songu) tento pár tlačítek volí Sequencer 2. Po druhém (nebo není-li zvolen song), vstoupíte na stránku Song Selection (viz "Stránka Song Select" na str. 74), kde můžete volit jeden song pro Sequencer 2.

Pokud zvolíte jiný song, přičemž aktuální song hraje, ve stejném sekvenceru, začne hrát nový song.

Je-li zvolen tento nový parametr, můžete zvolit song zadáním jeho pořadového čísla (viz "Výběr songu podle čísla" na str. 70).

C (Lyrics)

Vstupte na stránku Lyrics (viz "Stránka Lyrics" na str. 74). Texty se zobrazí, pokud jsou zahrnuty do zvoleného songu a kompatibilní se standardním formátem, kterému Liverpool rozumí.

E (Upper 1 Program), F (Upper 2 Program), G (Upper 3 Program), H (Lower)

Jméno programu, přiřazeného odpovídající stopě Realtime (Keyboard). Těmito tlačítka volíte, de/aktivujete umlčení a měníte hlasitost odpovídajících stop.

STRÁNKA STOP 1-8

Chcete-li vidět a editovat stopy 1-8, stiskněte TRACK SELECT na hlavní stránce. Rozsvítí se LEDka TRACK SELECT. Dvojitým stiskem tlačítka TRACK SELECT se vrátíte na hlavní stránku.

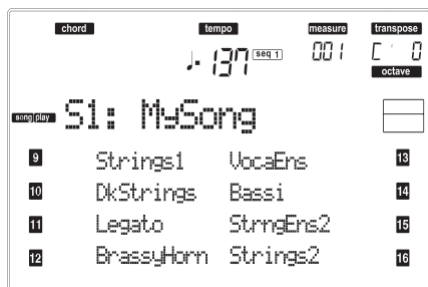


A–H (Tracks 1–8 Programs)

Jména programů, přiřazených odpovídajícím stopám 1–8. Těmito tlačítka volíte, de/aktivujete umlčení a měníte hlasitost odpovídajících stop.

STRÁNKA STOP 9-16

Chcete-li vidět a editovat stopy 9–16, stiskněte 1x TRACK SELECT na stránce stopy 1–8, nebo 2x na hlavní stránce. LEDka TRACK SELECT začne blikat. Dvojím stiskem tlačítka TRACK SELECT se vrátíte na hlavní stránku.



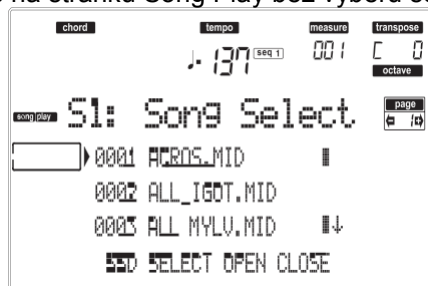
A–H (Tracks 9-16 Programs)

Jména programů, přiřazených odpovídajícím stopám 9–16. Těmito tlačítky volíte, de/aktivujete umlčení a měníte hlasitost odpovídajících stop.

STRÁNKA SONG SELECT

Tato stránka se objeví, když stisknete A (S1:) nebo B (S2:) na hlavní stránce. Na obrazovku SONG LIST můžete vstoupit také stiskem PAGE+.

Stiskem EXIT (nebo PAGE–) odejdete z této stránky a vrátíte se na stránku Song Play bez výběru songu.



Na této stránce můžete zvolit song pro aktuální sekvencer, nebo soubor Jukebox pro sekvencer 1.

Pozn.: Každý z přehrávačů má svůj nezávislý pracovní adresář.

A–C (File, folder)

Soubor “.MID”, “.KAR” nebo “.JBX”, popř. složku posuňte na první řádek na displeji. Chcete-li zvolit soubor, stiskněte tlačítko F-2 (SELECT). Chcete-li otevřít složku, stiskněte tlačítko F-3 (OPEN).

Symbol “” identifikuje složku.

E–F (Scroll Up)

Listuje podrobně seznamem nahoru. Podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze šipek přejdete na předchozí alfanumerickou sekci.

G–H (Scroll Down)

Prochází seznam dolů. Podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze šipek přejdete na další alfanumerickou sekci.


F-1 (SD)

Stiskněte toto tlačítko po výměně karty ve slotu. Načte se nová karta a zobrazí se seznam obsahu karty na displeji.

F-2 (SELECT)

Zvolí položku na prvním řádku displeje (soubor Song nebo Jukebox). Pokud již hraje song, zastaví jej a připraví k přehrání další song. Budete vráceni na hlavní stránku.

F-3 (OPEN)

Vstoupí do zvolené složky (jejíž jméno začíná ikonou složky “”).

F-4 (CLOSE)

Ukončí aktuální složku a vrátí se na vyšší (“rodičovskou”) úroveň.

STRÁNKA LYRICS

Tato stránka zobrazuje texty a akordové značky, obsažené v souboru midi (jsou-li zahrnuty).

Na tuto stránku vstoupíte příkazem Lyrics, nebo dvojím stiskem PAGE+ na hlavní stránce režimu Song Play (viz “Hlavní stránka” na str. 73).

Akordy



Stiskem EXIT odejdete z této stránky a vrátíte se na hlavní stránku Song Play. Pokud hraje song, prochází text po displeji, včetně akordových značek (jsou-li zde) v oblasti akordů na displeji. Texty na aktuální pozici jsou podtrženy.

Michelle, ma belle

A (1)

Stiskem páru tlačítek zobrazíte texty a akordy v sekvenceru 1.

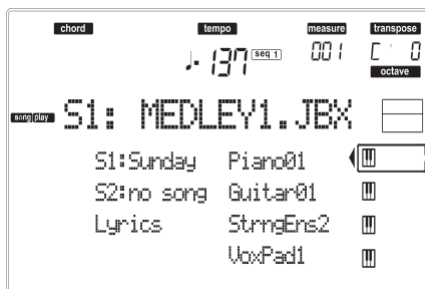
B (2)

Stiskem páru tlačítek zobrazíte texty a akordy v sekvenceru 2.

PŘEHRÁVÁNÍ SOUBORU JUKEBOX

Do sekvenceru 1 můžete místo songu zvolit soubor Jukebox (s příponou “.JBX”).

Umožňuje přehrát seznam songů bez postupného spouštění.



Pozn.: Soubor Jukebox lze přiřadit jen přehrávači 1.
Pozn.: Chcete-li vytvořit soubor Jukeboxu, jděte na stránku Jukebox (viz str. 79).

Varování: Jestliže vymažete song, obsažený v Jukebox listu, který aktuálně hraje, zastavíte přehrávač a objeví se zpráva "No Song". V tom případě stiskem SHIFT+>> (Seq1) přejděte na další song a stiskněte znovu PLAY/ STOP.

Ovládání posuvu

Když zvolíte soubor Jukebox, ovládání posuvu přehrávače 1 funguje poněkud odlišně od ovládání jednotlivých songů.

<< a >> Stisknete-li je samostatně, tato tlačítka plní příkaz převinutí vpřed a vzad (Rewind a Fast Forward).

(SHIFT) Podržte tlačítko SHIFT a stiskem těchto tlačítek procházíte předchozí nebo následující song v Jukebox listu.

PAUSE

Pozastaví song na aktuální pozici.

Stiskem PAUSE nebo PLAY/STOP song pokračuje.

PLAY/STOP Spouští a zastavuje aktuální song. Jakmile song zastavíte, poloha v songu přejde na takt 1.

Pokud jste na stránce Jukebox, můžete začít od songu na první řádku na displeji. Viz "Stránka 9 Jukebox" na str. 79.

MENU

Na jiné stránce, stiskem tlačítka MENU otevřete editační menu Song Play. Toto menu nabízí přístup k různým sekcím editace Song Play.

V menu zvolte sekci editace tlačítky VOLUME/ VALUE, dále editační stránku pomocí PAGE +, nebo stiskem EXIT menu ukončíte.

Pokud jste na editační stránce, stiskem EXIT se vrátíte na hlavní stránku režimu Song Play.



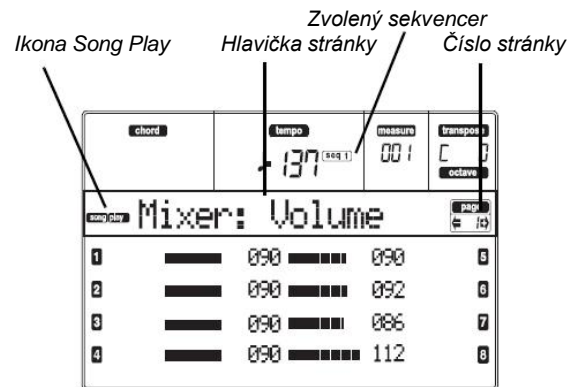
Každá položka menu odpovídá jedné sekci editace. V každé z nich jsou seskupeny různé editační stránky.

STRUKTURA STRÁNKY EDIT

Zvolte sekci editace v Menu a/nebo tlačítky PAGE přejděte na požadovanou stránku.

Stiskem EXIT budete vráceni na hlavní stránku režimu Song Play.

Všechny editované stránky sdílí stejnou strukturu.



Ikona Song Play

Je-li aktivní, udává, který nástroj je v režimu Song Play.

Hlavička stránky

Hlavička udává jméno aktuální editační stránky. Obecně platí, že je hlavička rozdělena na první slovo, s identifikací jména sekce (např. "Mixer:FX Send" je sekce stránky "Mixer") a druhé slovo se jménem stránky (např. "FX Send").

Jméno sekce Jméno stránky

Mixer: FX Send

Zvolený sekvencer

Tyto indikátory zobrazují aktuální sekvencer (Seq1 nebo Seq2). Na hlavní stránce zvolte sekvencer tlačítky A a B VOLUME/VALUE.

Stránka

Tato oblast udává číslo aktuální stránky.

A–H

Každý pár tlačítek VOLUME/VALUE (A–H) volí jiný parametr příkazu, podle editační stránky.

STRÁNKA 1 MIXER: VOLUME

Zde můžete nastavit hlasitost každé ze 16 stop sekvenceru. Stiskem tlačítek VOLUME/VALUE (A–H) de/aktivujete umlčení odpovídající stopy.

Stopa zůstane umlčena, i když zvolíte jiný song.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami songu 1-8 a 9-16 a naopak.

chord	tempo	measure	transpose
J. 137	001	001	C: 0
Mixer: Volume			
1	090	090	5
2	090	092	6
3	090	086	7
4	090	112	8

chord	tempo	measure	transpose
J. 137	001	001	C: 0
Mixer: Volume			
9	090	090	13
10	090	092	14
11	090	086	15
12	090	112	16

STRÁNKA 2 MIXER: PAN

Zde můžete nastavit Panorama pro každý song.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami songu 1-8 a 9-16 a naopak.

chord	tempo	measure	transpose
J. 137	001	001	C: 0
Mixer: Pan			
1	C+00	C+00	5
2	C+00	C+00	6
3	C+00	C+00	7
4	C+00	C+00	8

chord	tempo	measure	transpose
J. 137	001	001	C: 0
Mixer: Pan			
9	C+00	C+00	13
10	C+00	C+00	14
11	C+00	C+00	15
12	C+00	C+00	16

Pan

-64 Zcela vlevo.

+00 Střed.

+63 Zcela vpravo.

Off Přímý (nezpracovaný) signál nejde přímo na výstupy, na stopě slyšíte jen FX signál.

STRÁNKA 3 MIXER: FX SEND A/B

Tato stránka umožňuje nastavit úroveň přímého signálu (bez efektů), přicházejícího do procesorů A a B Internal FX (zpravidla přiřazených sekvenceru 1).

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami 1-8 a 9-16.

chord	tempo	measure	transpose
J. 137	001	001	C: 0
Mixer: FX Send			
1	A: 100 B: 50	A: 100 B: 50	5
2	A: 127 B: 20	A: 100 B: 50	6
3	A: 110 B: 50	A: 100 B: 50	7
4	A: 100 B: 50	A: 100 B: 50	8

chord	tempo	measure	transpose
J. 137	001	001	C: 0
Mixer: FX Send			
9	A: 100 B: 50	A: 100 B: 50	13
10	A: 127 B: 20	A: 100 B: 50	14
11	A: 110 B: 50	A: 100 B: 50	15
12	A: 100 B: 50	A: 100 B: 50	16

Pozn.: Při přehrávání songu, který využívá všechny čtyři efekty (A–D), nelze editovat žádný parametr efektů. Tyto parametry se pak jeví na displeji jako šedé.

Pozn.: Jakmile song zastavíte a spustíte jej znovu, nebo zvolíte jiný song, nastavení standardního songu jsou zvolena znovu. Můžete však song zastavit, změnit efekty a song znovu spustit. Chcete-li trvale změnit efekty songu, editujte jej v režimu Song.

Popíšeme si postup editace:

1. Tlačítka VOLUME/VALUE (A–H) zvolte stopu.
2. Tlačítka F-1–F-4 zvolíte parametr stopy.
3. Kontrolery TEMPO/VALUE změňte hodnotu parametru.

Parameters

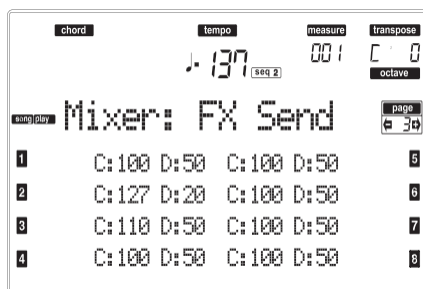
000	Bez efektu. Na výstupy půjde jen přímý (nezpracovaný) signál.
127	100% efekt. Přímý (nezpracovaný) a zpracovaný signál jdou na výstupy na stejné úrovni.

STRÁNKA 3 MIXER: FX SEND C/D

Tato stránka umožňuje nastavit úroveň přímého signálu (bez efektů), přicházejícího do procesorů C a D Internal FX.

Pozn.: Na tuto stránku vstoupíte pouze při editaci sekvenceru 2 a je-li parametr "S2 FX Mode" nastaven na "CD Mode" (viz str. 80).

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami 1-8 a 9-16.



Popíšeme si postup editace:

1. Tlačítka VOLUME/VALUE (A–H) zvolte stopu.
2. Tlačítka F-1–F-4 zvolíte parametr stopy.
3. Kontrolery TEMPO/VALUE změňte hodnotu parametru.

Parameters

000	Bez efektu. Na výstupy půjde jen přímý (nezpracovaný) signál.
127	100% efekt. Přímý (nezpracovaný) a zpracovaný signál jdou na výstupy na stejné úrovni.

STRÁNKA 4 FX: A/B SELECT

Na této stránce můžete zvolit efekt A a B. Zpravidla je efekt A reverb a efekt B je modulační efekt.

Efekty A a B se obvykle týkají jen sekvenceru 1. Můžete však vytvořit songy s využitím všech čtyř efektů, v režimu Song. Podle stavu parametru "S2 FX Mode", by měl být tento efektový pár vyhrazen také pro sekvencer 2 (viz str. 80).



Pozn.: Při přehrávání songu, který využívá všechny čtyři efekty (A–D), nelze editovat žádný parametr efektů. Tyto parametry se pak jeví na displeji jako šedé.

Pozn.: Jakmile song zastavíte a spustíte jej znovu, nebo zvolíte jiný song, nastavení standardního songu jsou zvolena znovu. Můžete však song zastavit, změnit efekty a song znovu spustit. Chcete-li trvale změnit efekty songu, editujte jej v režimu Song.

A, B

Efekty, přiřazené efektoým procesorům A a B. Zpravidla je efekt A reverb a efekt B je modulační efekt (chorus, flanger, delay...). Výpis dostupných efektů najdete v části "Efekty" na str. 177.

ModTrk (Modulating Track)

Zdrojová stopa pro modulační MIDI zprávy. Můžete modulovat parametr efektu MIDI zprávou, generovanou fyzickým kontrolerem.

B>Asend (B>A Send)

Hodnota efektu B, která se vrací na vstup efektu A.

STRÁNKA 4 FX: C/D SELECT

Na této stránce můžete zvolit efekt C a D. Zpravidla je efekt C reverb a efekt D je modulační efekt.

Efekty C a D se obvykle týkají jen sekvenceru 2 a Realtime stop. Můžete však vytvořit songy s využitím všech čtyř efektů, v režimu Song. Podle stavu parametru "S2 FX Mode", by měl sekvencer 2 využívat také efektový pár A/B (viz str. 80).



Pozn.: Při přehrávání songu, který využívá všechny čtyři efekty (A–D), nelze editovat žádný parametr efektů. Tyto parametry se pak jeví na displeji jako šedé.

Pozn.: Jakmile song zastavíte a spustíte jej znovu, nebo zvolíte jiný song, nastavení standardního songu jsou zvolena znovu. Můžete však song zastavit, změnit efekty a song znovu spustit. Chcete-li trvale změnit efekty songu, editujte jej v režimu Song.

C, D

Efekty, přiřazené efektovým procesorům C a D. Zpravidla je efekt C reverb a efekt D je modulační efekt (chorus, flanger, delay...). Výpis dostupných efektů najdete v části "Efekty" na str. 177.

ModTrk (Modulating Track)

Zdrojová stopa pro modulační MIDI zprávy. Můžete modulovat parametr efektu MIDI zprávou, generovanou fyzickým kontrolerem.

D>Csend (D>C Send)

Hodnota efektu D, která se vrací na vstup efektu C.

STRÁNKA 5 FX: A EDITING

Tato stránka obsahuje editační parametry pro efekt A (obvykle reverb pro sekvencer 1).



Tlačítka E–F a G–H VOLUME/VALUE procházíte seznam parametrů.

Párovými tlačítky A–D VOLUME/VALUE zvolíte a upravíte parametr.

Kontrolery TEMPO/VALUE upravte zvolený parametr.

Pozn.: Při přehrávání songu, který využívá všechny čtyři efekty (A–D), nelze editovat žádný parametr efektů. Tyto parametry se pak jeví na displeji jako šedé.

Pozn.: Jakmile song zastavíte a spustíte jej znovu, nebo zvolíte jiný song, nastavení standardního songu jsou zvolena znovu. Můžete však song zastavit, změnit efekty a song znovu spustit. Chcete-li trvale změnit efekty songu, editujte jej v režimu Song.

Parameters

Viz "Efekty" na str. 177, kde je seznam dostupných parametrů pro každý typ efektu.

STRÁNKA 6 FX: B EDITING

Tato stránka obsahuje editované parametry pro efekt B (obvykle modulační efekt pro sekvencer 1). Blíže viz "Stránku 5 FX: A editing" výše.

STRÁNKA 5 FX: C EDITING

Tato stránka obsahuje editační parametry efektu C. Na tuto stránku vstoupíte jen, je-li parametr "S2 FX Mode" nastaven na C/D (viz "S2 FX Mode" na str. 80). Blíže viz "Stránku 5 FX: A editing" výše.

Pozn.: Efekty C a D využijete také pro Realtime (Keyboard) stopy.

STRÁNKA 6 FX: D EDITING

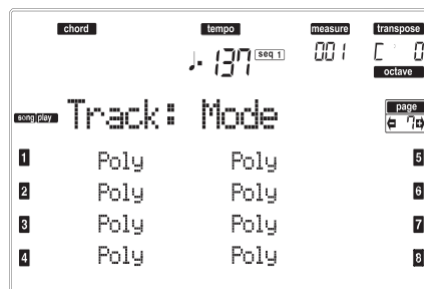
Tato stránka obsahuje editační parametry efektu D. Na tuto stránku vstoupíte jen, je-li parametr "S2 FX Mode" nastaven na C/D (viz "S2 FX Mode" na str. 80). Blíže viz "Stránku 5 FX: A editing" výše.

Pozn.: Efekty C a D využijete také pro Realtime (Keyboard) stopy.

STRÁNKA 7 TRACK: MODE

Tato stránka umožňuje nastavit polyfonii každé stopy Song.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami 1-8 a 9-16.



Parameters

Drum Jedná se o stopu Drum/Percussion. Na tuto stopu se nevztahuje Master ani Octave transpozice.

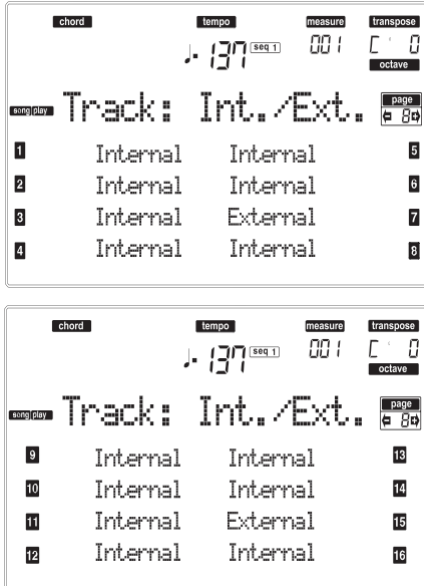
Poly Tyto stopy jsou polyfonní, tedy mohou znít více než jedním zvukem najednou.

Mono Tyto stopy jsou monofonní, takže každý nový tón ukončí předchozí.

Mono Right Mono stopa, přednost má (nejvyšší) nota zcela napravo.

STRÁNKA 8 TRACK: INTERNAL/EXTERNAL

Tato stránka umožňuje nastavit stav Internal nebo External každé stopy. To se hodí, pokud chcete stopu Song spouštět z externího expanderu. Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami 1-8 a 9-16.



Parameters

Internal Stopa hraje zvuky, generovanými interním zvukovým generátorem. Nehraje na externí nástroj, zapojený do MIDI OUT.

External Hraje na externí nástroj, zapojený do MIDI OUT. Nehraje interními zvuky, proto šetří polyfonii.

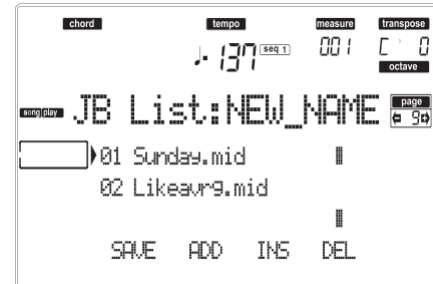
Je-li stopa nastavena na "External", vidíte řetězec vysílaných dat Control Change a Program Change, místo jména Programu, přiřazeného stopě. V následujícím příkladu je **CC#0** Control Change 0 (Bank Select MSB), **CC#32** je Control Change 32 (Bank Select LSB), **PC** je Program Change:

121- 3- 0
| | |
CC#0 CC#32 PC

Both Stopa hraje jak na externí nástroj, zapojený do MIDI OUT, tak interními zvuky.

STRÁNKA 9: JUKEBOX

Funkce Jukebox umožňuje přehrát seznam songů (max. 127), jediným tlačítkem. Soubor Jukebox přehrajete výběrem na stránce Song Select (viz "Přehrávání souboru Jukebox" na str. 74), stejně jako normální song.



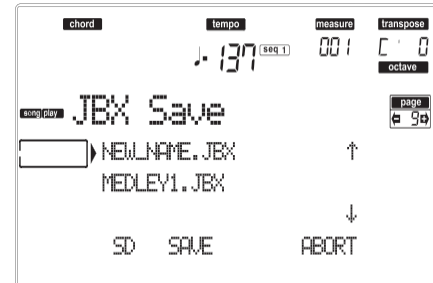
Na této stránce můžete tvořit, editovat a ukládat soubor Jukebox. Jestliže je soubor Jukebox již zvolen pro přehrávač, vstoupíte na tuto stránku a soubor je již připraven pro editaci. Jinak vstoupíte na tuto stránku s prázdným souborem "NEW_NAME.JBX".

Chcete-li vytvořit nový soubor, i když je již soubor Jukebox zvolen, stiskněte SHIFT+ F-4 (Del) a potvrďte ENTER (viz níže paragraf "F-4 (Del)").

Stiskem PLAY/STOP na této stránce spustíte přehrávání Jukeboxu od aktuálně zvoleného songu (tedy songu na prvním řádku na displeji).

F-1 (SAVE)

Tímto tlačítkem uložíte soubor Jukebox na kartu. Objeví se stránka Jukebox Save, kde můžete uložit soubor na kartu.



Pozn.: Soubor ".JBX" můžete uložit jen do stejné složky, kde jsou také soubory songů ze seznamu.

Můžete si vytvořit nový soubor editací již existujícího.

1. Na první řádek na displeji posuňte soubor ".JBX", který chcete uložit do seznamu. Zvolte stávající soubor, který chcete **přepsat**. Volbou položky "NEW_NAME.JBX" **vytvoříte** nový soubor. Tlačítka E-F (Scroll Up) a G-H (Scroll Down) VOLUME/VALUE nebo kontrolery v sekci TEMPO/VALUE, procházíte seznam.
2. Pokud vytváříte nový soubor, pak je-li položka "NEW_NAME.JBX" na prvním řádku na displeji, použijte tlačítka A VOLUME/VALUE. Budete vyzváni k pojmenování nové položky:

NEW_NAME

3. Posuňte kurzor tlačítka DOWN/- a UP/+. Zvolte znak pomocí DIAL.

Vložte znak na pozici kurzoru stiskem tlačítka INSERT. Vymažte znak na pozici kurzoru stiskem tlačítka DELETE.

- Po ukončení pojmenování potvrdíte uložení stiskem F-2 (SAVE). Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

F-2 (Add)

Přidá song na konec aktuálního seznamu. Do seznamu můžete přidat až 127 songů.

Pozn.: Jukebox list může obsahovat pouze songy ze stejné složky.

F-3 (Ins)

Vloží song na pozici kurzoru (tedy na první řádek a displeji). Veškeré následující songy se odsunou o jednu pozici. Do seznamu můžete přidat až 127 songů.

Pozn.: Jukebox list může obsahovat pouze songy ze stejné složky.

F-4 (Del)

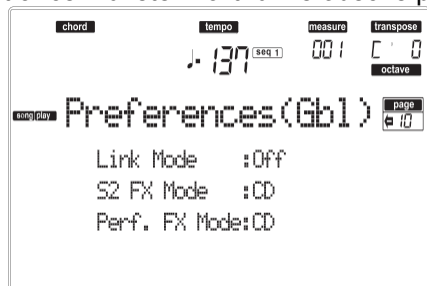
Tento příkaz umožňuje vymazat song na prvním řádku na displeji.

(SHIFT) Podržíte-li SHIFT a stisknete F-4, vymažete celý seznam Jukeboxu. (Objeví se dotaz na potvrzení "Are you sure?", stiskem ENTER potvrdíte, EXIT zrušíte).

Jméno souboru Jukebox se změní na "NEW_NAME.JBX".

STRÁNKA 10 PREFERENCES

Na této stránce můžete zvolit různé obecné parametry.



Párovými tlačítky A–D VOLUME/VALUE zvolíte parametr.

Pozn.: Tato nastavení jsou uložena v souboru Global. Po změně nastavení je stiskem WRITE uložíte do Global. Objeví se okno Write Global (viz "Okno Write" na str. 72).

Pozn.: Vždy můžete spustit oba sekvencery současně. Spustíte je současně, když podržíte SHIFT a stisknete jedno z tlačítek PLAY/STOP.

Link Mode

►GBL

Každý ze sekvencí může mít vlastní tempo (Off), nebo mohou mít tempo společné (Link).

Off Tempo sekvencí není společné.

Každý sekvencer má své vlastní tempo.

Link Measure

Tempo obou přehrávačů je společné. Data Tempa, zapsaná u obou songů jsou ignorována. Tempo nastavíte kontrolery TEMPO/VALUE.

Spusťte jeden ze sekvencí stiskem PLAY/STOP. Pak spusťte druhý sekvencer stiskem druhého PLAY/STOP; druhý sekvencer se spustí s dalším taktem.

Link Beat

Tempo obou sekvencí je společné. Data Tempa, zapsaná u obou songů jsou ignorována. Tempo nastavíte kontrolery TEMPO/VALUE.

Spusťte jeden ze sekvencí stiskem PLAY/STOP. Pak spusťte druhý sekvencer stiskem druhého PLAY/STOP; druhý sekvencer se spustí na další dobu (čtvrtovou nebo v oktávě, podle rytmu songu).

S2 FX Mode

►GBL

Tento parametr volí režim efektů pro Sequencer 2. Pokud se načte song se 4 efekty, všechny 4 efekty jsou použity, nezávisle na tomto nastavení.

AB Bude využit efektový pár A a B. Sekvencer 2 sdílí tyto efekty se sekvencerem 1.

CD Bude využit efektový pár C a D.

Pozn.: Je-li tento parametr nastaven na CD, sekvencer 2 sdílí tyto efekty s Realtime (Keyboard) stopami, takže tyto efekty lze změnit buď pro song sekvenceru 2, nebo volbou Performance (pokud není parametr "Performance FX Mode" nastaven na Off – viz níže).

Performance FX Mode

►GBL

Tento parametr volí efektový režim pro Performanci.

Off Výběrem performance se automaticky nezvolí žádný efekt.

CD Performance volí efektový pár C a D.

Pozn.: Je-li tento parametr i parametr "S2 FX Mode" nastaven na CD, Sequencer 2 sdílí efekty s Realtime (Keyboard) stopami, takže tyto efekty lze změnit buď výběrem songu pro Sequencer 2, nebo volbou Performance.

UKLÁDÁNÍ SEZNAMU SKLADEB

Jak uložit seznam skladeb, obsažených ve složce

1. Stiskem SONG PLAY zvolíte pracovní režim Song Play.
2. Stiskněte jedno z tlačítek A (S1:) Pomocí VOLUME/VALUE otevřete okno Load Song.
3. Tlačítka F-3 (OPEN) a F-4 (CLOSE) projděte složky na kartě.
4. Posuňte složku, kterou hledáte, na první řádek na obrazovce. Použijte kontroler TEMPO/VALUE nebo tlačítka E-F (Scroll Up) a G-H (Scroll Down) VOLUME/VALUE.
5. Jakmile zvolíte složku, stiskněte SHIFT + F-2.
6. Objeví se dialog se žádostí o vložení nové karty do slotu. Vložte kartu a stiskem ENTER akci potvrdíte nebo EXIT zrušíte.

Pozn.: Textový soubor bude obsahovat seznam pouze souborů "*.mid", "*.kar" a "*.jbx" (tedy těch, které lze zvolit pomocí numerické klávesnice – viz "Výběr songu podle čísel" na str. 70). Složky a jiné typy souborů se nezobrazí.

Po uložení bude mít textový soubor jméno podle zvolené složky. Např. složka, pojmenovaná "Dummy" vygeneruje soubor "Dummy.txt". Pokud je v cílovém místě již existuje soubor stejného jména, přepíše se bez dotazu na potvrzení. Soubor, obsahující výpis platných souborů v kořenovém adresáři disku vygeneruje soubor "Root.txt".

Výpis zahrnuje postupné číslování jednotlivých songů, jména souborů v MS-DOS formátu (8.3) a celkový počet souborů ve výpisu.

Pro správné zobrazení a tisk výpisu v počítači, použijte pevně danou velikost (neproporcionálních) znaků v textovém editoru.

Varování: Ačkoliv adresář může obsahovat i více než 9999 souborů, nelze zvolit songy mimo rozsah 0001-9999, ani pomocí numerické klávesnice.

Jak uložit seznam skladeb, obsažených v souboru Jukebox

1. Stiskem SONG PLAY zvolíte pracovní režim Song Play.
2. Chcete-li zvolit stávající soubor Jukebox, stiskem jedno z tlačítek A (S1:) VOLUME/VALUE vstoupíte na stránku Load Song. Pokud vytváříte nový soubor Jukebox, stiskněte raději MENU, zvolte stránku Jukebox a přejděte na str. 7.
3. Tlačítka F-3 (OPEN) a F-4 (CLOSE) projděte složky na kartě.
4. Posuňte složky a soubory, které hledáte, na první řádek na obrazovce. Použijte kontroler TEMPO/VALUE nebo tlačítka E-F (Scroll Up) a G-H (Scroll Down) VOLUME/VALUE.
5. Jakmile je zvolen soubor Jukebox, který hledáte, stiskem F-2 (SELECT) jej zvolíte.
6. Po zvolení souboru Jukebox stiskem MENU vstoupíte na stránku Jukebox.
7. Na stránce Jukebox stiskem SHIFT + F-2 uložíte seznam.
8. Objeví se dialog se žádostí o vložení nové karty do slotu. Vložte kartu a stiskem ENTER akci potvrdíte nebo EXIT zrušíte.

Pozn.: Po uložení bude mít textový soubor jméno podle zvoleného souboru Jukebox. Např. soubor Jukebox, pojmenovaný "Dummy.jbx" vygeneruje soubor "Dummy.txt". Nový, nepojmenovaný soubor Jukebox vygeneruje soubor "New_name.txt". Pokud je v cílovém místě již existuje soubor stejného jména, přepíše se bez dotazu na potvrzení.

Výpis zahrnuje postupné číslování jednotlivých songů, jména souborů v MS-DOS formátu (8.3) a celkový počet souborů ve výpisu.

Pro správné zobrazení a tisk výpisu v počítači, použijte pevně danou velikost (neproporcionálních) znaků v textovém editoru.

12. PRACOVNÍ REŽIM BACKING SEQUENCE

Režim Backing Sequence umožňuje nahrávat živé představení se styly. Ovládání na čelním panelu funguje jako v režimu Style Play, ale zde nahráváte to, co hrajete. Po nahrávání bude výsledek jako nový song, vytvořený na stopách Realtime a Style.

OVLÁDÁNÍ POSUVU

Pokud jste v režimu Backing Sequence, použijte kontrolery posuvu SEQ1 (PLAY/STOP, PAUSE...). Viz „SEQUENCER TRANSPORT CONTROLS SEQ1 a SEQ2“ na str. 18, kde je více informací.

REŽIMY BACKING SEQUENCE, SONG A SONG PLAY

Režimy Backing Sequence a Song spolupracují: v režimu Backing Sequence song nahráváte a v režimu Song jej upravíte.

Jelikož používají stejný sekvencer a oblast v paměti, nahrávání nového songu v režimu Backing Sequence vymaže song, načtený v režimu Song.

Pozn.: Song zůstane zachován v RAM, proto jej uložte, než vypnete nástroj, jinak bude ztracen.

Varování: Při přepnutí do režimu Song Play, se song vymaže, jelikož režimy Backing Sequence, Song a Song Play sdílí stejný sekvencer (Sequencer 1). Objeví se dotaz „Erase Song?“. Stiskem ENTER potvrdíte, stiskem EXIT zůstanete v režimu Backing Sequence a zabráníte vymazání songu.

JAK PŘEHRÁT SONG

Můžete načíst standardní MIDI soubor a přehrát jej v režimu Backing Sequence.

Pozn.: Songy na interním SSD nelze zvolit.

Pozn.: Pokud jste na hlavní stránce (režimu Backing Sequence Play), klaviatura nehraje.

1. Vstupte do režimu Backing Sequence. Objeví se stránka Backing Sequence Playback (viz str. 83).



2. Stiskem jednoho z tlačítek B (Load Song) VOLUME/VALUE načtete song (viz „Stránka Load Song“ na str. 84). Můžete načíst libovolný standardní MIDI soubor (s příponou “.MID” nebo “.KAR”).
3. Stiskem PLAY/STOP spustíte nahrávání.
4. Dalším stiskem PLAY/STOP přehrávání zastavíte. Přehrávání se automaticky zastaví na konci songu.

REŽIM REALTIME RECORDING

V režimu Backing Sequence můžete nahrávat nový song v reálném čase (tedy přesně tak, jak jej hrajete). Stopy Realtime (Keyboard) budou stopy songu 1-4, Pady budou stopy songu 5-8, kdežto stopy stylu budou stopy songu 9-16.

1. Vstupte do režimu Backing Sequence.
2. Stiskněte RECORD. Budete vyzváni k výběru některého Realtime nahrávacího režimu, nebo nahrávacího režimu Chord/Acc Step.



3. Stiskem jednoho z tlačítek A VOLUME/VALUE zvolte režim Realtime Recording. Objeví se stránka Realtime Recording (viz „Stránka Realtime Recording“ na str. 85).



4. Aktuální styl je ten, který jste zvolili naposledy. V jiném případě zvolte jiný styl a spusťte nahrávání. (Viz „Výběr stylu“ na str. 26).
5. Aktuální performancí či STS je to, které jste zvolili naposledy. Chcete-li, zvolte jinou performancí či STS. (Viz „Výběr Performance“ na str. 25 a „Výběr Single Touch Setting (STS)“ na str. 26).
6. Zvolte stav stop Backing Sequence pomocí párových tlačítek G (RT) a H (Ch/Acc). (RT značí Realtime/Keyboard; Ch/Acc pak Chord/Accompaniment, tedy stopy Style). Chcete-li nahrávat vše, co hrajete na klávesy, plus automatický doprovod, ponechejte jejich stav na REC (viz „Stránka Realtime Recording“ na str. 85).
Varování: Stopy, nastavené na REC jsou při zahájení nahrávání automaticky vymazány. Nastavte stopu do stavu PLAY, pokud ji nechcete vymazat. Např. když nahráváte part Realtime (Keyboard) na stávající stopu Style, nastavte parametr Ch/Acc na PLAY a RT stopu na REC.
7. Spusťte nahrávání stiskem levého tlačítka PLAY/STOP (nebo tlačítka START/STOP). Po odpočítání (viz „Metro (Metronome)“ na str. 85), můžete spustit nahrávání.

Zahrajte sólový úvod, pak spusťte automatický doprovod stiskem tlačítka START/STOP. Chcete-li spustit styl hned od taktu 1, nechte zpracovat akord již během odpočítání a stiskněte tlačítko START/ STOP až před koncem odpočítání. Jinak se styl spustí až od dalšího taktu, podle stisku START/STOP. Přestože můžete použít libovolný kontroler stylu, měli byste začít obvyklou kombinací (INTRO, ENDING, FILL... viz "Výběr a hraní stylem" na str. 27, kde je více informací).

Pozn.: Pokud jste v režimu Backing Sequence, nelze nahrávat kontrolery SYNCHRO, FADE IN/OUT, TAP TEMPO/ RESET, ACCOMPANIMENT VOLUME.

- Nyní můžete hrát. Styl můžete také zastavit stiskem START/STOP. Pokud zastavíte styl během nahrávání, spusťte jej znovu tlačítkem START/STOP.
- Jakmile ukončíte nahrávání své hry, stiskněte levé tlačítko PLAY/STOP. LEDka RECORD zhasne a vrátíte se na stránku Playback (viz výše "Jak přehrávat song"). Nahráný song se automaticky konvertuje do formátu standardního MIDI souboru.
- Nyní můžete editovat song v režimu Song (viz "Pracovní režim Song" na str. 89), nebo jej uložte na kartu (viz "Stránka Save Song" na str. 84).
Varování: Nahráný song je v paměti RAM (Random Access Memory) a bude vymazán, když vypnete nástroj, nebo když opět vstoupíte do režimu Record (z režimu Backing Sequence nebo Song). Chcete-li jej zachovat, uložte song na kartu.

CHORD/ACC KROKOVÉ NAHRÁVÁNÍ

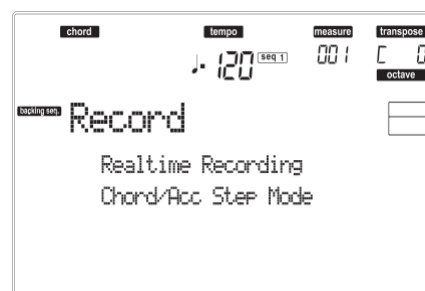
Režim Step Backing Sequence umožňuje vstoupit do režimu Chord/Acc Step a vytvořit nebo editovat part Style (Chord/Acc) songu. Tento režim umožňuje zadávat akordy dokonce, i když nejste klávesový hráč, nebo najít chyby, vzniklé při hraní akordů či při volbě kontrolerů Style, již během nahrávání v režimu Realtime Recording.

Můžete editovat jen songy, vytvořené v Liverpool, microARRANGERu, Pa50, Pa60 nebo Pa80 (režim Backing Sequence), jelikož mají styly na stejných místech. Při ukládání songu, vytvořeného v režimu Backing Sequence, veškerá data Chord/Acc zůstávají uchována a můžete je načíst později a znovu editovat v režimu Chord/Acc Step.

Povíme si, jak vstoupit do režimu Chord/Acc Step a jak zahájit editaci:

- Stiskem B.SEQ vstoupíte do režimu Backing Sequence.

- Stiskněte RECORD. Budete vyzváni k výběru režimu Realtime Recording, nebo režimu Chord/Acc Step.



- Stiskem jednoho z tlačítek B (režim Chord/Acc Step) VOLUME/VALUE vstoupíte do režimu Step. Objeví se stránka režimu Chord/Acc Step (viz "Stránka Chord/ Acc Step Recording" na str. 86).



- Zvolte parametr M(easure) a přejděte na jinou pozici v songu, kontrolery TEMPO/ VALUE, nebo tlačítky A VOLUME/VALUE. Popř. můžete posunout lokátor tlačítky < > a << >>. Viz "Ovládání posunu" na str. 87.
- Zvolte typ parametru, který chcete vložit, editovat nebo vymazat na aktuální pozici. Pokud se objeví u parametru (P), bude zobrazená událost vložena na aktuální pozici.
- Kontrolery TEMPO/VALUE upravte zvolenou událost. Tlačítkem DELETE ji vymažete. Pokud editujete parametr, u kterého není šipka, bude nová událost vložena na aktuální pozici.
- Režim Chord/Acc Step ukončíte stiskem tlačítka RECORD.
- Stiskem START/STOP si poslechnete výsledek editace. Pokud jste spokojeni, uložte doprovodnou sekvenci na kartu.

HLAVNÍ STRÁNKA (BACKING SEQUENCE PLAY)

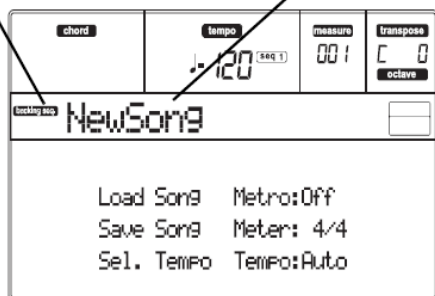
Hlavní stránka režimu Backing Sequence.

Chcete-li vstoupit na tuto stránku v jiném pracovním režimu, stiskněte tlačítko B.SEQ.

Pozn.: Jste-li na této stránce, klaviatura nehraje.

Ikona doprovodné sekvence

Hlavička stránky



Ikona doprovodné sekvence

Udává, že je nástroj v režimu Backing Sequence.

Hlavička stránky

Zobrazuje jméno aktuálně zvoleného songu.

B (Load Song)

Těmito tlačítky zvolíte song (např. standardní MIDI soubor). Otevře se stránka Song Select a můžete zvolit song (viz níže "Stránka Load Song").

C (Save Song)

Tento příkaz uloží nahraný song jako standardní MIDI soubor. Tomuto souboru se automaticky přidá přípona ".MID". Po stisku příkazu se objeví stránka Save Song (viz "Stránka Save Song" na str. 84).

D (Select Tempo)

Volbou tohoto parametru změníte tempo pomocí kontrolerů TEMPO/VALUE. Volbou tohoto parametru se LEDka VALUE vypne.

F (Metro)

Těmito tlačítky se metronom za/vypne během přehrávání.

G (Meter)

Tento parametr nelze editovat, udává na stupnici rytmus zvoleného songu.

H (Tempo mode)

Určuje režim Tempo Change.

Man(ual) Je-li kurzor na parametru "D (Select Tempo)", můžete tempo změnit v sekci TEMPO/VALUE. Song se přehraje dle ručně zvoleného tempa.

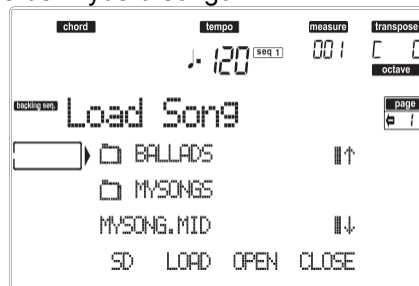
Auto Bude použito tempo, nahrané v songu.

STRÁNKA LOAD SONG

Tato stránka se objeví, když stisknete PAGE+ nebo některé z tlačítek B (Load Song) na hlavní stránce.

Pozn.: Songy na interním SSD nelze zvolit.

Stiskem EXIT se vrátíte na hlavní stránku Backing Sequence bez výběru songu.



A–C (File, folder)

Posuňte soubor nebo složku na první řádek na displeji. Chcete-li zvolit soubor, stiskněte tlačítko F-2 (SELECT). Chcete-li otevřít složku, stiskněte tlačítko F-3 (OPEN).

Symbol "□" identifikuje složku.

E–F (Scroll Up)

Listuje podrobně seznamem nahoru. Podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze šipek přejdete na předchozí alfanumerickou sekci.

G–H (Scroll Down)

Prochází seznam dolů. Podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze šipek přejdete na další alfanumerickou sekci.

TEMPO/VALUE sekce

Tyto kontrolery procházejí seznamem nahoru a dolů.

F-1 (SD)

Stiskněte toto tlačítko po výměně karty ve slotu. Načte se nová karta a zobrazí se seznam obsahu karty na displeji.

F-2 (LOAD)

Načtěte song na první řádek na obrazovce.

F-3 (OPEN)

Vstoupí do zvolené složky (jejíž jméno začíná ikonou "□").

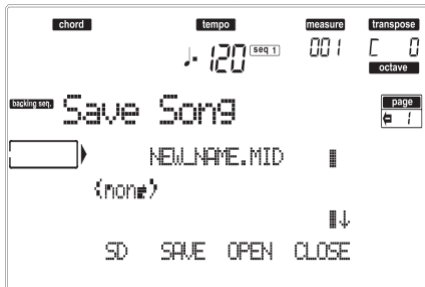
F-4 (CLOSE)

Ukončí aktuální složku a vrátí se na vyšší ("rodičovskou") úroveň.

STRÁNKA SAVE SONG

Nahraný song je obsažen v paměti RAM a ztratí se, když vypnete nástroj. Song se ztratí také, když jej přepíšete v režimu Record nebo když přepnete do režimu Song Play. Každý song, který chcete zachovat, musíte uložit.

1. Pokud jste v režimu Record (svítí LEDka RECORD), zastavte sekvencer a stiskem RECORD se vrátíte na stránku Backing Sequence Playback.
2. Stiskněte tlačítko Save Song. Objeví se stránka Save Song.



3. Posuňte složku, kam chcete uložit song na první řádek na obrazovce, tlačítka E–F (Scroll Up) a G–H (Scroll Down) VOLUME/VALUE, nebo kontrolery TEMPO/VALUE. Stiskem F-3 (OPEN) ji otevřete. Aktuální složku zavřete stiskem F-4 (CLOSE).
4. Pokud jste ve zvolené složce, můžete song uložit a přepsat stávající soubor, nebo vytvořit nový.
 - Chcete-li **přepsat** stávající soubor, posuňte jej na první řádek na obrazovce.
 - Chcete-li **vytvořit** nový soubor, posuňte položku "NEW_NAME.MID" na první řádek na obrazovce.
5. Je-li položka "NEW_NAME.MID" aktivní, stisknete jedno z tlačítek A VOLUME/VALUE. Budete vyzváni k pojmenování nové složky:

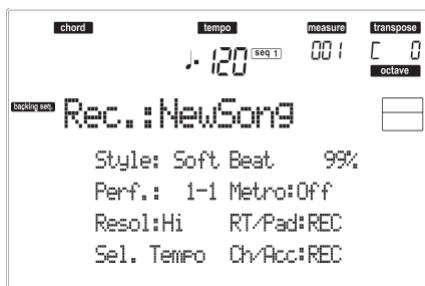
NEW_NAME.MID

Posuňte kurzor tlačítka DOWN/– a UP/+. Zvolte znak pomocí DIAL. Vložte znak na pozici kurzoru stiskem tlačítka INSERT. Vymažte znak na pozici kurzoru stiskem tlačítka DELETE.

6. Po ukončení pojmenování nového midi souboru potvrdíte uložení stiskem F-2 (SAVE). Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte nebo EXIT zrušíte.

STRÁNKA REALTIME RECORDING

Pokud jste v režimu Backing Sequence, stiskněte RECORD, pak jedním z tlačítek A VOLUME/VALUE vstoupíte do režimu Realtime Recording. Rozsvítí se LEDka RECORD.



Style

Tento parametr nelze editovat, udává zvolený styl. Není-li žádný zvolen, bude jméno prázdné. Můžete zvolit jiný styl, v sekci STYLE (viz "Výběr stylu", str. 26). **0...99%**

Tyto parametry nelze editovat, udávají zbývající prostor pro nahrávání v paměti, v procentech.

Perf nebo STS (Performance nebo STS)

Tento parametr nelze editovat, udává zvolenou performanci nebo STS (podle poslední zvolené položky). Není-li žádná Performance nebo STS zvoleno, bude jméno prázdné. Můžete zvolit jinou performanci, v sekci PROGRAM/ PERFORMANCE (viz "Výběr Performance" na str. 25). Chcete-li zvolit jedno ze čtyř STS pro aktuální styl, použijte tlačítka F-1–F-4.

Resol (Resolution)

Tímto parametrem nastavíte kvantizaci během nahrávání. Kvantizace je způsob opravy rytmických chyb; noty, zahrané brzy nebo pozdě jsou přesunuty na nejbližší osu rytmické "mřížky", určené tímto parametrem, takže rytmus pak sedí perfektně.

Hi Žádná kvantizace.

♪(1/32)...♪(1/8)

Rozlišení mřížky, v hudebních hodnotách. Např. když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8. Když zvolíte 1/4, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/4.

Hi (žádná kvantizace)



1/16



1/8



Sel.Tempo (Select Tempo)

Volbou tohoto parametru změníte tempo pomocí kontrolerů TEMPO/VALUE. Volbou tohoto parametru se LEDka VALUE vypne.

Metro (Metronome)

Tento parametr určuje režim metronomu během nahrávání.

- Off Metronom slyšíte jen během odpočítání.
- On1 Metronom zní i během nahrávání. Nahrávání se spustí po odpočítání 1 taktu. Začněte nahrávat po taktu -1.
- On2 Metronom zní i během nahrávání. Nahrávání se spustí po odpočítání 2 taktu. Začněte nahrávat po taktu -1.

RT/Pads

Ch/Acc

Tyto parametry umožňují definovat stav stop během nahrávání.

RT/Pads: Tato stopa Backing Sequence zahrnuje čtyři stopy Realtime a čtyři Pady. Jde o stopy songu 1-8, jako v následující tabulce:

RT/Pad stopa	Stopa songu/Kanál
Horní 1	1
Horní 2	2
Horní 3	3
Lower	4
Pad 1	5
Pad 2	6
Pad 3	7
Pad 4	8

Ch/Acc: Tato stopa Backing Sequence zahrnuje všechny stopy stylu, včetně detekovaných akordů. Jde o stopy songu 9-16.

MUTE Stopa je umlčená. Pokud již tato stopa obsahuje nahrávku, nebude během nahrávání na jinou stopu Backing Sequence slyšet.

PLAY Stopa se přehrává. Pokud jsou zde nahraná data, bude během nahrávání slyšet i stopa Backing Sequence.

REC Na stopu se nahrává. Veškerá dříve nahraná data budou vymazána.

STRÁNKA CHORD/ACC STEP RECORDING

Pokud jste v režimu Backing Sequence, stiskněte RECORD, pak jedním z tlačítek B VOLUME/VALUE vstoupíte do režimu Chord/Acc Step Recording. Rozsvítí se LEDka RECORD.



Šipka doprava (▶)

Malá šipka u parametru značí, že tato hodnota je efektivní na aktuální pozici. Např. pokud jste na pozici "M003.01.000" a svítí tato šipka u parametru Chord, znamená to, že změna akordu se provede na pozici "M003.01.000".

M(easure)

To je lokátor. Udává aktuální pozici ve Step Editoru. Chcete-li přejít na jinou pozici v songu, zvolte tento parametr, pak kontrolery TEMPO/ VALUE, tlačítka A VOLUME/VALUE, nebo < > (příčemž tlačítka << >> posouvají na předchozí či následující takt). Těmito kontrolery se lokátor posouvá v krocích 1/8 (192 ticků), nebo přeskočí na další událost.

Formát lokátoru je následující:

M001.01.000
| | |
Measure (takt) Beat (doba) Tick

Measure: Takt nebo jeho číslo.

Beat (doba): Dělicí hodnota v rytmickém poměru (např. čtvrtová nota ve 3/4 rytmu).

Tick: Minimální rozlišení sekvenceru. Interní sekvencery Liverpoolu jsou vybaveny rozlišením 384 ticků na čtvrtovou notu.

INSERT Je-li zvolen parametr Measure, stiskem INSERT vložíte takt od aktuální pozice. Všechny Chord/Acc události, obsažené v aktuálním taktu se posunou do následujícího taktu. Událost na pozici Mxxx.01.000 (tedy přesně na začátku taktu, např. Time Signature nebo Style change) se neposunou.

DELETE Je-li zvolen parametr Measure, stiskem DELETE vymažete aktuální takt. Všechny Chord/Acc události, obsažené v následujících taktech se posunou do aktuálního taktu.

SHIFT + DELETE

Pokud zvolíte parametr Measure, stiskem SHIFT + DELETE vymažete všechny události na stopách Style, od aktuální pozice do konce songu. **Chcete-li vymazat veškeré události na stopách Style**, vraťte se na pozici M001.01.000 a stiskněte SHIFT + DELETE.

Pozn.: Všechny události na první době (M001.01.000), např. Style, Tempo, Chord, Style Element selection, vymazat nelze.

Tempo

Parametr Tempo Change. Chcete-li vložit událost Tempo Change na aktuální pozici, zvolte tento parametr a kontrolery VALUE upravte hodnotu.

DELETE Když zvolíte parametr Tempo a postranní šipka (▶) udávající, že jste zvolili událost Tempo Change na aktuální pozici - se objeví u ní, stiskem DELETE vymažete událost Tempo Change na aktuální pozici.

Pozn.: Pokud se postranní šipka neobjeví, nebyla zvolena událost na aktuální pozici a nebude tedy vymazána.

SHIFT + DELETE

pokud zvolíte parametr Tempo, stiskem SHIFT + DELETE vymažete všechny události Tempo Change, od aktuální pozice do konce songu.

Chcete-li vymazat veškeré události Tempo Change v songu, vraťte se na pozici M001.01.000 a stiskněte SHIFT + DELETE.

Pozn.: Události na první době (M001.01.000), např. Perf, Style, Tempo, Chord, Style Element, vymazat

Style

Naposledy zvolený styl. Chcete-li zvolit změnu stylu na aktuální pozici, postupujte běžným způsobem výběru, pomocí tlačítek v sekci STYLE.

Pozn.: Jakákoliv změna stylu, vložená za prvním taktém (tedy od pozice jiné, než Mxxx.01.000) je efektivní až od následujícího taktu. Když např. zadáte událost změny stylu v taktu M004.03.000, zvolený styl bude efektivní až od taktu M005.01.000. (Funguje to přesně jako v režimu Style Play).

Pozn.: Když vkládáte změnu stylu, můžete na stejnou pozici vložit také změnu tempa. Změna tempa však není automaticky součástí změny stylu.

DELETE Když zvolíte parametr Tempo a postranní šipka (↵) udávající, že jste zvolili událost Tempo Change na aktuální pozici - se objeví u ní, stiskem DELETE vymažete událost Tempo Change na aktuální pozici.

Pozn.: Pokud se postranní šipka neobjeví, nebyla zvolena událost na aktuální pozici a nebude tedy vymazána.

SHIFT + DELETE

Pokud zvolíte parametr Style, stiskem SHIFT + DELETE vymažete všechny události Style Change, od aktuální pozice do konce songu. **Chcete-li vymazat veškeré události Style Change v songu**, vraťte se na pozici M001.01.000 a stiskněte SHIFT + DELETE.

Pozn.: Události na první době (M001.01.000), např. Perf, Style, Tempo, Chord, Style Element, vymazat nelze.

Perf

Naposledy zvolená performance. Volbou Performance vyvoláte i styl, který je s ní spjatý. Chcete-li změnit performanci na aktuální pozici, postupujte běžným způsobem výběru, pomocí tlačítek v sekci PROGRAM/PERFORMANCE.

Pozn.: LEDka STYLE CHANGE se automaticky zapne, jakmile vstoupíte do režimu Chord/Acc Step. To znamená, že výběrem performance automaticky zvolíte i styl, uložený v ní.

Tlačítka SINGLE TOUCH a STS jsou automaticky deaktivována, což značí, že nelze změnit stopy Realtime, pokud jste v režimu Chord/ Acc Step.

DELETE Když zvolíte parametr Perf a šipka vpravo (➡) - udávající, že jste zvolili událost Performance Change na aktuální pozici - se objeví u ní, stiskem DELETE vymažete událost Performance Change na aktuální pozici.

Pozn.: Pokud se postranní šipka neobjeví, nebyla zvolena událost na aktuální pozici a nebude tedy vymazána.

SHIFT + DELETE

Pokud zvolíte parametr Perf, stiskem SHIFT + DELETE vymažete všechny události Performance Change, od aktuální pozice do konce songu.

Chcete-li vymazat veškeré události Performance Change v songu, vraťte se na pozici M001.01.000 a stiskněte SHIFT + DELETE.

Pozn.: Události na první době (M001.01.000), např. Perf, Style, Tempo, Chord, Style Element, vymazat nelze.

SE (Style Element)

Jedná se o prvek stylu (tedy o variaci, přechod, úvod nebo závěr). Délka zvoleného prvku stylu je vždy uvedena na čítači taktů, v horní části displeje:



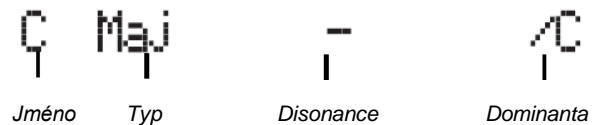
Tak vidíte, kam umístit následující událost Style Element Change. Když např. vložíte událost Intro o délce 4 taktů, můžete vložit 4 prázdné takty za tuto událost a událost Variation na konec Intro, na začátek čtvrtého prázdného taktu.

“Off” značí, že na zvolené pozici nehraje zvolený doprovod, pouze stopy Realtime.

Tip: Vložte událost Style Element Off přesně tam, kde se musí automatický doprovod zastavit, tedy na konci songu.

Chord

Tlačítka D VOLUME/VALUE zvolte řádek Chord. Tlačítka F-1–F-4 zvolte part akordu, který chcete upravit.



Kontrolery TEMPO/VALUE upravte zvolený parametr. Alternativou je zahrát akord, který je automaticky detekovaný. Při detekci akordu je respektován stav tlačítka BASS INV.

“No chord” značí, že doprovod nebude na aktuální pozici znít (nezávisle na stopách Drum a Percussion). Chcete-li zvolit “No chord”, stiskem F-1 zvolte část Name parametru Chord, pak kontrolery TEMPO/VALUE vyberte poslední hodnotu (C...H, Off).

Pozn.: Pokud nahradíte akord jiným, pamatujte, že stopa Lower se automaticky nezmění.

Ovládání posuvu

V režimu Step můžete k editaci využít různá tlačítka ovládacího panelu.

<< nebo >> (rychlé převíjení vpřed a vzad)

Stiskem těchto tlačítek přejdete na předchozí či následující takt. Tyto příkazy jsou efektivní, i když není zvolen parametr Measure.

< nebo > (Předchozí nebo následující krok)

Těmito tlačítky přejdete na předchozí či následující krok (1/8, nebo 192 ticků). Pokud je událost před předcházejícím nebo za následujícím krokem, lokátor se zastaví na této události. Např. pokud jste na pozici M001.01.000 a před M001.01.192 není žádná událost, tlačítko > se zastaví na pozici M001.01.192. Pokud existuje událost na pozici M001.01.010, tlačítko > se zastaví na pozici M001.01.010.

Tyto příkazy jsou efektivní, i když není zvolen parametr Measure.

SHIFT +< nebo >- (Předchozí nebo následující událost)

Podržte tlačítko SHIFT a stiskem tlačítka < nebo > přejdete na předchozí nebo následující nahranou událost.

JAK VYMAZAT CELÝ SONG

Můžete vymazat celý song pouhou sekvencí SHIFT + DELETE.

1. Vstupte do režimu Backing Sequence. Musíte být na hlavní stránce režimu. Pokud jste v režimu Record, vraťte se do režimu Playback.
2. Stiskněte SHIFT + DELETE.
3. Objeví se dotaz "Delete Song?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

13. PRACOVNÍ REŽIM SONG

Pracovní režim Song odpovídá plně vybavenému sekvenceru, kde můžete tvořit songy od začátku, nebo stávající editovat. Tento režim také využijete k editaci počátečních parametrů standardních MIDI souborů, vytvořených v externím sekvenceru nebo vlastním sekvenceru Liverpoolu, v režimech Song a Backing Sequence.

Editovaný song můžete uložit jako standardní MIDI soubor (".MID") a přehrát jej v režimu Song Play, Backing Sequence nebo Song.

Jako praktickou ukázkou editace songu, viz "Editace songu" na str. 32.

Pozn.: Songy na interním SSD nelze editovat.

OVLÁDÁNÍ POSUVU

V režimu Song využijete ovládání posuvu SEQ1 pro přehrávání songu. Viz „SEQUENCER TRANSPORT CONTROLS SEQ1 a SEQ2“ na str. 18, kde je více informací.

MASTER VOLUME A SEQUENCER VOLUME

Slidery MASTER VOLUME a ACC/SEQ VOLUME nastavíte hlasitost. Viz "Master Volume, Sequencer Volume, BALANCE" na str. 71.

Posuňte slider BALANCE do středu (nebo doleva), chcete-li maximální hlasitost sekvenceru (režim Song se týká sekvenceru 1).

SONGY A FORMÁT STANDARDNÍHO MIDI SOUBORU

Nativní formát songu pro Liverpool je standardní MIDI soubor. Viz "Songy a formát standardního MIDI souboru" na str. 70.

Pokud uložíte song jako SMF, vloží se automaticky prázdný takt na začátek songu. Tento takt obsahuje různé inicializační parametry songu. Jakmile se načte SMF, automaticky se odstraní prázdný takt.

RYCHLÉ VYMAZÁNÍ TOPY

Pokud jste na hlavní stránce režimu Song Record a na displeji vidíte stopy songu, podržte tlačítko DELETE a stiskněte jedno z tlačítek VOLUME/VALUE, odpovídajících stopě, kterou chcete vymazat. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER stopu vymažete, nebo EXIT operaci zrušíte.

JAK VYMAZAT CELÝ SONG

Jste-li na hlavní stránce, můžete vymazat celý song pouhou sekvencí SHIFT + DELETE.

1. Vstupte do režimu Song. Musíte být na hlavní stránce režimu. Pokud jste v režimu Record, vraťte se do režimu Playback.
2. Stiskněte SHIFT + DELETE.

3. Objeví se dotaz "Delete Song?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

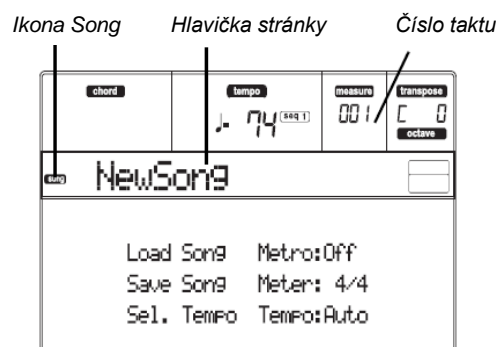
HLAVNÍ STRÁNKA

Stiskem SONG vstoupíte na tuto stránku z jiného pracovního režimu.

Pozn.: Když se přepnete z režimu Style Play do Song, automaticky se zvolí nastavení songu a můžete měnit parametry.

Stiskem EXIT/NO vstoupíte na tuto stránku z Menu nebo kterékoliv editační stránky Song Play.

Chcete-li vidět stopy songu, tlačítkem TRK SELECT se přepněte z hlavní stránky na jiné stránky stop. Po prvním stisku vidíte stopy 1–8 (svítí LEDka TRK SELECT), po druhém vidíte stopy 9–16 (bliká LEDka TRK SELECT), po dalším stisku se vrátíte na hlavní stránku (LEDka TRK SELECT nesvítí).



Ikona songu

Je-li aktivní, ikona udává, že je nástroj v režimu Song.

Hlavička stránky

Tento řádek udává jméno zvoleného songu.

Bar number

Tento čítač udává číslo taktu aktuální polohy zvoleného songu.

B (Load Song)

Těmito tlačítky zvolíte song (např. standardní MIDI soubor). Otevře se stránka Song Select a můžete zvolit song (viz níže "Stránka Song Select").

C (Save Song)

Tento příkaz uloží upravený song jako standardní MIDI soubor. Po stisku příkazu se objeví stránka Save Song (viz "Stránka Save Song" na str. 91).

D (Select Tempo)

Volbou tohoto parametru změníte tempo pomocí kontrolerů TEMPO/VALUE. Volbou tohoto parametru se LEDka VALUE vypne.

Pozn.: Tempo se vždy nahrává přepisováním (nová data nahrazují stará).

F (Metro)

Těmito tlačítky se metronom za/vypne během přehrávání.

G (Meter)

Tento parametr nelze editovat, udává na stupnici rytmus zvoleného songu.

H (Tempo mode)

Určuje režim Tempo Change.

Man(ual) Je-li kurzor na parametru "D (Select Tempo)", můžete tempo změnit v sekci TEMPO/VALUE. Song se přehraje dle ručně zvoleného tempa.

Auto Bude použito tempo, nahrané v songu.

STRÁNKA STOP 1-8

Chcete-li vidět a editovat stopy 1-8, stiskněte TRACK SELECT na hlavní stránce. Rozsvítí se LEDka TRACK SELECT. Dvojím stiskem tlačítka TRACK SELECT se vrátíte na hlavní stránku.



A–H (Tracks 1–8 Programs)

Jména programů, přiřazených odpovídajícím stopám 1-8. Těmito tlačítka volíte, de/aktivujete umlčení a měníte hlasitost odpovídajících stop.

STRÁNKA STOP 9–16

Chcete-li vidět a editovat stopy 9–16, stiskněte 1x TRACK SELECT na stránce stopy 1–8, nebo 2x na hlavní stránce. LEDka TRACK SELECT začne blikat. Dvojím stiskem tlačítka TRACK SELECT se vrátíte na hlavní stránku.



A–H (Tracks 9-16 Programs)

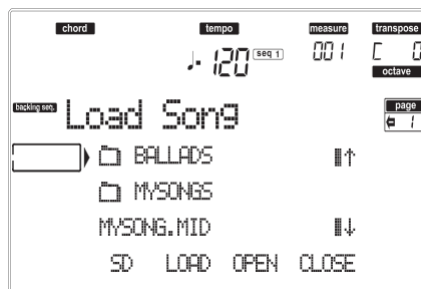
Jména programů, přiřazených odpovídajícím stopám 9-16. Těmito tlačítka volíte, de/aktivujete umlčení a měníte hlasitost odpovídajících stop.

STRÁNKA LOAD SONG

Tato stránka se objeví, když stisknete PAGE+ nebo některé z tlačítek B (Load Song) na hlavní stránce.

Pozn.: Songy na interním SSD nelze editovat.

Stiskem EXIT se vrátíte na hlavní stránku režimu Song, bez výběru songu.



A–C (File, folder)

Posuňte soubor nebo složku na první řádek na displeji. Chcete-li zvolit soubor, stiskněte tlačítko F-2 (LOAD). Chcete-li otevřít složku, stiskněte tlačítko F-3 (OPEN).

Symbol "□" identifikuje složku.

E–F (Scroll Up)

Listuje podrobně seznamem nahoru.

G–H (Scroll Down)

Prochází seznam dolů.

TEMPO/VALUE sekce

Tyto kontrolery procházejí seznamem nahoru a dolů.

F-1 (SD)

Stiskněte toto tlačítko po výměně karty ve slotu. Načte se nová karta a zobrazí se seznam obsahu karty na displeji.

F-2 (LOAD)

Načtete song na první řádek na obrazovce.

F-3 (OPEN)

Vstoupí do zvolené složky (jejíž jméno začíná ikonou "□").

F-4 (CLOSE)

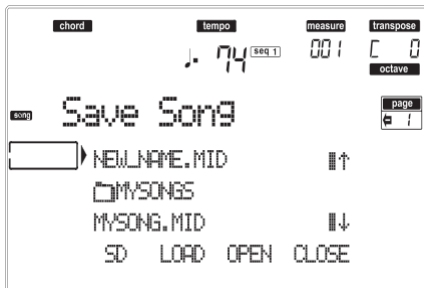
Ukončí aktuální složku a vrátí se na vyšší ("rodičovskou") úroveň.

STRÁNKA SAVE SONG

Nový nebo upravený song je obsažen v paměti RAM a ztratí se, když vypnete nástroj. Song se ztratí také, když jej přepíšete v režimu Backing Sequence Record nebo když přepnete do režimu Song Play. Každý song, který chcete zachovat, musíte uložit. Song se uloží jako standardní MIDI soubor (SMF).

Pozn.: Pokud uložíte song jako SMF, vloží se automaticky prázdný takt na začátek songu. Tento takt obsahuje různé inicializační parametry songu.

1. Pokud jste na editační stránce, stiskem EXIT se vrátíte na hlavní stránku.
2. Stiskněte tlačítko Save Song. Objeví se stránka Save Song.



3. Posuňte složku, kam chcete uložit song na první řádek na obrazovce, tlačítka E–F (Scroll Up) a G–H (Scroll Down) VOLUME/VALUE, nebo kontrolery TEMPO/VALUE. Stiskem F-3 (OPEN) ji otevřete. Aktuální složku zavřete stiskem F-4 (CLOSE).
4. Pokud jste ve zvolené složce, můžete song uložit a přepsat stávající MIDI soubor (s příponou MID), nebo vytvořit nový.
 - Chcete-li **přepsat** stávající soubor, posuňte jej na první řádek na obrazovce.
 - Chcete-li **vytvořit** nový soubor, přesuňte položku "NEW_NAME.MID" na první řádek na obrazovce.
5. Je-li položka "NEW_NAME.MID" aktivní, stisknete jedno z tlačítek A VOLUME/VALUE. Budete vyzváni k pojmenování nového souboru:

NEW_NAME.MID

Posuňte kurzor tlačítka DOWN/– a UP/+. Zvolte znak pomocí DIAL. Vložte znak na pozici kurzoru stiskem tlačítka INSERT. Vymažte znak na pozici kurzoru stiskem tlačítka DELETE.

6. Po ukončení pojmenování nového midi souboru potvrdíte uložení stiskem F-2 (SAVE). Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte nebo EXIT zrušíte.

Stav Play/Mute, uložený do songu

Když ukládáte song, stav Play/Mute se ukládá do songu. Tento stav se zachová také při přehrávání téhož songu v režimu Song Play.

Master transpozice, uložená do songu

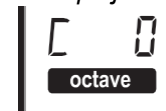
Když ukládáte song, hodnota Master Transpose se ukládá do songu. Jelikož tato hodnota je uložena jako System Exclusive data, dodrží se také při přehrávání songu v režimu Song Play.

Tip: Vzhledem k tomu, že Master Transpose je globální parametr, načtení songu s nestandardní transpozicí může vést k nežádoucí transpozici při načtení jiných songů, které neobsahují vlastní transpoziční data. Chcete-li transponovat song, doporučujeme použít funkci Edit-Transpose, této funkce dosáhnete stiskem MENU a jednoho z tlačítek E VOLUME/VALUE (viz "Stránka 18 Edit: Transpose" na str. 101).

Můžete také Master Transpose uzamknout, aby nedošlo k nežádoucí transpozici. Viz "Stránka 2 Master Transpose" na str. 127, v kapitole Global.

Obecně platí, že byste měli použít Master Transpose (tlačítka TRANSPOSE na ovládacím panelu), když potřebujete transponovat stopy Realtime společně se songem. Funkci Edit Transpose (v režimu Song Edit) byste měli použít jen, je-li potřeba transponovat pouze song.

Pozn.: Hodnotu Master Transpose vždy vidíte v pravém horním rohu displeje:



PROCEDURA REALTIME RECORD

Obecný postup při nahrávání v reálném čase.

1. Stiskem SONG vstoupíte do režimu Song.
2. Stiskem RECORD vstoupíte do režimu Song Record. Nyní jste na hlavní stránce režimu Song Record a můžete si připravit nahrávání. (Podrobnosti viz "Stránka Song Record" na str. 93).



3. Ověřte, že je zvolena možnost Overdub nebo Overwrite recording (viz "Rec (režim Recording)" na str. 93).
4. Nastavte tempo. Jsou dva způsoby, jak změnit tempo:
 - Podržte tlačítko SHIFT a kontrolery TEMPO/VALUE změníte tempo.
 - Posuňte kurzor na parametr "Sel.Tempo" a kontrolery TEMPO/VALUE určete potřebnou hodnotu.

5. Stiskem TRK SELECT přepněte na stránku Song Tracks 1-8.



Dalším stiskem přepněte na stránku Song Tracks 9-16.



6. Chcete-li, můžete nastavit tempo i na této stránce: kontrolery TEMPO/VALUE.
7. Každé stopě přiřadte správný Program.
8. Zvolte stopu pro nahrávání. Její stavová ikona začne automaticky blikat.
9. Pokud stavová ikona bliká, stiskem PLAY/ STOP spustíte nahrávání. Podle zvolené možnosti Metro, může zaznít odpočítání 1 nebo 2 taktů před spuštěním nahrávání. Jakmile se spustí, začnete hrát.
- Pokud je aktivní nahrávací režim Auto Punch, nahrávání se spustí až po dosažení bodu Start.
 - Pokud je aktivní nahrávací režim Pedal Punch, spustíte nahrávání stiskem pedálu. Dalším stiskem nahrávání zastavíte.
- Pozn.:** Funkce Punch nebude fungovat u prázdného songu. Alespoň jedna stopa již musí být nahraná.
10. Jakmile ukončíte nahrávání, stiskem PLAY/STOP zastavíte sekvencer. Zvolte jinou stopu a nahrajte celý song.
11. Když ukončíte nahrávání nového songu, stiskem RECORD ukončíte režim Record. Song bude uložen do paměti.
- Varování:** Uložte song na kartu, tím zabráníte jeho ztrátě při vypnutí nástroje.
- Pozn.:** Ukončením režimu Record, se Octave Transpose automaticky resetuje na "0".
12. Nový song můžete upravit stiskem tlačítka MENU a výběrem editační stránky.

PROCEDURA STEP RECORD

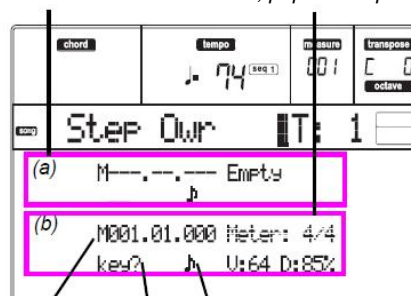
Krokové nahrávání umožňuje vytvořit nový song vkládáním jednotlivých not či akordů na každou stopu. To se hodí při přepisování stávající partitury, nebo když potřebujete větší podrobnosti a konkrétně se hodí při tvorbě bicích a perkusních stop.

1. Pokud jste na hlavní stránce režimu Song, stiskem RECORD vstoupíte do režimu Song Record. Objeví se hlavní stránka režimu Song Record.



2. Stiskem jednoho z tlačítek A VOLUME/VALUE zvolte parametr "Rec" (Recording Mode). Těmito tlačítky nebo kontrolery TEMPO/VALUE zvolte "Step Dub" (Step Overdub) nebo "StepOwr" (Step Overwrite) v nahrávacím režimu.
- Režim Step Overdub umožňuje přidat události mezi stávající.
 - Režim Step Overwrite přepíše všechny stávající události.
3. Stiskem SEQ1 PLAY/STOP se LEDka rozsvítí a vstoupíte na stránku Step Record. (Viz "Stránka Step Record" na str. 94, kde je více informací o každém parametru na této stránce).

Předchozí událost Událost, připravená pro vložení



Aktuální pozice Hodnota kroku
Vyčkává na úhoz klávesy...

První dva řádky (a) obsahují naposledy vloženou událost. Poslední dva řádky (b) jsou aktuálně editovaná událost, připravená pro vložení.

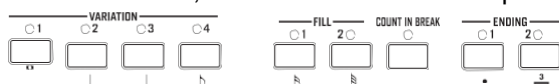
Událost "Empty" značí počátek songu, pokud zde nejsou žádné vložené události. Automaticky jsou vloženy vstupem do režimu Record. Budou odstraněny po vložení události.

4. Parametr "Maaa.bb.ccc" v (b) značí aktuální pozici. To je místo, kam bude editovaná nota vložena.

• **Nechcete-li na tuto pozici vložit notu, vložte pauzu, jako v kroku 6.**

• **Chcete-li přejít na další takt, doplňte další pozice mezerami tlačítkem >>.**

5. Chcete-li změnit hodnotu kroku, použijte tlačítka NOTE VALUE, dole vlevo na ovládacím panelu.



6. Vložte notu, pauzu nebo akord na aktuální pozici.
- Chcete-li vložit jednu notu, zahrajte ji na klaviaturu. Délka vložené noty odpovídá délce kroku. Můžete změnit dynamiku a dobu trvání noty, parametry "Duration" a "Velocity". Viz "Velocity" a "Duration" na str. 95.
 - Chcete-li zadat mezeru, stiskněte tlačítko Rest. Její délka odpovídá délce kroku.
 - Chcete-li ligaturou napojit vloženou notu s předchozí, stiskněte tlačítko TIE na displeji. Nota bude vložena, propojena s předchozí, přesně stejného jména. Nemusíte hrát znovu na klávesy.
 - Chcete-li vložit akord nebo druhý hlas, viz "Akordy a druhé hlasy" níže.
7. Po vložení nové události můžete přejít zpět stiskem tlačítka <. Tím vymažete dříve vloženou událost a nastavíte znovu krok v editoru.
8. Jakmile ukončíte nahrávání, stiskem SEQ1 PLAY/STOP vypnete LEDku. Objeví se hlavní stránka režimu Song Record.



9. Na hlavní stránce režimu Song Record stiskem RECORD režim Record ukončíte. Pokud jste na hlavní stránce Song, můžete si stiskem SEQ1 PLAY/STOP poslechnout song, nebo příkazem Save Song uložit song na kartu.

Akordy a druhé hlasy

U Liverpoolu nemusíte na stopu vkládat jednotlivé noty. Je několik způsobů, jak vložit akordy a zdvojit hlasy. Více informací najdete v sekci "Akordy a druhé hlasy v režimu Step Record" na str. 60, v kapitole "Režim Style Record".

STRÁNKA SONG RECORD

Pokud jste v režimu Song, stiskem RECORD vstoupíte do režimu Song Record. Objeví se stránka Song Record.



Rec (režim Record)

Tento parametr nastavte tak, aby určoval režim nahrávání.

Overdub Nově nahrané události budou smíchány se stávajícími událostmi.

Overwrite Nově nahrané události nahradí stávající události.

Auto Punch Nahrávání se automaticky spustí od pozice „S“ a skončí na pozici „E“ (viz následující řádek).

Pozn.: Funkce Auto Punch nebude fungovat u prázdného songu. Alespoň jedna stopa již musí být nahrána.

PedalPunch Nahrávání se spustí, jakmile stisknete pedál, nastavený na funkci "Punch In/Out" a skončí dalším stiskem téhož pedálu.

Pozn.: Funkce Pedal Punch nebude fungovat u prázdného songu. Alespoň jedna stopa již musí být nahrána.

StepDub Step Overdub. Tento nahrávací režim umožňuje zadat události po jedné, přidáváním ke stávajícím.

StepOwr Step Overwrite. Tento nahrávací režim umožňuje zadat události po jedné, přičemž se stávající přepisují.

Trk (Track)

Stopa, na kterou se nahrává.

1...16 Jedna ze 16 zvolených stop. Chcete-li zvolit stopu, přejděte na stránky Track (viz "Stránka Tracks 1-8" na str. 89 a "Stránka Tracks 9-16" na str. 90).

S/E (Start/End)

Tyto parametry jsou dostupné jen, je-li zvolen režim nahrávání Auto Punch. Určují počáteční a koncový bod Punch nahrávání.

Metro (Metronome)

Metronom, který slyšíte během nahrávání.

Off Žádný klik metronomu během nahrávání nebude slyšet. Před spuštěním nahrávání se odpočítá jeden takt.

On1 Metronom je zapnutý, s jedním taktom odpočítání před zahájením nahrávání.

On2 Metronom je zapnutý, se dvěma taktly odpočítání před zahájením nahrávání.

Resol (Resolution)

Tímto parametrem nastavíte kvantizaci během nahrávání. Kvantizace je způsob opravy rytmických chyb; noty, zahrané brzy nebo pozdě jsou přesunuty na nejbližší osu rytmické "mřížky", určené tímto parametrem, takže rytmus pak sedí perfektně.

Hi Žádná kvantizace.

(1/32)...(1/8)

Rozlišení mřížky, v hudebních hodnotách. Např. když zvolíte 1/16, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/16. Když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8.

Bez kvantizace



1/16



1/8



Meter

Indikuje na stupnici rytmus songu. Tento parametr můžete editovat jen, pokud je song prázdný, tedy před zahájením nahrávání. Chcete-li provést změnu uprostřed songu, použijte funkci "Insert Measure" (viz str. 102).

Sel.Tempo (Select Tempo)

Volbou tohoto parametru změníte tempo pomocí kontrolerů TEMPO/VALUE.

Pozn.: Tempo můžete změnit vždy, když jsou zvoleny ostatní parametry, pakliže držíte tlačítko SHIFT a otáčíte kolečkem DIAL.

Pozn.: Tempo se vždy nahrává přepisováním (nová data nahrazují stará).

Tempo (režim Tempo)

Tento parametr určuje způsob, jak budou události tempa čteny. Record All Všechny změny tempa, provedené v průběhu nahrávání

budou nahrány na stopu Master Track.

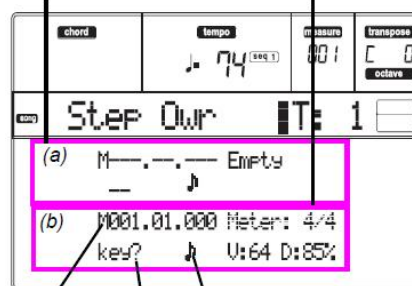
Auto Rekordér přehrává všechny nahrané události tempa. No Žádná změna tempa nebude nahrána.

Manual Poslední ruční nastavení tempa (tlačítka TEMPO/VALUE) je bráno jako aktuální hodnota tempa. Žádná změna tempa nebude nahrána. To je velmi užitečné při nahrávání songu mnohem pomalejšího, než je aktuální tempo.

STRÁNKA STEP RECORD

Na tuto stránku vstoupíte z hlavní stránky režimu Song Record, volbou "StepDub" nebo "StepOvr" v režimu nahrávání ("Rec" parametr) a stiskem SEQ1 PLAY/STOP.

Předchozí událost Událost, připravená pro vložení



Aktuální pozice

Hodnota kroku

Vyčkává na úhoz klávesy...

(a) sekce

Dříve vložena událost. Tuto událost můžete vymazat a v editoru znovu nastavit, stiskem tlačítka <.

(b) sekce

Událost, připravená pro vložení. Další parametry udávají informace o každém prvku v této sekci.

M (Measure)

Poloha, kam bude událost (nota, pauza či akord) vložena.

Meter

Rytmus aktuálního taktu. Tento parametr nelze editovat. Změny rytmu můžete nastavit funkcí Insert v menu Edit a vložení nové řady taktů s odlišným rytmem (viz "Stránka 22 Edit: Insert Measures" na str. 102).

key?

Dotaz na notu nebo akord, který chcete zahrát na klaviaturu, zadané jako událost v aktuálním kroku.

Step value

Délka události, kterou vkládáte. Tlačítka NOTE VALUE dole vlevo na ovládacím panelu, můžete tuto hodnotu změnit.



o... Notová hodnota.

Tečka (.) Prodlouží zvolenou notu o polovinu hodnoty.

Triola (3) Převeďte zvolenou notu na triolu.

V (Velocity)

Tento parametr nastavte před zadáním noty nebo akordu. Jak bude vložena událost hrát silně (dynamika).

KBD

Klaviatura. Tento parametr můžete vložit otočením kolečka zcela doprava. Pokud zvolíte tuto možnost, intenzita zahrané noty je detekována a nahrána.

1...127 Hodnota dynamiky. Událost bude vložena s touto hodnotou dynamiky a aktuální dynamika noty, s jakou je zahrána na klávesy, je ignorována.

D (Duration)

Relativní doba trvání vložené noty. Procenta vždy odpovídají hodnotě kroku.

50% Staccato.
85% Běžná délka.
100% Legato.

Tlačítka, používaná v režimu Step Record

TIE tlačítko

Stiskem tlačítka svážete vloženou notu s předchozí.

REST tlačítko

Vloží pomlku.

NOTE VALUE

Zvolí hodnotu kroku.

SEQ1 PLAY/STOP

Ukončí režim Step Record.

< (Previous step)

Přejde na předchozí krok a vymaže vloženou událost.

>> (Fast Forward)

Přejde na následující takt a zbývající prostor vyplní pauzami.

MENU

Na jiné stránce, stiskem tlačítka MENU otevřete editační menu Song Edit. Toto menu nabízí přístup k různým sekcím editace songu.

V menu zvolte sekci editace tlačítky VOLUME/ VALUE (A–H), dále editační stránku pomocí PAGE +, nebo stiskem EXIT menu ukončíte.

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

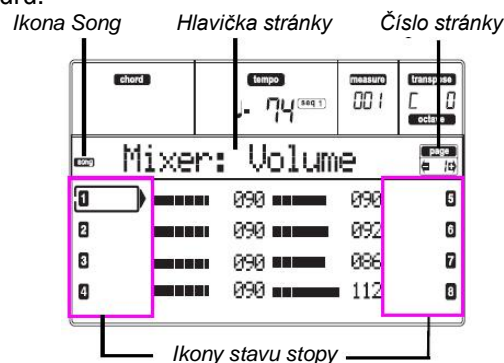


Každá položka tohoto menu odpovídá sekci editace. V každé z nich jsou seskupeny různé editační stránky.

STRUKTURA STRÁNKY EDIT

Zvolte sekci editace v Menu a/nebo tlačítky PAGE přejděte na požadovanou stránku.

Stiskem EXIT budete vráceni na hlavní stránku režimu Song. Všechny editované stránky sdílí stejnou strukturu.



Ikona songu

Je-li aktivní, ikona udává, že je nástroj v režimu Song.

Hlavička stránky

Hlavička udává jméno aktuální editační stránky. Obecně platí, že je hlavička rozdělena na první slovo, s identifikací jména sekce (např. "Mixer:FX Send" je sekce stránky "Mixer") a druhé slovo se jménem stránky (např. "FX Send").

Jméno sekce Jméno stránky

Mixer: FX Send

Stránka

Tato oblast udává číslo aktuální stránky.

A–H

Každý pár tlačítek VOLUME/VALUE volí jinou stopu, parametr příkazu, podle editační stránky.

Ikony stavu stopy

Řada ikon u jednotlivých stop udávají jejich stav.



Zvolená stopa či parametr. Pokud se objeví tento symbol, můžete spustit libovolnou operaci se zvolenou položkou.

1 16

Znějící stopa nebo již nahraná.

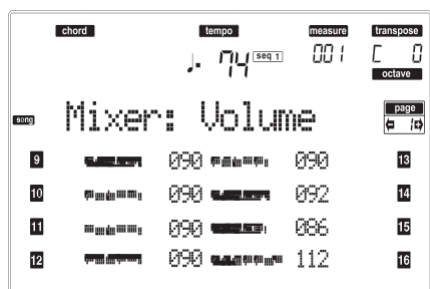
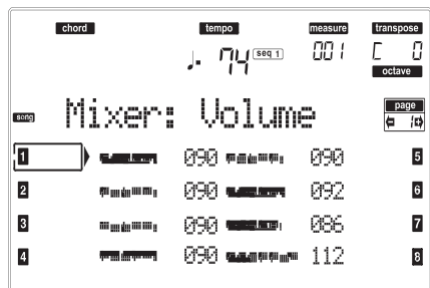
(bez ikony) Umlčená stopa, nebo bez dat.

STRÁNKA 1 MIXER: VOLUME

Zde můžete nastavit hlasitost každé ze 16 stop sekvenceru. Stiskem tlačítek VOLUME/VALUE (A–H) de/aktivujete umlčení odpovídající stopy.

Stopa zůstane umlčena, i když zvolíte jiný song.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami songu 1-8 a 9-16 a naopak.



STRÁNKA 2 MIXER: PAN

Zde můžete nastavit Panorama pro každý song.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami songu 1-8 a 9-16 a naopak.



Pan

-64

+00

+63

Off

Zcela vlevo.

Střed.

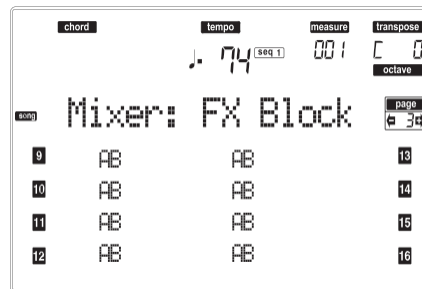
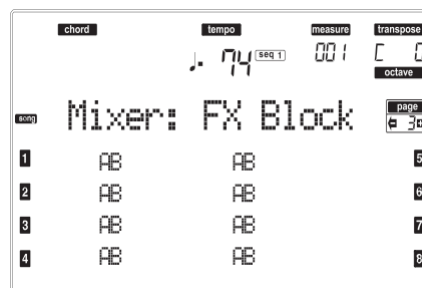
Zcela vpravo.

Přímý (nezpracovaný) signál nejde přímo na výstupy, na stopě slyšíte jen FX signál.

STRÁNKA 3 MIXER: FX BLOCK

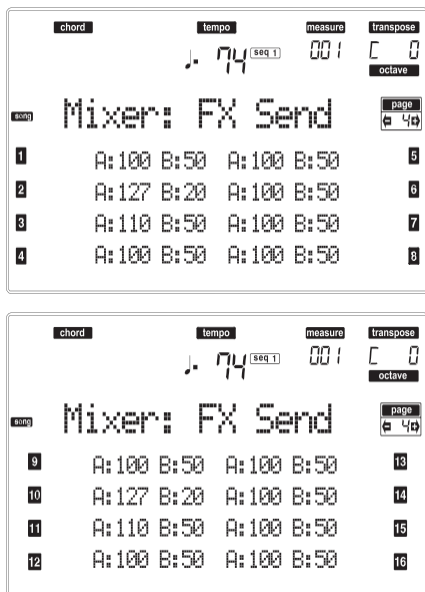
Tato stránka umožňuje zvolit pár efektových procesorů (AB nebo CD) pro každou stopu Song.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami Song 1-8, Song 9-16 a zpět.



STRÁNKA 4 MIXER: FX SEND A/B (NEBO C/D)

Tato stránka umožňuje nastavit úroveň přímého signálu (bez efektů), přicházejícího do páru Internal FX procesorů A a B nebo C a D. Jděte na předchozí stránku ("Stránka 3 Mixer: FX Block") zvolte FX pár. Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami 1-8 a 9-16.



Popíšeme si postup editace:

1. Tlačítka VOLUME/VALUE (A–H) zvolte stopu.
2. Tlačítka F-1–F-4 zvolíte parametr stopy.
3. Kontrolery TEMPO/VALUE změňte hodnotu parametru.

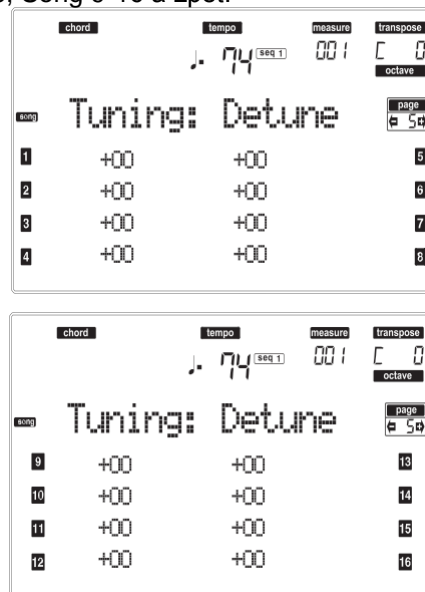
Parameters

000	Bez efektu. Na výstupy půjde jen přímý (nezpracovaný) signál.
127	100% efekt. Přímý (nezpracovaný) a zpracovaný signál jdou na výstupy na stejné úrovni.

STRÁNKA 5 TUNING: DETUNE

Na této stránce můžete nastavit jemné ladění každé stopy.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami Song 1-8, Song 9-16 a zpět.



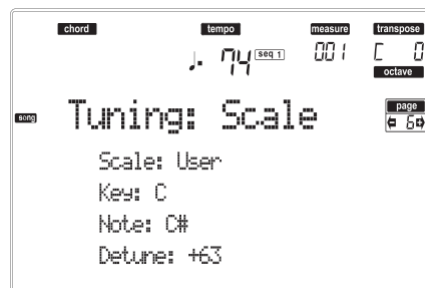
Detune

Jemné ladění.

- 64 Nejnižší výška.
- 0 Standardní ladění.
- +63 Nejvyšší výška.

STRÁNKA 6 TUNING: SUB SCALE

Tato stránka umožňuje nastavit ladění každé stopy Song.



Scale

Alternativní ladění stop Song. Viz "Ladění" na str. 229, kde je seznam použitelných ladění. Chcete-li de/aktivovat alternativní ladění pro každou stopu Song, viz "Stránka 7 Tuning: PitchBend/Scale" na str. 98.

Key

Parametr, potřebný pro některá ladění, kdy musíte zvolit referenční tón.

Nota

Editovaný tón, určený k ladění. Tento parametr je přístupný, je-li zvolen User Scale.

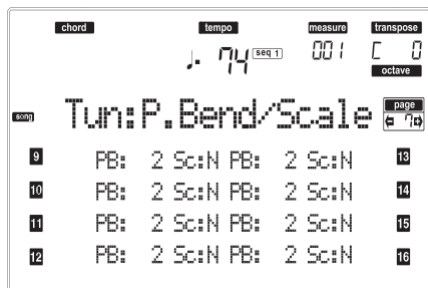
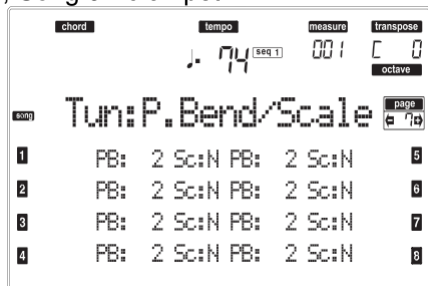
Detune

Rozladěná nota, dle temperovaného ladění Equal. Tento parametr je přístupný, je-li zvolen User Scale.

STRÁNKA 7 TUNING: PITCHBEND/SCALE

Na této stránce můžete programovat rozsah Pitch Bendu pro stopy Song. Proto umožňuje de/aktivovat alternativní ladění každé stopy.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami Song 1-8, Song 9-16 a zpět.



PB(end)

Tyto parametry udávají rozsah Pitch Bendu pro každou stopu, v půltónech.

01...12 Maximu zvýšení/snížení rozsahu Pitch bendu (v půltónech). 12 = ±1 oktáva.

Off Žádný vliv pitch bendu.

Sc(ale)

Tento parametr umožňuje de/aktivovat alternativní ladění každé stopy. (Viz "Stránka 6 Tuning: Scale" na str. 97, kde je více informací o výběru alternativního ladění).

Yes Stopa je naladěna podle alternativního ladění.

No Stopa je naladěna podle globálního ladění (viz "Scale" na str. 126).

STRÁNKA 8 FX: A/B SELECT

Na této stránce můžete zvolit efekt A a B. Zpravidla je efekt A reverb a efekt B je modulační efekt.

Standardní MIDI soubory obvykle vyžadují jen dva efekty. Můžete však přiřadit všechny čtyři efekty songu (viz "Stránka 3 Mixer: FX Block" na str. 96).



Pozn.: Jakmile song zastavíte a spustíte jej znovu, nebo zvolíte jiný song, nastavení standardního songu jsou zvolena znovu. Můžete však song zastavit, změnit efekty a song znovu spustit. Chcete-li trvale změnit efekty, musíte song uložit.

A, B

Efekty, přiřazené efektovým procesorům A a B. Zpravidla je efekt A reverb a efekt B je modulační efekt (chorus, flanger, delay...). Výpis dostupných efektů najdete v části "Efekty" na str. 177.

ModTrk (Modulating Track)

Zdrojová stopa pro modulační MIDI zprávy. Můžete modulovat parametr efektu MIDI zprávou, generovanou fyzickým kontrolerem.

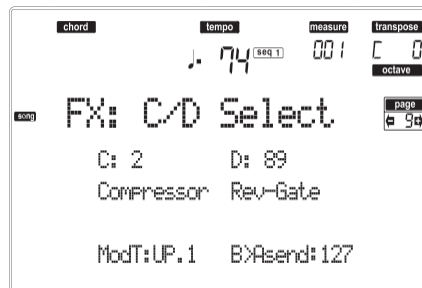
B>Asend (B>A Send)

Hodnota efektu B, která se vrací na vstup efektu A.

STRÁNKA 9 FX: C/D SELECT

Na této stránce můžete zvolit efekt C a D. Zpravidla je efekt C reverb a efekt D je modulační efekt.

Standardní MIDI soubory obvykle vyžadují jen dva efekty. Můžete však přiřadit všechny čtyři efekty songu (viz "Stránka 3 Mixer: FX Block" na str. 96).



Pozn.: Jakmile song zastavíte a spustíte jej znovu, nebo zvolíte jiný song, nastavení standardního songu jsou zvolena znovu. Můžete však song zastavit, změnit efekty a song znovu spustit. Chcete-li trvale změnit efekty songu, editujte jej v režimu Song.

C, D

Efekty, přiřazené efektovým procesorům C a D. Zpravidla je efekt C reverb a efekt D je modulační efekt (chorus, flanger, delay...). Výpis dostupných efektů najdete v části "Efekty" na str. 177.

ModTrk (Modulating Track)

Zdrojová stopa pro modulační MIDI zprávy. Můžete modulovat parametr efektu MIDI zprávou, generovanou fyzickým kontrolerem.

D>Csend (D>C Send)

Hodnota efektu D, která se vrací na vstup efektu C.

STRÁNKÁ 10 FX: A EDITING

Tato stránka obsahuje editační parametry pro efekt A (obvykle reverb).



Tlačítka E-F a G-H VOLUME/VALUE procházíte seznam parametrů.

Párovými tlačítka A-D VOLUME/VALUE zvolíte a upravíte parametr.

Kontrolery TEMPO/VALUE upravte zvolený parametr.

Pozn.: Jakmile song zastavíte a spustíte jej znovu, nebo zvolíte jiný song, nastavení standardního songu jsou zvolena znovu. Můžete však song zastavit, změnit efekty a song znovu spustit. Chcete-li trvale změnit efekty songu, editujte jej v režimu Song.

Parameters

Viz "Efekty" na str. 177, kde je seznam dostupných parametrů pro každý typ efektu.

STRÁNKÁ 11 FX: B EDITING

Tato stránka obsahuje editované parametry pro efekt B (obvykle modulační efekt). Blíže viz "Stránku 10 FX: A editing" výše.

STRÁNKÁ 12 FX: C EDITING

Tato stránka obsahuje editační parametry efektu C. Blíže viz "Stránku 10 FX: A editing" výše.

STRÁNKÁ 13 FX: D EDITING

Tato stránka obsahuje editační parametry efektu D. Blíže viz "Stránku 10 FX: A editing" výše.

STRÁNKÁ 14 TRACK: EASY EDIT

Na této stránce můžete editovat hlavní parametry programů, přiřazených každé stopě.

Pozn.: Všechny hodnoty se vztahují k hodnotě původního programu.

Můžete také změnit hlasitost třídy Drums a Percussion, pokud je zvolená stopa nastavena v režimu Drum (viz níže "Stránka 15 Track: Mode").

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami Song 1-8, Song 9-16 a zpět.



Popíšeme si postup editace:

1. Tlačítka VOLUME/VALUE (A-H) zvolte stopu.
2. Tlačítka F-1-F-4 zvolíte parametr zvuku, nebo jeho hodnotu. (U stop Drum a Percussion viz níže sekci "Bicí stopy").
3. Kontrolery TEMPO/VALUE změňte parametr zvuku nebo jeho hodnotu.

Parameters

Attack Attack time. Doba, po kterou narůstá zvuk od nuly (ve chvíli, kdy uhoďte na klávesu) do maxima.

Decay Decay time. Doba, po kterou přechází konečná úroveň Attack na počáteční úroveň Release.

Release (Release Time). Doba, po kterou zvuk vymizí z fáze Sustain (nebo Decay) k nule. Fáze Release se spustí uvolněním klávesy.

Cutoff Filter Prahová hodnota filtru. Určuje jas zvuku.

Resonance Filter Resonance slouží k určení šířky frekvenčního rozsahu, ovlivněného filtrem.

Vibrato Rate Rychlost vibrata.

Vibrato Depth

Intenzita vibrata.

Vibrato Delay

Zpoždění před spuštěním vibrata, po zaznění zvuku.

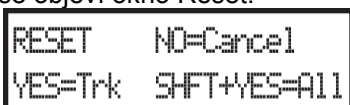
Bicí stopy

Je-li stopa nastavena do režimu Drum (např. stopy Drum a Percussion), můžete nastavit hlasitost každé z kategorií Drum a Percussion.

Kick V	Hlasitost kopáku.
Snare V	Hlasitost virblu. Tom
V	Hlasitost tomů.
HiHat V	Hlasitost Hi-Hat.
CymbalV	Hlasitost Ride, Crash a dalších činelů.
Percus1V	Hlasitost "klasických" perkusí.
Percus2V	Hlasitost "etnických" perkusí.
SFX V	Hlasitost speciálních efektů.

Reset

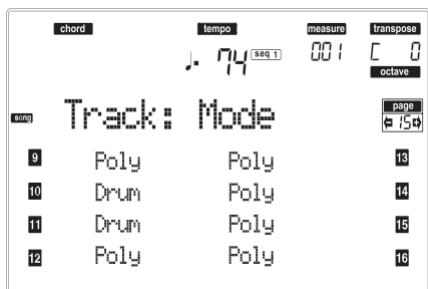
Hodnotu parametrů můžete resetovat, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete jedno z tlačítek VOLUME/VALUE zvolené stopy. Po stisku uvedené kombinace, se objeví okno Reset:



Stiskem ENTER/YES resetujete aktuálně zvolenou stopu. Podržíte SHIFT a stiskem ENTER/YES resetujete všechny stopy. Stiskem EXIT/NO zrušíte akci a všechny parametry zůstanou beze změny.

STRÁNKA 15 TRACK: MODE

Tato stránka umožňuje nastavit polyfonii každé stopy. Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami Song 1-8, Song 9-16 a zpět.



Parameters

Drum Jedná se o stopu Drum/Percussion. Na tuto stopu se nevztahuje Master ani Octave transpozice. Můžete nastavit jinou hlasitost pro každou třídu perkusních nástrojů (viz "Stránku 14 Track: Easy edit" na str. 99).

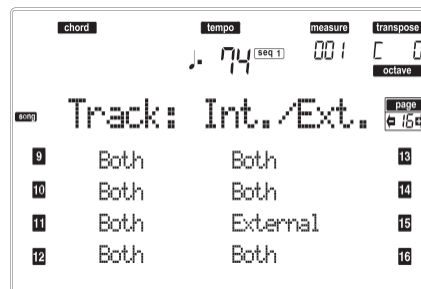
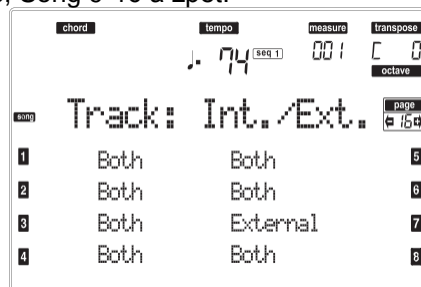
Poly Tyto stopy jsou polyfonní, tedy mohou znít více než jedním zvukem najednou.

Mono Tyto stopy jsou monofonní, takže každý nový tón ukončí předchozí.

Mono Right Mono stopa, přednost má (nejvyšší) nota zcela napravo.

STRÁNKA 16 TRACK: INTERNAL/EXTERNAL

Tato stránka umožňuje nastavit stav Internal nebo External každé stopy. To se hodí, pokud chcete stopu Song spouštět z externího expanderu. Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami Song 1-8, Song 9-16 a zpět.

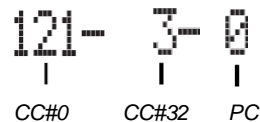


Parameters

Internal Stopa hraje zvuky, generované interním zvukovým generátorem. Nehraje na externí nástroj, zapojený do MIDI OUT.

External Hraje na externí nástroj, zapojený do MIDI OUT. Nehraje interními zvuky, proto šetří polyfonii.

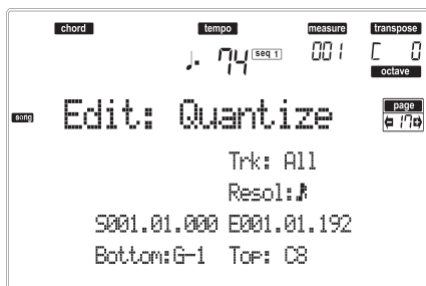
Je-li stopa nastavena na "External", vidíte řetězec vysílaných dat Control Change a Program Change, místo jména Programu, přiřazeného stopě. V následujícím příkladu je **CC#0** Control Change 0 (Bank Select MSB), **CC#32** je Control Change 32 (Bank Select LSB), **PC** je Program Change:



Both Stopa hraje jak na externí nástroj, zapojený do MIDI OUT, tak interními zvuky.

STRÁNKA 17 EDIT: QUANTIZE

Funkce Quantize koriguje rytmické chyby po nahrání.



Po nastavení parametrů stiskněte ENTER. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

Trk (Track)

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy jsou zvoleny.

1...16 Zvolená stopa.

Resol (Resolution)

Tento parametr určuje kvantizaci po nahrávání. Např. když zvolíte 1/8a, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8. Když zvolíte 1/4, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/4.

Bez kvantizace



1/8



1/4



(1/32)...(1/4)

Rozlišení mřížky, v hudebních hodnotách.

Znak "a" za hodnotou značí bez synkop.

Znak "b...f" za hodnotou značí synkopickou kvantizaci.

S / E (Start/End)

Těmito parametry nastavíte počáteční (S) a koncový (E) bod rozsahu pro kvantizaci.

Pokud chcete zvolit 4-taktovou sekvenci od začátku songu, bude Start na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

Bottom / Top

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu klaviatury pro kvantizaci. Pokud zvolíte stejnou notu, pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jen rytmický nástroj na stopě Drum nebo Percussion.

Pozn.: Tyto operace můžete provádět pouze, je-li zvolena bicí stopa.

STRÁNKA 18 EDIT: TRANSPOSE

Zde můžete transponovat song, stopu nebo část stopy.



Po nastavení parametrů stiskněte ENTER. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

Trk (Track)

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny zvolené stopy (kromě bicích stop).

1...16 Zvolená stopa.

Hodnota

Hodnota transpozice (v púltónech).

S / E (Start/End)

Těmito parametry nastavíte počáteční (S) a koncový (E) bod rozsahu transpozice.

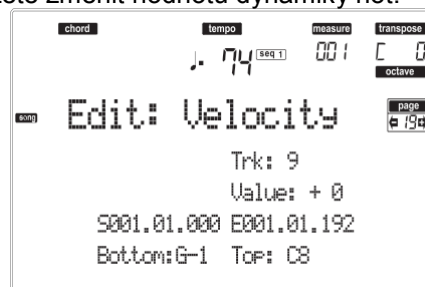
Pokud chcete zvolit 4-taktovou sekvenci od začátku songu, bude Start na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

Bottom / Top

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu klaviatury pro transpozici. Pokud zvolíte stejnou notu, pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jen rytmický nástroj na stopě Drum nebo Percussion.

STRÁNKA 19 EDIT: VELOCITY

Zde můžete změnit hodnotu dynamiky not.



Po nastavení parametrů stiskněte ENTER. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

Trk (Track)

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy jsou zvoleny.

1...16 Zvolená stopa.

Hodnota

Hodnota změny dynamiky

S / E (Start/End)

Těmito parametry nastavíte počáteční (S) a koncový (E) bod rozsahu editace.

Pokud chcete zvolit 4-taktovou sekvenci od začátku songu, bude Start na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

Bottom / Top

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu pro editaci. Pokud zvolíte stejnou notu, pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jen rytmický nástroj na stopě Drum nebo Percussion.

STRÁNKA 20 EDIT: DELETE

Na této stránce můžete vymazat MIDI události ze songu.



Po nastavení parametrů stiskněte ENTER. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

Trk (Track)

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy jsou zvoleny.

1...16 Zvolená stopa.

Master Master stopa. Sem se nahrávají události Tempo, Scale a Effect.

Ev (Event)

Typ MIDI události pro vymazání.

All Všechny události. Tyto takty nebudou ze songu odstraněny.

Note Všechny noty zvoleného rozsahu.

Dup.Note Všechny duplikované noty. Jsou-li dvě noty se stejnou výškou započteny na stejný tick, ta s nižší dynamikou bude vymazána.

A.Touch Události AfterTouch.

P.Bend Události Pitch Bend.

PrChange Události Program Change, kromě zahrnutých Control Change #00 (Bank Select MSB) a #32 (Bank Select LSB).

C.Change Všechny události Control Change, např. Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...

CC00/32...CC127

Jednotlivé události Control Change.

Dvojitá čísla Control Change (jako 00/32) jsou balíčky MSB/LSB.

S / E (Start/End)

Těmito parametry nastavíte počáteční (S) a koncový (E) bod rozsahu pro vymazání.

Pokud chcete zvolit 4-taktovou sekvenci od začátku songu, bude Start na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

Bottom / Top

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu klaviatury pro vymazání. Pokud zvolíte stejnou notu, pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jen rytmický nástroj na stopě Drum nebo Percussion.

Pozn.: Tyto parametry jsou dostupné jen, když zvolíte možnost All nebo Note.

STRÁNKA 21 EDIT: CUT MEASURES

Na této stránce lze ořezat takty v songu.



Po zvolení parametrů Start a Length, stiskem ENTER spustíte operaci. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

Po ořezání budou následující takty posunuty zpět, takže vyplní vyprázdněné takty.

Start

První takt, kde se aplikuje ořezání.

Length

Počet taktů, které budou odstraněny.

STRÁNKA 22 EDIT: INSERT MEASURES

Na této stránce lze vložit takty do songu. Tuto funkci využijete i ke vkládání taktů s různým rytmem (time signature).



Po zvolení parametrů Meter, Start a Length, stiskem ENTER spustíte operaci. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

Pozn.: Na konec songu nelze přidat takty. Chcete-li přidat takty, použijte funkci Record nebo Copy.

Pozn.: Tuto funkci nelze použít na prázdný song.

Meter

Rytmus taktů, které chcete vložit.

Start

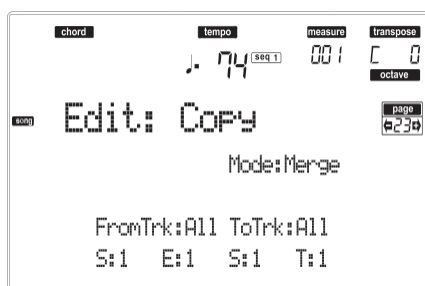
První ze vložených taktů.

Length

Počet taktů, které chcete vložit.

STRÁNKA 23 EDIT: COPY

Zde můžete kopírovat stopy nebo fráze.



Po nastavení parametrů stiskněte ENTER. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

Pozn.: Pokud kopírujete příliš mnoho událostí na stejném "ticku", objeví se zpráva "Too many events!" a operace kopírování se ukončí.

Mode

Tímto parametrem zvolíte režim Copy.

Merge Zkopírovaná data jsou přidána k datům v cílové pozici.

Overwrite Zkopírovaná data nahradí veškerá data v cílové pozici.

Varování: Vymazaná data nelze obnovit!

FromTrk (From Track)

ToTrk (To Track)

Těmito parametry zvolíte zdrojovou a cílovou stopu ke kopírování.

All Všechny stopy. Cílovou stopu není zvolit.

1...16 Zvolená zdrojová a cílová stopa.

S/E

Tyto parametry jsou počátečním a koncovým taktem pro kopírování. Např. je-li S=1 a E=4, budou zkopírovány první čtyři takty.

S

Pravý parametr "S" je první z cílových taktů.

T

Počet opakování kopírování.

STRÁNKA 24 EVENT EDIT

Na tuto stránku vstoupíte z Menu režimu Song. Stránka Event Edit umožňuje editovat každou událost n jedné stopě. Viz "Procedura Event Edit" na str. 105, kde je o editaci událostí více informací.



Typ události První hodnota Druhá hodnota

Trk (Track)

Editovaná stopa. Chcete-li zvolit jinou stopu, stiskem jednoho z tlačítek A VOLUME/VALUE vstoupíte do okna Go To Track.



Kontrolery TEMPO/VALUE zvolíte stopu a stiskem ENTER volbu potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

1...16 Jedna z běžných stop songu. Tyto stopy obsahují hudební data, jako jsou noty a kontrolery.

Master Speciální stopa, obsahující změny tempa, rytmu, stupnic a transpozice i efektových parametrů.

Pozice

Pozice události, vyjádřená formou 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' je takt
- 'bb' je doba
- 'ccc' je tick (každá čtvrtá doba = 384 ticků)

Tento parametr můžete upravit a posunout tak událost na jinou pozici.

Ev (Event)

Typ a hodnoty události, uvedené na obrazovce. Dle zvolené události se může hodnota měnit. Tento parametr rovněž zobrazí (needitovatelnou) značku "End Of Track" na konci stopy.

Jsou zde události, obsažené na běžných stopách (1-16).

Event (Událost)	První hodnota	Druhá hodnota
Nota	Jméno noty	Velocity
Prog	Číslo Program Change	-
Ctrl	Číslo Control Change	Číslo Control Change
Bend	Hodnota ohnutí tónu	-
Aftt	Mono (Channel) Aftertouch hodnota	-
PAft	Nota, na které je aftertouch aplikován	Poly Aftertouch hodnota

A zde jsou také události, obsažené na stopě Master.

Event (Událost)	První hodnota	Druhá hodnota
Tempo	Změna tempa	-
Volume	Master Volume hodnota	-
Meter	Meter change ^(a)	-
Scale	Jeden z dostupných presetů Scales	Tónika zvoleného ladění
UScale (User Scale)	Jedno z uživatelských ladění	Tónika zvoleného ladění
QT (Quarter Tone)	Upravená nota	Note alteration ^(b)
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	Reset všech změn ladění	-
FXType	Jeden ze čtyř dostupných FX procesorů	Effect number ^(c)
FXSend	Feedback Send (B>A nebo D>C)	Feedback send level

(a) Změny rytmu nelze editovat nebo vkládat. Chcete-li vložit změnu rytmu, využijte funkci Insert v sekci Edit a vložte řadu taktů s novým rytmem. Existující data lze pak kopírovat nebo zadávat do těchto taktů.

(b) Chcete-li editovat nastavení Quarter Tone, vyberte první hodnotu, pak zvolte ladění pro editaci. Editujte druhou hodnotu a změňte ladění zvolené noty ve stupnici.

(c) Když zvolíte jiné číslo efektu během editace, bude události přiřazeno standardní nastavení.

Chcete-li změnit typ události, tlačítka C VOLUME/VALUE zvolte řádek Event, pak těmi stejnými tlačítka nebo kontrolery TEMPO/VALUE zvolte jiný typ události.

Chcete-li zvolit a editovat hodnotu události, použijte funkční klávesy F-3 a F-4 a tlačítka G/VOLUME/VALUE nebo kontrolery TEMPO/VALUE.

Length

Délka zvolené události Note. Formát hodnoty je stejný, jako hodnota Position.

Pozn.: Pokud změníte délku "000.00.000" na jinou hodnotu, nelze se již vrátit na původní hodnotu. Tuto spíše neobvyklou nulovou hodnotu naleznete u bicí a perkusní stopy songů, vyrobené v režimu Backing Sequence.

Ovládání transportu, navigace a editace

E/F a H VOLUME/VALUE tlačítka

Těmito tlačítka jsou "Scroll to previous event" a "Scroll to next event". Odpovídají přechodu pomocí šipek na obrazovce.

G VOLUME/VALUE tlačítka

Těmito tlačítka zvolíte odpovídající oblast parametru.

F-3 a F-4 tlačítka

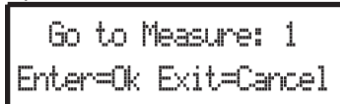
Po zvolení oblasti parametru tlačítka G VOLUME/VALUE, těmito tlačítka zvolíte první a druhou hodnotu editované události.

SEQ1 PLAY/STOP tlačítka

Stiskem PLAY/STOP si poslechněte editovaný song. Dalším stiskem PLAY/STOP přehrávání zastavíte.

SHIFT + << nebo >> -

Podržte stisknuté tlačítka SHIFT a stiskem tlačítka << nebo >> vstoupíte do okna Go to Measure.



Kontrolery TEMPO/VALUE zvolíte takt a stiskem ENTER volbu potvrdíte, nebo EXIT zrušíte akci.

SHIFT + PAUSE

Jestliže běží sekvence, podržte SHIFT a stiskem PAUSE zobrazíte událost, která právě hraje. Tuto funkci nazýváme Catch Locator.

INSERT

Stiskem tlačítka INSERT vložíte novou událost na aktuálně zobrazené pozici. Standardní hodnoty Type = Note, Pitch = C4, Velocity = 100, Length = 192.

Pozn.: Nové události nelze vkládat do prázdného, nenahráného songu. Chcete-li vložit událost, musíte nejprve vložit prázdné takt. Funkci Insert spustíte stiskem MENU a jedním z tlačítek F VOLUME/VALUE, pak stiskněte 2x tlačítka PAGE+.

DELETE

Stiskem tlačítka DELETE na obrazovce zvolenou událost vymažete.

STRÁNKA 25 EVENT FILTER

Na této stránce můžete zvolit typy událostí, které chcete zobrazit na stránce Event Edit. Na tuto stránku vstoupíte také stiskem tlačítka PAGE+, pokud jste na stránce Event Edit.



Zapněte filtr pro všechny typy událostí, které nechcete vidět na stránce Event Edit.

- Note Noty.
- Prog Hodnoty Program Change.
- Ctrl Události Control Change.
- T/Meter Změny Tempo a Meter (pouze Master stopa).
- Aftt Události Mono (Channel)
- PAft Události Poly Aftertouch.
- Bend Události Pitch Bend.
- PaCtl Speciální kontrolery Liverpoolu, např. FX a Scale. Tyto kontrolery se nahrávají na stopu Master Track a ukládají jako System Exclusive data.

PROCEDURA EVENT EDIT

Event Edit je stránka, kde můžete editovat každou MIDI událost zvolené stopy. Můžete např. nahradit notu jinou, nebo změnit její intenzitu. Popíšeme si obecně postup editace události.

1. Pokud jste na hlavní stránce režimu Song, načtete song pro editaci (viz "Hlavní stránka" na str. 89). Pokud jste již načteli song nebo něco nahráli, tento krok není nutný.
2. Stiskněte MENU a tlačítka H VOLUME/VALUE vyberte sekci Event Edit. Objeví se stránka Event Edit (viz "Stránka 24 Event Edit" na str. 103, kde je více informací).



3. Stiskem SEQ1 PLAY/STOP si poslechnete song. Dalším stiskem SEQ1 PLAY/STOP přehrávání zastavíte.
4. Stiskem PAGE+ přejdete na stránku Event Filter, kde vypnete na "Off" filtry typů událostí, které chcete vidět na obrazovce (viz "Stránku 25 Event Filter" na str. 104, kde je více informací).



5. Stiskem PAGE přejděte zpět na stránku Event Edit.
6. Stiskem tlačítka A VOLUME/VALUE (Trk) zvolte stopu pro editaci. Objeví se okno Go To Track.

Go to Track: 1
Enter=Ok Exit=Cancel

Kontrolery TEMPO/VALUE zvolíte stopu a stiskem ENTER volbu potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

7. Na obrazovce se objeví výpis událostí, obsažený na zvolené stopě.



Více informací o typech událostí a jejich hodnotách, viz "Stránku 24 Event Edit" níže.

8. Tlačítka B VOLUME/VALUE zvolte řádek Position. Těmito tlačítka nebo kontrolery TEMPO/VALUE upravte polohu události.

Position :001.01.001

Takt Doba Tick

9. Tlačítka C VOLUME/VALUE zvolte řádek Event. Tlačítka C VOLUME/VALUE nebo kontrolery TEMPO/VALUE upravte typ události. Tlačítka G VOLUME/VALUE a funkčními klávesami F-3 a F-4 vyberte první a druhou hodnotu parametru. Tlačítka G VOLUME/VALUE nebo kontrolery TEMPO/VALUE upravte zvolenou hodnotu.

Ev: Note G1 94

Typ události První hodnota Druhá hodnota

10. Je-li zvolena událost Note, tlačítka D VOLUME/VALUE vyberte řádek Length a stejnými tlačítka nebo kontrolery TEMPO/VALUE upravte délku události.

Lenght: 000.00.000

Takt Doba Tick

- Po úpravě zobrazené události můžete přejít na další událost tlačítka H VOLUME/VALUE (Scroll to next), nebo na předchozí událost tlačítka E/F VOLUME/VALUE (Scroll to previous).

- Kombinací **SHIFT + << nebo >>** přejdete do jiného taktu (viz "SHIFT + << nebo >>" na str. 104)

- Jestliže běží sekvencer, můžete pomocí kombinace **SHIFT + PAUSE** posunout aktuální událost na displeji (viz "SHIFT + PAUSE" na str. 104).

- Jak jsme popsali v kroku 3, můžete si stiskem SEQ1 PLAY/STOP poslechnout song a dalším stiskem SEQ1 PLAY/STOP sekvencer zastavit.

11. Stiskem tlačítka INSERT na obrazovce vložte událost na pozici, uvedené na obrazovce (bude vložena událost Note se standardními hodnotami). Stiskem tlačítka DELETE na obrazovce zvolenou událost vymažete.

12. Po ukončení editace můžete zvolit jinou stopu pro editaci (přejděte na krok 6).

13. Ukončíte-li editaci celého songu, stiskem EXIT přejděte na hlavní stránku režimu Song a příkazem Save Song song uložte na kartu. Viz "Stránka Save Song" na str. 91, kde je více informací o ukládání songu.

14. PRACOVNÍ REŽIM PROGRAM

V pracovním režimu Program si můžete poslechnout jednotlivé programy a editovat je.

Chcete-li zvolit program, viz kapitolu “Základní operace”. V tomto režimu lze zvoleným Programem vždy hrát na celou klaviaturu.

Chcete-li automaticky zvolit Program pro přiřazení naposledy zvolené stopě, podržte SHIFT a stisknete PROGRAM.

Tip: Při programování songu na externím sekvenceru je užitečné vidět čísla Bank Select/Program Change.

Pozn.: Program používá stejné ladění (Scale) jako poslední zvolená Performance nebo STS.

HLAVNÍ STRÁNKA

Hlavní stránka pracovního režimu Program.



Ikona Programu

Je-li aktivní, ikona udává, že je nástroj v režimu Program.

Hlavička stránky

Tento řádek udává jméno zvoleného programu. Kontrolery TEMPO/VALUE nebo v sekci PROGRAM/PERFORMANCE zvolte Program. (Viz “Výběr Programu” na str. 25, kde je více informací).

Tempo

Tempo sekvenceru 1. Tempo je jedno z nastavení AMS (viz “Výpis AMS (Alternate Modulation Source)” na str. 124). Kombinací SHIFT + DIAL to změníte.

A (Group)

Tento parametr nelze editovat, udává, do které skupiny je Program začleněn. Skupina je ekvivalentní k tlačítku PROGRAM/ PERFORMANCE.

B (CC00)

Tento parametr nelze editovat, udává hodnotu zprávy Control Change (CC) 00 (neboli Bank Select MSB) pro zvolený Program.

C (CC32)

Tento parametr nelze editovat, udává hodnotu zprávy Control Change (CC) 32 (neboli Bank Select LSB) pro zvolený Program.

D (PC)

Tento parametr nelze editovat, udává hodnotu zprávy Program Change (PC) pro zvolený Program.

Hodnoty jsou ve standardním formátu 0-127 MIDI číslování.

Pozn.: Někteří výrobci využívají číselný systém 1-128, když zapojíte Liverpool do takového nástroje, zvyšte hodnotu PC o 1.

Efekty

V režimu Program, program využívá své vlastní efekty, nikoliv efektů A-D. K dispozici jsou dva efektové procesory (FX1 a FX2).

MIDI kanál


V režimu Program Liverpool přijímá a vysílá na stejném kanálu, jako stopa Upper 1. Pokud je přiřazen kanál Global, noty lze přijímat také na tomto kanálu. Viz “Stránka 6 MIDI IN Channels” na str. 128 a “Stránka 10 MIDI OUT Channels” na str. 130, kde je více informací.

ZVUKOVÉ A BICÍ PROGRAMY

Liverpool je vybaven dvěma různými druhy Programů:

- Zvukovými programy. To jsou normální nástrojové Programy, jako piana, smyčce, basy.
- Rytmičtými Programy. Bicí a perkusní sady; každý tón (klávesa) na klaviatuře má vlastní perkusní nástroj. Bicí Programy najdete v bankách DRUM KIT a USER DK.

Před stiskem MENU vstupte do editačního prostředí a zvolte typ Programu, který chcete upravit nebo vytvořit.

Noty, které se týkají speciálního bicího Programu, jsou označeny ikonou .

MENU

Na libovolné stránce pracovního režimu Program, stiskem tlačítka MENU otevřete editační menu Program Edit. Toto menu nabízí přístup k různým sekcím editace Program.

V menu zvolte sekci editace tlačítka VOLUME/ VALUE (A–G), dále editační stránku pomocí PAGE +, nebo stiskem EXIT menu ukončíte.

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



Každá položka tohoto menu odpovídá sekci editace. V každé z nich jsou seskupeny různé editační stránky.

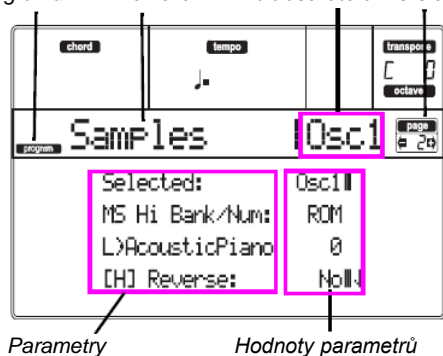
STRUKTURA STRÁNKY EDIT

Zvolte sekci editace v Menu a/nebo tlačítka PAGE přejděte na požadovanou stránku.

Stiskem EXIT budete vráceni na hlavní stránku režimu Program.

Všechny editované stránky sdílí stejnou strukturu.

Ikona Programu Hlavička Edit oscilátoru Číslo stránky



Ikona Programu

Je-li aktivní, ikona udává, že je nástroj v režimu Program.

Hlavička stránky

Hlavička udává jméno aktuální editační stránky.

Editovaný oscilátor.

Pokud jste na editační stránce, kde je požadován oscilátor, tato oblast udává zvolený oscilátor. Tlačítka F-1–F-4 vyberte jeden z dostupných oscilátorů.

Page number

Tato oblast udává číslo aktuální stránky.

Parameters

Vyberte editační parametr tlačítka A-D VOLUME/VALUE. Můžete procházet výpis parametrů tlačítka E-F (Scroll Up) a G-H (Scroll Down) VOLUME/VALUE.

Hodnota parametru

Tlačítka A-D VOLUME/VALUE nebo kontrolery TEMPO/VALUE upravte zvolenou hodnotu.

FUNKCE COMPARE

Při editaci můžete srovnávat aktuální Program s původní hodnotou. Nelze editovat Program, dokud jste v režimu Compare.

- Podržte tlačítka SHIFT a stiskem ENTER spustíte funkci Compare. LEDka PROGRAM začne blikat. Zahrajte na klávesy a poslechněte si původní Program.
- Dalším stiskem SHITF + ENTER ukončete režim Compare a vraťte se do editovaného Programu.

JAK VOLIT OSCILÁTORY

Pokud jste na editační stránce, která vyžaduje volbu oscilátoru pro editaci, tlačítka F-1-F-4 zvolte jeden z dostupných oscilátorů.

VYMAZÁNÍ PROGRAMU/OSCILÁTORU

Můžete inicializovat hodnotu libovolného parametru, jednou z následujících zkratk:

- Na stránce Basic podržte tlačítka SHIFT a stiskem tlačítka DELETE inicializujete celý Program do standardního stavu.
- Pokud jste na editační stránce, když se objeví symbol "Osc" vpravo nahoře na displeji, podržte tlačítka SHIFT a stiskem tlačítka DELETE inicializujte aktuálně zvolený oscilátor do standardního stavu

Po stisku tlačítka se objeví dotaz "Init osc?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

OKNO WRITE

Tato stránka se objeví, když stisknete tlačítka WRITE. Zde můžete uložit Program do paměti User Programu.



1. Vyberte jméno a místo, pak stiskem ENTER uložte Program.
2. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte nebo EXIT zrušíte.

Varování: Pokud přepíšete stávající User Program, bude Program vymazán a nahrazen nově uloženým ("přepsán"). Na kartu si uložte každý Program, o který nechcete přijít.

Name

Tímto parametrem přejmenujete Program. Stiskem pravého tlačítka A VOLUME/VALUE vstoupíte do editace. Tlačítka UP/DOWN posuňte kurzor a kolečkem zvolte znak. Stiskem INSERT vložte znak na pozici kurzoru, nebo jej pomocí DELETE vymažete

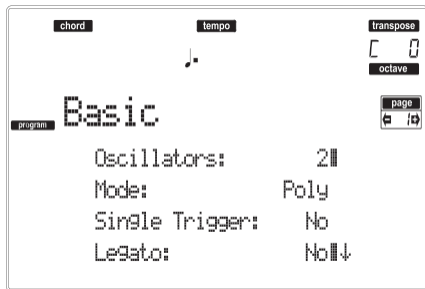
To (Location number)

Odpovídajícími tlačítka B VOLUME/VALUE, zvolte umístění User Program v paměti. Jinak zvolte tento parametr a kontrolery VOLUME/VALUE vyberte místo.

Pozn.: Nelze přepsat presetový program.

STRÁNKÁ 1 BASIC

Zde můžete provést základní nastavení Programu, jako je nastavení oscilátoru, čítač oscilátoru a režim polyfonie.



Oscilátory

Tento parametr využijete při zadání základního typu Programu, zda používá jeden či více oscilátorů (až 4).

DRUM Bici Programy využívají jen jeden oscilátor.

1...4 Počet oscilátorů, jež používá Program. Celková polyfonie se mění podle počtu oscilátorů, použitých Programem (maximálně 62 na 1 oscilátor, nebo maximálně 15 na 4 oscilátory).

Mode

Polyfonní režim Programu.

Poly Program bude hrát polyfonně, takže můžete hrát akordy.

Mono Program bude hrát monofonně, tedy pouze jeden tón v danou chvíli.

Single Trigger

Tento parametr je dostupný, je-li parametr "Mode" nastaven na Poly.

Yes Když zahrajete stejnou notu opakovaně, bude předchozí nota umlčena, než zazní následující, takže se noty nepřekrývají.

No Když zahrajete stejnou notu opakovaně, nebude předchozí nota umlčena, než zazní následující, takže se noty překrývají.

Legato

Tento parametr je dostupný, je-li parametr "Mode" nastaven na Mono.

Yes Legato je aktivní. Když zahrajete více not (událostí Note-on), první Note-on spustí zvuk, ale druhá i další událost Note-on nikoliv.

Je-li legato aktivní, nespustí se Note-on vícekrát (více hlasů). Pokud již jedna nota zní a další se spustí, pokračuje jen ta první. Zvuk oscilátoru, obálka a LFO se neresetují, upraví se pouze výška tónu oscilátoru. Toto nastavení má význam pro zvuky dechových nástrojů a typy analogového syntezátoru.

No Legato je vypnuté. Noty se spouštějí (retrigger) s každou událostí Note-on.

Je-li legato vypnuté, spustí i více událostí Note-on zvuk při každém výskytu.

Zvuk oscilátoru, obálka i LFO budou resetovány (a znovu spuštěny) dle nastavení zvuku.

Pozn.: Je-li "Legato" na On, některé multisamply nebo klávesy mohou hrát na nesprávné výšce.

Priorita

Tento parametr je dostupný, je-li parametr "Mode" nastaven na Mono. Udává, která nota bude mít přednost, když zní dvě a více not současně.

Low Přednost má nejnižší zahrnaný tón.

High Přednost má nejvyšší zahrnaný tón.

Last Přednost má naposledy zahrnaný tón.

STRÁNKÁ 2 SAMPLE (SOUND PROGRAMS)

Multisample(y) (vzorky), na kterých je Program postaven, můžete zvolit zde pro každý ze čtyř oscilátorů. Každý oscilátor může používat 1 nebo 2 multisamply, každému lze přiřadit High nebo Low vrstvu.



Interní Flash-ROM obsahuje 340 různých multisamplů (presetů multisamplů).

Selected

Tento parametr použijte k výběru oscilátoru, který chcete editovat. Nebo můžete zvolit jedno z funkčních tlačítek F-1–F-4.

MS Hi/Lo Bank/Num

Těmito parametry zvolíte jiný multisample pro každou z vrstev High a Low. Pro přepínání mezi dvěma multisamply můžete také využít různou dynamiku. A naopak, Offset a Level můžete nastavit zcela nezávisle na multisamplech High a Low.

Na prvním řádku vidíte banku (ROM), kdežto na druhém výběr multisamplu. Číslo programu vidíte na konci druhého řádku.

Multisample, který jste zvolili pro vrstvu High bude spouštěn vyšší dynamikou než je hodnota parametru "Velocity Switch" (viz str. 109). Pokud si nepřejete používat dynamické přepínání, nastavte přepínání na 001 a zvolte pouze jediný High multisample.

Pozn.: Každý multisample má horní hranici a nad něj zvuk vyrobit nemůže.

[H/L] Reverse

Multisample bude hrát opačně V případě multisamplů ve Flash-ROM, primárně určených ke smyčkám, bude multisample přehrán reverzně "one-shot". Pokud byl multisample původně nastaven na Reverse, bude přehrán beze změny.

Yes Multisample bude přehrán obráceně.

No Multisample bude přehrán normálně.

[H/L] Use Offset

Tyto parametry určují bod, ve kterém se spustí přehrávání multisamplu(ů). Pro některé multisamplu není toto nastavení k dispozici.

- Yes Zvuk se spustí od místa offset, předem definovaného pro každý multisample.
No Zvuk se spustí od začátku vzorku multisamplu.

[H/L] Level

Tyto parametry udávají úroveň každého multisamplu.

0...127 Úroveň multisamplu.

Pozn.: V závislosti na multisamplu, může vyšší nastavení parametru způsobit zkreslení zvuku, když zahrajete akord. V tom případě stáhněte úroveň.

Velocity Switch

Hodnota dynamiky, oddělující vrstvy High a Low pro zvolený oscilátor. Noty s tvrdším úhozem než je tato hodnota, zahrají High multisample.

V-Zone Top/Bottom (Velocity Zone)

Zde můžete zvolit dynamický rozsah pro zvolený oscilátor.

Pozn.: Nelze nastavit Bottom Velocity výše než Top Velocity, ani Top Velocity níže než Bottom Velocity.

0...127 Přiřazená dynamika.

Octave

Tímto parametrem upravíte výšku zvoleného oscilátoru v oktávových krocích. Normální oktáva multisamplu je "0".

-2...+1 Oktávová transpozice.

Transpose

Tento parametr využijete k nastavení výšky zvoleného oscilátoru v půltónových krocích, v rozsahu ±1 oktáva.

-12...+12 Transpozice v půltónech.

Ladění

Tento parametr využijete k nastavení výšky samplu v centových krocích (půltón je 100 centů), v rozsahu ±1 oktáva.

-1200...+1200

Jemné doladění v centech.

Delay (ms)

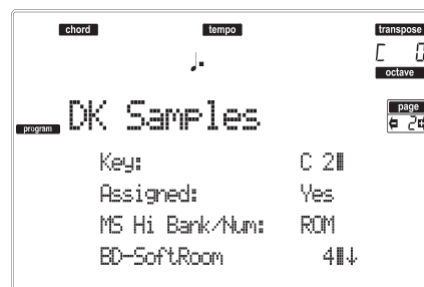
Tento parametr nastavuje Delay time od Note-on do skutečného zaznění zvuku. S nastavením KeyOff, začne zvuk v okamžiku Note-off. To se hodí při vytváření zvuků, jako je "click", který slyšíte, když uvolníte klávesu u čembala. Zde nastavte parametr "Sustain Level" na 0 (viz str. 116).

Key Off Zvuk se spustí při uvolnění klávesy.

0...5000 Delay time v ms.

STRÁNKA 2 DK SAMPLES (DRUM PROGRAMS)

Tato stránka se objeví, když editujete bicí program. Můžete zde zvolit jiný perkusní sample pro každou vrstvu (High a Low) u každé klávesy.

**Key**

Editovaná klávesa. Tóninu můžete zvolit stiskem klávesy na klaviatuře.

Assigned

Tímto parametrem můžete za/vypnout sample.

Yes Sample, přiřazený zvolené klávese.

No Sample není přiřazený. Bude použit sample, přiřazený další nejvýše přiřazené klávese.

MS Hi/Lo Bank/Num

Těmito parametry zvolíte jiný multisample pro každou z vrstev High a Low. Více informací viz "MS Hi/Lo Bank/Num" na str. 108.

[H/L] Level

Tyto parametry udávají úroveň každého multisamplu. Více informací viz "[H/L] Level" na str. 109.

[H/L] Transpose

Tyto parametry transponují zvolený multisample.

Využijete je ke změně výšky zvolené klávesy.

0 Žádná transpozice.

-64...+63 Hodnota transpozice v půltónech.

[H/L] Tune

Těmito parametry jemně doladíte přiřazený sample.

0 Bez jemného doladění.

-99...+99 Jemné doladění v centech (1/100 půltónu).

[H/L] Reverse

Multisample bude hrát opačně. Více informací viz "[H/L] Reverse" na str. 108.

[H/L] Use Offset

Tyto parametry určují bod, ve kterém se spustí přehrávání multisamplu(ů). Více informací viz "[H/L] Use Offset" na str. 109.

[H/L] Cutoff

Tyto parametry určují prahovou frekvenci pro filtr, aplikovaný na zvolený sample.

[H/L] Resonance

Tyto parametry určují rezonanci pro filtr, aplikovaný na zvolený sample.

[H/L] Attack

Tyto parametry jsou vyvážením EG Attack zvoleného samplu.

[H/L] Decay

Tyto parametry jsou vyvážením EG Decay zvoleného samplu.

Velocity Switch

Hodnota dynamiky, oddělující vrstvy High a Low pro zvolený sample/tóninu. Noty s tvrdším úhodem než je tato hodnota, zahrají High multisample.

Single Trigger

Tímto parametrem nastavíte hlasitost zvoleného samplu.

- Yes Když zahrajete stejnou notu opakovaně, bude předchozí nota umlčena, než zazní následující, takže se noty nepřekrývají.
- No Když zahrajete stejnou notu opakovaně, nebude předchozí nota umlčena, než zazní následující, takže se noty překrývají.

Receive Note On

Použijte tento parametr a de/aktivujte příjem zprávy Note On (Key On).

- Yes Zpráva Note On je normálně přijímaná.
- No Zpráva Note On není přijímaná.
Proto bude odpovídající klávesa umlčena.

Receive Note Off

Použijte tento parametr a de/aktivujte příjem zprávy Note Off (Key Off).

- Yes Zvuk se zastaví, jakmile uvolníte klávesu.
- No Zvuk bude pokračovat až do konce samplu. Zpráva Note Off je ignorována.

Varování: Pokud nastavíte parametr "Single Trigger" na No a zvuk je ve smyčce, bude znít nekonečně. V takové "nebezpečné" situaci použijte příkaz Panic (viz "START/STOP" na str. 14).

Exclusive Group

Skupiny Exclusive Groups jsou sady oboustranně vyhrazených kláves, které se vzájemně vylučují.

Např. když jsou Open Hi-Hat a Closed Hi-Hat přiřazeny stejné skupině Exclusive Group, tak když zahrajete Open Hi-Hat, zastaví se zvuk Closed Hi-Hat.

None Žádná přiřazená skupina Exclusive Group. Zvolená klávesa nebude zastavena žádnou jinou.

1...127 Skupiny Exclusive Groups, přiřazené zvolené klávese. Když zahrajete na tuto klávesu, všechny ostatní klávesy, přiřazené stejné skupině Exclusive Group se zastaví a tato klávesa bude zastavena jinými klávesami, přiřazenými stejné skupině Exclusive Group.

Pan

Tento parametr určuje polohu ve stereo poli u zvolené klávesy.

Send FX1

Tento parametr určuje FX1 Send level u zvolené klávesy.

Send FX2

Tento parametr určuje FX2 Send level u zvolené klávesy.

STRÁNKA 3 PITCH

Zde můžete provádět nastavení výšky každého oscilátoru. Tato nastavení určují, jak umístění na klaviatuře ovlivní výšku každého oscilátoru a volbu kontrolerů, které mají vliv a výšku oscilátoru a také rozsah ovládání. Můžete rovněž zadat hodnotu změny výšky, způsobené parametry Pitch EG a LFO1 / LFO2, za/vypnutí portamenta a určit, jak se aplikuje.

**Selected**

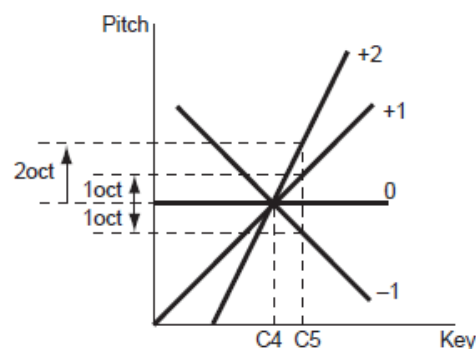
Tento parametr použijte k výběru oscilátoru, který chcete editovat. Nebo můžete zvolit oscilátory jedním z funkčních tlačítek F-1–F-4.

Slope

Běžná hodnota je „+1,0“. Kladné (+) hodnoty vedou k nárůstu výšky ve vyšší oblasti na klaviatuře a záporné (–) k poklesu výšky v horní oblasti.

S hodnotou 0 nedojde k žádné změně výšky a výška C4 bude znít bez ohledu na umístění na klaviatuře.

Schéma odhaluje, jak souvisí Pitch Slope a výška:



-1.0...+2.0 Hodnota strmosti výšky.

JS (+X)

Zadejte v púltónech, jak se bude výška měnit, když pohnete joystickem zcela doprava. Nastavení na 12 značí celou oktávu.

Takže je-li nastaven na "+12" a pohnete pitch bendem zcela doprava, výška vzroste o oktávu.

-60...+12 Maximální změna výšky v púltónech.

JS (-X)

Tento parametr určuje, jak se bude výška měnit, když pohnete joystickem zcela doleva. Nastavení na 12 značí celou oktávu.

Např. je-li nastaven na "-60" a pohnete pitch bendem zcela doleva, výška klesne o 5 oktáv. To se může hodit při simulaci strmého pádu, jaký kytaristé vyrábějí tremolo pákou.

-60...+12 Maximální změna výšky v púltónech.

Modulace výšky

AMS (Alternate Modulation Source)

Tento parametr volí zdroj, který moduluje výšku zvoleného oscilátoru. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 124.

Intensity

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, vyrobeného "AMS". S nastavením na 0 nedojde k modulaci. S nastavením na 12.00, se výška změní o oktávu.

Když např. změníte "AMS" na Joystick +Y a stisknete joystick, výška stoupne v případě, že je parametr nastaven na kladnou (+) hodnotu, nebo klesne, je-li parametr nastaven na zápornou (-). Rozsah je maximálně o oktávu.

-12,00...+12,00

Hodnota parametru.

Modulace výšky EG

EG Intensity

Tento parametr určuje hloubku a směr modulace, která aplikuje Pitch EG, podle zadání na "Stránce 6 Pitch EG" na výšku. S nastavením 12,00 se výška změní maximálně o +/-1 oktávu.

-12,00...+12,00

Hodnota parametru.

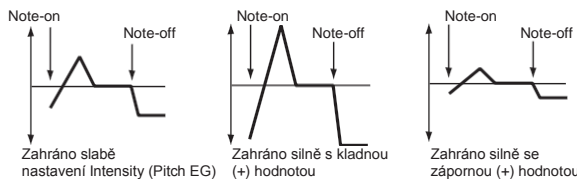
EG AMS (EG Alternate Modulation Source)

Tento parametr volí zdroj, který moduluje Pitch EG zvoleného oscilátoru. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 124.

Intensity (AMS Intensity)

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS". Pokud např. nastavíte "AMS" na Velocity a tuto hodnotu na +12.00, bude dynamika ovládat rozsah změny výšky, způsobené Pitch EG v rozmezí ±1 oktávy. Pakliže hrajete měkčeji, bude se křivka změny výšky více blížit úrovni Pitch EG.

Pitch Change (level)



Pozn.: Přidané parametry "Intensity" (Pitch EG) a AMS budou určovat hloubku a směr modulace výšky, aplikované parametrem Pitch EG.

Portamento

Portamento

Tento parametr za/vypíná portamento (plynulá změna výšky od jedné noty k další) a určuje, jak to proběhne.

Pozn.: Portamento se také přepne příchozím kontrolerem CC#65 (Portamento SW).

On Portamento bude aplikováno.

Off Portamento nebude aplikováno.

Portamento Time

Tento parametr určuje dobu portamenta. Zvýšením hodnoty získáte pomalejší změnu výšky.

000...127 Doba portamenta v hodnotách MIDI.

STRÁNKA 4 PITCH LFO1

Na této stránce můžete nastavit modulační parametry LFO1 pro zvolený oscilátor.



Selected

Tento parametr použijte k výběru oscilátoru, který chcete editovat. Nebo můžete zvolit oscilátory jedním z funkčních tlačítek F-1–F-4.

Intensity

Tento parametr určuje hloubku a směr modulace výšky, aplikované na nastavení LFO1, viz "Stránka 17 LFO1". S nastavením 12.00, bude aplikována maximálně ±1 oktáva modulace výšky. Záporná (-) nastavení invertují vzorek LFO.

-12,00...+12,00

Intenzita, hloubka a směr.

JS+Y (JoyStick +Y)

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít joystick při pohybu ve směru +Y (tedy do sebe) na modulaci výšky, aplikovanou na LFO1.

Jelikož se hodnota zvýší, pohyb joystick ve směru +Y způsobí hlubší modulaci výšky LFO1. S nastavením 12.00, bude aplikována maximálně ±1 oktáva modulace výšky. Záporná (-) nastavení invertují vzorek LFO.

-12,00...+12,00

Hloubka akce joysticku.

Modulace výšky LFO1 'Level'

AMS (Alternate Modulation Source)

Tento parametr volí zdroj, který ovládá hloubku výšky modulace, dané parametrem LFO1. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 124.

Intensity

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS". S nastavením "0" nebude žádná modulace. S nastavením 12.00, aplikuje LFO1 modulaci výšky o maximálně +/-1 oktávu. Záporná (-) nastavení invertují vzorek LFO.

Je-li např. "AMS" nastaven na Joystick +Y a stisknete jej, kladná (+) hodnota tohoto parametru povede k modulaci výšky, vytvořené LFO1 a aplikované a normální fázi a záporná (-) hodnota povede k aplikaci LFO s invertovanou fází.

Přidané nastavení The “LFO1 Intensity”, “JS+Y” a “AMS” určuje hloubku a směr modulace výšky, aplikované LFO1.

-12,00...+12,00

Hodnota parametru.

STRÁNKA 5 PITCH LFO2

Na této stránce můžete nastavit modulační parametry LFO2 pro zvolený oscilátor. Viz “Stránka 4 LFO1”, kde je více informací o různých parametrech.



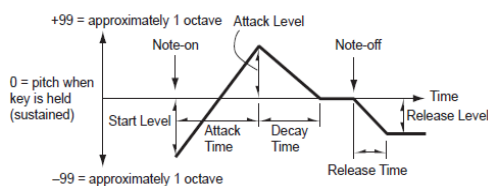
STRÁNKA 6 PITCH EG

Zde můžete provést nastavení parametru Pitch EG, který vytváří časově závislé změny výšky oscilátorů. Hloubku změny výšky, získané tímto nastavením EG na oscilátorech, upravíte parametrem “Intensity (AMS1/2 Intensity)” (str. 112).



Obálka výšky

Časově proměnné nastavení výšky (je-li Pitch EG Intensity = +12.00)



Start/Attack/Decay/Release Level

Tyto parametry určují hodnotu změny výšky. Aktuální hodnota změny výšky bude záviset na parametru “Intensity (AMS1/2 Intensity)” (viz níže). Např. s nastavením Intensity na +12,00, hodnota “Level” +99 zvýší výšku o oktávu, a hodnota “Level” -99 výšku o oktávu sníží.

-99...+99 Hodnota parametru.

Start Level

Určuje hodnotu změny výšky na Note-on.

Attack Level

Určuje velikost změny výšky, když uběhne doba Attack time.

Release Level

Určuje velikost změny výšky, když uběhne doba Release time.

Attack/Decay/Release Time

Tyto parametry určují dobu, po kterou se bude měnit výška.

0...99 Hodnota parametru.

Attack Time

Určuje dobu, po kterou se bude měnit výška od Note-on, než dosáhne výšky, zadané hodnotou Attack level.

Decay Time

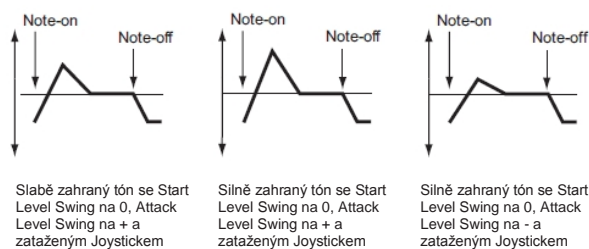
Určuje dobu, po kterou se bude měnit výška po dosažení hodnoty Attack level, než získá normální výšku.

Release Time

Určuje dobu, po kterou se bude měnit výška od Note-off, než dosáhne výšky, zadané hodnotou Release level.

Modulace Pitch EG “Level”

Změna Pitch EG (level) AMS=JS-Y/Velocity, Intensity= kladná (+) hodnota



AMS1/2 (L) (Alternate Modulation Source 1/2)

Tyto parametry volí zdroj, který ovládá parametry Pitch EG “Level” (“Výpis AMS (Alternate Modulation Source)” na str. 124).

Intensity (AMS1/2 Intensity)

Tyto parametry určují hloubku a směr efektu, aplikovaného “AMS1”. S nastavením na 0, budou použity úrovně, zadané parametry “Start/Attack/Decay/Release Level”.

Např. je-li “AMS1” na Joystick +Y, stiskem joysticku jej zapnete a změníte parametry “Level” u Pitch EG.

Jak se absolutní hodnota “Intensity” zvyšuje, úroveň Pitch EG se změní víc, když uvolníte Joystick. Směr změny je dán parametry “Start Level Swing” a “Attack Level Swing”. Jakmile uvolníte tlak na klávesu, úroveň Pitch EG se vrátí na původní hodnoty.

Je-li “AMS1” nastaven na Velocity, zvýšením absolutní hodnoty “Intensity” způsobí výrazně širší změnu úrovní Pitch EG pro silně zahrnané noty. Směr změny je dán parametry “Start Level Swing” a “Attack Level Swing”. Pakliže hrajete měkčeji, bude se křivka změny výšky více blížit úrovni Pitch EG.

-99...+99 Hodnota parametru.

Start Level Swing

Tento parametr určuje směr změny u "Start Level", zadané parametrem "AMS1/2". Pokud je "Intensity" kladná (+) hodnota, nastavení + zvýší úroveň EG a hodnota – ji sníží. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

Attack Level Swing

Tento parametr určuje směr změny u "Attack Level", zadané parametrem "AMS1/2". Pokud je "Intensity" kladná (+) hodnota, nastavení + zvýší úroveň EG a hodnota – ji sníží. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

Modulace Pitch EG 'Time'**AMS(T) (Alternate Modulation Source)**

Tento parametr zvolí zdroj, který ovládá parametry "Time" u Pitch EG (viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 124).

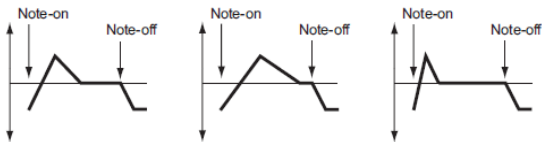
Intensity (AMS(T) Intensity)

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS" u parametrů "Time". S nastavením 0, budou časy Pitch EG přesně dle zadání nastavení "Attack/Decay/Release Time". Hodnota alternativní modulace ve chvíli, kdy EG dosáhne daného bodu, určí aktuální hodnotu EG Time, která přijde příště.

Např. Decay time bude dán hodnotou alternativní modulace ve chvíli, kdy je dosaženo úrovně Attack level.

Je-li tento parametr nastaven na hodnotu 16, 33, 49, 66, 82 nebo 99, doby EG mohou být zvýšeny na 2, 4, 8, 16, 32 nebo 64-násobek (nebo sníženy na 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64-násobek).

Pitch EG changes (Time) (AMS = Velocity, Intensity = positive (+) value)



Je-li např. "AMS" nastaven na Velocity, zvýšením absolutní hodnoty "Intensity" umožní silně zahráným notám zvýšit změny hodnot Pitch EG "Time". Směr změny je dán parametry "Attack Time Swing" a "Decay Time Swing".

Zahrajete-li měkčeji, budou časy Pitch EG blíže aktuálnímu nastavení Pitch EG.

-99...+99 Hodnota parametru.

Attack Time Swing

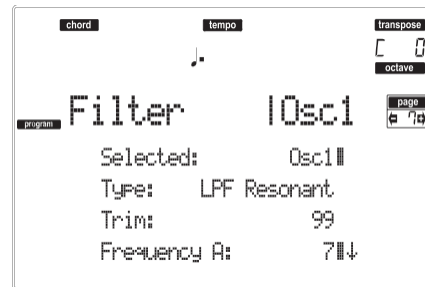
Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS" parametr "Attack Time". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení + povede k prodloužení času a hodnota – k jeho zkrácení. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

Decay Time Swing

Určuje směr, kterým ovlivní "AMS" parametr "Decay Time". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení + povede k prodloužení času a hodnota – k jeho zkrácení. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

STRÁNKA 7 FILTER

Zde můžete provést nastavení filtrů, které budou využívat oscilátory. Můžete zvolit buď 24 dB/oktávu Low pass filtr s rezonancí, nebo několik zapojení 12 dB/oktávu Low pass filtru a 12 dB/oktávu High pass filtru.

**Selected**

Tento parametr použijte k výběru oscilátoru, který chcete editovat. Nebo můžete zvolit oscilátory jedním z funkčních tlačítek F-1–F-4.

Filter Type

Tento parametr zvolí typ filtru (Low Pass Resonant, Low Pass & High Pass) pro zvolený oscilátor. Jakmile zvolíte typ filtru Low Pass & High Pass, aktivuje se filtr B.

Low Pass Resonance: 24 dB/octave
Low pass filtr s rezonancí



Low Pass & High Pass: Low pass filtr a
12 dB/octave High pass filtr v sérii

**Trim**

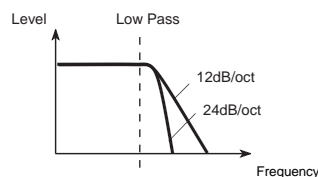
Tímto parametrem nastavíte úroveň, na které půjde audio signál na výstup ze zvoleného oscilátoru, na vstup do filtru A.

Pozn.: Jakmile zvýšíte tuto hodnotu, může být zvuk zkreslený, pokud nastavíte Resonance na vyšší hodnotu nebo když zahrajete akord.

00...99 Trim level.

Frequency A (Cutoff Frequency A)

Tento parametr určuje prahovou frekvenci filtru.



Filtr, který propouští oblast vyšší, než je prahová frekvence. Nejběžnější typ filtru se využívá k ořezání části harmonického obsahu, jež změkčí původně jasný zvuk (bude temnější). Je-li "Filter Type" na Low Pass Resonance, pak bude Cutoff strmější.

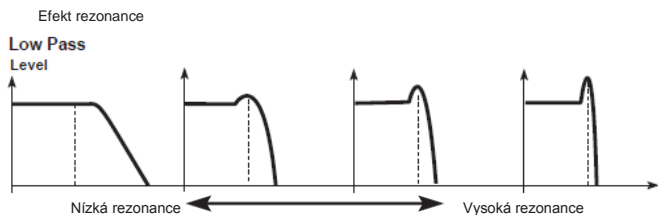
00...99 Hodnota Cutoff frequency.

Resonance A

Resonance zdůrazní harmonické komponenty, které leží v oblasti Cutoff frequency, zadané parametrem "Frequency", což vede k osobitému zvuku. Vyšší hodnota značí silnější efekt.

00...99 Hodnota rezonance.

Modulace Rezonance



AMS (Alternate Modulation Source)

Volí zdroj, který ovládá úroveň "Rezonance". Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 124.

Intensity (AMS Intensity)

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS (Alternate Modulation Source)" rezonanční úroveň danou "Resonance A".

Když jste např. zvolili Velocity, změny dynamiky klaviatury budou mít vliv i na rezonanci.

S kladnými (+) hodnotami se rezonance zvýší při silnějším úhozu a při měkčím se bude rezonance blížit úrovni, zadané nastavením "Resonance".

Se zápornou (-) hodnotou se rezonance při silnějším úhozu sníží a při měkčím se bude rezonance blížit úrovni, zadané nastavením "Resonance".

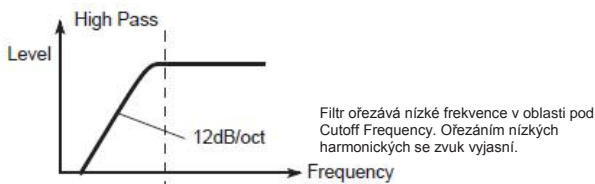
Úroveň rezonance je dána přidáním hodnot "Resonance" a "Intensity (AMS Intensity)".

-99...+99 Hodnota parametru.

Filter B

Frequency B (Cutoff Frequency B)

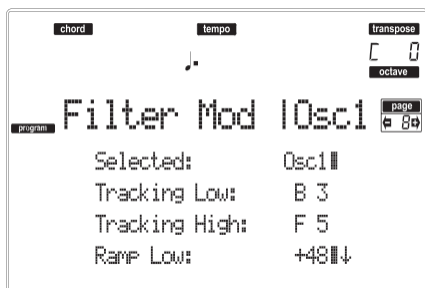
Tento parametr určuje cutoff frekvenci filtru B. Zobrazí se, když je "Filter Type" nastavený na Low Pass & High Pass.



00...99 Hodnota Cutoff frequency.

STRÁNKA 8 FILTER MODULATION

Tato nastavení umožňují aplikovat modulaci na prahovou frekvenci ("Frequency") filtru pro zvolený oscilátor kvůli modifikaci zvuku.



Je-li "Filter Type" Low Pass Resonance, parametry pro filtr B nebude možné editovat (jsou šedé).

Selected

Tento parametr použijte k výběru oscilátoru, který chcete editovat. Nebo můžete zvolit oscilátory jedním z funkčních tlačítek F-1–F-4.

Filter keyboard tracking

Tracking Low/High

Tato nastavení udávají Keyboard Tracking pro prahovou (cutoff) frekvenci filtru zvoleného oscilátoru. Způsob, jakým prahová frekvence ovlivňuje umístění na klaviatuře, kde hrajete, můžete určit pomocí parametrů "Tracking Low", "Tracking High", "Ramp Low" a "Ramp High".

C-1...G9 Nejnižší/nejvyšší nota v rozsahu.

Tracking Low

Keyboard tracking se aplikuje na rozsah pod zadaným číslem noty.

Tracking High

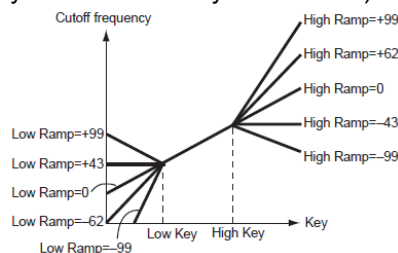
Keyboard tracking se aplikuje na rozsah nad zadaným číslem noty.

Ramp

Tento parametr udává úhel pro Keyboard tracking.

-99...+99 Velikost úhlu.

Zde je zadáno, jak je prahová frekvence ovlivněna umístěním na klaviatuře a nastavením parametru Ramp ("Intensity to A" a "Intensity to B" = +50):



Ramp Low

Ramp High

Jestliže jsou "Intensity to A" a "Intensity to B" nastaveny na +50, "Ramp Low" na -62 a "Ramp High" na +62, pak úhel změny u prahové frekvence bude odpovídat umístění na klaviatuře (výšce).

To znamená, že oscilace, která se objeví, když zvýšíte "Resonance A", bude odpovídat umístění na klaviatuře.

Pokud nastavíte "Ramp Low" na +43 a "Ramp High" na -43, prahová frekvence nebude ovlivněna umístěním na klaviatuře. Toto nastavení využijete, pokud nechcete měnit prahovou frekvenci pro každou notu.

Tracking to A/B

Tyto parametry určují čísla not, na kterých se spustí Keyboard tracking a nastaví parametry "Intensity to A" a "Intensity to B" tak, aby udávaly hloubku a směr aplikované změny na filtry A a B.

Pro rozsah not mezi "Key Low" a "Key High", se prahová frekvence bude měnit pole polohy na klaviatuře (výšky).

-99...+99 Hodnota parametru.

Filter EG modulation

Změny v Cutoff frequency



Velocity to A

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, jaké bude mít dynamika u časově proměnných změn, tvořených filtrem EG (dle nastavení "Stránka 11 Filter EG"), kvůli ovládní prahové frekvence filtru A.

Je-li hodnota kladná (+), silný úhoz způsobí, že filtr EG vyrobí větší změnu prahové frekvence. Je-li hodnota záporná (-), silný úhoz způsobí, že filtr EG vyrobí větší změnu prahové frekvence, ale s invertovanou polaritou EG.

99...+99 Hodnota dynamiky na parametru A.

Velocity to B

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který budou mít časově proměnné změny, tvořené filtrem EG na prahovou frekvenci filtru B (viz "Velocity to A").

99...+99 Hodnota dynamiky na parametru B.

EG Intensity to A

Určuje hloubku a směr efektu, který budou mít časově proměnné změny, tvořené filtrem 1 EG na prahovou frekvenci filtru A.

S kladnou (+) hodnotou se zvuk stává jasnějším, pokud jsou úrovně EG, nastavené parametry "Level" a "Time" Filtru EG v oblasti "+" a temnější v oblasti "-".

Se zápornou (-) hodnotou se zvuk stává temnějším, pokud jsou úrovně EG, nastavené parametry "Level" a "Time" Filtru EG v oblasti "+" a jasnější, pokud jsou v oblasti "-".

-99...+99 Hodnota parametru.

EG Intensity to B

Určuje hloubku a směr efektu, který budou mít časově proměnné změny, tvořené filtrem EG na prahovou frekvenci filtru B (viz "EG Intensity to A").

-99...+99 Hodnota parametru.

EG AMS (Alternate Modulation Source)

Volí zdroj, který ovládá hloubku a směr efektu, které budou mít časově proměnné změny, vyrobené filtrem EG na prahovou frekvenci filtrů A i B. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 124.

Intensity to A

Určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS" na filtru A. Blíže o tom, jak se aplikuje, viz "EG Intensity to A".

Intensity to B

Určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS" na filtru B. Blíže o tom, jak se aplikuje, viz "EG Intensity to A".

Pozn.: Souhrn nastavení pro "Velocity to A/B", "Intensity to A/B" a "(AMS) Intensity to A/B" bude určovat hloubku a směr efektu, daného filtrem EG.

Filter A/B modulation

AMS1(fA/B) (Alternate Modulation Source1 for filter A/B)

Volí zdroj, který ovládá modulaci prahovou frekvenci filtru A. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 124.

Pozn.: Parametry filtru B se zobrazí, pokud je "Filter Type" na str. 113 nastavený na Low Pass & High Pass.

Intensity

Určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS1".

Je-li "AMS1" na JS X, kladná (+) hodnota tohoto parametru způsobí, že prahová frekvence vzroste, jakmile joystickem pohnete doprava a klesne při pohybu doleva. Má-li tento parametr zápornou (-) hodnotu, akce je opačná.

Tato hodnota se přidá k nastavení "Frekvence" Filtru A.

AMS2 (Alternate Modulation Source2)

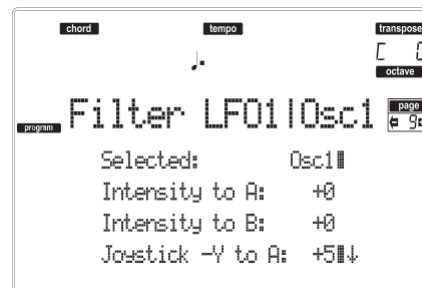
Volí zdroj, který určuje modulaci prahové frekvence filtru A (viz výpis "AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 124).

Intensity

Určuje hloubku a směr efektu, který bude mít zvolený zdroj (viz "Intensity" na str. 115).

STRÁNKA 9 FILTER LFO1

Zde můžete využít filtr LFO pro aplikaci cyklické modulace na prahovou frekvenci filtru (pro zvolený oscilátor), k vytvoření cyklických změn zvuku.



Selected

Tento parametr použijte k výběru oscilátoru, který chcete editovat. Nebo můžete zvolit oscilátory jedním z funkčních tlačítek F-1–F-4.

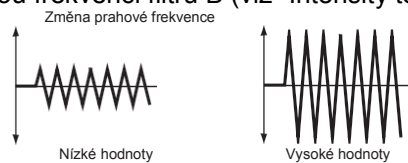
Intensity to A

Určuje hloubku a směr modulace, který bude mít LFO1 (daný na "Stránka 17 LFO1") na prahovou frekvenci filtru A. Záporná (-) hodnota invertuje fázi.

-99...+99 Hodnota parametru.

Intensity to B

Určuje hloubku a směr modulace, který LFO1 bude mít na prahovou frekvenci filtru B (viz "Intensity to A").



-99...+99 Hodnota parametru.

Joystick -Y to A

Posunem joysticku ve směru Y (k sobě), můžete ovládat hloubku, na které LFO1 moduluje prahovou frekvenci filtru A. Tento parametr určuje hloubku a směr ovládání.

Vyšší nastavení parametru vyrobí větší nárůst efektu LFO1 na filtru, když pohnete joystickem k sobě.

-99...+99 Hodnota parametru.

Joystick -Y to B

Posunem joysticku ve směru Y (k sobě), můžete ovládat hloubku, na které LFO1 moduluje prahovou frekvenci filtru B. Tento parametr určuje hloubku a směr ovládání (viz "Joystick -Y to A").

Filter LFO1 modulation**AMS (Alternate Modulation Source)**

Zvolte zdroj, který ovládá hloubku a směr změny prahové frekvence pro oba filtry, A i B. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)".

Intensity to A

Určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS" u filtru A.

Je-li např. "AMS" na Joystick +Y, vyšší hodnota tohoto parametru umožní aplikovat větší změnu na LFO1, když pohnete joystickem.

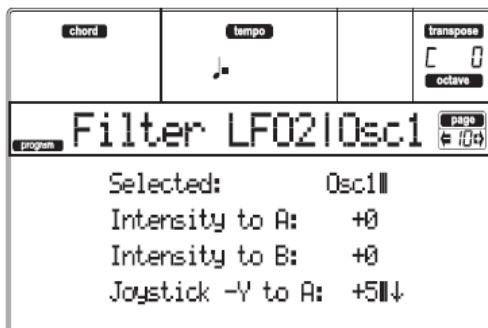
-99...+99 Hodnota parametru.

Intensity to B

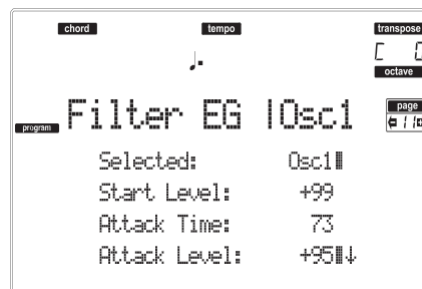
Určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS" na filtru B (viz "Intensity to A").

STRÁNKA 10 FILTER LFO2

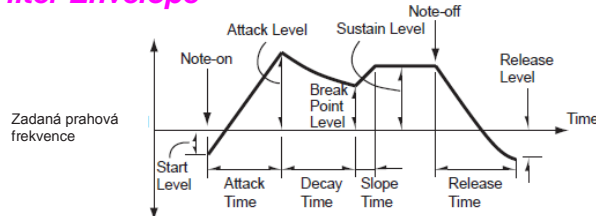
Nastavte hloubku cyklické modulace, aplikované LFO2 (nastavené na "Stránce 18 LFO2") na prahovou frekvenci filtrů A a B. Více informací o parametrech viz "Stránka 9 Filter LFO1" na str. 115.

**STRÁNKA 11 FILTER EG**

Zde můžete provést nastavení EG, které bude tvořit časově proměnné změny prahové frekvence filtrů A i B pro zvolený oscilátor. Hloubka efektu, jakou bude mít prahová frekvence filtru s tímto nastavením, je dána parametry "Velocity" a "Intensity".

**Selected**

Tento parametr použijte k výběru oscilátoru, který chcete editovat. Nebo můžete zvolit oscilátory jedním z funkčních tlačítek F-1–F-4.

Filter Envelope**Start/Attack/Break/Sustain/Release Level**

Jedná se o úroveň prvků obálky. Výsledek závisí na zvoleném filtru ve "Filter Type". Např. u Low Pass Resonance filtru, kladné (+) hodnoty EG Intensity vedou k tomu, že bude zvuk jasnější a temnější bude díky záporným (-) hodnotám.

-99...+99 Úroveň.

Start Level

Tento parametr určuje změnu u prahové frekvence v bodě Note-on.

Attack Level

Tento parametr určuje změnu u prahové frekvence po dosažení fáze Attack time.

Break Point Level

Tento parametr určuje změnu u prahové frekvence po dosažení fáze Decay time.

Sustain Level

Tento parametr určuje změnu u prahové frekvence, která zůstane zachována od chvíle dosažení Slope time, až do příchodu Note-off.

Release Level

Tento parametr určuje změnu u prahové frekvence po dosažení fáze Release time.

Attack/Decay/Slope/Release Time

Tyto parametry určují dobu, po kterou se bude měnit filtr.

0...99 Časová hodnota.

Attack Time

Tento parametr určuje dobu, po kterou se bude měnit úroveň od Note-on, až do příchodu Attack level.

Decay Time

Tento parametr určuje dobu, po kterou se bude měnit úroveň od Attack level, až do přerušení.

Slope Time

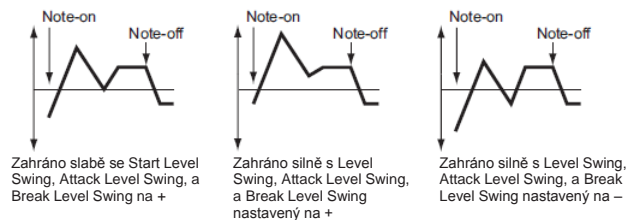
Tento parametr určuje dobu, po kterou se bude měnit úroveň po Decay time, až do příchodu Sustain level.

Release Time

Tento parametr určuje dobu, po kterou se bude měnit úroveň od Note-on, až do příchodu Release level.

Modulace Filter EG 'Level'

Změny Filter 1 EG (Level) (AMS = Velocity, Intensity = kladná (+) hodnota)

**AMS(L) (Alternate Modulation Source)**

Tento parametr zvolí zdroj, který ovládá parametry "Level" u Filter EG (viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 124).

Intensity (AMS Intensity)

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, vyrobeného "AMS". S nastavením na 0, budou použity časy, zadané ve "Frequency A (Cutoff Frequency A)". Např. je-li "AMS" na Velocity a nastavíte "Start Level Swing", "Attack Level Swing" a "Break Level Swing" na + a "Intensity" na kladnou (+) hodnotu, při silném úhzu úroveň EG porostou. Pokud je "Intensity" nastaven na záporné (-) hodnoty, úroveň EG budou při silném úhzu klesat.

-99...+99 Hodnota intenzity.

Start Level Swing

Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS" parametr "Start Level". Pokud má "Intensity" kladnou (+) hodnotu, nastavení na + pro tento parametr umožní "AMS" zvýšit úroveň EG a hodnota - "AMS" naopak úroveň EG sníží. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

Attack Level Swing

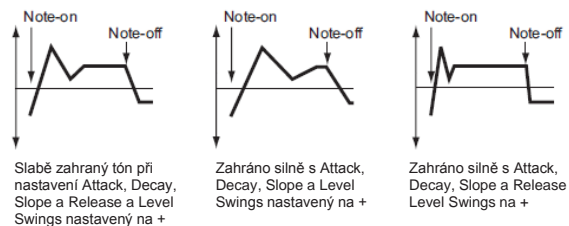
Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS" parametr "Attack Level". Pokud má "Intensity" kladnou (+) hodnotu, nastavení na + pro tento parametr umožní "AMS" zvýšit úroveň EG a hodnota - "AMS" naopak úroveň EG sníží. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

Break Level Swing

Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS" parametr "Break Point Level". Pokud má "Intensity" kladnou (+) hodnotu, nastavení na + pro tento parametr umožní "AMS" zvýšit úroveň EG a hodnota - "AMS" naopak úroveň EG sníží. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

Modulace Filter EG 'Time'

Změny Filter 1 EG (Time) (AMS = Velocity, Intensity = kladná (+) hodnota)

**AMS1/2(T)**

Tímto parametrem zvolíte zdroj, který ovládá parametry "Time" filtru EG. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 124.

Intensity

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS1/2(T)".

Např. je-li "AMS1/2(T)" na FltKTr +/+, budou parametry EG "Time" ovládány nastavením Keyboard Tracking. S kladnými (+) hodnotami tohoto parametru, prodlouží kladné (+) hodnoty "Ramp" doby EG a záporné (-) hodnoty "Ramp" doby EG zkrátí. Směr změny je dán hodnotami "Attack Time Swing", "Decay Time Swing", "Slope Time Swing" a "Release Time Swing".

S nastavením na 0, budou použity časy, zadané ve "Frequency A (Cutoff Frequency A)".

Pokud je "AMS1/2" na Velocity, kladné (+) hodnoty tohoto parametru způsobí, že se doby EG prodlouží, když zahrajete silně a záporné (-) hodnoty doby EG při silném úhzu zkrátí.

-99...+99 Hodnota intenzity.

Attack Time Swing

Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS1/2(T)" parametr "Attack Time". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení tohoto parametru na + umožní AMS dobu prodloužit a nastavení tohoto parametru na - AMS naopak zkrátí. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

Decay Time Swing

Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS1/2(T)" parametr "Decay Time". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení tohoto parametru na + umožní AMS dobu prodloužit a nastavení tohoto parametru na - AMS naopak zkrátí. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

Slope Time Swing

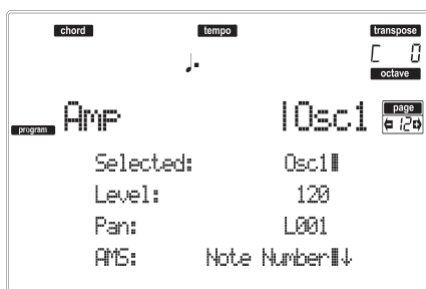
Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS1/2(T)" parametr "Slope Time". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení tohoto parametru na + umožní AMS dobu prodloužit a nastavení tohoto parametru na - AMS naopak zkrátí. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

Release Time Swing

Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS1/2(T)" parametr "Release Time". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení tohoto parametru na + umožní AMS dobu prodloužit a nastavení tohoto parametru na - AMS naopak zkrátí. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

STRÁNKA 12 AMP

Tyto parametry ovládají hlasitost a panorama zvoleného oscilátoru.



Selected

Tento parametr použijte k výběru oscilátoru, který chcete editovat. Nebo můžete zvolit oscilátory jedním z funkčních tlačítek F-1–F-4.

Level

Hlasitost zvoleného oscilátoru.

Pozn.: Hlasitost Programu lze ovládat kontrolery CC#7 (volume) a #11 (expression). Výsledná úroveň je určena vynásobením hodnot CC#7 a #11. Globální MIDI kanál slouží k ovládní.

0...127 Hlasitost.

Pan

Panorama (stereo pozice) zvoleného oscilátoru.

DRUM Tento parametr není dostupný pro editaci bicího programu. Pro každou klávesu můžete použít nezávislý kontroler Pan (viz "Pan" na str. 110).

Random Zvuk uslyšíte při každém Note-on z jiného místa.

L001 Umístí zvuk zcela doleva.

C064 Umístí zvuk doprostřed.

R127 Umístí zvuk zcela doprava.

Pozn.: To lze ovládat knobem CC#10. Hodnota CC#10 na 0 nebo 1 umístí zvuk zcela doleva, hodnota 64 jej umístí dle určení "Pan" každého oscilátoru, a hodnota 127 je umístí zcela doprava. To určujete na globálním MIDI kanálu.

Pan modulation

AMS (Alternate Modulation Source)

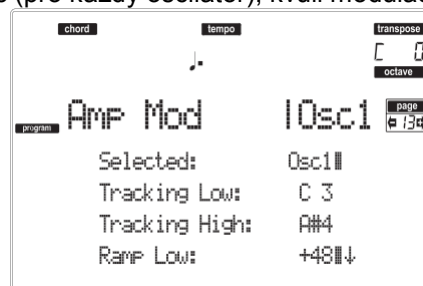
Zvolte zdroj, který bude modulovat panorama (viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 124). Tato změna bude k nastavení "Pan" relativní.

Intensity

Určuje hloubku efektu, vyrobeného "AMS". Je-li např. "Pan" na C064 a "AMS" na Note Number, kladné (+) hodnoty tohoto parametru povedou k tomu, že se zvuk při zvýšení nad notu C4 (když např. zahrajete výše), posune směrem doprava a směrem doleva s nižšími čísly not (tedy když zahrajete níže). Záporné (-) hodnoty tohoto parametru budou mít opačný účinek. -99...+99 Hodnota parametru.

STRÁNKA 13 AMP MODULATION

Tato nastavení umožňují aplikovat modulaci na zesilovač (pro každý oscilátor), kvůli modulaci hlasitosti.



Selected

Tento parametr použijte k výběru oscilátoru, který chcete editovat. Nebo můžete zvolit oscilátory jedním z funkčních tlačítek F-1–F-4.

Amplifier keyboard tracking

Tyto parametry umožňují využít Keyboard tracking k nastavení hlasitosti zvoleného oscilátoru. Parametry "Key" a "Ramp" zadejte, jak bude hlasitost ovlivněna umístěním na klaviatuře.

Tracking Low/High

Tato nastavení udávají číslo noty, na které se spustí aplikace Keyboard tracking. Hlasitost se mezi "Tracking Low" a "Tracking High" nezmění.

C-1...G9 Nejnižší/nejvyšší nota v rozsahu.

Tracking Low

Keyboard tracking se aplikuje na rozsah pod zadaným číslem noty.

Tracking High

Keyboard tracking se aplikuje na rozsah nad zadaným číslem noty.

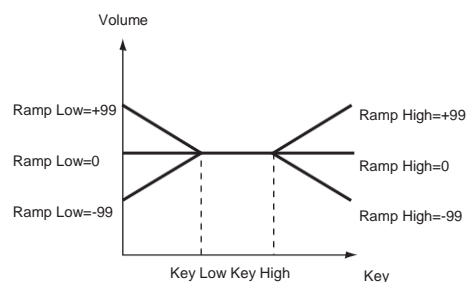
Ramp

Tyto parametry udávají úhel pro Keyboard tracking.

-99...+99 Velikost

úhlu.

Zde je příklad změn hlasitosti, získaných umístěním na klaviatuře a nastavením "Ramp":



Ramp Low

S kladnými (+) hodnotami tohoto parametru, se hlasitost zvýší, budou-li hrát noty pod číslem noty "Tracking Low". V případě záporných hodnot (-) se hlasitost sníží.

Ramp High

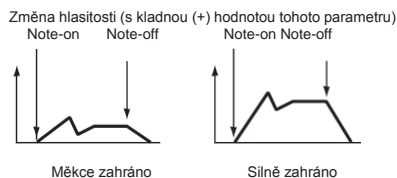
S kladnými (+) hodnotami tohoto parametru, se hlasitost zvýší, budou-li hrát noty nad číslem noty "Key High". V případě záporných hodnot (-) se hlasitost sníží.

Modulace zesilovače

Tyto parametry udávají, jak bude hlasitost zvoleného oscilátoru ovlivněna dynamikou.

Velocity Intensity

S kladnou hodnotou (+) se hlasitost při silnějším úhozu zvýší. Se zápornou hodnotou (-), se hlasitost při silnějším úhozu sníží.



-99...+99 Hodnota intenzity.

EG AMS (Alternate Modulation Source)

Volí zdroj, který určuje hlasitost zesilovače zvoleného oscilátoru (viz výpis "AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 124). "Velocity" nelze použít.

Intensity

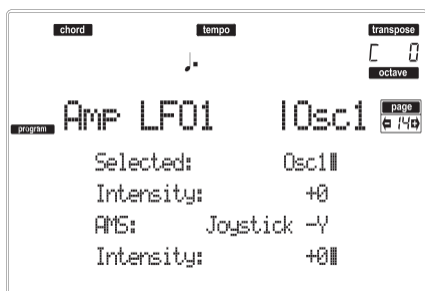
Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS". Aktuální hlasitost bude určena vynásobením hodnot změn, získaných Amp EG s hodnotami Alternate Modulation, atd., a pokud jsou úrovně Amp EG nízké, modulace, aplikovaná alternativní modulací bude rovněž nízká.

Je-li např. "AMS" na Joystick +Y, kladné (+) hodnoty tohoto parametru způsobí, že se hlasitost zvýší, jakmile stisknete joystick. Avšak, pokud již parametry EG, atd. zvýšily hlasitost na maximum, nelze ji více zvýšit. Se zápornými (-) hodnotami parametru, bude hlasitost při stisku joysticku klesat.

-99...+99 Hodnota intenzity.

STRÁNKA 14 AMP LFO1

Tyto parametry umožňují použít "LFO1" (viz "Stránka 17 LFO1" na str. 121) a "LFO 2" (viz "Stránka 18 LFO2" na str. 123) k ovládání hlasitosti zvoleného oscilátoru.



Selected

Tento parametr použijte k výběru oscilátoru, který chcete editovat. Nebo můžete zvolit oscilátory jedním z funkčních tlačítek F-1–F-4.

Intensity

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "LFO1" na hlasitost zvoleného oscilátoru. Záporná (-) nastavení invertují vzorek LFO.

-99...+99 Hodnota intenzity.

Modulace Filtru LFO1

AMS (Alternate Modulation Source)

Tento parametr použijete k výběru zdroje, který bude ovládat hloubku, na které bude "LFO1" modulovat hlasitost zvoleného oscilátoru. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 124.

Intensity

Se zvýšením absolutní hodnoty tohoto nastavení, se zvýší i vliv "AMS" na "LFO1". Záporná (-) nastavení invertují vzorek LFO.

-99...+99 Hodnota intenzity.

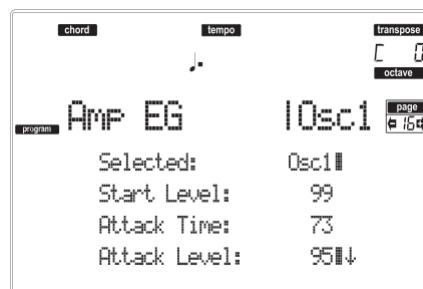
STRÁNKA 15 AMP LFO2

Tyto parametry umožňují použít "LFO1" (viz "Stránka 17 LFO1" na str. 121) a "LFO 2" (viz "Stránka 18 LFO2" na str. 123) k ovládání hlasitosti zvoleného oscilátoru. Viz "Stránka 14 Amp LFO1", kde je více informací o editaci parametru.



STRÁNKA 16 AMP EG

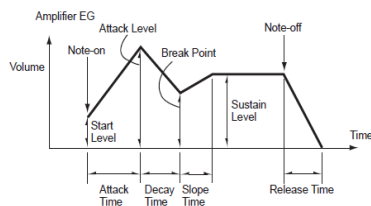
Tyto parametry umožňují vytvořit časově proměnné změny v hlasitosti zvoleného oscilátoru.



Selected

Tento parametr použijte k výběru oscilátoru, který chcete editovat. Nebo můžete zvolit oscilátory jedním z funkčních tlačítek F-1–F-4.

Amp Envelope



Start/Attack/Break/Sustain/Release Level

Tyto parametry udávají úroveň prvku obálky.

0...99 Úroveň.

Start Level

Tento parametr určuje hlasitost na Note-on. Chcete-li aby nota začínala hlasitě, nastavte zde vysokou hodnotu.

Attack Level

Tento parametr určuje hlasitost, jaká bude po uplynutí fáze Attack time.

Break Level

Tento parametr určuje hlasitost, jaká bude po uplynutí fáze Decay time.

Sustain Level

Tento parametr určuje hlasitost, která zůstane zachována od uplynutí Slope time, až do příchodu Note-off.

Attack/Decay/Slope/Release Time

Tyto parametry určují dobu, po kterou se bude měnit hlasitost.

0...99 Časová hodnota.

Attack Time

Tento parametr určuje dobu, po kterou se bude měnit hlasitost od Note-on, až do úrovně Attack level. Je-li počáteční hodnota 0, bude zvuk po určitou dobu narůstat.

Decay Time

Tento parametr určuje dobu, po kterou se bude měnit hlasitost od dosažení úrovně Attack, až do přerušení.

Slope Time

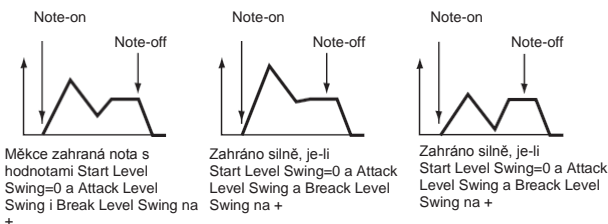
Tento parametr určuje dobu, po kterou se bude měnit hlasitost od dosažení bodu Break, až po dosažení úrovně Sustain level.

Release Time

Tento parametr určuje dobu, po kterou se bude měnit hlasitost od Note-off, až do 0.

Modulace Amp EG 'Level'

Amp 1 EG mění (Level) (AMS=Velocity, Intensity = kladná (+) hodnota)



AMS(L) (Alternate Modulation Source)

Tímto parametrem zvolíte zdroj, který ovládá parametry "Level" zesilovače EG. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 124.

Intensity

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS". Je-li např. "AMS" na Velocity, nastavení "Start Level Swing", "Attack Level Swing" a "Break Point Level Swing" na + a "Intensity" na kladnou (+) hodnotu způsobí, že hlasitost Amp EG se při silnějším úhozu zvýší. Nastavením "Intensity" na zápornou (-) hodnotu způsobí, že se hlasitost Amp EG při silnějším úhozu sníží. S nastavením na 0, budou úrovně dle zadání na "Amp > Amp EG".

-99...+99 Hodnota

intenzity.

Start Level Swing

Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS" parametr "Start Level". Je-li "Intensity" na kladnou (+) hodnotu, nastavení tohoto parametru na + umožní AMS zvýšení EG level a nastavení parametru na - umožní AMS snížení EG level. U nastavení na 0 nedojde k žádné změně.

Attack Level Swing

Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS" parametr "Attack Level". Je-li "Intensity" na kladnou (+) hodnotu, nastavení tohoto parametru na + umožní AMS zvýšení EG level a nastavení parametru na - umožní AMS snížení EG level. U nastavení na 0 nedojde k žádné změně.

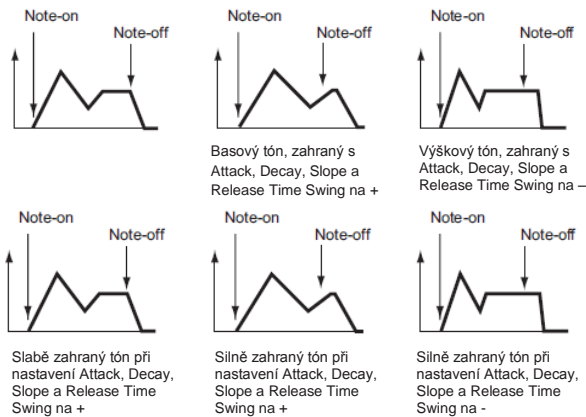
Break Point Level Swing

Tento parametr udává směr, kterým "AMS" změní "Break Level". Je-li "Intensity" na kladnou (+) hodnotu, nastavení tohoto parametru na + umožní AMS zvýšení EG level a nastavení parametru na - umožní AMS snížení EG level. U nastavení na 0 nedojde k žádné změně.

Modulace Amp EG 'Time'

Tyto parametry umožňují využít alternativní modulační zdroj pro úpravu dob Amp EG, zadaných v "Attack/Decay/ Slope/ Release Time" na str. 120.

Amp 1 EG changes (Time)
(AMS=Amp KTrk +/-, Intensity = a positive (+) value)
(When Amp Keyboard Track "Low Ramp" = a positive (+) value, and "High Ramp" = a positive (+) value)



AMS1(T) (Alternate Modulation Source 1 Time)

Tento parametr zvolí zdroj, který bude ovládat parametry "Time" u Amp EG (viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 124). S nastavením Off nebude žádná modulace.

Intensity

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS1". Je-li např. "AMS1(T)" na Amp KTrk +/-, nastavení (Amp) Keyboard Track (viz "Amplifier keyboard tracking" na str. 118) bude ovládat parametry EG "Time". S kladnými (+) hodnotami tohoto parametru, povedou kladné (+) hodnoty "Ramp (Ramp Setting) u dob EG k prodloužení a záporné (-) hodnoty "Ramp (Ramp Setting)" budou doby EG zkracovat. Směr změny je zadán "Attack Time Swing", "Decay Time Swing", "Slope Time Swing" a "Release Time".

Pokud je "AMS1(T)" na Velocity, kladné (+) hodnoty tohoto parametru způsobí, že se doby EG prodlouží, když zahrájete silně a záporné (-) hodnoty doby EG při silném úhozu zkrátí. S nastavením 0, budou časy EG přesně dle zadání nastavení parametrů "Amp envelope" (viz str. 120).

Attack Time Swing

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS1" na "Attack Time". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení tohoto parametru na + povede AMS1 k prodloužení doby a nastavení na to - povede AMS1 ke zkrácení doby. S nastavením "0" nebude znít žádný vliv.

Decay Time Swing

Tento parametr určuje směr efektu, který bude mít "AMS1" na "Decay Time". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení tohoto parametru na + povede AMS1 k prodloužení doby a nastavení na to - povede AMS1 ke zkrácení doby. S nastavením "0" nebude znít žádný vliv.

Slope Time Swing

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS1" na "Slope Time". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení tohoto parametru na + povede AMS1 k prodloužení doby a nastavení na to - povede AMS1 ke zkrácení doby. S nastavením "0" nebude znít žádný vliv.

Release Time

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS1" na "Release Time". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení tohoto parametru na + povede AMS1 k prodloužení doby a nastavení na to - povede AMS1 ke zkrácení doby. S nastavením "0" nebude znít žádný vliv.

AMS2 (Alternate Modulation Source 2)

Další alternativní modulační zdroj pro Amp EG. Viz výše parametry "AMS1".

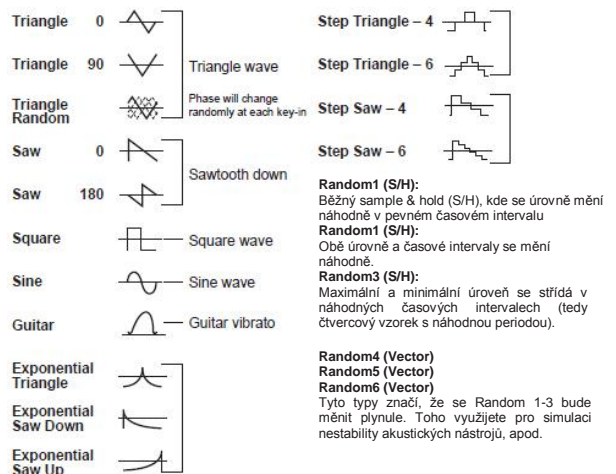
STRÁNKA 17 LFO1

Na této a následující stránce můžete provést nastavení LFO, který lze využít pro cyklickou modulaci parametrů Pitch, Filter a Amp každého oscilátoru. Jsou zde dvě LFO jednotky pro každý oscilátor. Nastavením LFO1 nebo LFO2 Intensity na zápornou (-) hodnotu pro Pitch, Filter, nebo Amp, můžete invertovat vzorek LFO.



Wave

Tento parametr volí vzorek LFO. Čísla, která se objeví napravo od některých vzorků LFO, indikují fázi, v jaké se vzorek spustí.



Frekvence

Nastavte LFO frekvenci. Nastavení 99 je nejrychlejší. 00...99 Frekvence.

Key Sync

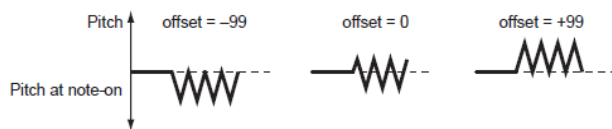
Tento parametr udává, zda je LFO synchronizován dle úhozů na klávesy.

- On** LFO se spustí vždy, když zahrajete notu a nezávislé LFO bude pracovat pro každou notu.
- Off** LFO efekt, spuštěný první zahranou notou bude pokračovat s každou novou notou. (V tomto případě mohou být Delay a Fade použity pouze na LFO, při prvním spuštění).

Offset

Tento parametr určuje centrální hodnotu LFO křivky. Například s nastavením od 0, jak vidíte na následujícím obrázku, bude vibrato aplikováno na výšku noty. S nastavením +99, vibrato jen zvýší výšku nad hodnotu note-on, podobně, jako se vytváří vibrato u kytary. Je-li parametr "Wave" nastaven na Guitar, projeví se modulace jen v kladném (+) směru, dokonce i když je "Offset" na 0.

Zde je nastavení Offset a změna výšky, získané vibrátem



-99...+99 Hodnota Offset.

Delay

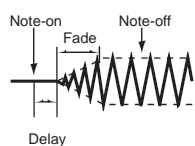
Tento parametr určuje dobu od Note-on až do chvíle, kdy se aplikuje LFO efekt. Je-li "Key Sync" na Off, zpoždění se aplikuje, jakmile se spustí LFO.

0...99 Delay time.

Fade In

Parametr určuje dobu od zaznění LFO, až do maximální amplitudy. Je-li "Key Sync" na Off, zpoždění se aplikuje, jakmile se spustí LFO.

Zde je způsob, jak ovlivní "Fade In" LFO (je-li "Key Sync" na On):



00...99 Fade rate.

Frekvence MIDI/Tempo Sync**MIDI/Tempo Sync**

Tento parametr de/aktivuje synchronizaci LFO k Sequencer 1 Tempo.

- On** LFO frekvence bude synchronizovaná k tempu (MIDI Clock) sekvenceru 1. V tom případě jsou hodnoty, zadané pro "Frekvenci" (viz str. 121) a "Frekvenční modulaci" (viz str. 122) ignorovány.

Base Note/Times

Je-li "MIDI/Tempo Sync" na On, tyto parametry určují délku noty vzhledem k "Tempu" a aplikovanému násobnému parametru "Times". Tyto parametry udávají frekvenci LFO1. Je-li například Base Note nota čtvrtě a Times je 04, LFO udělá jeden cyklus každé čtyři doby.

Dokonce i když změníte nastavení "Tempa" Sekvenceru 1, LFO bude stále jako jeden cyklus na každé čtyři doby.

Base Note

DRUM Tento parametr není dostupný pro editaci bicího programu.



Notová hodnota.

Times

DRUM Tento parametr není dostupný pro editaci bicího programu.

01...16 Doby před restartováním cyklu.

Modulace frekvence

Můžete použít dva alternativní modulační zdroje a nastavit rychlost LFO1 pro zvolený oscilátor.

AMS1(F) (Alternate Modulation Source1)

Volí zdroj, který určuje frekvenci zvoleného oscilátoru LFO1 (viz výpis "AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 124). LFO1 lze modulovat pomocí LFO2.

Intensity (AMS1 Intensity)

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS1(F)". Je-li tento parametr nastaven na hodnotu 16, 33, 49, 66, 82 nebo 99, frekvence LFO může být zvýšena maximálně na 2, 4, 8, 16, 32 nebo 64-násobek (nebo snížena na 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64-násobek).

Např. je-li "AMS1(F)" Note Number, kladné hodnoty (+) tohoto parametru způsobí, že bude oscilátor LFO rychlejší, když zahrajete vyšší noty. Záporné (-) hodnoty způsobí, že se LFO zpomalí, čím vyšší noty hrajete. Tato změna má střed na notě C4.

Je-li "AMS1(F)" nastaven na JS +Y, zvýšením hodnoty parametru způsobí, že se rychlost oscilátoru LFO1 zvýší, když pohnete joystickem směrem od sebe. S nastavením +99, při nastavení joysticku nejdále od sebe se zvýší rychlost LFO cca 64-krát.

-99...+99 Hodnota

intenzity.

AMS2(F) (Alternate Modulation Source2)**Intensity (AMS2 Intensity)**

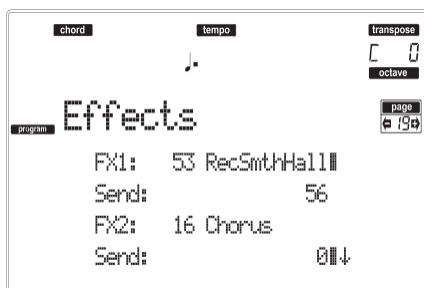
Provedte nastavení druhého alternativního modulačního zdroje, který nastaví frekvenci oscilátoru LFO1 (viz výše "AMS1(F) (Alternate Modulation Source1)" a "Intensity (AMS1 Intensity)").

STRÁNKA 18 LFO2

Zde můžete provést nastavení LFO2, což je druhý LFO, který lze aplikovat na zvolený oscilátor. Viz "Stránka 17 LFO1", kde je více informací o hodnotě parametru. Každopádně u "Frekvenční modulace" platí, že LFO nelze zvolit jako modulační zdroj u "AMS1" nebo "AMS2".

STRÁNKA 19 EFFECTS

Zde můžete zvolit dva efekty na Program, za/vypínat je a určit jejich řetězení.



Pozn.: Blíže o efektech, viz kapitolu *Efekty*.

FX1/2

Těmito parametry můžete zvolit i typ efektů 1/2. (Více informací viz kapitolu "Efekty").

Pozn.: V případě 000: Není zvolen žádný efekt, výstup z master efektu bude umlčený.

Send

Send level každého efektu.

DRUM Bicí samplý mají vlastní nastavení Send level (viz "Send FX1" a "Send FX2" na str. 110). Tímto parametrem nastavte obecný offset bicího programu.

000...127 Úroveň efektu.

Chain 2>1

Tímto parametrem pošlete výstup efektu 2 na vstup do efektu 1.

000...127 Úroveň signálu, ukončujícího efekt 2, který je vrácen do efektu 1.

Send to Master

Tyto parametry umožňují rozhodnout, zda musí jít do Master efektu přímý + zpracovaný signál, nebo jen zpracovaný.

Yes Do audio výstupů bude vyslán pouze zpracovaný signál. Přímý (nezpracovaný) signál vyslaný nebude.

No Do audio výstupů budou vyslány oba signály.

STRÁNKA 20 FX1 EDITING

Na této stránce můžete editovat zpracovaný signál, přiřazený efektovému procesoru FX1 (A nebo C) (obvykle reverb). (Více informací viz kapitolu "Efekty").

STRÁNKA 21 FX2 EDITING

Na této stránce můžete editovat zpracovaný signál, přiřazený efektovému procesoru FX2 (B nebo D) (obvykle modulační efekt). (Více informací viz kapitolu "Efekty").

VÝPIS AMS (ALTERNATE MODULATION SOURCE)

Off	Nepoužívejte alternativní modulaci
Pitch EG	Pitch EG
Filter EG	Filter EG u stejného oscilátoru
Amp EG	Amp EG u stejného oscilátoru
LFO1	LFO1 u stejného oscilátoru
LFO2	LFO2 u stejného oscilátoru
Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)	Filter keyboard tracking u stejného oscilátoru
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	Filter keyboard tracking u stejného oscilátoru
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	Filter keyboard tracking u stejného oscilátoru
Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)	Filter keyboard tracking u stejného oscilátoru
Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)	Amp keyboard tracking u stejného oscilátoru
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	Amp keyboard tracking u stejného oscilátoru
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	Amp keyboard tracking u stejného oscilátoru
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	Amp keyboard tracking u stejného oscilátoru
Note Number	Číslo noty
Velocity	Velocity
Poly AT (Poly After Touch)(a)	Polyphonic After Touch (vyslaný z Liverpoolu pouze jako sekvenční data)
Channel AT (Channel After Touch)(a)	After Touch (Channel After Touch)
Joystick X	Joystick X (vodorovná) osa
Joystick +Y	Joystick +Y směr (svisle nahoru) (CC#01)
Joystick -Y	Joystick -Y směr (svisle dolů) (CC#02)
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)(a)	Joystick +Y směr (svisle nahoru) a After Touch
JS-Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)(a)	Joystick -Y směr (svisle dolů) a After Touch
Ass.Pedal	Přiraditelný pedál (CC#04)
CC#18	CC#18
CC#17	CC#17
CC#19	CC#19
CC#20	CC#20
CC#21	CC#21
Damper	Damper pedal (CC#64)
CC#65	Portamento switch (CC#65)
Sostenuto	Sostenuto pedal (CC#66)
CC#80	CC#80
CC#81	CC#81
CC#82	CC#82
CC#83	CC#83
Tempo	Tempo (tempo signál hodin ze sekvenceru 1 nebo externí MIDI signál hodin)

(a) AfterTouch data lze přijímat pouze přes MIDI, nebo vytvořit jako MIDI událost Song Record v režimu Step Recording.

Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)

Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)

Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)

Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)

Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)

Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)

Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)

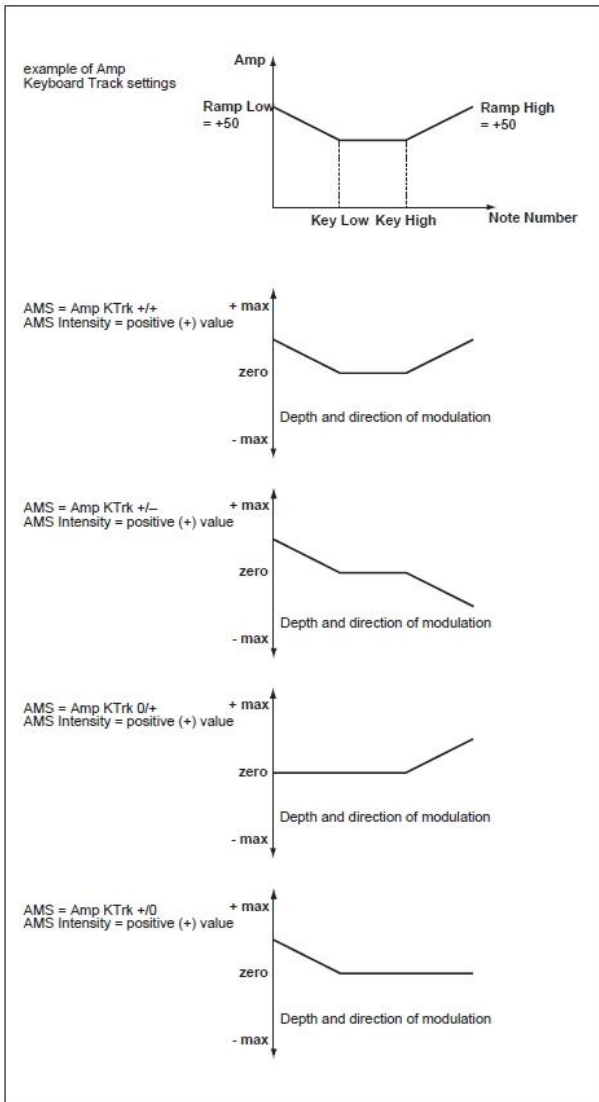
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)

+/+ Směr efektu bude určen znaménkem (kladným nebo záporným), nastavením "Ramp Low" nebo "Ramp High".

+/- Směr efektu bude určen znaménkem u "Ramp Low" a kladným znaménkem u "Ramp High" (-50 pro nastavení +50 a +50 pro 50).

0/+ "Ramp Low" nemá žádný AMS vliv. Znaménko "Ramp High" určuje směr tohoto efektu.

+/0 Znaménko "Ramp Low" určuje směr tohoto efektu. "Ramp High" nemá žádný AMS vliv.



JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

Efekt bude ovládaný joystickem +Y (vertikálně) a pomocí aftertouch dat (přijatých přes MIDI). V tom případě bude vliv aftertouch pouze poloviční, se zadanou intenzitou.

JS -Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)

Efekt bude ovládaný joystickem -Y (vertikálně) a pomocí aftertouch dat (přijatých přes MIDI). V tom případě bude vliv aftertouch pouze poloviční, se zadanou intenzitou.

15. PROSTŘEDÍ GLOBAL EDIT

Globální editační prostředí je místo, kde můžete nastavit většinu globálních funkcí Liverpoolu, tedy funkcí jež mají přednost před pracovním režimem. Toto editační prostředí převyšuje aktuální pracovní režim (Style, Song Play, Song, Backing Sequence).

OKNO WRITE

Toto okno otevřete stiskem tlačítka WRITE, pokud jste na některé stránce Global. Zde můžete provést různá globální nastavení. Mezi globálními nastaveními, uloženými na této stránce jsou také parametry Preference režimů Style Play a Song Play, plus parametr Global Protect režimu Card. Dělicí bod je zde uložen také.



Pokud jste na této stránce, stiskněte 2x ENTER. Parametry jsou uloženy do Flash-ROM a zůstanou v paměti, dokonce i když nástroj vypnete.

MENU

Na jiné stránce, stiskem tlačítka MENU otevřete editační menu Global. Toto menu nabízí přístup k různým sekcím editace Global.

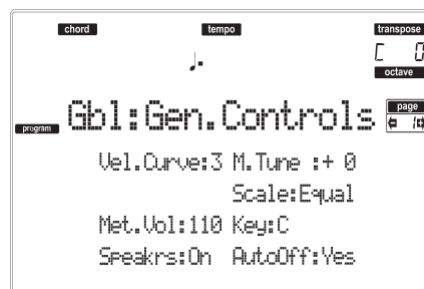
V menu zvolte sekci tlačítka VOLUME/ VALUE, dále stránku pomocí PAGE +, nebo stiskem EXIT menu ukončíte.

Na této stránce se stiskem EXIT vrátíte do aktuálního pracovního režimu (Style Play, Song Play, Song, Backing Sequence).



STRÁNKA 1 GENERAL CONTROLS

Tato stránka obsahuje různé obecné parametry, nastavení stavu klaviatury, ozvučení a metronomu.



Vel.Curve (Velocity Curve) ▶ GBL

Tento parametr určuje citlivost klaviatury dle vašeho úhuzu.

- 1 Žádné ovládání dynamiky. Dynamické hodnoty jsou fixní, jako u klasických varhan.
- 2...9 Křivky, od nelehčí po nejtvrdší.

M.Tune (Master Tune) ▶ GBL

Hlavní ladění nástroje. Využijete pro doladění klaviatury k akustickému nástroji, např. k akustickému pianu.

- 50 Nejnižší výška.
- 00 Standardní výška (A4=440Hz).
- +50 Nejvyšší výška.

Scale ▶ GBL

Tento parametr určuje hlavní ladění (temperament) celého nástroje, kromě stop, u kterých je zvoleno jiné ladění v Performanci nebo STS (viz "Ladění" na str. 44).

Viz "Ladění" na str. 229, kde je seznam použitelných ladění.

Pozn.: User scale nelze zvolit v režimu Global.

Key ▶ GBL

Tento parametr je nutný u některých ladění, které vyžadují referenční tón (viz "Ladění" na str. 44).

Reproduktory

Za/vypínání interních reproduktorů.

Pozn.: Reproduktory se vždy zapínají při zapnutí nástroje.

Met.Vol (Metronome Volume) ▶ GBL

Hlasitost metronomu.

- 40...127 Relativní hlasitost, z minima na maximum.

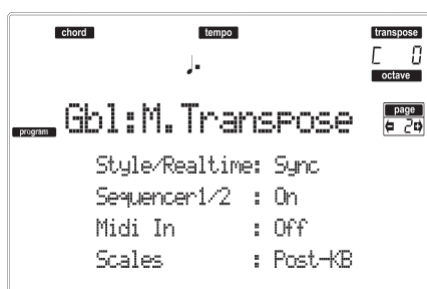
AutoOff

Tento parametr určuje automatické vypínání.

- Yes Napájení se automaticky vypne, jestliže nebude na klaviatuře ani na ovládacím panelu žádná akce po dobu čtyř hodin.
- No Automatické vypínání je neaktivní.

STRÁNKA 2 MASTER TRANSPOSE

Tato stránka je, kde můžete za/vypnout Master transpozici.



Style/Realtime

►GBL

Návěští, které za/vypne Master Transpose na stopách Style a Realtime (Keyboard).

Off Na stopy Style a Realtime nebude aplikována žádná Master transpozice.

Sync Režim Sync. Když stisknete některé tlačítko TRANSPOSE, nové nastavení transpozice se aktivuje až s příchodem první doby dalšího taktu. Stopy Realtime, které ve chvíli aktivace transpozice hrají, se zastaví.

RTime Režim Realtime. Když stisknete některé tlačítko TRANSPOSE, nové nastavení transpozice se aktivuje až když zahrajete další notu, na stopách Style a Keyboard nezávisle. (Pamatujte, že noty, znějící ze stop Realtime budou zastaveny, když stisknete tlačítko TRANSPOSE). Další stisknutá klávesa nebo akord již bude znít s novým nastavením transpozice. (Pamatujte, že pokud zahrajete na stopu Realtime před akordem, stopa Realtime už bude znít v nové tónině. Styl však bude hrát nadále ve staré, dokud nezadáte nový akord).

Seq 1/2

►GBL

Toto návěští umožňuje za/vypnout Master Transpose pro oba sekvencery.

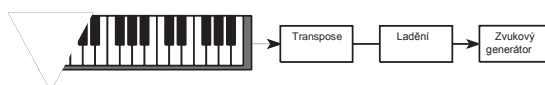
Midi In

►GBL

Toto návěští umožňuje za/vypnout Master Transpose na přijímané MIDI zprávy.

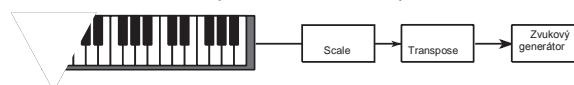
Scales

Parametr Scale Transpose Position umožňuje definovat vztah mezi Scale a Master transpozicí. Post-KB Je-li aktivní, noty budou transponovány ihned poté, co odejdou z klaviatury. Scale se aplikuje na transponované noty. Např. pokud změňte E a pak nastavíte Master Transpose na +1, klávesa E bude znít jako F a upravená klávesa bude Es (která hraje upravené E).



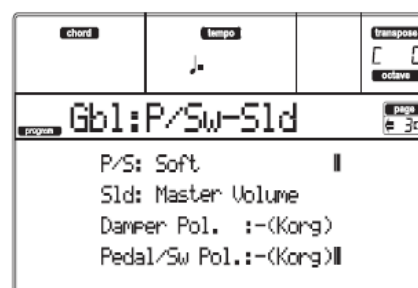
Pre-OSC

Je-li tato volba aktivní, všechny noty budou transponovány hned před vstupem do interního zvukového generátoru. Proto se parametr Scale aplikuje před transpozicí. Např. pokud změňte E a pak nastavíte Master Transpose na +1, upravená tónina bude E (ale znít bude F).



STRÁNKA 3 ASSIGNABLE PEDAL/ FOOTSWITCH, SLIDER

Tato stránka umožňuje naprogramovat přiřaditelný pedál/nožní spínač, a the přiřaditelný slider.



Viz str. 227, kde je seznam použitelných funkcí. Prvními funkcemi jsou pro přepínače, ostatní (od Master Volume) jsou pro plynulé kontrolery.

P/S (Pedal/Switch)

►GBL

Plynulý pedál nebo nožní spínač, zapojený do konektoru ASSIGNABLE PDL/SW.

Sld (Slider)

►GBL

Funkce, přiřazená PŘÍŘADITELNÉMU SLIDERU na čelním panelu.

Damper Pol. (Damper Polarity)

►GBL

Polarita Damper pedálu.

Pedal/Sw.Pol. (Pedal/Footswitch Polarity)

►GBL

Polarita přiřaditelného pedálu nebo nožního spínače.

STRÁNKA 4 MIDI SETUP

MIDI kanály lze automaticky konfigurovat výběrem MIDI Setupu. Každý z nich přiřazuje nejvhodnější hodnotu různým MIDI parametrům, takže je snadnější zapojení konkrétního MIDI kontroleru.



Pozn.: Po výběru MIDI Setup můžete aplikovat různé změny nastavení u každého kanálu. Chcete-li uložit změny do paměti, stiskněte WRITE a uložte nastavení Global do paměti.

Viz "MIDI" na str. 35, kde je více informací o MIDI nastavení.

- Default Standardní nastavení. Vhodné jak pro programování externího sekvenceru, tak pro hraní na Liverpool jako na master keyboard.
- Master Kbd Toto nastavení zvolte, když zapojíte umlčený master keyboard.
- Sequencer 1 Toto nastavení slouží pro přehrávání songu (Sequencer 1) se zvuky externího nástroje, nebo pro poslech songu, hraného na externí sekvencer s Liverpoolem jako zvukovým generátorem. Každá stopa (S1 Tr1–16) odpovídá MIDI kanálu se stejným číslem (1–16).
- Sekvencer 2 Totéž jako výše, ale pro sekvencer 2.
- Accordion 1...3 Zvolte jedno z nastavení, když zapojíte MIDI Accordion.
- Ext.Seq Toto nastavení slouží pro programování songu na externím sekvenceru.

STRÁNKA 5 MIDI CONTROLS

Tato stránka umožňuje programovat obecné MIDI parametry.



Local

Tento parametr za/vypíná klaviaturu.

Pozn.: Parametr Local se aktivuje při každém zapnutí nástroje.

- On Při hraní na klávesy, jsou MIDI zprávy vysílány do interního zvukového generátoru a na port MIDI OUT.
- Off Klaviatura je zapojena do MIDI OUT portu, ale nelze hrát přes interní zvukový generátor.
To je velmi užitečné, když pracujete s externím sekvencerem, kdy vysíláte noty a různé MIDI zprávy z integrované klaviatury a kontrolerů do externího sekvenceru a ten je pak vysílá zpět do zvukového generátoru, aniž by se překrývaly. Viz kapitolu o MIDI.

Clock

Tento Parametr volí zdroj MIDI Clock.

Pozn.: Parametr Clock se vždy nastaví na "Int", při každém zapnutí.

Internal Interní hodinový signál, generovaný interním metronomem sekvenceru 1 u Liverpoolu.

MIDI Externě z MIDI. Liverpool je podřízen externímu nástroji nebo sekvenceru, zapojenému do MIDI IN portu. Příkazy Start/Stop a Play/Stop, stejně jako tempo metronomu nelze zvolit na ovládacím panelu Liverpoolu. Na externím nástroji můžete nastavit Tempo, spustit i zastavit sekvencery (v režimu Song, Song Play, Backing Sequence) a aranžér (v režimu Style a Backing Sequence).

Clock Send

► GBL

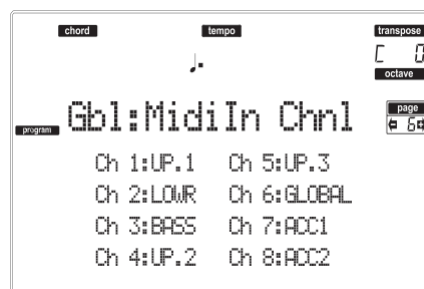
Tímto parametrem se za/vypíná informace o hodinách na MIDI OUT.

Off Liverpool nebude vysílat signál MIDI Clock. Z Liverpoolu nelze ovládat žádný jiný nástroj, ani když je zapojený do MIDI OUT.

MIDI Liverpool bude vysílat signál MIDI Clock. Z Liverpoolu můžete ovládat příkazy Tempo, Start/Stop a Play/Stop. Zapojte jej do MIDI OUT Liverpoolu.

STRÁNKA 6 MIDI IN CHANNELS

Na této stránce můžete přiřadit stopy Liverpoolu kterémukoliv MIDI IN kanálu. Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami 1-8 a 9-16.



Channel

► GBL

Každý kanál můžete přiřadit některé z následujících stop:

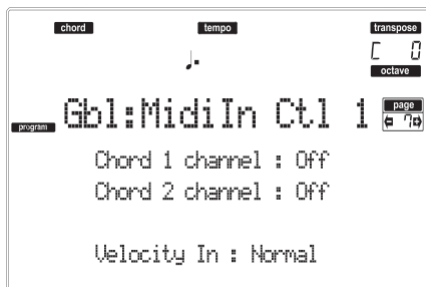
- Off Žádné stopy přiřazeny nebudou.
- Lower Dolní stopa.
- Upper1...3 Jedna ze stop Upper.
- Drum Bicí stopa.
- Perc Perkusní stopa.
- Bass Basová stopa.
- Acc1...5 Jedna ze stop automatického doprovodu.
- S1 T1...16 Jedna ze stop Sequencer 1.
- S2 T1...16 Jedna ze stop Sequencer 2.
- Global Speciální kanál se simulací integrovaných kontrolerů Liverpoolu (klaviatura, pedály, joystick) na externí klaviatuře nebo kontroleru.

MIDI zprávy, přicházející na tento kanál vidíte, pokud jsou generovány integrovanými prvky Liverpoolu.

Control Na tomto speciálním kanálu Liverpoolu přijímá MIDI zprávy dálkového ovládání stylů stylů, performancí, STS a prvků stylu. Viz tab. od str. 146, kde je více informací o přijímaných datech.

STRÁNKA 7 MIDI IN CONTROLS (1)

Na této stránce můžete programovat kanály Chord Recognition pro interní aranžér a zadat pevnou hodnotu dynamiky pro všechny noty na vstupu.



Jsou zde dva nezávislé kanály Chord. Ty využijete, když potřebujete poslat akordy do Liverpoolu na dva různé kanály (podobně jako u některých MIDI akordeonů).

Chord1 kanál

►GBL

Noty, přicházející na tento kanál jsou posílány do generátoru Chord Recognition.

Chord2 kanál

►GBL

Noty, přicházející na tento kanál jsou posílány do generátoru Chord Recognition.

Velocity Input

►GBL

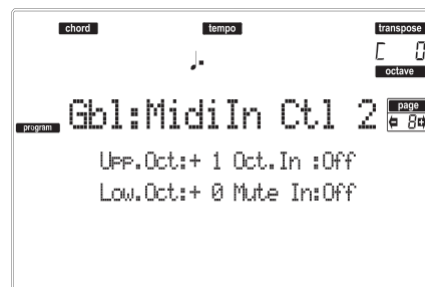
Tento parametr využijete při nastavení pevně dané dynamiky pro všechny přijaté MIDI noty. To se hodí, když hrajete na Liverpool přes varhany nebo MIDI akordeon.

Normal Přijímány jsou normální hodnoty dynamiky.

40...127 Veškeré přijaté hodnoty dynamiky jsou konvertovány na zvolenou hodnotu.

STRÁNKA 8 MIDI IN CONTROLS (2)

Další stránka, obsahující různá nastavení MIDI IN, např. notové transpozice stop Realltime. Parametry transpozice využije řada hráčů na MIDI akordeon, jejichž MIDI rozhraní může vysílat neočekávanou oktávovou hodnotu.



UppOct (Upper Octave)

►GBL

Oktávová transpozice dat, přijatých na MIDI IN portu u horních stop. Když např. zvolíte hodnotu +1, přijatá hodnota C4 bude znít u Liverpoolu na C5.

LowOct (Lower Octave)

►GBL

Oktávová transpozice dat, přijatých na MIDI IN portu u dolní stopy. Když např. zvolíte hodnotu +1, přijatá hodnota C4 bude znít u Liverpoolu na C5.

OctIn (Octave In)

►GBL

De/aktivuje oktávovou transpozici dat, přijatých přes MIDI.

On

Data, přijatá přes MIDI lze transponovat, podle zvolené oktávové transpozice. Např. pokud je Octave Transposition +1, přijatá C4 bude znít na C5.

Off

Data, přijatá přes MIDI nelze transponovat, podle oktávové transpozice, aplikované na stopu. Např. pokud je Octave Transposition +1, přijatá C4 bude znít pořád na C4.

Mute In

►GBL

Tento parametr využijete k určení, zda umlčená stopa může přehrávat také data, přijatá přes MIDI IN.

On

Žádá data, přijatá přes MIDI na umlčené stopě nelze přehrát na Liverpoolu.

Off

Data, přijatá přes MIDI na umlčené stopě můžete přehrát na Liverpoolu.

STRÁNKA 9 MIDI IN FILTERS

Na této stránce nastavíte až 8 filtrů MIDI dat, přijatých Liverpoolem.



Filtry

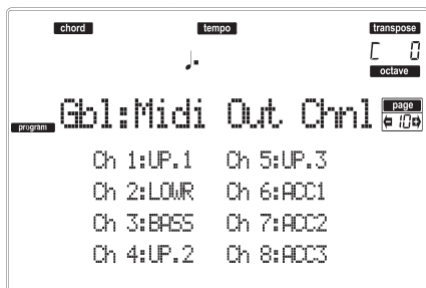
Zvolené MIDI IN filtry.

- Off Žádný filtr.
- Pitch Bend Pitch Bend.
- MonoTouch Mono (nebo Channel) After Touch.
- PolyTouch Poly AfterTouch.
- PrgChange Program Change.
- SysExcl System Exclusive.
- All CC Všechny zprávy Control Change.
- 0...127 Control Change zprávy 0...127. Viz "MIDI Controllers" na str. 230, kde je výpis dostupných zpráv Control Change.

►GBL

STRÁNKA 10 MIDI OUT CHANNELS

Na této stránce můžete přiřadit MIDI OUT kanál jedné ze stop Liverpoolu. Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami 1-8 a 9-16.



Channel

Každý kanál můžete přiřadit některé z následujících stop:

- Off Žádné stopy přiřazeny nebudou.

►GBL

- Lower Dolní stopa.
- Upper1...3 Jedna ze stop Upper.
- Drum Bicí stopa.
- Perc Perkusní stopa.
- Bass Basová stopa.
- Acc1...5 Jedna ze stop automatického doprovodu.
- S1 T1...16 Jedna ze stop Sequencer 1.
- S2 T1...16 Jedna ze stop Sequencer 2.
- SQ Tr01...16 Tyto kanály využijete k vysílání dat, generovaných stopou se stejným jménem v některém nebo obou sekvencerech.

Chord

Na tomto kanálu se vysílají noty, detekované generátorem Chord Recognition na MIDI OUT portu. To se hodí např. k ovládní externího Harmonizéru z Liverpoolu, když na dolní stopě hrajete akordy, dokonce i když je stopa umlčena.

STRÁNKA 11 MIDI OUT FILTERS

Na této stránce nastavíte až 8 filtrů MIDI dat, vyslaných Liverpoolem.



Filtry

- Zvolené MIDI OUT filtry.
- Off Žádný filtr.
- Pitch Bend Pitch Bend.
- MonoTouch Mono (nebo Channel) After Touch.
- PolyTouch Poly After Touch.
- PrgChange Program Change.
- SysExcl System Exclusive.
- All CC Všechny zprávy Control Change.
- 0...127 Control Change zprávy 0...127. Viz "MIDI Controllers" na str. 230, kde je výpis dostupných zpráv Control Change.

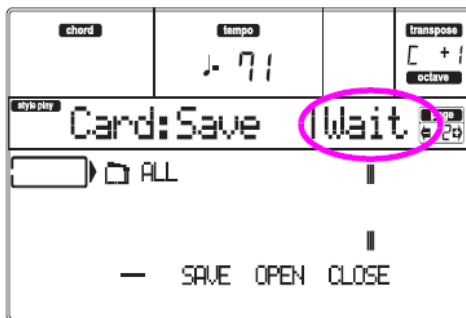
►GBL

16. PROSTŘEDÍ CARD EDIT

V režimu Card Edit můžete provádět správu souborů. Toto editační prostředí má přednost před aktuálním pracovním režimem (Style Play, Song Play, Backing Sequence, Song, Program).

LEDka WRITE/CARD IN USE

Pokud slot zapisuje nebo čte data na kartě, svítí indikátor WRITE/CARD IN USE. Na stránce Card se na displeji objeví zpráva "Wait", což v této situaci znamená, že nelze zvolit jinou stránku Card (můžete však zvolit jiný pracovní režim).



Pozor! Nikdy nevyjímejte kartu, pokud svítí LEDka WRITE/CARD IN USE!

PODPOROVANÉ KARTY

Pro uložení nebo načtení dat do a z interní paměti Liverpoolu můžete využít následující karty.

- SD (High Speed, Ultra II, SDHC)
- MMC
- MicroSD s redukcí na SD
- MiniSD s redukcí na SD

Pozn.: Než použijete SD/MMC kartu, musíte ji zformátovat v Liverpoolu. V Liverpoolu nepoužívejte kartu, zformátovanou v počítači nebo v digitální kameře. Pokud jste zformátovali kartu v jiném zařízení, nemusí v Liverpoolu pracovat správně.

Pozn.: SD/MMC karta není přiložena. Musíte ji nejprve zakoupit.

Pozn.: Liverpool podporuje SD karty s napájením 2.7–3.6V.

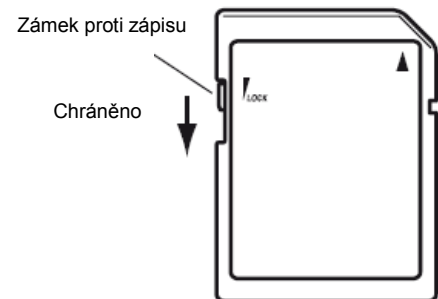
Práce s SD a MMC kartami

- Nevyjímejte kartu z mechaniky, dokud s ní Liverpool pracuje.
- SD/MMC karta může být ihned po použití horká. Vypněte Liverpool a počkejte, až karta zchladne, než ji vyjmete.
- SD/MMC karty jsou vyrobeny z přesných komponent. Neohýbejte je, neházejte s nimi, nevystavujte je fyzickým nárazům.
- Předejděte ukládání SD/MMC karet v místech s extrémními teplotami, např. na přímém slunci, v uzavřeném autě či poblíž topení, nebo v místech s vysokou vlhkostí nebo přílišnou prašností.

- Nepoužívejte ani neukládejte SD/MMC karty v místech, kde budou vystaveny silnému vlivu statické elektřiny či indukci.
- Zabraňte znečištění nebo cizím předmětům aby přišly do kontaktu s SD/MMC kartou. Jestliže jsou kontakty znečištěné, opatrně je vyčistěte suchým hadříkem.
- Pokud nepoužíváte SD/MMC kartu, uschovejte ji v ochranném pouzdře, které je přiloženo ke kartě, tak zabráníte jejímu poškození statickou elektřinou.
- Neopouštějte SD/MMC kartu tam, kde může přijít do kontaktu s malými dětmi, aby ji náhodou nespolkly.
- Pečlivě si přečtěte a dodržujte pokyny v uživatelském manuálu, přiloženém k SD/MMC kartě.

Ochrana SD karty před zápisem

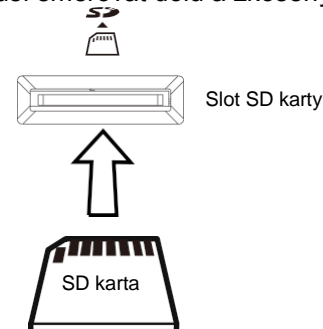
SD karty mají přepínač ochrany zápisu, která zabrání náhodnému přepsání dat a tím jejich ztrátě. Pokud nastavíte přepínač karty do polohy ochrany, není možné zapisovat či mazat data na/z karty, ani formátovat. Pokud potřebujete uložit editovaná data na kartu, přesuňte přepínač do původní, nechráněné polohy.



Vkládání/ výměna karet

Vložení karty

Ověřte nejdřív, zda je SD karta natočena správně. Zlaté kontakty musí směřovat dolů a zkosený roh doprava.



Vyjmutí karty

Zatlačte kartu dovnitř a uvolněte, karta sama povyjede. **Pozn.:** Než použijete SD kartu, musíte ji zformátovat v Liverpoolu. Karta, zformátovaná v jiném zařízení nemusí fungovat.

Organizace dat v nezávislých složkách

Předpokládáme, že svá data organizujete do nezávislých složek, nikoliv jako spoustu souborů v jediném kořenovém adresáři karty. Umožní vám to rychlejší přístup na kartu, ale také rychlejší odezvu Liverpoolu na příkazy CARD.

NAČÍTÁNÍ DAT, VYTVOŘENÝCH V Pa80/Pa60/Pa50

Data Liverpoolu lze perfektně vyměňovat s Pa80, Pa60 a Pa50. Jediná data, která Liverpool nemůže načíst z Pa80/Pa60 jsou následující:

- Programy digitálních táhel
- Nastavení vstupu 1/2
- Nastavení VHGi1 Vocal/Guitar Processor boardu
- Nastavení EC5
- Nastavení TO HOST portu
- Směrování audio výstupu

Nicméně, Pa80 i Pa60 umí načíst veškerá data, vytvořená v Liverpoolu a Pa50.

STRUKTURA KARTY

Každá karta (a interní paměť) může obsahovat soubory a složky. Struktura dat je v Liverpoolu poněkud nekompromisnější, než v počítači, kvůli předkonfigurovanému typu dat v paměti nástroje. Schéma napravo zobrazuje globální strukturu karty v Liverpoolu.

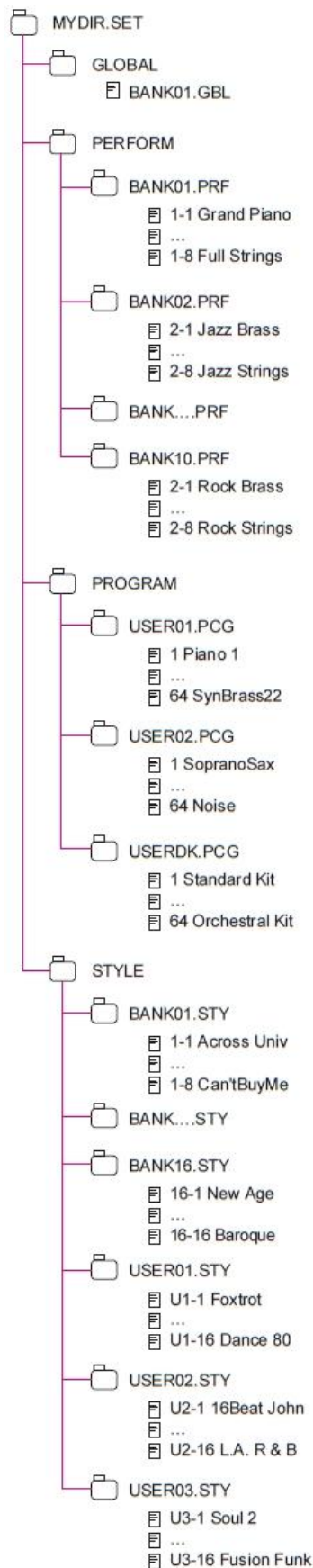
TYPY SOUBORŮ

Následující tabulky popisují veškeré typy souborů a složek, se kterými Liverpool pracuje. Jedná se o soubory, které Liverpool může načítat nebo zapisovat.

Extension	File/folder type
SET	All the User data. (This is a folder containing other folders).
GBL	Global, Seq1+Seq2 Setup
PRF	Performance
PCG	User Program
STY	User Style

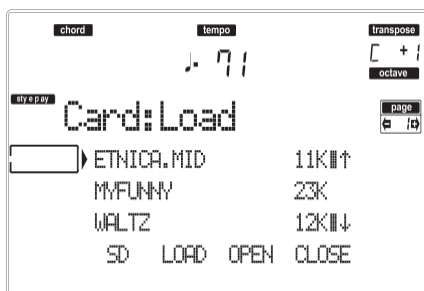
Liverpool umí načítat následující společné typy dat.

Extension	File type
MID	Midi file (Standard MIDI File, SMF)
KAR	Karaoke file
JBX	Jukebox

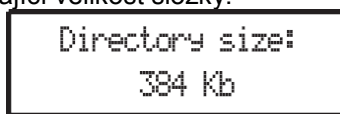


ZOBRAZENÍ VELIKOSTI SOUBORU A SLOŽKY

Velikost každého souboru i složky na kartě můžete zobrazit na displeji. Velikost každého souboru je vždy zobrazena napravo od jeho jména:



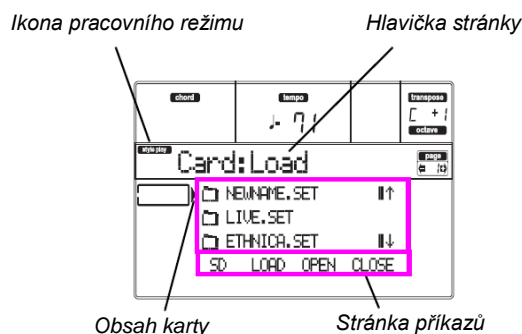
Chcete-li vidět velikost **složky**, posuňte se na první řádek na displeji, podržte tlačítko SHIFT a stiskněte funkční tlačítko F-3 (OPEN) pod displejem. Objeví se dialog, udávající velikost složky:



Stiskem EXIT jej ukončíte.

STRUKTURA STRÁNKY

Zde je typická struktura stránky Card.



Jméno pracovního režimu

V prostředí Card Edit je vždy jeden z pracovních režimů aktivní na pozadí. Ikona pracovního režimu udává, který režim je právě aktivní. Stiskem EXIT se vrátíte z libovolné stránky Card do aktuálního pracovního režimu.


Hlavička stránky

Tento řádek udává stránku Card, na které jste.

Card content (obsah karty)

Tyto řádky udávají obsah aktuální složky. Posuňte položku na první řádek tlačítky E–F (nahoru) a G–H (dolů), tlačítky VOLUME/VALUE, nebo kontrolery TEMPO/VALUE.

Pomocí příkazů Page (F-1–F-4) na posledním řádku spusťte operaci se zvoleným souborem nebo složkou.

Symbol “” před jménem identifikuje složku (např. “folder”, ve které jsou soubory).

Stránka příkazů

Těmito příkazy pocházejí soubory a složky, a spouštíte příkazy pro přesun dat (load, save...). Příkazy se mohou lišit na každé stránce Card. Funkčními tlačítky F1-4 zvolte příslušný příkaz.

NÁSTROJE PRO NAVIGACI

Pokud jste na stránce Card, můžete kterýmkoliv z následujících příkazů procházet soubory a složky.

E–F (Scroll Up)

Listuje podrobně seznamem nahoru. Podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze šipek přejdete na předchozí alfanumerickou sekci.

G–H (Scroll Down)

Prochází seznam dolů. Podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze šipek přejdete na další alfanumerickou sekci.

TEMPO/VALUE sekce

Tyto kontrolery procházejí seznamem nahoru a dolů.


F-1 (SD)

Stiskněte toto tlačítko po výměně karty ve slotu. Po stisku se načte nová karta a zobrazí se seznam obsahu karty na displeji.

F-2 (Data transfer command)

Spustí zobrazení operace.

F-3 (OPEN)

Vstoupí do zvolené složky nebo banky (jejíž jméno začíná ikonou “”).

F-4 (CLOSE)

Ukončí aktuální složku a vrátí se na vyšší (“rodičovskou”) úroveň.

MENU

Na jiné stránce, stiskem tlačítka MENU otevřete editační menu Card Edit. Toto menu nabízí přístup k různým sekcím editace Card Edit.

V menu zvolte sekci tlačítka VOLUME/ VALUE, dále stránku pomocí PAGE +, nebo stiskem EXIT menu ukončíte.

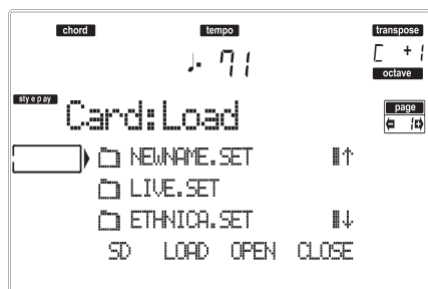
Stiskem EXIT se vrátíte do aktuálního pracovního režimu.



STRÁNKA 1 LOAD

Na této stránce můžete načítat soubory z karty do interní paměti.

Stiskněte SD CARD a tlačítkem MENU vstoupíte na tuto stránku.



Načtení všech User dat

Všechna User data (Performances, User Programs, User Styles, Global) můžete načíst jedinou operací.

1. Vložte zdrojovou kartu do slotu.
2. Stiskem F-1 naskenujte kartu a zobrazí se seznam souborů.
3. Tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE) zvolte složku “.SET”, obsahující data, která chcete načíst.
Posuňte složku na první řádek na obrazovce. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, nejprve ji otevřete tlačítkem F-3 (OPEN). Stiskem tlačítka F-4 (CLOSE) se vrátíte o úroveň výše.
4. Stiskem F-2 (LOAD) potvrďte volbu. Objeví se dotaz “Are you sure?”. Stiskem ENTER potvrďte nebo EXIT zrušíte.
Jakmile dokončíte operaci (zmizí zpráva “Wait”), zdrojová stránka se vrátí na obrazovku a můžete provést další operaci načtení.

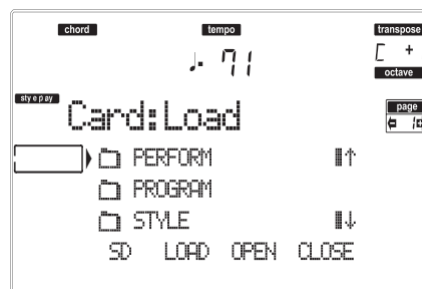
Pozn.: Data, načtená z karty a stávající data v paměti se sloučí. Např. pokud jsou data ve všech třech bankách USER stylů v paměti (USER01, USER02, USER03), a je jen jedna banka USER01 Style v zařízení, bude obsah banky USER01 přepsán, kdežto banky USER02 a USER03 zůstanou zachovány.

Výsledkem je, že budete mít složku STYLE v paměti, obsahující banku USER01, kterou jste právě načteli a staré banky USER02 a USER03.

Načtení všech dat určitého typu

Všechna User data určitého typu (User Programs, User Styly, Performance) můžete načíst jedinou operací.

1. Vložte zdrojovou kartu do slotu.
2. Stiskem F-1 naskenujte kartu a zobrazí se seznam souborů.
3. Tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE) zvolte složku “.SET”, obsahující data, která chcete načíst.
Posuňte složku na první řádek na obrazovce. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, nejprve ji otevřete tlačítkem F-3 (OPEN). Stiskem tlačítka F-4 (CLOSE) se vrátíte o úroveň výše.
4. Stiskem F-3 (OPEN) otevřete složku “.SET”. Objeví se výpis User dat (Performance, Program, Style, Global).



5. Tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE) posuňte typ dat, který hledáte na první řádek na displeji.
6. Stiskem F-2 (LOAD) potvrďte volbu. Objeví se dotaz “Are you sure?”. Stiskem ENTER potvrďte nebo EXIT zrušíte.

Jakmile dokončíte operaci (zmizí zpráva “Wait”), zdrojová stránka se vrátí na obrazovku a můžete provést další operaci načtení.

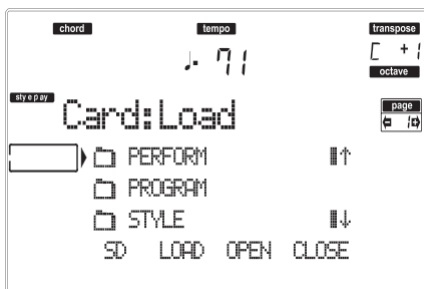
Pozn.: Data, načtená z karty a stávající data v paměti se sloučí. Např. pokud jsou data ve všech třech bankách USER stylů v paměti (USER01, USER02, USER03), a je jen jedna banka USER01 Style v zařízení, bude obsah banky USER01 přepsán, kdežto banky USER02 a USER03 zůstanou zachovány.

Výsledkem je, že budete mít složku STYLE v paměti, obsahující banku USER01, kterou jste právě načteli a staré banky USER02 a USER03.

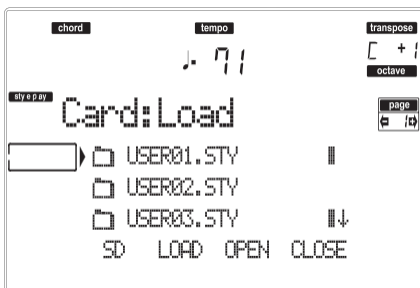
Načtení jedné banky

Můžete načíst jednu banku dat (User Programy, User Styly, Performance) jedinou operací. Banka odpovídá tlačítku STYLE nebo PROGRAM/ PERFORMANCE.

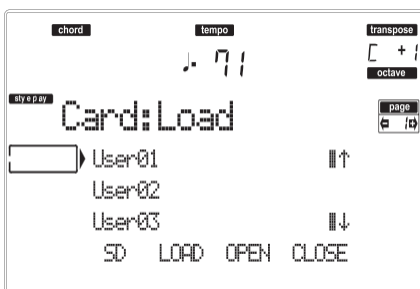
1. Vložte zdrojovou kartu do slotu.
2. Stiskem F-1 naskenujte kartu a zobrazí se seznam souborů.
3. Tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE) zvolte složku “.SET”, obsahující data, která chcete načíst.
Posuňte složku na první řádek na obrazovce. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, nejprve ji otevřete tlačítkem F-3 (OPEN). Stiskem tlačítka F-4 (CLOSE) se vrátíte o úroveň výše.
4. Stiskem F-3 (OPEN) otevřete složku “.SET”. Objeví se výpis User dat (Global, Performance, Program, Style).



5. Tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE) posuňte typ dat, který hledáte na první řádek na displeji.
6. Stiskem F-3 (OPEN) otevřete zvolenou složku. Objeví se výpis User bank.



7. Tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE) posuňte požadovanou banku na první řádek na displeji.
8. Stiskem F-2 (LOAD) potvrďte volbu souboru. Objeví se výpis User bank v paměti.



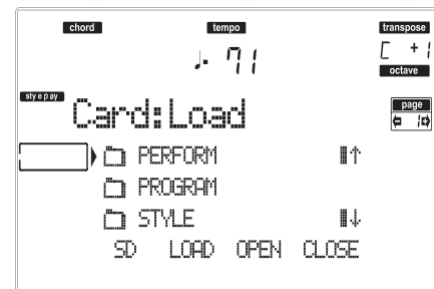
Na stránce výše bude načtena dříve zvolená banka Style, do banky 1 (USER1) v paměti. Stávající styly v paměti budou vymazány a přepsány.

9. Projděte dostupné paměti tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/VALUE).
10. Jakmile zvolíte cílovou banku (tedy je na prvním řádku na displeji), stiskem F-2 (LOAD) banku načtete. Objeví se dotaz “Are you sure?”. Stiskem ENTER potvrdíte nebo EXIT zrušíte. **Varování:** Po potvrzení budou veškerá User data v bance v paměti vymazána.
Jakmile dokončíte operaci (zmizí zpráva “Wait”), zdrojová stránka se vrátí na obrazovku a můžete provést další operaci načtení.

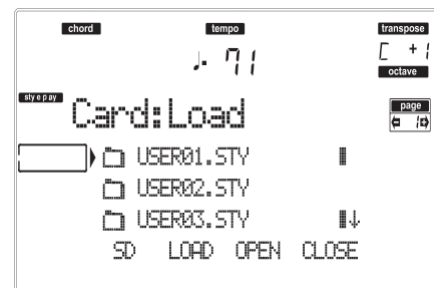
Načtení jedné položky

Můžete načíst jednu User položku (tedy jeden User Program, jeden User styl, nebo jednu Performanci) jedinou operací.

1. Vložte zdrojovou kartu do slotu.
2. Stiskem F-1 naskenujte kartu a zobrazí se seznam souborů.
3. Tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE) zvolte složku “.SET”, obsahující položku, kterou chcete načíst.
Posuňte složku na první řádek na obrazovce. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, nejprve ji otevřete tlačítkem F-3 (OPEN). Stiskem tlačítka F-4 (CLOSE) se vrátíte o úroveň výše.
4. Stiskem F-3 (OPEN) otevřete složku “.SET”. Objeví se výpis User dat (Global, Performance, Program, Style).

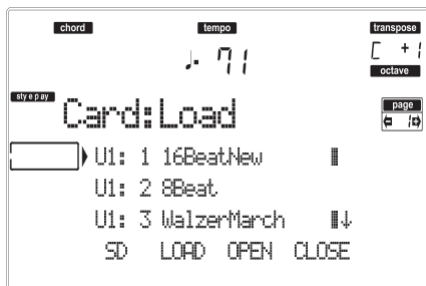


5. Tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE) posuňte typ dat, který hledáte na první řádek na displeji.
6. Stiskem F-3 (OPEN) otevřete zvolenou složku. Objeví se výpis User bank.

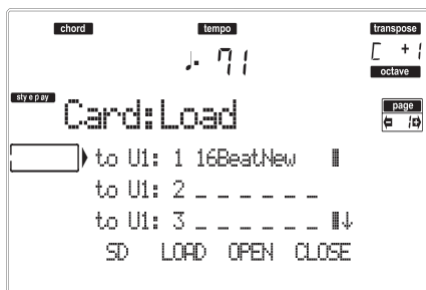


7. Tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE) posuňte požadovanou banku na první řádek na displeji.

8. Stiskem F-3 (OPEN) otevřete zvolenou banku. Objeví se výpis User položek.



9. Tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE) posuňte požadovanou položku na první řádek na displeji.
10. Stiskem F-2 (LOAD) potvrďte volbu souboru. Objeví se výpis souborů v interní paměti. Jestliže načítáte jeden soubor nebo banku stylů, programy či performance, budete vyzváni k výběru cílové paměti. Např. když načítáte jeden styl, po zvolení příkazu Load, se na displeji objeví stránka, podobná následující:



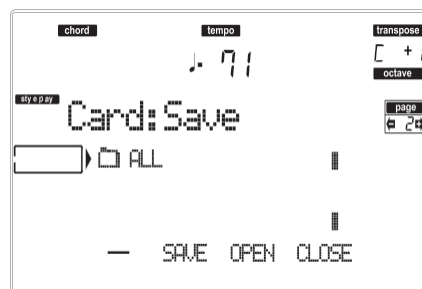
Na stránce výše bude načten dříve zvolený styl, do paměti U1:1 (USER1 tlačítko, Style 01). Stávající styl v paměti budou vymazán a přepsán.

11. Projděte dostupné paměti tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/VALUE). Jakmile zvolíte cílovou paměť (tedy je na prvním řádku na displeji), stiskem F-2 (LOAD) načtete soubor. Paměti, vyznačené v řádku podtržítka (“_ _ _”) jsou prázdné.
12. Jakmile zvolíte cílovou paměť, stiskem F-2 (LOAD) načtete soubor. Objeví se dotaz “Are you sure?”. Stiskem ENTER potvrdíte nebo EXIT zrušíte.
- Varování:** Po potvrzení bude dosavadní položka v paměti vymazána.

Jakmile dokončíte operaci (zmizí zpráva “Wait”), zdrojová stránka se vrátí na obrazovku a můžete provést další operaci načtení.

STRÁNKA 2 SAVE

Na této stránce můžete uložit User data z interní paměti na kartu. Můžete uložit soubory, banky, nebo všechny User soubory z interní paměti. Stiskněte SD CARD a tlačítkem MENU nebo PAGE vstoupíte na tuto stránku.



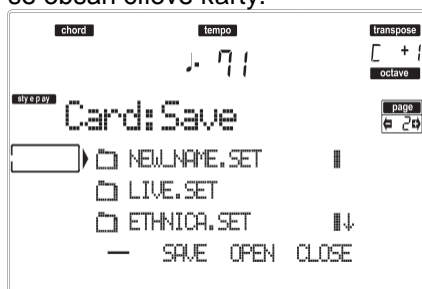
Zde jsou různé typy souborů, obsažených v interní paměti:

Typ souboru/složky...	...obsahuje...	...a vytvoří na kartě...
ALL	Všechna User data v paměti	.SET složka
Style	USER 01–03 Styly	STYLE podsložka ve složce .SET
Program	USER programy a Bicí sady	PROGRAM podsložka ve složce .SET
Perform (Performances)	Performance	PERFORM podsložka ve složce .SET
.GBL soubor	Global Všechny parametry, označené ►GBL v kapitolách Style Play, Song Play, Song a Global budou uloženy do Global.	GLOBAL podsložka ve složce .SET

Uložení obsahu celé paměti

Obsah celé paměti můžete uložit jedinou operací.

1. Vložte cílovou kartu do slotu.
2. Celý obsah (“All”) interní paměti je již zvolen. Stiskem F-2 (SAVE) potvrďte volbu.
3. Objeví se obsah cílové karty.



Nyní můžete:

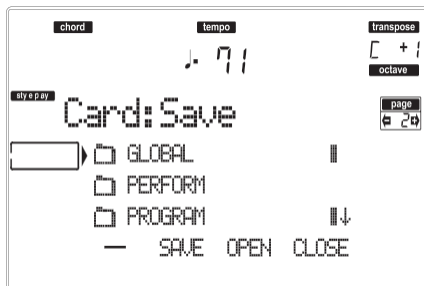
- Vytvořit novou složku “.SET” (viz “Vytvoření složky “.SET” na str. 139).
 - Ukládat do stávající složky “.SET”.
4. Jestliže ukládáte do stávající složky, posuňte požadovanou složku “.SET” na první řádek na displeji, tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE).

5. Jakmile zvolíte cílovou složku, stiskem F-2 (SAVE) soubory uložíte. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte nebo EXIT zrušíte. **Varování:** Potvrzením vymažete veškerá data v cílové složce. Jakmile dokončíte operaci (zmizí zpráva "Wait"), zdrojová stránka se vrátí na obrazovku a můžete provést další operaci ukládání.

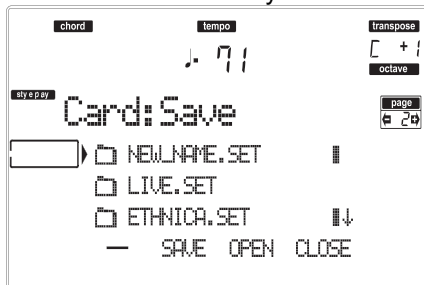
Uložení všech dat určitého typu

Všechna data určitého typu můžete uložit jedinou operací.

1. Vložte cílovou kartu do slotu.
2. Celý obsah ("All") interní paměti je již zvolen. Stiskem F-3 (OPEN) otevřete složku "All". Objeví se výpis typů (každý typ je nezávislá složka).



3. Tlačítka E-H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE) posuňte typ dat, který hledáte na první řádek na displeji.
4. Jakmile jste zvolili typ požadovaných dat, stiskem F-2 (SAVE) volbu potvrdíte.
5. Objeví se obsah cílové karty.



Nyní můžete:

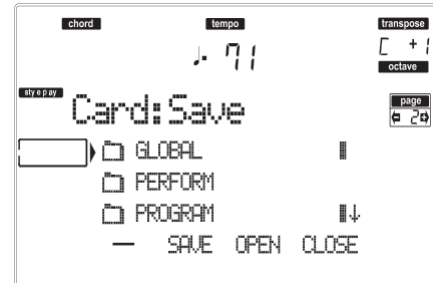
- Vytvořit novou složku ".SET" (viz "Vytvoření složky ".SET" na str. 139).
- Ukládat do stávající složky ".SET".

6. Jestliže ukládáte do stávající složky, posuňte požadovanou složku ".SET" na první řádek na displeji, tlačítka E-H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE).
7. Jakmile zvolíte cílovou složku, stiskem F-2 (SAVE) soubory uložíte. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte nebo EXIT zrušíte. **Varování:** Potvrzením vymažete veškerá data v cílové složce. Jakmile dokončíte operaci (zmizí zpráva "Wait"), zdrojová stránka se vrátí na obrazovku a můžete provést další operaci ukládání.

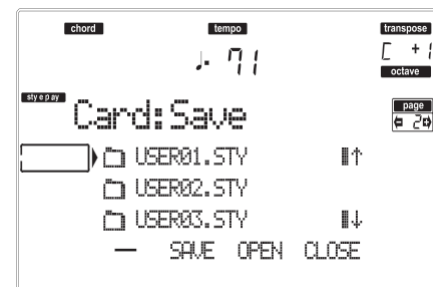
Uložení jedné banky

Jednu User banku uložíte jednou operací. Banka odpovídá tlačítku na ovládacím panelu nástroje (v sekci STYLE).

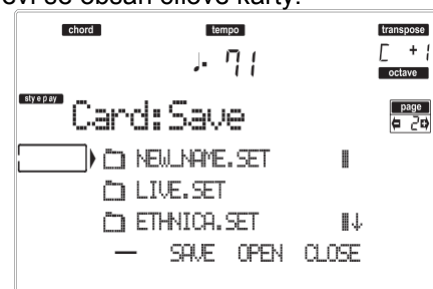
1. Vložte cílovou kartu do slotu.
2. Celý obsah ("All") interní paměti je již zvolen. Stiskem F-3 (OPEN) otevřete složku "All". Objeví se výpis typů (každý typ je nezávislá složka).



3. Tlačítka E-H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE) posuňte typ dat, který hledáte na první řádek na displeji.
4. Jakmile jste zvolili typ dat, stiskem F-3 (OPEN) otevřete složku a máte přístup k jednotlivým bankám.



5. Tlačítka E-H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE) posuňte banku pro uložení na první řádek na displeji.
6. Jakmile jste zvolili banku, kterou chcete uložit, stiskem F-2 (SAVE) potvrdíte volbu.
7. Objeví se obsah cílové karty.



Nyní můžete:

- Vytvořit novou složku ".SET" (viz "Vytvoření složky ".SET" na str. 139).
- Ukládat do stávající složky ".SET".

8. Jestliže ukládáte do stávající složky, posuňte požadovanou složku ".SET" na první řádek na displeji, tlačítka E-H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE).

9. Stiskem F-2 (SAVE) potvrďte volbu. Objeví se výpis bank na cílové kartě. Vidíte jen banky zvoleného typu.
10. Tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE) posuňte cílovou banku na první řádek na displeji.
11. Jakmile zvolíte cílovou banku, stiskem F-2 (SAVE) soubory uložíte. Objeví se dotaz “Are you sure?”. Stiskem ENTER potvrďte nebo EXIT zrušíte. **Varování:** Potvrzením vymažete veškerá data cílové banky. Jakmile dokončíte operaci (zmizí zpráva “Wait”), zdrojová stránka se vrátí na obrazovku a můžete provést další operaci ukládání.

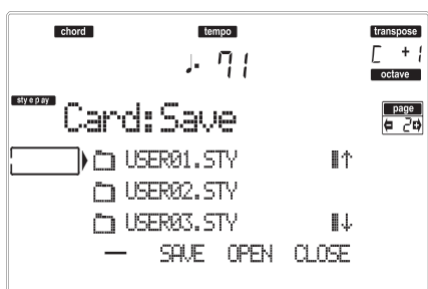
Uložení jedné položky

Jednu User položku uložte jednou operací.

1. Vložte cílovou kartu do slotu.
2. Celý obsah (“All”) interní paměti je již zvolen. Stiskem F-3 (OPEN) otevřete složku “All”. Objeví se výpis typů (každý typ je nezávislá složka).

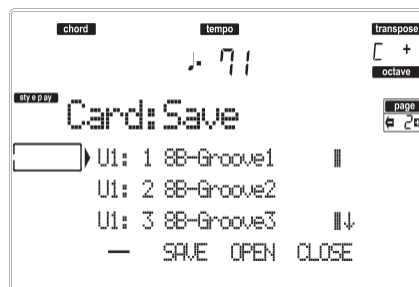


3. Tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE) posuňte typ dat, který hledáte na první řádek na displeji.
4. Jakmile jste zvolili typ dat, stiskem F-3 (OPEN) otevřete složku a máte přístup k jednotlivým bankám.

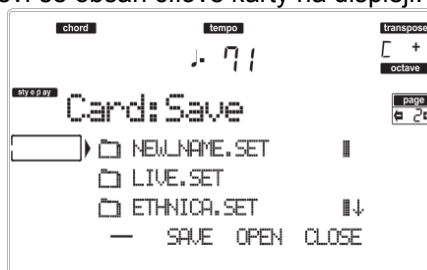


5. Tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE) posuňte banku se soubory pro uložení na první řádek na displeji.

6. Jakmile je banka zvolena, stiskem F-3 (OPEN) získáte přístup k jednotlivým souborům.



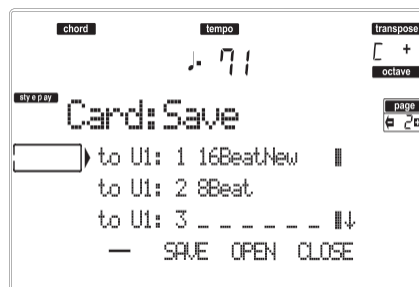
7. Jakmile jste zvolili soubor, který chcete uložit, stiskem F-2 (SAVE) potvrďte volbu.
8. Objeví se obsah cílové karty na displeji.



Nyní můžete:

- Vytvořit novou složku “.SET” (viz “Vytvoření složky “.SET” na str. 139).
- Ukládat do stávající složky “.SET” (uložená data se sloučí se stávajícími daty na kartě).

9. Jestliže ukládáte do stávající složky, posuňte požadovanou složku “.SET” na první řádek na displeji, tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE).
10. Stiskem F-2 (SAVE) potvrďte volbu. Objeví se výpis souborů na cílovém zařízení. Vidíte jen soubory zvoleného typu.



Paměti, vyznačené v řádku podtržítka (“_ _ _”) jsou prázdné.

11. Tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/ VALUE) posuňte cílové místo na první řádek na displeji.
12. Jakmile zvolíte cílové místo, stiskem F-2 (SAVE) soubor uložíte. Objeví se dotaz “Are you sure?”. Stiskem ENTER potvrďte nebo EXIT zrušíte.

Varování: Potvrzením vymažete veškerá data v cílovém místě.

Jakmile dokončíte operaci (zmizí zpráva “Wait”), zdrojová stránka se vrátí na obrazovku a můžete provést další operaci ukládání.

Vytvoření nové složky“.SET“

Při ukládání dat (operací Save), můžete ukládat do stávajících složek, nebo si vytvořit novou složku “.SET”. Povíme si, jak to provést.

1. Pokud vidíte výpis souborů cílového místa na displeji, tlačítka E–H (nebo kolečkem TEMPO/VALUE) posuňte položku “NEW_NAME.SET” na první řádek na displeji.

Pozn.: Položka “NEW_NAME.SET” je vždy první položkou v adresáři.

2. Je-li položka “NEW_NAME.SET” zvolena, stisknete jedno z tlačítek A VOLUME/VALUE. Budete vyzváni k pojmenování nové složky:

NEW_NAME.SET

3. Posuňte kurzor tlačítka DOWN/– a UP/+. Zvolte znak pomocí DIAL. Vložte znak na pozici kurzoru stiskem tlačítka INSERT. Vymažte znak na pozici kurzoru stiskem tlačítka DELETE.
4. Po ukončení pojmenování nové složky potvrďte akci stiskem F-2 (SAVE). Objeví se dotaz “Are you sure?”. Stiskem ENTER potvrďte nebo EXIT zrušíte.

STRÁNKA 3 COPY

Na první stránce můžete kopírovat jednotlivé soubory (např. midi soubory Jukebox), celé složky (obecné nebo “.SET”), popř. obsah běžné složky. Pamatujte, že můžete kopírovat pouze data na jedné kartě.

Chcete-li zachovat integritu datové struktury, během kopírování nelze otevřít složky “.SET” a kopírovat pouze jeden ze souborů v nich. Můžete však otevřít kteroukoliv jinou složku.

Stiskněte SD CARD a tlačítkem MENU nebo PAGE vstoupíte na tuto stránku.



Kopírování celé složky nebo obsahu složky

Složku (běžnou nebo “.SET”) můžete zkopírovat do jiné složky. Zvolíte-li položku <current dir>, můžete kopírovat obsah aktuální složky, aniž by se zkopírovala složka samotná. Chcete-li zkopírovat celou složku, bude mít vytvořená složka v cílovém místě stejné jméno.

Pozn.: Během operace Copy nelze otevřít složku “.SET”. Můžete však otevřít kteroukoliv jinou složku.

1. Vložte kartu do slotu.
2. Stiskem F-1 naskenujte kartu a zobrazí se seznam souborů.
3. Posuňte složku, kterou chcete kopírovat, na první řádek na obrazovce. Pokud je obsažena v jiné složce, stiskem tlačítka F-3 (OPEN) ji otevřete. Stiskem F-4 (CLOSE) se vraťte na předchozí úroveň.

Chcete-li kopírovat jen obsah aktuální složky, posuňte na první řádek na displeji položku <current dir>.

4. Jakmile je objekt pro kopírování na prvním řádku, stiskem F-2 (COPY) potvrďte volbu. Hlavička okna se změní z “Copy from” na “Copy to”.



5. Posuňte cílovou složku na první řádek na obrazovce.
 - Chcete-li kopírovat běžnou složku (nikoliv složku “.SET”), zvolte ji.
 - Chcete-li kopírovat aktuální složku, zvolte položku <current dir>.

6. Jakmile zvolíte cíl, stiskněte F-2 (COPY). Objeví se dotaz "Overwrite?":

```
Overwrite on Copy?
Enter/Yes - Exit/No
```

Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte. Pokud se rozhodnete pro **overwrite**, kopírovaná data nahradí stávající data v cíli. Např. když existuje stejný midi soubor i v cílové složce, bude přepsán novým. Pokud existuje USER banka, bude přepsána.

Data, která neexistují ve zdrojové složce, zůstanou beze změny. Např. když existuje banka Style USER03 v cílové složce, ale ne ve zdrojové složce, zůstane beze změny i po kopírování jiných bank.

Pokud se rozhodnete pro **not to overwrite**, stávající data v cílové složce zůstanou beze změny, jelikož se nekopírují.

7. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

Kopírování jednoho souboru

Můžete zkopírovat jeden soubor nebo běžnou složku do jiné složky. Soubor musí být umístěn v hlavním adresáři (Root/nejvyšší na kartě) nebo v běžné složce. Nelze kopírovat jednotlivé soubory ze složky ".SET".

1. Vložte kartu do slotu.
2. Stiskem F-1 naskenujte kartu a zobrazí se seznam souborů.
3. Posuňte složku se souborem, který chcete kopírovat, na první řádek na obrazovce. Pokud je obsažena v jiné složce, stiskem tlačítka F-3 (OPEN) ji otevřete. Stiskem F-4 (CLOSE) se vraťte na předchozí úroveň.
4. Stiskem F-3 (OPEN) otevřete složku, obsahující soubor, který chcete kopírovat.
5. Posuňte soubor na první řádek na obrazovce.
6. Jakmile je soubor na prvním řádku, stiskem F-2 (COPY) potvrdíte volbu. Hlavička okna se změní z "Copy from" na "Copy to".



7. Posuňte cílovou složku na první řádek na obrazovce. Stiskem F-3 (OPEN) otevřete složku nebo F-4 (CLOSE) ji zavřete.

8. Jakmile zvolíte cíl, stiskněte F-2 (COPY). Objeví se dotaz "Overwrite?":

```
Overwrite on Copy?
Enter/Yes - Exit/No
```

Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte. Pokud se rozhodnete pro **overwrite**, kopírovaná data nahradí stávající data v cíli. Např. když existuje stejný midi soubor i v cílové složce, bude přepsán novým.

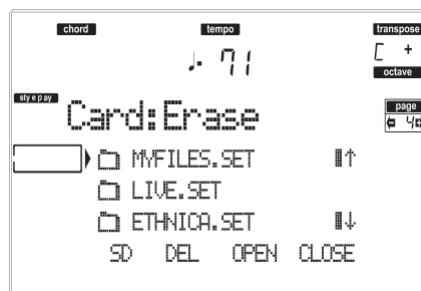
Data, která neexistují ve zdrojové složce, zůstanou beze změny. Např. když existuje midi soubor MYSOING01.MID v cílové složce, ale ne ve zdrojové složce, zůstane beze změny i po kopírování jiných dat.

Pokud se rozhodnete pro **not to overwrite**, stávající data v cílové složce zůstanou beze změny, jelikož se nekopírují.

9. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

STRÁNKA 4 ERASE

Funkce Erase umožňuje vymazat soubory či složky z karty.



Procedura Erase

1. Jestliže je soubor, který chcete vymazat, obsažen na kartě, vložte kartu do slotu.
2. Stiskem F-1 zvolte zařízení. Zařízení jsou volena v tomto pořadí: SD → SSD → SD...

Zařízení	Typ
SD	SD (nebo MMC) karta
SSD	Solid State Disk (interní paměť)

3. Posuňte soubor nebo složku, kterou chcete vymazat, na první řádek na obrazovce. Pokud je soubor nebo složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, nejprve ji otevřete tlačítkem F-3 (OPEN). Stiskem F-4 (CLOSE) se vraťte na předchozí úroveň.
4. Stiskem F-2 (ERASE) vymažete zvolenou položku. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte nebo EXIT zrušíte. Jakmile dokončíte operaci (zmizí zpráva "Wait"), zůstanete na stránce Erase a můžete provést další operaci vymazání.

STRÁNKA 5 FORMAT

Funkce Format umožňuje inicializovat kartu. Stiskněte SD CARD a tlačítkem MENU nebo PAGE vstoupíte na tuto stránku.



Varování: Při formátování karty budou všechna data ztracena.

SD karta

Velmi rychlý příkaz formátování. Tento příkaz přepíše jen FAT tabulku (File Allocation Table) na kartě, aniž by formátoval všechny sektory.

1. Vložte kartu do slotu.
2. Stiskem F-2 (FORMAT) zvolte příkaz formátování.
3. Na displeji se objeví zpráva "Delete all data?", stiskem ENTER ji potvrdíte, EXIT zrušíte.
4. Na displeji se objeví zpráva "Press F-4 to continue", stiskem ENTER ji potvrdíte, EXIT zrušíte.

STRÁNKA 6 NEW DIR

Funkce New Dir umožňuje vytvořit novou složku na kartě, nebo podsložku jiné složky. Nelze vytvořit nebo vstoupit do složky ".SET", jelikož je to složka s vyhrazeným jménem, vytvořená operací Save. Stiskněte SD CARD a tlačítkem MENU nebo PAGE vstoupíte na tuto stránku.



Procedura nové složky

1. Vložte kartu do slotu.
2. Stiskem F-1 naskenujete složku.

3. Stiskněte jedno z tlačítek A VOLUME/VALUE. Budete vyzváni k pojmenování nové složky:

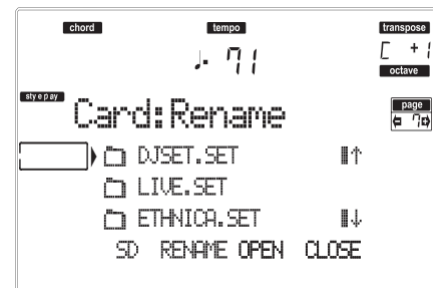
NEW_NAME

Posuňte kurzor tlačítky DOWN/- a UP/+. Zvolte znak pomocí DIAL. Vložte znak na pozici kurzoru stiskem tlačítka INSERT. Vymažte znak na pozici kurzoru stiskem tlačítka DELETE.

4. Stiskem F-2 (CREATE) potvrďte volbu. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

STRÁNKA 7 RENAME

Funkcí Rename přejmenujete složku nebo soubor. Chcete-li uchovat konzistenci datové struktury, vyvarujte se přejmenování souborů ve složce ".SET", nebo typu jména složky ".SET". Stiskněte SD CARD a tlačítkem MENU nebo PAGE vstoupíte na tuto stránku.



Procedura

prejmenování

1. Vložte kartu se souborem k přejmenování do slotu.
2. Stiskem F-1 naskenujete složku.
3. Posuňte položku k přejmenování na první řádek. Pak stiskněte jedno z tlačítek A VOLUME/VALUE. Budete vyzváni k přejmenování:

Ethnic.set

Posuňte kurzor tlačítky DOWN/- a UP/+. Zvolte znak pomocí DIAL. Vložte znak na pozici kurzoru stiskem tlačítka INSERT. Vymažte znak na pozici kurzoru stiskem tlačítka DELETE.

4. Stiskem F-2 (RENAME) potvrďte volbu. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrdíte, nebo EXIT zrušíte.

STRÁNKA 8 UTILITIES 1

Tato stránka obsahuje sadu nástrojů pro práci s kartou.

Stiskněte SD CARD a tlačítkem MENU nebo PAGE vstoupíte na tuto stránku.



SD info

Tímto příkazem zobrazíte jméno vložené karty a volné místo na ní.

Pokud jej spustíte a karta není vložena, objeví se zpráva "No card / Unformatted Press Exit". Vložte kartu a stiskem ENTER potvrďte (nebo EXIT zrušte).

SSD info

Tímto příkazem zobrazíte volné místo na Solid State Disku (SSD), využitého jako interní paměť systému.

Save OS

Tímto příkazem spustíte zálohu operačního systému, chcete-li uložit operační systém na kartu.

Pozn.: Jestliže byste neprovedli zálohování a data v interní paměti se změní, můžete je znovu načíst ze stránky www.korgpa.com/, nebo je vyžádat u dealera KORG.

1. Zvolte příkaz Save OS.
2. Vložte kartu a stiskněte ENTER. Na kartě budou vytvořeny následující soubory:
 - BLIVR.SYS
 - NBLIVR.SYS
 - LIVR.LZX

Pokud karta není zformátovaná, Liverpool se zeptá, zda ji chcete zformátovat:

```
No Card/Unformatted
Sh+Enter to format
```

Podržte SHIFT a stiskem ENTER zformátujete kartu.

Backup Data

Tento příkaz spustí zálohování všech interních dat (Stylů, Programů, Performancí...) kromě operačního systému samotného.

Pozn.: Jestliže byste neprovedli zálohování a data v interní paměti se změní, můžete je znovu načíst ze stránky <http://www.korgpa.com/>, nebo se zeptat místního dealera KORG.

1. Zvolte příkaz Backup Data.
2. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrďte, nebo EXIT zrušíte. Pokud karta není zformátovaná, Liverpool se zeptá, zda ji chcete zformátovat:

```
No Card/Unformatted
Sh+Enter to format
```

Podržte SHIFT a stiskem ENTER zformátujete kartu.

Restore Data

Tento příkaz obnoví zálohu interních dat z výroby, vytvořenou příkazem "Backup Data".

Pozn.: Pokud by došlo k poškození karty Factory Data, můžete data stáhnout ze stránky <http://www.korgpa.com/>, nebo vyžádat u dealera KORG.

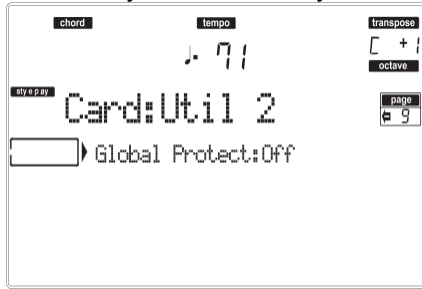
Varování: Nehrajte na klávesy během obnovy dat a zůstaňte v režimu Card. Vyčkejte, až zmizí hláška "Wait" a zhasne LEDka WRITE/CARD IN USE.

1. Připravte kartu se složkou Backup a vložte ji do mechaniky.
2. Zvolte tento příkaz.
3. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem ENTER potvrďte, nebo EXIT zrušíte.
4. Vyčkejte, až se načte záložní karta.
5. Jakmile zmizí zpráva Wait a LEDka WRITE/CARD IN USE zhasne, vypněte a znovu zapněte nástroj.

Pozn.: V závěru operace Restore Data se může objevit chybová hláška "Some files missing". Je to z důvodu scházějících bank Performancí 11–20 u starších verzí operačního systému Pa80, jehož data zřejmě načítáte. To je v pořádku. Stiskem EXIT zpráva zmizí.

STRÁNKA 9 UTILITIES 2

Tato stránka zahrnuje funkci ochrany Protect.



Global Protect

►GBL

Při načtení souboru “.SET”, tento parametr (je-li ON) chrání Globální nastavení před přepsáním načtenými daty. Všechny parametry Global tak zůstanou beze změny.

Při natažení jednoho souboru “.GLB”, je tento parametr ignorován a Global se přepíše nataženými daty.

Pozn.: Tento parametr se automaticky vypne při vypnutí nástroje.

APPENDIX

17. DATA Z VÝROBY

STYLY

Pozn.: Můžete dálkově volit Styly v Liverpoolu, vysláním příkazů Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) a Program Change na řídicím kanálu (viz str. 129).

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: A - C	CC#0	CC#32	PC	Bank: C - G	CC#0	CC#32	PC	Bank: G - H
1	0	0	0	Across Univ	0	1	0	CarryWeight	0	2	0	Girl
2			1	All I'veGot			1	ComeTogethr			1	GotToGetYou
3			2	AllMyLoving			2	Day Tripper			2	AHardDay's
4			3	AndILoveHer			3	Don'tLetMe			3	HelloGoodby
5			4	AndYourBird			4	DriveMyCar			4	Help!
6			5	BackInUSSR			5	Eight Days			5	HelterSkelt
7			6	BalladJohn			6	Get Back			6	HereThere
8			7	Can'tBuyMe			7	GettingBett			7	Hey Jude
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: H - I	CC#0	CC#32	PC	Bank: I - L	CC#0	CC#32	PC	Bank: L - O
1	0	3	0	Honey Pie	0	4	0	I'm SoTired	0	5	0	Lovely Rita
2			1	ImTheWalrus			1	In My Life			1	Maxwell's
3			2	I Feel Fine			2	It Won't Be			2	Michelle
4			3	I want you			3	IveJustSeen			3	NightBefore
5			4	IshouldHave			4	I'veGotFeel			4	No Reply
6			5	I Will			5	LadyMadonna			5	Nowhere Man
7			6	If I Fell			6	Let It Be			6	Ob-La-Di
8			7	I'm Down			7	LongAndWind			7	Oh! Darling
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: P - T	CC#0	CC#32	PC	Bank: T - Y	CC#0	CC#32	PC	Bank: POP
1	0	6	0	Paperback	0	7	0	TicketToRid	0	8	0	Soft Beat
2			1	Penny Lane			1	WeCanWorkIt			1	Pop Beat
3			2	Revolution			2	WhenI'm64			2	Unplug8Bt
4			3	Sexy Sadie			3	WithALittle			3	UK 8 Beat
5			4	Sgt.Pepper			4	YellowSub			4	PopBallad 1
6			5	She Came In			5	YouCan'tDo			5	ClassicBeat
7			6	Tell Me Why			6	YoureMother			6	Guitar Bld
8			7	ThingsWeSay			7	You'reGoing			7	8Bt Analog
9											8	Analogyst
10											9	Standard 8beat
11											10	Trendy Beat
12											11	Slow Ballad
13											12	6Strings Bt
14											13	Std 16Beat
15											14	Pop 16Beat
16											15	Cinema Bld

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Rock	CC#0	CC#32	PC	Bank: Soul Funk	CC#0	CC#32	PC	Bank: JAZZ
1	0	9	0	Open Rock 1	0	10	0	Rubber Funk	0	11	0	Jazz Brush
2			1	Open Rock 2			1	Groove Funk			1	Med. Swing
3			2	Pop Rock			2	Acid Jazz 1			2	Slow Swing
4			3	Fire Rock			3	Double Beat			3	JazzWaltz
5			4	Hard Rock			4	Groove			4	5/4 Swing
6			5	Heavy Rock			5	Jazz Funk 1			5	Be Bop
7			6	RockShuffle			6	All Swing			6	Unpl.Swing
8			7	RockBallad2			7	HipHop Funk 1			7	Big Band
9			8	Half Time			8	HipHop Soul			8	FastBigBand
10			9	Rock 6/8			9	MotownShuffl			9	LatinBigBnd
11			10	Abbey Road			10	PopBallad 2			10	BigBnd Fox
12			11	Surf Rock			11	RhythmBlues			11	Fusion
13			12	Pop Shuffle 1			12	Soul 1			12	Ragtime Pho
14			13	BluesShuffl			13	Memphis			13	Dixieland
15			14	60's Rock			14	Motown 1			14	Hollywood
16			15	Rock & Roll			15	Gospel			15	Broadway
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: LATIN	CC#0	CC#32	PC	Bank: Dance	CC#0	CC#32	PC	Bank: WORLD
1	0	12	0	UnplugBossa	0	13	0	HouseGarage	0	14	0	OberkrWaltz
2			1	DiscoChaCha			1	House			1	OberkrPolka
3			2	Beguine			2	Dream			2	Cajun
4			3	Mambo			3	Techno			3	Zydeco
5			4	Salsa			4	Underground			4	Bluegrass
6			5	Disco Samba			5	Progressive			5	Country3/4
7			6	Merengue			6	Jungle			6	Orleans
8			7	Cumbia			7	Rap			7	Jig
9			8	Rumba			8	Hip Hop			8	Norteno
10			9	Gypsy			9	Disco 70			9	Quebradita
11			10	Engl. Tango			10	80's Dance			10	Tejano
12			11	Latin Rock			11	Love Disco			11	Tarantella
13			12	Calypso			12	Disco Party			12	Vahde
14			13	Lambada			13	Disco Funky			13	Oriental
15			14	Meneito			14	Disco Gully			14	Roman
16			15	Macarena			15	Twist			15	Cifetelli
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: AMBIENT	CC#0	CC#32	PC	Bank: User 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: User 2
1	0	15	0	New Age	0	17	0	Foxtrot 3	0	18	0	16Beat John
2			1	Color Beat			1	Hully Gully			1	8 Beat John
3			2	8Bt Analog 2			2	Mazurka 3			2	2Bt Country
4			3	8BeatGroove			3	Polka 3			3	Bajon
5			4	Windy Beat			4	It. Valzer2			4	Ipanema
6			5	Groove Bld			5	Slow Waltz3			5	SanbaDeSol
7			6	16BtAnalog1			6	Trad. Bolero			6	Ricky
8			7	16BtAnalog2			7	NewBeguine			7	Mambo 99
9			8	Fusion			8	SchlagerMx1			8	PopShuffle2
10			9	Acid Jazz			9	SchlagerMx2			9	Front Beat
11			10	NaturalBeat			10	Dance Mix			10	Long Train
12			11	UnplugLatin			11	Soca Dance			11	2000 Hits
13			12	CelticDream			12	60's Dance			12	Questions
14			13	Classic3/4			13	70's Disco			13	8BeatRock1
15			14	Minuetto			14	Motown 2			14	8BeatRock2
16			15	Baroque			15	Dance 80			15	L.A. R & B

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: User 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct SD Page 1-2, 3-4, 5-6
1	0	19	0	Soul 2	0	29-31	0-15	*.SET
2			1	Boston Boy				
3			2	6/8 JazzPop				
4			3	J-Pop				
5			4	HipHopFunk2				
6			5	Schuffle				
7			6	Jazz Funk 2				
8			7	Blues				
9			8	6/8 Swing				
10			9	The Avalon				
11			10	6/8 R & B				
12			11	Groovin'				
13			12	90's Funk				
14			13	Party Funk				
15			14	6/8 Blues				
16			15	Fusion Funk				

PRVKY STYLŮ

Pozn.: Můžete dálkově volit různé prvky stylu v Liverpoolu, vysláním zpráv Program Change na řídicím kanálu (viz str. 129).

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Var.1	81	Var.2	82	Var.3	83	Var.4	84	Intro 1
85	Intro 2	86	Fill 1	87	Fill 2	88	Ending 1	89	Ending 2
90	Break/Count IN	91	Fade IN/OUT	92	Memory	93	Bass Inversion	94	Manual Bass
95	Tempo Lock	96	Single Touch	97	Style Change				

SINGLE TOUCH SETTINGS (STS)

Pozn.: Můžete dálkově volit STS v Liverpoolu, vysláním příkazů Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) a Program Change na řídicím kanálu (viz str. 129). Pokud je styl již zvolen, vyšlete zprávu Program Change.

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
Stejný jako styl, ke kterému STS náleží		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	66	STS 4

VÝPIS INTERNÍCH SONGŮ

Všechny songy napsali John Lennon a Paul McCartney.
Copyright © Sony/ATV Music Publishing LLC Všechna práva vyhrazena.

No.	Song name	File name	No.	Song name	File name
1	Across the Universe	ACROSS	51	I Will	I_WILL
2	All I've got to do	ALL_IGOT	52	Julia	JULIA
3	All My Loving	ALL_MYLV	53	Lady Madonna	LADY_MAD
4	All You Need is Love	ALL_YOUN	54	Let It Be	LETITBE
5	And I Love Her	AND_ILOV	55	The Long And Winding Road	LONGWIND
6	And Your Bird Can Sing	AND_YOUR	56	Lovely Rita	LOVELY
7	Back in the USSR	BACK_IN	57	Lucy In The Sky With Diamonds	LUCY_IN
8	The Ballad Of John And Yoko	BALLADJY	58	Magical Mystery Tour	MAGICAL
9	Because	BECAUSE	59	Martha My Dear	MARTHA
10	Being For The Benefit Of Mr. Kite	BEINGFOR	60	Maxwell's Silver Hammer	MAXWELLS
11	Blackbird	BLACKBRD	61	Michelle	MICHELLE
12	Can't Buy Me Love	CANT_BUY	62	Mother Nature's Son	MOTHER
13	Carry That Weight	CARRY_TH	63	The Night Before	NIGHTBEF
14	Come Together	COME_TOG	64	No Reply	NOREPLY
15	A Day In The Life	DAY_IN	65	Norwegian Wood (This Bird Has Flown)	NORWEGIA
16	Day Tripper	DAY_TRIP	66	Nowhere Man	NOWHERE
17	Dear Prudence	DEARPRUD	67	Ob-La-Di, Ob-La-Da	OB_LA_DI
18	Don't Let Me Down	DONT_LET	68	Oh! Darling	OHDARLIN
19	Drive My Car	DRIVE_MY	69	One After 909	ONEAFTER
20	Eight Days A Week	EIGHTDAY	70	Paperback Writer	PAPERBAK
21	Eleanor Rigby	ELEANOR	71	Penny Lane	PENNY
22	Fixing A Hole	FIXING_A	72	Rain	RAIN
23	The Fool On The Hill	FOOL_ON	73	Revolution	REVOLUTI
24	For No One	FORNOONE	74	Rocky Raccoon	ROCKYRAC
25	Getting Better	GETTING	75	Sexy Sadie	SEXYSADI
26	Get Back	GET_BACK	76	Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band	SGT_PEPP
27	Girl	GIRL	77	She's a woman	SHEWOMAN
28	Golden Slumbers	GOLDEN	78	She Came In Through The Bathroom	SHE_CAME
29	Good Night	GOODNITE	79	She's Leaving Home	SHE_LEAV
30	Got To Get You Into My Life	GOTO_GET	80	She Said, She Said	SHE_SAID
31	Happiness Is A Warm Gun	HAPPINES	81	Strawberry Fields Forever	STRAWBER
32	A Hard Day's Night	HARDDAYS	82	Sun King	SUN_KING
33	Hello, Goodbye	HELLO_GB	83	Tell Me Why	TELLME_Y
34	Help!	HELP	84	The Word	THE_WORD
35	Helter Skelter	HELTERSK	85	Things We Said Today	THINGSWE
36	Here, There And Everywhere	HERETHER	86	Ticket To Ride	TICKETTO
37	Hey Bulldog	HEYBULLD	87	Tomorrow Never Knows	TOMORROW
38	Hey Jude	HEYJUDE	88	Two of us	TWO_OFUS
39	Honey Pie	HONEYPIE	89	Wait	WAIT
40	I Am The Walrus	IAM_WLR	90	We Can Work It Out	WECANWRK
41	I Feel Fine	IFEELFIN	91	When I'm Sixty-Four	WHENIMSX
42	If I Fell	IF_IFELL	92	With A Little Help From My Friends	WITHALIT
43	I'm So Tired	IMSOTIRE	93	Yellow Submarine	YELLOWSU
44	I'm Down	IM_DOWN	94	Yer Blues	YERBLUES
45	In My Life	INMYLIFE	95	Yesterday	YESTERDY
46	I Should Have Known Better	ISHOULD	96	You Never Give Me Your Money	YOU NEVER
47	It Won't Be Long	ITWONTBE	97	Your Mother Should Know	YOURMOTH
48	I've Got a Feeling	IVE_GOTA	98	You're Going To Lose that Girl	YOURGOIN
49	I've Just Seen a Face	IVE_JUST	99	You've Got To Hide Your Love Away	YOUVEGOT
50	I Want You (She's So Heavy)	IWANTYOU	100	You Can't Do That	YOU_CANT

All Songs are written by John Lennon, Paul McCartney.

Copyright © Sony/ATV Music Publishing LLC All Rights Reserved.

PROGRAMY (BANK ORDER)

Následující tabulka zahrnuje veškeré programy z výroby Liverpoolu, ve stejném pořadí, jak se objeví stiskem tlačítek banky PROGRAM/ PERFORMANCE.

Vysvětlivky: Tabulka dále zahrnuje MIDI data, využitá k dálkovému výběru programů. **CC00:** Control Change 0 nebo Bank Select MSB. **CC32:** Control Change 32 nebo Bank Select LSB. **PC:** Program Change.

Name	CC00	CC32	PC
Bank: Piano			
Grand Piano	121	3	0
Class.Piano	121	4	0
L/R Piano	121	5	0
AcPianoWide	121	1	0
Ac. Piano	121	0	0
BrightPian	121	0	1
ElGranPian	121	0	2
ElGrandWide	121	1	2
AcPianoDark	121	2	0
BrPianoWide	121	1	1
90's Piano	121	3	2
M1 Piano	121	2	2
2000'sPiano	121	4	2
ChorusPiano	121	5	2
Honky-Tonk	121	0	3
Honky-Wide	121	1	3
Piano Pad	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
PnoStrngPad	121	4	1
Pno&Strings	121	7	0
PianoLayers	121	6	2
Piano&Vibes	121	6	0
Harpsichord	121	0	6
Harpsi Oct.	121	1	6
Harpsi Wide	121	2	6
HarpsiK.Off	121	3	6
Harpsi Korg	121	4	6
Clav	121	0	7
Pulse Clav	121	1	7
Clav Wah	121	2	7
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
Bank: E. Piano			
ClubElPiano	121	11	4
DynoTine EP	121	10	4
Vintage EP	121	4	4
Pro-Dyno EP	121	5	4
ProStage EP	121	6	4
Studio EP	121	7	4
StereoDigEP	121	6	5
ClassDigIEP	121	7	5
EP Phase	121	4	5
Hybrid EP	121	8	5
Class.Tines	121	9	5
PhantomTine	121	10	5
Sweeping EP	121	12	5
WhitePad EP	121	13	5
ThinElPiano	121	9	4

Name	CC00	CC32	PC
DW8000 EP	121	11	5
El.Piano 1	121	0	4
El.Piano 2	121	0	5
DetunedEP 1	121	1	4
EP1Veloc.sw	121	2	4
60'sElPiano	121	3	4
DetunedEP 2	121	1	5
EP2Veloc.sw	121	2	5
EP Legend	121	3	5
R&B E.Piano	121	8	4
SynPiano X	121	5	5
Bank: Mallet & Bell			
Vibraphone	121	0	11
Vibraphone2	121	2	11
Vibrap.Wide	121	1	11
Marimba	121	0	12
MarimbaWide	121	1	12
RimbaKeyOff	121	2	12
MonkeySkuls	121	3	12
Xylophone	121	0	13
Balaphon	121	6	12
Celesta	121	0	8
Glocken	121	0	9
Music Box	121	0	10
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Digi Bell	121	4	98
Vs Bell Boy	121	2	98
Steel Drums	121	0	114
Warm Steel	121	1	114
TubularBell	121	0	14
Church Bell	121	1	14
Carillon	121	2	14
KrystalBell	121	3	98
ChurchBell2	121	3	14
Tinkle Bell	121	0	112
Dulcimer	121	0	15
Santur	121	1	15
Kalimba	121	0	108
VeloKalimba	121	1	108
MalletClock	121	5	12
Gamelan	121	1	112
BaliGamelan	121	2	112
GarbageMall	121	3	112
Bank: Accordion			
Sweet Harm.	121	1	22
Harmonica	121	0	22
Harmonica 2	121	2	22
Cassotto	121	9	21
Fisa Master	121	8	21
Fisa 16+8	121	6	21
Fisa 16+4	121	7	21
MusetteClar	121	5	21
Musette 1	121	3	21
Musette 2	121	4	21
Accordion	121	0	21
TangoAccordion	121	0	23
Fisa Tango!	121	1	23
Akordeon	121	2	21

Name	CC00	CC32	PC
Accordion 2	121	1	21
Arab.Accord	121	10	21
Bank: Organ 1			
Jimmy Organ	121	10	18
BX3 Velo Sw	121	1	18
ClassiClick	121	4	18
M1 Organ	121	5	17
Jazz Organ	121	8	16
Dist. Organ	121	5	18
RotaryOrgan	121	8	17
Dark.JazzOrg	121	4	16
Bx3ShortDec	121	7	17
SuperBX Perc	121	6	18
Percuss.BX3	121	4	17
Killer B	121	2	18
Drawb.Organ	121	0	16
DetDrawbOrg	121	1	16
It60'sOrgan	121	2	16
DrawbOrgan2	121	3	16
Old Wheels	121	3	17
Perc. Organ	121	0	17
Det.PercOrg	121	1	17
Perc.Organ2	121	2	17
Rock Organ	121	0	18
Good Old B	121	10	16
Dirty B	121	3	18
IperDarkOrg	121	5	16
FullDrawbar	121	6	16
DWGS Organ	121	7	16
GospelOrgan	121	9	16
PercShorDec	121	8	18
Perc.Wheels	121	9	18
DirtyJazOrg	121	7	18
VOX Legend	121	11	16
TeknoOrgBas	121	6	17
Arabian Org.	121	12	16
Bank: Organ 2			
PipeMixture	121	3	19
FlautoPipes	121	3	20
Pipe Tutti	121	6	19
PositiveOrg	121	7	19
ChurchOrg.1	121	0	19
ChurchOdMix	121	1	19
DetunChurch	121	2	19
ChurchPipes	121	4	19
Full Pipes	121	5	19
Reed Organ	121	0	20
Puff Organ	121	1	20
Small Pipe	121	2	20
Bank: Guitar			
NylonGuitar	121	0	24
Spanish Gtr	121	6	24
SteelGuitar	121	0	25
12StringGtr	121	1	25
Club J.Gtr1	121	2	26
CleanGuitar	121	0	27
MutedGuitar	121	0	28
DistortionG	121	0	30

Name	CC00	CC32	PC
Nylon Bossa	121	4	24
NylonKeyOff	121	2	24
Steel Gtr 2	121	4	25
AcGtrKeyOff	121	5	24
Club J.Gtr2	121	3	26
Vintage S.	121	4	27
CleanMutGtr	121	6	28
Stereo Dist	121	8	30
Nylon Gtr 2	121	3	24
Gtr Strings	121	7	24
FingerK.Off	121	7	25
St12Strings	121	5	25
Jazz Guitar	121	0	26
SingleCoil	121	6	27
Clean Funk	121	8	28
JoystGtr Y-	121	3	30
Reso.Guitar	121	12	25
St.Folk Gtr	121	9	25
Steel&Body	121	3	25
Hackbrett	121	6	25
Jazz Man	121	3	28
DetCleanGtr	121	1	27
R&R Guitar	121	4	28
OverdriveGt	121	0	29
Ukulele	121	1	24
Mandolin	121	2	25
Mandol.KOff	121	10	25
MandoTrem	121	11	25
Banjo	121	0	105
BanjoKeyOff	121	1	105
Bouzouki	121	5	104
Tambra	121	6	104
Finger Tips	121	8	25
Mid ToneGtr	121	2	27
Chorus Gtr	121	3	27
ProcesElGtr	121	5	27
NewStra.Gtr	121	7	27
DistRhythmGt	121	2	30
WetDistGtr	121	6	30
SoloDistGtr	121	7	30
L&R El.Gtr	121	9	27
L&R El.Gtr2	121	10	27
RhythmElGtr	121	7	28
Guitarish	121	8	27
Country Nu	121	11	27
Stra. Chime	121	5	28
MuteMonster	121	5	30
Disto Mute	121	9	28
FunkyCutGtr	121	1	28
MuteVeloGtr	121	2	28
FeedbackGtr	121	1	30
Guitar Pinc	121	1	29
Ped.Steel 2	121	4	26
PedSteelGtr	121	1	26
GtrFeedback	121	1	31
PowerChords	121	4	30
FunkyWhaSw	121	12	27
VoxWahChick	121	3	120
EGHarmonics	121	2	31
GtrHarmonic	121	0	31

Name	CC00	CC32	PC
Sitar	121	0	104
Sitar 2	121	1	104
SitarTambou	121	2	104
IndianStars	121	3	104
Oud	121	2	105
Kanun	121	2	107
Kanun Trem.	121	3	107
Kanun Mix	121	4	107
Shamisen	121	0	106
Koto	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
IndianFrets	121	4	104
Bank: Strings & Vocals			
Solo Violin	121	2	40
StringQuart	121	9	48
Ens. & Solo	121	11	48
St. Strings	121	3	48
Analog Str	121	2	50
i3 Strings	121	5	48
Oh-AhVoices	121	9	52
Take Voices	121	4	52
Slow Violin	121	3	40
Camera Str.	121	12	48
ArcoStrings	121	7	48
LegatoStrng	121	4	48
MasterPad	121	2	89
N Strings	121	6	48
OhSlowVoice	121	3	52
TakeVoices2	121	5	52
SlowAttViol	121	1	40
PizzEnsembl	121	1	45
Fiddle	121	0	110
PizzSection	121	2	45
SweeperStr.	121	1	49
AnalogVelve	121	3	50
Aaah Choir	121	7	52
Oooh Voices	121	2	52
Violin	121	0	40
Viola	121	0	41
Cello	121	0	42
Contrabass	121	0	43
Tremolo Str	121	0	44
PizzicatoSt	121	0	45
Choir Aahs	121	0	52
Voice Oohs	121	0	53
StringsEns1	121	0	48
StringsEns2	121	0	49
Orches.Harp	121	0	46
60s Strings	121	2	48
Oct.Strings	121	8	48
SynStrings3	121	1	50
Oooh Choir	121	6	52
Choir Aahs2	121	1	52
String&Bras	121	1	48
Dbl Strings	121	3	45
ArabStrings	121	13	48
SynStrings1	121	0	50
SynStrings2	121	0	51
Odyssey	121	4	50

Name	CC00	CC32	PC
Grand Choir	121	11	52
Slow Choir	121	10	52
Symph. Bows	121	10	48
Cyber Choir	121	2	85
Choir Light	121	12	52
Vocalesque	121	2	54
Synth Voice	121	0	54
Voice Lead	121	0	85
Choir Pad	121	0	91
Halo Pad	121	0	94
FullVox Pad	121	9	91
FreshBreath	121	7	91
EtherVoices	121	1	85
DreamVoice	121	5	54
Humming	121	1	53
AnalogVoice	121	1	54
Mmmh Choir	121	8	52
StringChoir	121	13	52
ClassicVox	121	4	54
Doolally	121	2	53
Fresh Air	121	2	91
Vocalscape	121	3	54
Heaven	121	3	91
Airways	121	3	53
Yang Chin	121	1	46
Bank: Trumpet & Trombone			
MonoTrumpet	121	3	56
Flugel Horn	121	7	56
TrumptPitch	121	5	56
TrumpetExpr	121	4	56
HardTrombon	121	3	57
SoftTrombon	121	4	57
Wha Trumpet	121	2	59
Muted Trp	121	0	59
Dual Trump	121	6	56
Warm Flugel	121	8	56
Trumpet	121	0	56
Trumpet 2	121	2	56
Trombone	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
PitchTromb	121	5	57
BeBopCornet	121	9	56
DarkTrumpet	121	1	56
Tuba	121	0	58
Tuba Gold	121	2	58
Ob.Tuba	121	1	58
Dynabone	121	3	58
BrightTromb	121	2	57
Muted Trp 2	121	1	59
Bank: Brass			
BigBandBrs	121	4	61
Tight Brass	121	2	61
Trp & Brass	121	7	61
Glen&Friend	121	3	61
MutEnsemble	121	3	59
Horns & Ens	121	4	60
Syn Brass	121	0	62
Orches. Hit	121	0	55
BrassSect.1	121	0	61

Name	CC00	CC32	PC
Fat Brass	121	13	61
Trumpet Ens	121	9	61
Glen & Boys	121	6	61
MutEnsembl2	121	4	59
French Horn	121	0	60
Syn Brass 2	121	0	63
Brass Hit	121	25	61
AttackBrass	121	8	61
BrassSect.2	121	1	61
TromboneEns	121	10	61
Sax & Brass	121	5	61
Flute Muted	121	6	73
FrenchHorn2	121	1	60
Syn Brass 3	121	1	62
Euro Hit	121	3	55
TightBrass2	121	12	61
Dyna Brass	121	14	61
Trombones	121	11	61
Brass Band	121	16	61
Brass Pad	121	3	63
French Sect	121	2	60
Syn Brass 4	121	1	63
6th Hit	121	2	55
Power Brass	121	21	61
Brass Expr.	121	15	61
Dyna Brass2	121	22	61
Film Brass	121	17	61
Brass Slow	121	18	61
ClassicHom	121	3	60
ElektrikBrs	121	4	62
BrassImpact	121	4	55
Fanfare	121	19	61
Movie Brass	121	20	61
Sfz Brass	121	23	61
Jump Brass	121	3	62
AnalogBras1	121	2	62
AnalogBras2	121	2	63
Syn Brass 5	121	5	62
Brass Fall	121	26	61
BassHitPlus	121	1	55
Dbl Brass	121	24	61
Bank: Sax			
Tenor Noise	121	1	66
Alto Breath	121	1	65
Sweet Sprno	121	1	64
Barit Growl	121	1	67
BreathyBari	121	2	67
Soft Tenor	121	2	66
SaxEnsemble	121	2	65
Folk Sax	121	5	66
Tenor Sax	121	0	66
Alto Sax	121	0	65
Soprano Sax	121	0	64
BartoneSax	121	0	67
TenorBreath	121	3	66
Tenor Growl	121	4	66
BreathyAlto	121	3	65
AllSaxGrowl	121	4	65
Bank: Woodwind			

Name	CC00	CC32	PC
Jazz Flute	121	1	73
Old Shaku	121	1	77
FluteSwitch	121	2	73
FluteDyn5th	121	3	73
Flute Frull	121	4	73
Pan Flute	121	0	75
Jazz Clarin	121	1	71
Flute 2	121	9	73
Double Reed	121	1	68
EnglisHorn2	121	1	69
Recorder 2	121	1	74
Nay	121	2	72
Orch. Flute	121	5	73
WoodenFlute	121	7	73
War Pipes	121	1	109
ClarinetEns	121	5	71
Woodwinds	121	6	71
Small Orch	121	1	72
Kawala	121	1	75
Shaku 2	121	2	77
Whistle 2	121	1	78
Sect Winds	121	3	71
Sect Winds2	121	4	71
Clarinet G	121	2	71
Folk Clarin	121	7	71
Oboe	121	0	68
EnglishHom	121	0	69
Bassoon	121	0	70
Clarinet	121	0	71
Piccolo	121	0	72
Flute	121	0	73
Recorder	121	0	74
Bambu Flute	121	8	73
BlownBottle	121	0	76
Shakuhachi	121	0	77
Whistle	121	0	78
Ocarina	121	0	79
Bag Pipe	121	0	109
Zuma	121	1	111
Hichiriki	121	2	111
Shanai	121	0	111
Flute Click	121	1	121
Bank: Synth 1			
The Pad	121	4	89
Future Pad	121	5	91
Air Clouds	121	1	97
Dark Pad	121	6	89
Tinklin Pad	121	3	97
Pods In Pad	121	4	97
Analog Pad	121	8	89
Analog Pad2	121	9	89
Money Pad	121	5	89
TsunamiWave	121	6	91
RavelianPad	121	8	91
AstralDream	121	1	95
Meditate	121	2	95
Reso Down	121	2	97
Sky Watcher	121	2	90
Super Sweep	121	4	90

Name	CC00	CC32	PC
Wave Sweep	121	5	90
Cross Sweep	121	6	90
Digi IcePad	121	2	101
Crimson5ths	121	1	86
Freedom Pad	121	7	89
Noble Pad	121	5	97
Mellow Pad	121	4	95
Lonely Spin	121	1	100
Cinema Pad	121	5	95
VirtualTrav	121	1	88
Syn Ghostly	121	2	100
MotionOcean	121	1	96
Moon Cycles	121	5	102
Faruce	121	11	90
Bell Pad	121	6	98
Bell Choir	121	7	98
Warm Pad	121	0	89
Sweep Pad	121	0	95
Soundtrack	121	0	97
Sine Pad	121	1	89
Itopia Pad	121	1	91
Big Panner	121	4	63
Dance ReMix	121	10	91
Rave	121	6	97
ElastickPad	121	7	97
Moving Bell	121	5	98
Bank: Synth 2			
Old Portam	121	3	80
Power Saw	121	5	81
Octo Lead	121	6	81
ElectroLead	121	2	87
Rich Lead	121	3	87
ThinAnaLead	121	4	87
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
Sine Wave	121	6	80
Synchro Cit	121	2	84
Wild Arp	121	6	55
EspressLead	121	5	87
HipHop Lead	121	6	87
Analog Lead	121	7	80
Seq Lead	121	7	81
Old&Analog	121	8	80
PhatSawLead	121	8	81
Glide Lead	121	9	81
Gliding Sq.	121	9	80
Flip Blip	121	7	55
Power Synth	121	3	89
Sine Switch	121	10	80
Reso Sweep	121	1	90
Syn Sweeper	121	3	90
Cosmic	121	1	93
MotionRaver	121	1	101
Sync Kron	121	3	84
Fire Wave	121	10	81
Dig PolySix	121	7	90
Pop Syn Pad	121	4	91
Noisy Stabb	121	8	90
Mega Synth	121	9	90

Name	CC00	CC32	PC
TecnoPhonic	121	10	90
DarkElement	121	3	95
Band Passed	121	3	102
Cat Lead	121	9	87
Pan Reso	121	4	102
Square Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Auto Pilot	121	14	38
MetallicRez	121	4	84
Square Bass	121	7	87
Syn Pianoid	121	12	81
Brian Sync	121	5	84
Arp Twins	121	6	84
Arp Angeles	121	2	88
Big & Raw	121	8	87
Caribbean	121	2	96
Lead Square	121	0	80
Lead Saw	121	0	81
Calliope	121	0	82
Chiff	121	0	83
Charang	121	0	84
Fifths Lead	121	0	86
Bass & Lead	121	0	87
New Age Pad	121	0	88
Polysynth	121	0	90
BowedGlass	121	0	92
MetallicPad	121	0	93
Crystal	121	0	98
Atmosphere	121	0	99
Brightness	121	0	100
LeadSquare2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Lead Saw 2	121	1	81
LeadSawPuls	121	2	81
LeadDbiSaw	121	3	81
Seq. Analog	121	4	81
Wire Lead	121	1	84
Soft Wrl	121	1	87
Bank: Bass			
Acous. Bass	121	0	32
Finger Bass	121	0	33
Picked Bass	121	0	34
Fretl. Bass	121	0	35
Slap Bass 1	121	0	36
Slap Bass 2	121	0	37
SynthBass 1	121	0	38
SynthBass 2	121	0	39
AcBass Buzz	121	1	32
Fing ElBass	121	2	33
Pick ElBass	121	1	34
Fret. Bass2	121	1	35
SuperSwBass	121	1	36
SuperSwBas2	121	2	36
SynBassWam	121	1	38
SynBassReso	121	2	38
Bass & Ride	121	2	32
FingElBass2	121	3	33
PickElBass2	121	2	34
Fretless Sw	121	2	35

Name	CC00	CC32	PC
Thumb Bass	121	1	37
Finger Slap	121	1	33
Attack Bass	121	1	39
Rubber Bass	121	2	39
FingElBass3	121	4	33
DarkR&BBass	121	4	35
Sweet Fret	121	3	35
Dyna Bass	121	2	37
Stick Bass	121	5	33
Gtr Bass	121	4	34
Bass Mute	121	5	34
Dr. Octave	121	16	38
Nasty Bass	121	6	39
30303 Bass	121	5	38
Stein Bass	121	3	34
Euro Bass	121	4	39
Jungle Rez	121	5	39
30303Square	121	6	38
Bass Square	121	7	38
Phat Bass	121	7	39
SynBass Res	121	8	38
Clav Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
AttackPulse	121	3	39
Digi Bass 1	121	9	38
BlindAsABat	121	12	38
PoinkerBass	121	8	39
Digi Bass 3	121	11	38
Jungle Bass	121	13	38
Hybrid Bass	121	15	38
Digi Bass 2	121	10	38
Bank: Drum & Perc			
Std. Kit1	120	0	0
Std. Kit2	120	0	1
Std. Kit3	120	0	2
Std. Kit4	120	0	4
AcousticKit	120	0	3
Room Kit1	120	0	8
Room Kit2	120	0	12
Jungle Kit	120	0	10
HipHop Kit1	120	0	9
HipHop Kit2	120	0	13
Techno Kit1	120	0	11
Techno Kit2	120	0	14
Techno Kit3	120	0	15
Power Kit1	120	0	16
Power Kit2	120	0	17
Electro Kit	120	0	24
Analog Kit	120	0	25
House Kit1	120	0	26
House Kit2	120	0	27
House Kit3	120	0	28
House Kit4	120	0	29
Jazz Kit	120	0	32
Brush Kit 1	120	0	40
Brush V.S.2	120	0	41
OrchestraK.	120	0	48
Bdrum&Sdrum	120	0	50
SFX Kit	120	0	56

Name	CC00	CC32	PC
Percus.Kit1	120	0	64
Latin P.Kit	120	0	65
TRI-Per.KIT	120	0	66
ArabianKit1	120	0	116
ArabianKit2	120	0	117
Timpani	121	0	47
Agogo	121	0	113
Log Drum	121	4	12
Woodblock	121	0	115
Taiko Drum	121	0	116
Melodic Tom	121	0	117
Synth Drum	121	0	118
Reverse Cym	121	0	119
Dragon Gong	121	1	119
Castanets	121	1	115
Concert BD	121	1	116
MelodicTom2	121	1	117
Rhyt.BoxTom	121	1	118
Electr.Drum	121	2	118
Rev Tom	121	2	117
Rev Snare	121	3	118
i30Perc.Kit	120	0	67
Bank: SFX			
Goblins	121	0	101
Echo Drops	121	0	102
Star Theme	121	0	103
GtFretNoise	121	0	120
BreathNoise	121	0	121
Seashore	121	0	122
Bird Tweet	121	0	123
AcBassStmg	121	2	120
Telephone	121	0	124
Helicopter	121	0	125
Applause	121	0	126
Gun Shot	121	0	127
SynthMallet	121	1	98
Echo Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
GtrCutNoise	121	1	120
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Dog	121	1	123
HorseGallop	121	2	123
Bird Tweet2	121	3	123
Telephone 2	121	1	124
Door Creak	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125
Jetplane	121	7	125

Name	CC00	CC32	PC
Starship	121	8	125
Burst Noise	121	9	125
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126
Punch	121	3	126
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Machine Gun	121	1	127
Lasergun	121	2	127
Explosion	121	3	127
Ice Rain	121	0	96
Jaw Harp	121	3	105
HitInIndia	121	5	55
Stadium	121	6	126

PROGRAMY (PROGRAM CHANGE ORDER)

Následující tabulka zahrnuje veškeré programy z výroby Liverpoolu v pořadí podle čísel Bank Select-Program Change.

Vysvětlivky: Tabulka dále zahrnuje MIDI data, využitá k dálkovému výběru programů. **CC00:** Control Change 0 nebo Bank Select MSB. **CC32:** Control Change 32 nebo Bank Select LSB. **PC:** Program Change.

CC00	CC32	PC	Name	Liverpool Bank	GM2
121	0	0	Ac. Piano	Piano	√
121	1	0	AcPianoWide	Piano	√
121	2	0	AcPianoDark	Piano	√
121	3	0	Grand Piano	Piano	
121	4	0	Class. Piano	Piano	
121	5	0	L/R Piano	Piano	
121	6	0	Piano&Vibes	Piano	
121	7	0	Pno&Strings	Piano	
121	0	1	BrightPiano	Piano	√
121	1	1	BrPianoWide	Piano	√
121	2	1	Piano Pad	Piano	
121	3	1	Piano Pad 2	Piano	
121	4	1	PnoStrngPad	Piano	
121	0	2	EiGranPiano	Piano	√
121	1	2	EiGrandWide	Piano	√
121	2	2	M1 Piano	Piano	
121	3	2	90's Piano	Piano	
121	4	2	2000'sPiano	Piano	
121	5	2	ChorusPiano	Piano	
121	6	2	PianoLayers	Piano	
121	0	3	Honky-Tonk	Piano	√
121	1	3	Honky-Wide	Piano	√
121	0	4	Ei.Piano 1	E.Piano	√
121	1	4	DetunedEP 1	E.Piano	√
121	2	4	EP1Veloc.sw	E.Piano	√
121	3	4	60'sEiPiano	E.Piano	√
121	4	4	Vintage EP	E.Piano	
121	5	4	Pro-Dyno EP	E.Piano	
121	6	4	ProStage EP	E.Piano	
121	7	4	Studio EP	E.Piano	
121	8	4	R&B E.Piano	E.Piano	
121	9	4	ThinEiPiano	E.Piano	
121	10	4	DynoTine EP	E.Piano	
121	11	4	ClubEiPiano	E.Piano	
121	0	5	Ei.Piano 2	E.Piano	√
121	1	5	DetunedEP 2	E.Piano	√
121	2	5	EP2Veloc.sw	E.Piano	√
121	3	5	EP Legend	E.Piano	√
121	4	5	EP Phase	E.Piano	√
121	5	5	SynPiano X	E.Piano	
121	6	5	StereoDigEP	E.Piano	
121	7	5	ClassDigiEP	E.Piano	
121	8	5	Hybrid EP	E.Piano	
121	9	5	Class.Tines	E.Piano	
121	10	5	PhantomTine	E.Piano	
121	11	5	DW8000 EP	E.Piano	
121	12	5	Sweeping EP	E.Piano	
121	13	5	WhitePad EP	E.Piano	
121	0	6	Hapsichord	Piano	√
121	1	6	Harpsi Oct.	Piano	√

CC00	CC32	PC	Name	Liverpool Bank	GM2
121	2	6	Harpsi Wide	Piano	√
121	3	6	HarpsiK.Off	Piano	√
121	4	6	Harpsi Korg	Piano	
121	0	7	Clav	Piano	√
121	1	7	Pulse Clav	Piano	√
121	2	7	Clav Wah	Piano	
121	3	7	Clav Snap	Piano	
121	4	7	Sticky Clav	Piano	
121	0	8	Celesta	Mallet & Bell	√
121	0	9	Glocken	Mallet & Bell	√
121	1	9	Sistro	Mallet & Bell	
121	0	10	Music Box	Mallet & Bell	√
121	1	10	Orgel	Mallet & Bell	
121	0	11	Vibraphone	Mallet & Bell	√
121	1	11	Vibrap.Wide	Mallet & Bell	√
121	2	11	Vibraphone2	Mallet & Bell	
121	0	12	Marimba	Mallet & Bell	√
121	1	12	MarimbaWide	Mallet & Bell	√
121	2	12	RimbaKeyOff	Mallet & Bell	
121	3	12	MonkeySkuls	Mallet & Bell	
121	4	12	Log Drum	Drum & Perc	
121	5	12	MalletClock	Mallet & Bell	
121	6	12	Balaphon	Mallet & Bell	
121	0	13	Xylophone	Mallet & Bell	√
121	0	14	TubularBell	Mallet & Bell	√
121	1	14	Church Bell	Mallet & Bell	√
121	2	14	Carillon	Mallet & Bell	√
121	3	14	ChurchBell2	Mallet & Bell	
121	0	15	Dulcimer	Mallet & Bell	√
121	1	15	Santur	Mallet & Bell	
121	0	16	Drawb.Organ	Organ 1	√
121	1	16	DetDrawbOrg	Organ 1	√
121	2	16	It60'sOrgan	Organ 1	√
121	3	16	DrawbOrgan2	Organ 1	√
121	4	16	DarkJazzOrg	Organ 1	
121	5	16	IperDarkOrg	Organ 1	
121	6	16	FullDrawbar	Organ 1	
121	7	16	DWGS Organ	Organ 1	
121	8	16	Jazz Organ	Organ 1	
121	9	16	GospelOrgan	Organ 1	
121	10	16	Good Old B	Organ 1	
121	11	16	VOX Legend	Organ 1	
121	12	16	ArabianOrg.	Organ 1	
121	0	17	Perc. Organ	Organ 1	√
121	1	17	Det.PercOrg	Organ 1	√
121	2	17	Perc.Organ2	Organ 1	√
121	3	17	Old Wheels	Organ 1	
121	4	17	Percuss.BX3	Organ 1	
121	5	17	M1 Organ	Organ 1	
121	6	17	TeknoOrgBas	Organ 1	
121	7	17	Bx3ShortDec	Organ 1	
121	8	17	RotaryOrgan	Organ 1	
121	0	18	Rock Organ	Organ 1	√
121	1	18	BX3 Velo Sw	Organ 1	
121	2	18	Killer B	Organ 1	
121	3	18	Dirty B	Organ 1	
121	4	18	ClassiClick	Organ 1	
121	5	18	Dist. Organ	Organ 1	
121	6	18	SuperBX Perc	Organ 1	
121	7	18	DirtyJazOrg	Organ 1	

CC00	CC32	PC	Name	Liverpool Bank	GM2
121	8	18	PercShorDec	Organ 1	
121	9	18	Perc.Wheels	Organ 1	
121	10	18	Jimmy Organ	Organ 1	
121	0	19	ChurchOrg.1	Organ 2	√
121	1	19	ChurchOdMix	Organ 2	√
121	2	19	DetunChurch	Organ 2	√
121	3	19	PipeMixture	Organ 2	
121	4	19	ChurchPipes	Organ 2	
121	5	19	Full Pipes	Organ 2	
121	6	19	Pipe Tutti	Organ 2	
121	7	19	PositiveOrg	Organ 2	
121	0	20	Reed Organ	Organ 2	√
121	1	20	Puff Organ	Organ 2	√
121	2	20	Small Pipe	Organ 2	
121	3	20	FlautoPipes	Organ 2	
121	0	21	Accordion	Accordion	√
121	1	21	Accordion 2	Accordion	√
121	2	21	Akordeon	Accordion	
121	3	21	Musette 1	Accordion	
121	4	21	Musette 2	Accordion	
121	5	21	MusetteClar	Accordion	
121	6	21	Fisa 16+8	Accordion	
121	7	21	Fisa 16+4	Accordion	
121	8	21	Fisa Master	Accordion	
121	9	21	Cassotto	Accordion	
121	10	21	Arab.Accord	Accordion	
121	0	22	Harmonica	Accordion	√
121	1	22	Sweet Ham.	Accordion	
121	2	22	Harmonica 2	Accordion	
121	0	23	TangoAccord	Accordion	√
121	1	23	Fisa Tango!	Accordion	
121	0	24	NylonGuitar	Guitar	√
121	1	24	Ukulele	Guitar	√
121	2	24	NylonKeyOff	Guitar	√
121	3	24	Nylon Gtr 2	Guitar	√
121	4	24	Nylon Bossa	Guitar	
121	5	24	AcGtrKeyOff	Guitar	
121	6	24	Spanish Gtr	Guitar	
121	7	24	Gtr Strings	Guitar	
121	0	25	SteelGuitar	Guitar	√
121	1	25	12StringGtr	Guitar	√
121	2	25	Mandolin	Guitar	√
121	3	25	Steel&Body	Guitar	√
121	4	25	Steel Gtr 2	Guitar	
121	5	25	St12Strings	Guitar	
121	6	25	Hackbrett	Guitar	
121	7	25	FingerK.Off	Guitar	
121	8	25	Finger Tips	Guitar	
121	9	25	St.Folk Gtr	Guitar	
121	10	25	Mandol.KOff	Guitar	
121	11	25	MandoTrem	Guitar	
121	12	25	Reso.Guitar	Guitar	
121	0	26	Jazz Guitar	Guitar	√
121	1	26	PedSteelGtr	Guitar	√
121	2	26	Club J.Gtr1	Guitar	
121	3	26	Club J.Gtr2	Guitar	
121	4	26	Ped.Steel 2	Guitar	
121	0	27	CleanGuitar	Guitar	√
121	1	27	DetCleanGtr	Guitar	√
121	2	27	MidToneGtr	Guitar	√

CC00	CC32	PC	Name	Liverpool Bank	GM2
121	3	27	Chorus Gtr	Guitar	
121	4	27	Vintage S.	Guitar	
121	5	27	ProcesEI.Gtr	Guitar	
121	6	27	SingleCoil	Guitar	
121	7	27	NewStra.Gtr	Guitar	
121	8	27	Guitarish	Guitar	
121	9	27	L&R EI.Gtr	Guitar	
121	10	27	L&R EI.Gtr2	Guitar	
121	11	27	Country Nu	Guitar	
121	12	27	FunkyWhaSw	Guitar	
121	0	28	MutedGuitar	Guitar	√
121	1	28	FunkyCutGtr	Guitar	√
121	2	28	MuteVeloGtr	Guitar	√
121	3	28	Jazz Man	Guitar	√
121	4	28	R&R Guitar	Guitar	
121	5	28	Stra.Chime	Guitar	
121	6	28	CleanMutGtr	Guitar	
121	7	28	RhythmEI.Gtr	Guitar	
121	8	28	Clean Funk	Guitar	
121	9	28	Disto Mute	Guitar	
121	0	29	OverdriveGt	Guitar	√
121	1	29	Guitar Pinch	Guitar	√
121	0	30	DistortionG	Guitar	√
121	1	30	FeedbackGtr	Guitar	√
121	2	30	DistRhythmGt	Guitar	√
121	3	30	JoystGtr Y-	Guitar	
121	4	30	PowerChords	Guitar	
121	5	30	MuteMonster	Guitar	
121	6	30	WetDistGtr	Guitar	
121	7	30	SoloDistGtr	Guitar	
121	8	30	Stereo Dist	Guitar	
121	0	31	GtrHarmonic	Guitar	√
121	1	31	GtrFeedback	Guitar	√
121	2	31	EGHarmonics	Guitar	
121	0	32	Acous. Bass	Bass	√
121	1	32	AcBass Buzz	Bass	
121	2	32	Bass & Ride	Bass	
121	0	33	Finger Bass	Bass	√
121	1	33	Finger Slap	Bass	√
121	2	33	Fing EIBass	Bass	
121	3	33	FingEIBass2	Bass	
121	4	33	FingEIBass3	Bass	
121	5	33	Stick Bass	Bass	
121	0	34	Picked Bass	Bass	√
121	1	34	Pick EIBass	Bass	
121	2	34	PickEIBass2	Bass	
121	3	34	Stein Bass	Bass	
121	4	34	Gtr Bass	Bass	
121	5	34	Bass Mute	Bass	
121	0	35	Fretl. Bass	Bass	√
121	1	35	Fret. Bass2	Bass	
121	2	35	Fretless Sw	Bass	
121	3	35	Sweet Fret	Bass	
121	4	35	DarkR&BBass	Bass	
121	0	36	Slap Bass 1	Bass	√
121	1	36	SuperSwBass	Bass	
121	2	36	SuperSwBas2	Bass	
121	0	37	Slap Bass 2	Bass	√
121	1	37	Thumb Bass	Bass	
121	2	37	Dyna Bass	Bass	

CC00	CC32	PC	Name	Liverpool Bank	GM2
121	0	38	SynthBass 1	Bass	√
121	1	38	SynBassWarm	Bass	√
121	2	38	SynBassReso	Bass	√
121	3	38	Clav Bass	Bass	√
121	4	38	Hammer	Bass	√
121	5	38	30303 Bass	Bass	
121	6	38	30303Square	Bass	
121	7	38	Bass Square	Bass	
121	8	38	SynBass Res	Bass	
121	9	38	Digi Bass 1	Bass	
121	10	38	Digi Bass 2	Bass	
121	11	38	Digi Bass 3	Bass	
121	12	38	BlindAsABat	Bass	
121	13	38	Jungle Bass	Bass	
121	14	38	Auto Pilot	Synth 2	
121	15	38	Hybrid Bass	Bass	
121	16	38	Dr. Octave	Bass	
121	0	39	SynthBass 2	Bass	√
121	1	39	Attack Bass	Bass	√
121	2	39	Rubber Bass	Bass	√
121	3	39	AttackPulse	Bass	√
121	4	39	Euro Bass	Bass	
121	5	39	Jungle Rez	Bass	
121	6	39	Nasty Bass	Bass	
121	7	39	Phat Bass	Bass	
121	8	39	PoinkerBass	Bass	
121	0	40	Violin	Strings & Vocals	√
121	1	40	SlowAttViol	Strings & Vocals	√
121	2	40	Solo Violin	Strings & Vocals	
121	3	40	Slow Violin	Strings & Vocals	
121	0	41	Viola	Strings & Vocals	√
121	0	42	Cello	Strings & Vocals	√
121	0	43	Contrabass	Strings & Vocals	√
121	0	44	Tremolo Str	Strings & Vocals	√
121	0	45	PizzicatoSt	Strings & Vocals	√
121	1	45	PizzEnsembl	Strings & Vocals	
121	2	45	PizzSection	Strings & Vocals	
121	3	45	DbI Strings	Strings & Vocals	
121	0	46	Orches.Harp	Strings & Vocals	√
121	1	46	Yang Chin	Strings & Vocals	√
121	0	47	Timpani	Drum & Perc	√
121	0	48	StringsEns1	Strings & Vocals	√
121	1	48	String&Bras	Strings & Vocals	√
121	2	48	60s Strings	Strings & Vocals	√
121	3	48	St. Strings	Strings & Vocals	
121	4	48	LegatoStmg	Strings & Vocals	
121	5	48	i3 Strings	Strings & Vocals	
121	6	48	N Strings	Strings & Vocals	
121	7	48	ArcoStrings	Strings & Vocals	
121	8	48	Oct.Strings	Strings & Vocals	
121	9	48	StringQuart	Strings & Vocals	
121	10	48	Symph. Bows	Strings & Vocals	
121	11	48	Ens. & Solo	Strings & Vocals	
121	12	48	Camera Str.	Strings & Vocals	
121	13	48	ArabStrings	Strings & Vocals	
121	0	49	StringsEns2	Strings & Vocals	√
121	1	49	SweeperStr.	Strings & Vocals	
121	0	50	SynStrings1	Strings & Vocals	√
121	1	50	SynStrings3	Strings & Vocals	√
121	2	50	Analog Str	Strings & Vocals	

CC00	CC32	PC	Name	Liverpool Bank	GM2
121	3	50	AnalogVelve	Strings & Vocals	
121	4	50	Odissey	Strings & Vocals	
121	0	51	SynStrings2	Strings & Vocals	√
121	0	52	Choir Aahs	Strings & Vocals	√
121	1	52	Choir Aahs2	Strings & Vocals	√
121	2	52	Oooh Voices	Strings & Vocals	
121	3	52	OhSlowVoice	Strings & Vocals	
121	4	52	Take Voices	Strings & Vocals	
121	5	52	TakeVoices2	Strings & Vocals	
121	6	52	Oooh Choir	Strings & Vocals	
121	7	52	Aaah Choir	Strings & Vocals	
121	8	52	Mmmh Choir	Strings & Vocals	
121	9	52	Oh-AhVoices	Strings & Vocals	
121	10	52	Slow Choir	Strings & Vocals	
121	11	52	Grand Choir	Strings & Vocals	
121	12	52	Choir Light	Strings & Vocals	
121	13	52	StringChoir	Strings & Vocals	
121	0	53	Voice Oohs	Strings & Vocals	√
121	1	53	Humming	Strings & Vocals	√
121	2	53	Doolally	Strings & Vocals	
121	3	53	Airways	Strings & Vocals	
121	0	54	Synth Voice	Strings & Vocals	√
121	1	54	AnalogVoice	Strings & Vocals	√
121	2	54	Vocalesque	Strings & Vocals	
121	3	54	Vocalscape	Strings & Vocals	
121	4	54	ClassicVox	Strings & Vocals	
121	5	54	DreamVoice	Strings & Vocals	
121	0	55	Orches. Hit	Brass	√
121	1	55	BassHitPlus	Brass	√
121	2	55	6th Hit	Brass	√
121	3	55	Euro Hit	Brass	√
121	4	55	BrassImpact	Brass	
121	5	55	HitInIndia	SFX	
121	6	55	Wild Arp	Synth 2	
121	7	55	Flip Blip	Synth 2	
121	0	56	Trumpet	Trp & Trbn	√
121	1	56	DarkTrumpet	Trp & Trbn	√
121	2	56	Trumpet 2	Trp & Trbn	
121	3	56	MonoTrumpet	Trp & Trbn	
121	4	56	TrumpetExpr	Trp & Trbn	
121	5	56	TrumptPitch	Trp & Trbn	
121	6	56	Dual Trump	Trp & Trbn	
121	7	56	Flugel Horn	Trp & Trbn	
121	8	56	Warm Flugel	Trp & Trbn	
121	9	56	BeBopCornet	Trp & Trbn	
121	0	57	Trombone	Trp & Trbn	√
121	1	57	Trombone 2	Trp & Trbn	√
121	2	57	BrightTromb	Trp & Trbn	√
121	3	57	HardTrombon	Trp & Trbn	
121	4	57	SoftTrombon	Trp & Trbn	
121	5	57	PitchTromb	Trp & Trbn	
121	0	58	Tuba	Trp & Trbn	√
121	1	58	Ob.Tuba	Trp & Trbn	
121	2	58	Tuba Gold	Trp & Trbn	
121	3	58	Dynabone	Trp & Trbn	
121	0	59	Muted Trp	Trp & Trbn	√
121	1	59	Muted Trp 2	Trp & Trbn	√
121	2	59	Wha Trumpet	Trp & Trbn	
121	3	59	MutEnsemble	Trp & Trbn	
121	4	59	MutEnsembl2	Trp & Trbn	

CC00	CC32	PC	Name	Liverpool Bank	GM2
121	0	60	French Horn	Brass	√
121	1	60	FrenchHorn2	Brass	√
121	2	60	French Sect	Brass	
121	3	60	ClassicHorn	Brass	
121	4	60	Horns & Ens	Brass	
121	0	61	BrassSect.1	Brass	√
121	1	61	BrassSect.2	Brass	√
121	2	61	Tight Brass	Brass	
121	3	61	Glen&Friend	Brass	
121	4	61	BigBandBrs	Brass	
121	5	61	Sax & Brass	Brass	
121	6	61	Glen & Boys	Brass	
121	7	61	Trp & Brass	Brass	
121	8	61	AttackBrass	Brass	
121	9	61	Trumpet Ens	Brass	
121	10	61	TromboneEns	Brass	
121	11	61	Trombones	Brass	
121	12	61	TightBrass2	Brass	
121	13	61	Fat Brass	Brass	
121	14	61	Dyna Brass	Brass	
121	15	61	Brass Expr.	Brass	
121	16	61	Brass Band	Brass	
121	17	61	Film Brass	Brass	
121	18	61	Brass Slow	Brass	
121	19	61	Fanfare	Brass	
121	20	61	Movie Brass	Brass	
121	21	61	Power Brass	Brass	
121	22	61	Dyna Brass2	Brass	
121	23	61	Sfz Brass	Brass	
121	24	61	Dbl Brass	Brass	
121	25	61	Brass Hit	Brass	
121	26	61	Brass Fall	Brass	
121	0	62	Syn Brass 1	Brass	√
121	1	62	Syn Brass 3	Brass	√
121	2	62	AnalogBras1	Brass	√
121	3	62	Jump Brass	Brass	√
121	4	62	ElektrikBrs	Brass	
121	5	62	Syn Brass 5	Brass	
121	0	63	Syn Brass 2	Brass	√
121	1	63	Syn Brass 4	Brass	√
121	2	63	AnalogBras2	Brass	√
121	3	63	Brass Pad	Brass	
121	4	63	Big Panner	Synth 1	
121	0	64	Soprano Sax	Sax	√
121	1	64	Sweet Sprno	Sax	
121	0	65	Alto Sax	Sax	√
121	1	65	Alto Breath	Sax	
121	2	65	SaxEnsemble	Sax	
121	3	65	BreathyAlto	Sax	
121	4	65	AltSaxGrowl	Sax	
121	0	66	Tenor Sax	Sax	√
121	1	66	Tenor Noise	Sax	
121	2	66	Soft Tenor	Sax	
121	3	66	TenorBreath	Sax	
121	4	66	Tenor Growl	Sax	
121	5	66	Folk Sax	Sax	
121	0	67	BaritoneSax	Sax	√
121	1	67	Barit Growl	Sax	
121	2	67	BreathyBari	Sax	
121	0	68	Oboe	Woodwind	√

CC00	CC32	PC	Name	Liverpool Bank	GM2
121	1	68	Double Reed	Woodwind	
121	0	69	EnglishHorn	Woodwind	√
121	1	69	EnglisHorn2	Woodwind	
121	0	70	Bassoon	Woodwind	√
121	0	71	Clarinet	Woodwind	√
121	1	71	Jazz Clarin	Woodwind	
121	2	71	Clarinet G	Woodwind	
121	3	71	Sect Winds	Woodwind	
121	4	71	Sect Winds2	Woodwind	
121	5	71	ClarinetEns	Woodwind	
121	6	71	Woodwinds	Woodwind	
121	7	71	Folk Clarin	Woodwind	
121	0	72	Piccolo	Woodwind	√
121	1	72	Small Orch	Woodwind	
121	2	72	Nay	Woodwind	
121	0	73	Flute	Woodwind	√
121	1	73	Jazz Flute	Woodwind	
121	2	73	FluteSwitch	Woodwind	
121	3	73	FluteDyn5th	Woodwind	
121	4	73	Flute Frull	Woodwind	
121	5	73	Orch. Flute	Woodwind	
121	6	73	Flute Muted	Woodwind	
121	7	73	WoodenFlute	Woodwind	
121	8	73	Bambu Flute	Woodwind	
121	9	73	Flute 2	Woodwind	
121	0	74	Recorder	Woodwind	√
121	1	74	Recorder 2	Woodwind	
121	0	75	Pan Flute	Woodwind	√
121	1	75	Kawala	Woodwind	
121	0	76	BlownBottle	Woodwind	√
121	0	77	Shakuhachi	Woodwind	√
121	1	77	Old Shaku	Woodwind	
121	2	77	Shaku 2	Woodwind	
121	0	78	Whistle	Woodwind	√
121	1	78	Whistle 2	Woodwind	
121	0	79	Ocarina	Woodwind	√
121	0	80	Lead Square	Synth 2	√
121	1	80	LeadSquare2	Synth 2	√
121	2	80	Lead Sine	Synth 2	√
121	3	80	Old Portam	Synth 2	
121	4	80	Dance Lead	Synth 2	
121	5	80	Wave Lead	Synth 2	
121	6	80	Sine Wave	Synth 2	
121	7	80	Analog Lead	Synth 2	
121	8	80	Old&Analog	Synth 2	
121	9	80	Gliding Sq.	Synth 2	
121	10	80	Sine Switch	Synth 2	
121	11	80	Square Rez	Synth 2	
121	0	81	Lead Saw	Synth 2	√
121	1	81	Lead Saw 2	Synth 2	√
121	2	81	LeadSawPuls	Synth 2	√
121	3	81	LeadDbISaw	Synth 2	√
121	4	81	Seq. Analog	Synth 2	√
121	5	81	Power Saw	Synth 2	
121	6	81	Octo Lead	Synth 2	
121	7	81	Seq Lead	Synth 2	
121	8	81	PhatSawLead	Synth 2	
121	9	81	Glide Lead	Synth 2	
121	10	81	Fire Wave	Synth 2	
121	11	81	Rezbo	Synth 2	

CC00	CC32	PC	Name	Liverpool Bank	GM2
121	12	81	Syn Pianoid	Synth 2	
121	0	82	Calliope	Synth 2	√
121	0	83	Chiff	Synth 2	√
121	0	84	Charang	Synth 2	√
121	1	84	Wire Lead	Synth 2	√
121	2	84	Synchro City	Synth 2	
121	3	84	SyncKron	Synth 2	
121	4	84	MetallicRez	Synth 2	
121	5	84	Brian Sync	Synth 2	
121	6	84	Arp Twins	Synth 2	
121	0	85	Voice Lead	Strings & Vocals	√
121	1	85	EtherVoices	Strings & Vocals	
121	2	85	Cyber Choir	Strings & Vocals	
121	0	86	Fifths Lead	Synth 2	√
121	1	86	Crimson5ths	Synth 2	
121	0	87	Bass & Lead	Synth 2	√
121	1	87	Soft Wrl	Synth 2	√
121	2	87	ElectroLead	Synth 2	
121	3	87	Rich Lead	Synth 2	
121	4	87	ThinAnaLead	Synth 2	
121	5	87	EspressLead	Synth 2	
121	6	87	HipHop Lead	Synth 2	
121	7	87	Square Bass	Synth 2	
121	8	87	Big & Raw	Synth 2	
121	9	87	Cat Lead	Synth 2	
121	0	88	New Age Pad	Synth 1	√
121	1	88	VirtualTrav	Synth 1	
121	2	88	Arp Angeles	Synth 1	
121	0	89	Warm Pad	Synth 1	√
121	1	89	Sine Pad	Synth 1	√
121	2	89	MasterPad	Synth 1	
121	3	89	Power Synth	Synth 1	
121	4	89	The Pad	Synth 1	
121	5	89	Money Pad	Synth 1	
121	6	89	Dark Pad	Synth 1	
121	7	89	Freedom Pad	Synth 1	
121	8	89	Analog Pad	Synth 1	
121	9	89	Analog Pad2	Synth 1	
121	0	90	Polysynth	Synth 1	√
121	1	90	Reso Sweep	Synth 1	
121	2	90	Sky Watcher	Synth 1	
121	3	90	Syn Sweeper	Synth 1	
121	4	90	Super Sweep	Synth 1	
121	5	90	Wave Sweep	Synth 1	
121	6	90	Cross Sweep	Synth 1	
121	7	90	Dig PolySix	Synth 1	
121	8	90	Noisy Stabb	Synth 1	
121	9	90	Mega Synth	Synth 1	
121	10	90	TecnoPhonic	Synth 1	
121	11	90	Farluce	Synth 1	
121	0	91	Choir Pad	Synth 1	√
121	1	91	Itopia Pad	Synth 1	√
121	2	91	Fresh Air	Strings & Vocals	
121	3	91	Heaven	Synth 1	
121	4	91	Pop Syn Pad	Synth 1	
121	5	91	Future Pad	Synth 1	
121	6	91	TsunamiWave	Synth 1	
121	7	91	FreshBreath	Synth 1	
121	8	91	RavelianPad	Synth 1	
121	9	91	FulVox Pad	Synth 1	

CC00	CC32	PC	Name	Liverpool Bank	GM2
121	10	91	Dance ReMix	Synth 1	
121	0	92	BowedGlass	Synth 1	√
121	0	93	MetallicPad	Synth 1	√
121	1	93	Cosmic	Synth 1	
121	0	94	Halo Pad	Synth 1	√
121	0	95	Sweep Pad	Synth 1	√
121	1	95	AstralDream	Synth 1	
121	2	95	Meditate	Synth 1	
121	3	95	DarkElement	Synth 1	
121	4	95	Mellow Pad	Synth 1	
121	5	95	Cinema Pad	Synth 1	
121	0	96	Ice Rain	Synth 1	√
121	1	96	MotionOcean	Synth 1	
121	2	96	Caribbean	Synth 1	
121	0	97	Soundtrack	Synth 1	√
121	1	97	Air Clouds	Synth 1	
121	2	97	Reso Down	Synth 1	
121	3	97	Tinklin Pad	Synth 1	
121	4	97	Pods In Pad	Synth 1	
121	5	97	Noble Pad	Synth 1	
121	6	97	Rave	Synth 1	
121	7	97	ElasticPad	Synth 1	
121	0	98	Crystal	Synth 2	√
121	1	98	SynthMallet	SFX	√
121	2	98	Vs Bell Boy	Mallet & Bell	
121	3	98	KrystalBell	Mallet & Bell	
121	4	98	Digi Bell	Mallet & Bell	
121	5	98	Moving Bell	Synth 1	
121	6	98	Bell Pad	Mallet & Bell	
121	7	98	Bell Choir	Synth 1	
121	0	99	Atmosphere	Synth 2	√
121	0	100	Brightness	Synth 2	√
121	1	100	Lonely Spin	Synth 1	
121	2	100	Syn Ghostly	Synth 1	
121	0	101	Goblins	SFX	√
121	1	101	MotionRaver	Synth 2	
121	2	101	Digi IcePad	Synth 1	
121	0	102	Echo Drops	SFX	√
121	1	102	Echo Bell	SFX	√
121	2	102	Echo Pan	SFX	√
121	3	102	Band Passed	Synth 2	
121	4	102	Pan Reso	Synth 2	
121	5	102	Moon Cycles	Synth 1	
121	0	103	Star Theme	SFX	√
121	0	104	Sitar	Guitar	√
121	1	104	Sitar 2	Guitar	√
121	2	104	SitarTambou	Guitar	
121	3	104	IndianStars	Guitar	
121	4	104	IndianFrets	Guitar	
121	5	104	Bouzouki	Guitar	
121	6	104	Tambra	Guitar	
121	0	105	Banjo	Guitar	√
121	1	105	BanjoKeyOff	Guitar	
121	2	105	Oud	Guitar	
121	3	105	Jaw Harp	SFX	
121	0	106	Shamisen	Guitar	√
121	0	107	Koto	Guitar	√
121	1	107	Taisho Koto	Guitar	√
121	2	107	Kanun	Guitar	
121	3	107	Kanun Trem.	Guitar	

CC00	CC32	PC	Name	Liverpool Bank	GM2
121	4	107	Kanun Mix	Guitar	
121	0	108	Kalimba	Mallet & Bell	√
121	1	108	VeloKalimba	Mallet & Bell	
121	0	109	Bag Pipe	Woodwind	√
121	1	109	War Pipes	Woodwind	
121	0	110	Fiddle	Strings & Vocals	√
121	0	111	Shanai	Woodwind	√
121	1	111	Zurna	Woodwind	
121	2	111	Hichiriki	Woodwind	
121	0	112	Tinkle Bell	Mallet & Bell	√
121	1	112	Gamelan	Mallet & Bell	
121	2	112	BaliGamelan	Mallet & Bell	
121	3	112	GarbageMall	Mallet & Bell	
121	0	113	Agogo	Drum & Perc	√
121	0	114	Steel Drums	Mallet & Bell	√
121	1	114	Warm Steel	Mallet & Bell	
121	0	115	Woodblock	Drum & Perc	√
121	1	115	Castanets	Drum & Perc	√
121	0	116	Taiko Drum	Drum & Perc	√
121	1	116	Concert BD	Drum & Perc	√
121	0	117	Melodic Tom	Drum & Perc	√
121	1	117	MelodicTom2	Drum & Perc	√
121	2	117	Rev Tom	Drum & Perc	
121	0	118	Synth Drum	Drum & Perc	√
121	1	118	Rhyt.BoxTom	Drum & Perc	√
121	2	118	Electr.Drum	Drum & Perc	√
121	3	118	Rev Snare	Drum & Perc	
121	0	119	Reverse Cym	Drum & Perc	√
121	1	119	Dragon Gong	Drum & Perc	
121	0	120	GtFretNoise	SFX	√
121	1	120	GtrCutNoise	SFX	√
121	2	120	AcBassStrng	SFX	√
121	3	120	VoxWahChick	Guitar	
121	0	121	BreathNoise	SFX	√
121	1	121	Flute Click	Woodwind	√
121	0	122	Seashore	SFX	√
121	1	122	Rain	SFX	√

CC00	CC32	PC	Name	Liverpool Bank	GM2
121	2	122	Thunder	SFX	√
121	3	122	Wind	SFX	√
121	4	122	Stream	SFX	√
121	5	122	Bubble	SFX	√
121	0	123	Bird Tweet	SFX	√
121	1	123	Dog	SFX	√
121	2	123	HorseGallop	SFX	√
121	3	123	Bird Tweet2	SFX	√
121	0	124	Telephone 1	SFX	√
121	1	124	Telephone 2	SFX	√
121	2	124	Door Creak	SFX	√
121	3	124	Door	SFX	√
121	4	124	Scratch	SFX	√
121	5	124	Wind Chime	SFX	√
121	0	125	Helicopter	SFX	√
121	1	125	Car Engine	SFX	√
121	2	125	Car Stop	SFX	√
121	3	125	Car Pass	SFX	√
121	4	125	Car Crash	SFX	√
121	5	125	Siren	SFX	√
121	6	125	Train	SFX	√
121	7	125	Jetplane	SFX	√
121	8	125	Starship	SFX	√
121	9	125	Burst Noise	SFX	√
121	0	126	Applause	SFX	√
121	1	126	Laughing	SFX	√
121	2	126	Screaming	SFX	√
121	3	126	Punch	SFX	√
121	4	126	Heart Beat	SFX	√
121	5	126	Footsteps	SFX	√
121	6	126	Stadium	SFX	
121	0	127	Gun Shot	SFX	√
121	1	127	Machine Gun	SFX	√
121	2	127	Lasergun	SFX	√
121	3	127	Explosion	SFX	√

BICÍ SADY

Následující tabulka zahrnuje veškeré bicí programy z výroby Liverpoolu v pořadí podle čísel Bank Select-Program Change.

Vysvětlivky: Tabulka dále zahrnuje MIDI data, využitá k dálkovému výběru programů. **CC00:** Control Change 0 nebo Bank Select MSB. **CC32:** Control Change 32 nebo Bank Select LSB. **PC:** Program Change.

CC00	CC32	PC	Name	GM2
120	0	0	Std. Kit1	√
120	0	1	Std. Kit2	
120	0	2	Std. Kit3	
120	0	3	AcousticKit	
120	0	4	Std. Kit4	
120	0	5-7: (remap to 0)		
120	0	8	Room Kit1	√
120	0	9	HipHop Kit1	
120	0	10	Jungle Kit	
120	0	11	Techno Kit1	
120	0	12	Room Kit2	
120	0	13	HipHop Kit2	
120	0	14	Techno Kit2	
120	0	15	Techno Kit3	
120	0	16	Power Kit1	√
120	0	17	Power Kit2	
120	0	18-23: (remap to 16)		
120	0	24	Electro Kit	√
120	0	25	Analog Kit	√
120	0	26	House Kit1	

CC00	CC32	PC	Name	GM2
120	0	27	House Kit2	
120	0	28	House Kit3	
120	0	29	House Kit4	
120	0	30-31: (remap to 24)		
120	0	32	Jazz Kit	√
120	0	33-39: (remap to 32)		
120	0	40	Brush Kit1	√
120	0	41	Brush V.S.2	
120	0	42-47: (remap to 40)		
120	0	48	OrchestraK.	√
120	0	49: (remap to 48)		
120	0	50	Bdrum&Sdrum	
120	0	51: (remap to 116)		
120	0	52-55: (remap to 48)		
120	0	56	SFX Kit	√
120	0	57-63: (remap to 56)		
120	0	64	Percus.Kit1	
120	0	65	Latin P.Kit	
120	0	66	TRI-Per.KIT	
120	0	67	i30 Perc.Kit	
120	0	68-71: (remap to 64)		
120	0	72-115: (remap to 0)		
120	0	116	Arabian Kit 1	
120	0	117	Arabian Kit 2	
120	0	118-127: (remap to 0)		

NÁSTROJE BICÍ SADY

Vysvětlivky: V tabulkách Drum Kit, číslo 120-x-x před jménem každé bicí sady je číslo Bank Select MSB (CC00) Bank Select LSB (CC32) Program Change (PC). **Sample** udává jak číslo samplu v paměti, tak i jméno samplu. **Excl** je parametr Exclusive: při úhovu na klávesu, se zastaví všechny noty se stejným číslem Exclusive. Šipka doprava (→) indikuje přepínač dynamiky.

Note	120-0-0: Std. Kit1			120-0-1: Std. Kit2			120-0-2: Std. Kit3			
		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.	
8	G#1			0	BD-Dry 1	Off				
9	A-1	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	37	SD-Full Room	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	38	SD-Off Center	Off
14	D0	48	SD-Processed	1	48	SD-Processed	Off	48	SD-Processed	Off
15	D#0	0	BD-Dry 1	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
16	E0	12	BD-Tight	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off
17	F0	31	SD-Dry 1	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	42	SD-BrushHit	Off
18	F#0	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1
19	G0	2	BD-Dry 3	Off	0	BD-Dry 1	Off	5	BD-Jazz	Off
20	G#0	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	120	SD-Orch.	7	32	SD-Dry 2	7	69	SD-Brasser	7
22	A#0	119	SD-Orch.Roll	7	49	SD-CrackerRoom	7	32	SD-Dry 2	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	2	BD-Dry 3	Off	12	BD-Tight	Off	0	BD-Dry 1	Off
36	C2	0	BD-Dry 1	Off	10	BD-Tubby	Off	10	BD-Tubby	Off
37	C#2	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
38	D2	32	SD-Dry 2	Off	38	SD-Off Center	Off	39	SD-Jazz Ring	Off
39	D#2	122	Hand Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E2	37	SD-Full Room	Off	38	SD-Off Center	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
41	F2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	86	HH1 Closed1	1	92	HH2 Closed1	1
43	G2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	88	HH1 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1
47	B2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	C3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	159	CongaLoMISlip	Off	159	CongaLoMISlip	Off	163	CongaHiMISlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-3: AcousticKit			120-0-4: Std. Kit4			120-0-8: Room Kit1			120-0-9: HipHop Kit1		
Note		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
9	A-1	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	38	SD-Off Center	Off	38	SD-Off Center	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off
14	D0	49	SD-CrackerRoom	Off	48	SD-Processed	1	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off
15	D#0	6	BD-Pillow	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	27	BD-Amb.Rocker	Off	12	BD-Tight	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
18	F#0	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1
19	G0	5	BD-Jazz	Off	2	BD-Dry 3	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	120	SD-Orch.	7	32	SD-Dry 2	Off	47	SD-Yowie	7	47	SD-Yowie	Off
22	A#0	119	SD-Orch.Roll	7	31	SD-Dry 1	Off	59	SD-Hip 6	7	59	SD-Hip 6	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	3	BD-Normal	Off	2	BD-Dry 3	Off	10	BD-Tubby	Off	28	BD-Pop 99	Off
36	C2	0→6	BD-Dry 1→BD-Pillow	Off	12	BD-Tight	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	21	BD-Hip 3	Off
37	C#2	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	126	88-Rimshot	Off
38	D2	35→36	SD-Ghostf→SD-Ghostp	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	49	SD-CrackerRoom	Off	60	SD-Ringy	Off
39	D#2	122	Hand Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E2	35→36	SD-Ghostf→SD-Ghostp	Off	37	SD-Full Room	Off	37	SD-Full Room	Off	67	SD-Vintage6	Off
41	F2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	86	HH1 Closed1	1	97	HH-OldClose1	1
43	G2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1	100	HH-OldClose2	Off
45	A2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	75	Tom 1-Hi	Off
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1	96	HH2 Open	1	98	HH-Old Open1	1
47	B2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	75	Tom 1-Hi	Off
48	C3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	115	Ride-Cup	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	114	Ride-Jazz	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtslap	Off	163	CongaHiMtslap	Off	163	CongaHiMtslap	Off	163	CongaHiMtslap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	101	HH-Old Open2	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

Note	120-0-10: Jungle Kit			120-0-11: Techno Kit1			120-0-12: Room Kit2			120-0-13: HipHop Kit2			
	Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		
9	A-1	13	BD-Squash	Off	21	BD-Hip 3	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
10	A#-1	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off
14	D0	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
18	F#0	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1
19	G0	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	47	SD-Yowie	Off	47	SD-Yowie	Off	46	SD-Big Rock	Off	47	SD-Yowie	Off
22	A#0	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	19	BD-Hip 1	Off	13	BD-Squash	Off	12	BD-Tight	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
36	C2	29	BD-Deep 88	Off	17	BD-House 1	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	24	BD-Dance 99	Off
37	C#2	121	FingerSnaps	Off	242	Comp Voice Noise	Off	72	SideStickDry	Off	121	FingerSnaps	Off
38	D2	66	SD-Vintage5	Off	125	99-SD	Off	48	SD-Processe d	Off	51	SD-Rap	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	337	Alkis	Off
40	E2	61	SD-Tiny	Off	125	99-SD	Off	47	SD-Yowie	Off	55	SD-Hip 2	Off
41	F2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	76	Tom 1-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
42	F#2	129	88-HH Open	1	99	HH-Old TiteClos	1	93	HH2 Closed2	1	97	HH-OldClose1	1
43	G2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	76	Tom 1-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
44	G#2	102	HH-Hip	Off	103	HH-AlpoClose	Off	94	HH2 Foot	1	102	HH-Hip	Off
45	A2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
46	A#2	98	HH-Old Open1	1	101	HH-Old Open2	1	91	HH1 Sizzle	1	98	HH-Old Open1	1
47	B2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
48	C3	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
49	C#3	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMTSlap	Off	163	CongaHiMTSlap	Off	163	CongaHiMTSlap	Off	163	CongaHiMTSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	101	HH-Old Open2	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	101	HH-Old Open2	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-14: Techno Kit2			120-0-15: Techno Kit3			120-0-16: Power Kit1			120-0-17: Power Kit2		
Note		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
9	A-1	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off	24	BD-Dance 99	Off	24	BD-Dance 99	Off
10	A#-1	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off
14	D0	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	64	SD-Vintage3	Off	64	SD-Vintage3	Off
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off
16	E0	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	19	BD-Hip 1	Off	19	BD-Hip 1	Off
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	38	SD-Off Center	Off	38	SD-Off Center	Off
18	F#0	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	93	HH2 Closed2	1	93	HH2 Closed2	1
19	G0	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
21	A0	47	SD-Yowie	Off	47	SD-Yowie	Off	62	SD-Vintage1	Off	62	SD-Vintage1	Off
22	A#0	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	69	SD-Brasser	Off	69	SD-Brasser	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	11	BD-Gated	Off	23	BD-Pop Kick	Off
36	C2	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	9	BD-Terminator	Off	11	BD-Gated	Off
37	C#2	126	88-Rimshot	Off	140	PR-House05	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off
38	D2	52	SD-Noise	Off	70	SD-Chili	Off	50	SD-Dance	Off	48	SD-Processed	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	122	Hand Claps	Off	122	Hand Claps	Off
40	E2	143	Zap2	Off	124	88-SD	Off	49	SD-CrackerRoom	Off	60	SD-Ringy	Off
41	F2	133	88-Tom	Off	257	Trib	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
42	F#2	99	HH-Old TiteClos	1	130	99-HH Close	1	92	HH2 Closed1	1	93	HH2 Closed2	1
43	G2	133	88-Tom	Off	273	Wind	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
44	G#2	103	HH-AlpoClose	Off	100	HH-OldClose2	Off	88	HH1 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	133	88-Tom	Off	296	Amp Noise	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
46	A#2	101	HH-Old Open2	1	131	99-HH Open	1	96	HH2 Open	1	96	HH2 Open	1
47	B2	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
48	C3	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	278	Xylophone Spectr	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	136	88-Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	134	88-Conga	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	134	88-Conga	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	134	88-Conga	Off	163	CongaHMTSlap	Off	163	CongaHMTSlap	Off	163	CongaHMTSlap	Off
63	D#4	134	88-Conga	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	134	88-Conga	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	239	Uhh	Off	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	215	Cuica-Hi	4	237	Yeah!	Off	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	233	Flexatone	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	233	Flexatone	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	342	Darbuka 1 DumOp	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-24: Electro Kit			120-0-25: Analog Kit			120-0-26: House Kit1			120-0-27: House Kit2		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	19	BD-Hip 1	Off	271	Explosion	Off	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	59	SD-Hip 6	Off	67	SD-Vintage6	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	3	BD-Normal	Off	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off
12	C0	124	88-SD	Off	47	SD-Yowe	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	38	SD-Off Center	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	50	SD-Dance	Off	50	SD-Dance	Off
14	D0	64	SD-Vintage3	Off	71	SD-Whopper	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
15	D#0	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	25	BD-Ambi Kick	Off	24	BD-Dance 99	Off	9	BD-Terminator	Off	9	BD-Terminator	Off
17	F0	59	SD-Hip 6	Off	69	SD-Brasser	Off	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off
18	F#0	128	88-HH Close	1	86	HH1 Closed1	1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
19	G0	17	BD-House 1	Off	19	BD-Hip 1	Off	22	BD-Hip 4	Off	22	BD-Hip 4	Off
20	G#0	143	Zap2	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
21	A0	48	SD-Processed	Off	59	SD-Hip 6	Off	66	SD-Vintage5	Off	66	SD-Vintage5	Off
22	A#0	65	SD-Vintage4	Off	61	SD-Tiny	Off	310	Mouth Harp	Off	310	Mouth Harp	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	15	BD-Dance 2	Off	29	BD-Deep 88	Off	21	BD-Hip 3	Off	21	BD-Hip 3	Off
36	C2	138	FM El.Tom	Off	29	BD-Deep 88	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	13	BD-Squash	Off
37	C#2	141	PR-House06	Off	126	88-Rimshot	Off	141	PR-House06	Off	319	Rek-Jingle	Off
38	D2	139	Real El.Tom	Off	124	88-SD	Off	61	SD-Tiny	Off	65	SD-Vintage4	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E2	58	SD-Hip 5	Off	124	88-SD	Off	125	99-SD	Off	51	SD-Rap	Off
41	F2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	257	Tribe	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	128	88-HH Close	1	130	99-HH Close	1	99	HH-Old TiteClos	1
43	G2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	82	Tom Processed	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	129	88-HH Open	1	96	HH2 Open	Off	103	HH-AlpoClose	Off
45	A2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	123	88-BD	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	129	88-HH Open	1	131	99-HH Open	1	97	HH-OldClose1	1
47	B2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	C3	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	282	Noise FM Mod	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	134	88-Conga	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	134	88-Conga	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMTSlap	Off	134	88-Conga	Off	163	CongaHiMTSlap	Off	163	CongaHiMTSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	133	88-Tom	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	133	88-Tom	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	102	HH-Hip	Off	209	Tambourin-Push	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	135	88-Clave	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	239	Uhh	Off	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	215	Cuica-Hi	4	237	Yeah!	Off	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	230	Finger Cymbal	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	230	Finger Cymbal	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	101	HH-Old Open2	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

Note		120-0-28: House Kit3			120-0-29: House Kit4			120-0-32: Jazz Kit			120-0-40: Brush Kit1		
		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
9	A-1	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	17	BD-House 1	Off	79	Tom 2-Floor	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	79	Tom 2-Floor	Off
11	B-1	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off	79	Tom 2-Floor	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	78	Tom 2-Lo	Off
13	C#0	50	SD-Dance	Off	50	SD-Dance	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	77	Tom 2-Hi	Off
14	D0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	32	SD-Dry 2	Off
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	5	BD-Jazz	Off
16	E0	9	BD-Terminator	Off	9	BD-Terminator	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
17	F0	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off	37	SD-Full Room	Off	121	FingerSnaps	Off
18	F#0	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	87	HH1 Closed2	1	86	HH1 Closed1	1
19	G0	22	BD-Hip 4	Off	22	BD-Hip 4	Off	0	BD-Dry 1	Off	2	BD-Dry 3	Off
20	G#0	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	66	SD-Vintage5	Off	66	SD-Vintage5	Off	32	SD-Dry 2	Off	43	SD-BrushTap1	7
22	A#0	310	Mouth Harp	Off	310	Mouth Harp	Off	42	SD-BrushHit	Off	43	SD-BrushTap1	7
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	28	BD-Pop 99	Off	21	BD-Hip 3	Off	5	BD-Jazz	Off	6	BD-Pillow	Off
36	C2	24	BD-Dance 99	Off	11	BD-Gated	Off	4	BD-SoftRoom	Off	5	BD-Jazz	Off
37	C#2	141	PR-House06	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
38	D2	47	SD-Yowie	Off	31	SD-Dry 1	Off	31	SD-Dry 1	Off	43	SD-BrushTap 1	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	42	SD-BrushHit	Off
40	E2	59	SD-Hip 6	Off	52	SD-Noise	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	45	SD-BrushSwirl	Off
41	F2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	84	Tom JazzFloor	Off	85	Tom Brush Hi	Off
42	F#2	128	88-HH Close	1	128	88-HH Close	1	92	HH2 Closed1	1	90	HH1 Open 2	1
43	G2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	84	Tom JazzFloor	Off	85	Tom Brush Hi	Off
44	G#2	128	88-HH Close	1	129	88-HH Open	Off	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
46	A#2	129	88-HH Open	1	129	88-HH Open	1	91	HH1 Sizzle	1	95	HH2 FootOpen	1
47	B2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
48	C3	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	111	CYM-99 Ride	Off	113	Ride-Edge 2	Off	112	Ride-Edge 1	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	115	Ride-Cup	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	105	Crash Cymbal 2	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	112	Ride-Edge 1	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMTSlap	Off	163	CongaHiMTSlap	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	163	CongaHiMTSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	102	HH-Hip	Off	209	Tambourin-Push	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	Off	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	215	Cuica-Hi	Off	215	Cuica-Hi	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	233	Flexatone	5	233	Flexatone	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	233	Flexatone	5	233	Flexatone	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	101	HH-Old Open2	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

Note	120-0-41: Brush V.S.2				120-0-48: OrchestraK				120-0-116: Arabian Kit 1				120-0-117: Arabian Kit 2			
	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
9	A-1	79	Tom 2-Floor	Off				17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off			
10	A#-1	79	Tom 2-Floor	Off				125	99-SD	Off	125	99-SD	Off			
11	B-1	79	Tom 2-Floor	Off				123	88-BD	Off	123	88-BD	Off			
12	C0	78	Tom 2-Lo	Off				124	88-SD	Off	124	88-SD	Off			
13	C#0	77	Tom 2-Hi	Off				37	SD-Full Room	Off	37	SD-Full Room	Off			
14	D0	32	SD-Dry 2	Off				48	SD-Processed	1	48	SD-Processed	1			
15	D#0	5	BD-Jazz	Off				0	BD-Dry 1	Off	0	BD-Dry 1	Off			
16	E0	6	BD-Pillow	Off				12	BD-Tight	Off	12	BD-Tight	Off			
17	F0	121	FingerSnaps	Off				31	SD-Dry 1	Off	31	SD-Dry 1	Off			
18	F#0	86	HH1 Closed1	1				87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1			
19	G0	2	BD-Dry 3	Off				2	BD-Dry 3	Off	2	BD-Dry 3	Off			
20	G#0	72	SideStickDry	Off				73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off			
21	A0	43	SD-BrushTap 1	7				74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off			
22	A#0	43	SD-BrushTap 1	7				283	Tubular	Off	283	Tubular	Off			
23	B0	74	DrumStickHit	Off				225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off			
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off			
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	Off	119	SD-Orch.Roll	Off			
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off			
27	D#1	143	Zap2	Off	86	HH1 Closed1	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off			
28	E1	281	Noise White	Off	88	HH1 Foot	Off	87	HH1 Closed2	Off	87	HH1 Closed2	Off			
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	89	HH1 Open 1	7	145	DJ-Scratch2	Off	145	DJ-Scratch2	Off			
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	112	Ride-Edge 1	Off	145	DJ-Scratch2	Off	145	DJ-Scratch2	Off			
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off			
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	165	CongaHi-Slap2	Off			
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off			
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	249	Click	Off	249	Click	Off			
35	B1	5	BD-Jazz	Off	4	BD-SoftRoom	Off	2	BD-Dry 3	Off	2	BD-Dry 3	Off			
36	C2	3→4	BD-Normal BD→SoftRoom	Off	116	BD-Orch.	Off	17	BD-House 1	Off	12	BD-Tight	Off			
37	C#2	43	SD-BrushTap 1	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off			
38	D2	43→44	SD-BrushTap 1→SD-BrushTap 2	Off	120	SD-Orch.	Off	33	SD-Dry 3	Off	33	SD-Dry 3	Off			
39	D#2	39→42	SD-Jazz Ring SD→BrushHit	Off	178	CastSingle	Off	337	Aikis	Off	122	Hand Claps	Off			
40	E2	45→45	SD-BrushSwir SD→BrushSwir	Off	120	SD-Orch.	Off	68	SD-AmbiHop	Off	33	SD-Dry 3	Off			
41	F2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off			
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	118	Timpani	Off	88	HH1 Foot	1	90	HH1 Open 2	1			
43	G2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off			
44	G#2	94	HH2 Foot	1	118	Timpani	Off	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1			
45	A2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off			
46	A#2	95	HH2 FootOpen	1	118	Timpani	Off	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1			
47	B2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off			
48	C3	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off			
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	118	Timpani	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off			
50	D3	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off			
51	D#3	112	Ride-Edge 1	Off	118	Timpani	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off			
52	E3	106	China Cymbal	Off	118	Timpani	Off	352	Hollo 1	Off	301	Dbk-Tky-Open	Off			
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	118	Timpani	Off	353	Hollo 2	Off	300	Dbk-Tky-Mute	Off			
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	211	Tambourin-Acc1	Off			
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	345	Darbuka 2	Off	302	Dbk-Tky-Rim	Off			
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off			
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	350	Darbuka D3	Off	302	Dbk-Tky-Rim	Off			
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off			
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	117	Orch Cymb	Off	339	Bandir Closed	Off	304	Douf-Dom-ak	Off			
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	353	Hollo 2	Off	307	Douf-Tek-ak 2	Off			
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off			
62	D4	163	CongaHiMTSlap	Off	163	CongaHiMTSlap	Off	353	Hollo 2	Off	306	Douf-Tek-ak 1	Off			
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off			
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	305	Douf-rim-ak	Off	305	Douf-rim-ak	Off			
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	344	Darbuka 1 Closed	Off	328	Tabla-Dom	Off			
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	348	Darbuka D1	4	348	Darbuka D1	4			
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	346	Darbuka 3	4	331	Tabla-Tak	4			
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	349	Darbuka D2	Off	329	Tabla-Flam	Off			
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	341	Darbuka 1 Tek7	Off	330	Tabla-Rim	Off			
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	341	Darbuka 1 Tek7	Off	189	Tabla-Na	Off			
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	343	Darbuka 1 Tek5	Off	191	Tabla-Tin	Off			
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	359	Tef 1	Off	318	Rek-dom-ak	Off			
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	360	Tef 2	Off	321	Rik2	Off			
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	320	Rik1	Off	320	Rik1	Off			
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	322	Rik3	Off	322	Rik3	Off			
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	360	Tef 2	Off	322	Rik3	Off			
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	359	Tef 1	Off	319	Rek-Jingle	Off			
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	360	Tef 2	Off	360	Tef 2	Off			
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	318	Rek-dom-ak	Off	318	Rek-dom-ak	Off			
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	359	Tef 1	Off	359	Tef 1	Off			
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	321	Rik2	Off	321	Rik2	Off			
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	361	Tef 3	Off	322	Rik3	Off			
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	360	Tef 2	Off	319	Rek-Jingle	Off			
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	312	Bells Open	2	312	Bells Open	2			
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	323	Sagat-HalfOpen	2	323	Sagat-HalfOpen	2			
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	324	Sagat-Close	2	324	Sagat-Close	2			
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	351	Davul	Off	351	Davul	Off			
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	357	Ramazan DVL2	3	175	Djembé-Open	3			

(continues on the next page)

(continued)													
		120-0-41: Brush V.S.2			120-0-48: OrchestraK			120-0-116: Arabian Kit 1			120-0-117: Arabian Kit 2		
Note		Sample	Excl.		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	
89	F6						356	Ramazan DVL1	3	175	Djembe-Open	3	
90	F#6						358	Ramazan DVL3	3	301	Dbk-Tky-Open	3	
91	G6						355	Kup 2	5	312	Bells Open	5	
92	G#6						83	Tom Jazz Hi	5	323	Sagat-HalfOpen	5	
93	A6						355	Kup 2	5	324	Sagat-Close	5	
94	A#6						354	Kup 1	Off	351	Davul	Off	
95	B6						2	BD-Dry 3	Off	5	BD-Jazz	Off	
96	C7						354	Kup 1	Off	361	Tef 3	Off	

Note	120-0-50: Bdrum & Sdrum				120-0-56: SFX Kit				120-0-64: Percus.Kit1				120-0-65: Latin P.Kit			
		Sample		Excl.		Sample		Excl.		Sample		Excl.		Sample		Excl.
0	C-1	257	Tite	Off												
1	C#-1	142	Zap1	Off												
2	D-1	133	88-Tom	Off												
3	D#-1	123	88-BD	Off												
4	E-1	123	88-BD	Off												
5	F-1	22	BD-Hip 4	Off												
6	F#-1	23	BD-Pop Kick	Off												
7	G-1	19	BD-Hip 1	Off												
8	G#-1	18	BD-House 2	Off												
9	A-1	28	BD-Pop 99	Off												
10	A#-1	123	88-BD	Off												
11	B-1	138	FM El.Tom	Off												
12	C0	28	BD-Pop 99	Off												
13	C#0	27	BD-Amb.Rocker	Off												
14	D0	25	BD-Ambi Kick	Off				181	Guiro Short	Off						
15	D#0	24	BD-Dance 99	Off				209	Tambourin-Push	Off						
16	E0	23	BD-Pop Kick	Off				210	Tambourin-Pull	Off						
17	F0	22	BD-Hip 4	Off				211	Tambourin-Acc1	Off						
18	F#0	21	BD-Hip 3	Off				211	Tambourin-Acc1	Off	240	Hit It	Off			
19	G0	19	BD-Hip 1	Off				212	Tambourin-Acc2	Off	238	Yeah!-Solo	Off			
20	G#0	18	BD-House 2	Off				212	Tambourin-Acc2	Off	237	Yeah!	Off			
21	A0	16	BD-Dance 3	Off				209	Tambourin-Push	Off	241	Uhhhh Solo	Off			
22	A#0	15	BD-Dance 2	Off				212	Tambourin-Acc2	Off	214	Triangle-Mute	Off	7		
23	B0	13	BD-Squash	Off				319	Rek-Jingle	Off	213	Triangle-Open	Off	7		
24	C1	30	BD-Klanger	Off				233	Flexatone	Off	233	Flexatone	Off			
25	C#1	29	BD-Deep 88	Off				230	Finger Cymbal	Off	230	Finger Cymbal	Off			
26	D1	29	BD-Deep 88	Off	0	BD-Dry 1	Off	197	Tsuzumi	Off	136	88-Cowbell	Off			
27	D#1	123	88-BD	Off	296	Amp Noise	Off	172	BongoHi-Slap	Off	179	CastDouble	Off			
28	E1	12	BD-Tight	Off	235	Chinese Gong	Off	173	BongoHi-Stk1	Off	178	CastSingle	Off			
29	F1	29	BD-Deep 88	Off	153	DJ-BD Rub	Off	170	BongoLo-Stk	Off	121	FingerSnaps	Off			
30	F#1	17	BD-House 1	Off	148	DJ-Scratch3c	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	121	FingerSnaps	Off			
31	G1	14	BD-Dance 1	Off	154	DJ-SD Rub	Off	224	Agogo-Bell	Off	99	HH-Old TiteClos	Off			
32	G#1	16	BD-Dance 3	Off	145	DJ-Scratch2	Off	273	Wind	Off	236	Metal Hit	Off			
33	A1	20	BD-Hip 2	Off	286	GtCutNois1	Off	224	Agogo-Bell	Off	197	Tsuzumi	Off			
34	A#1	26	BD-Amb.Crackle	Off	287	GtCutNois2	Off	174	BongoHi-Stk2	Off	197	Tsuzumi	Off			
35	B1	29	BD-Deep 88	Off	292	E.GtrPick1	Off	200	Woodblock1	Off	197	Tsuzumi	Off			
36	C2	17	BD-House 1	Off	294	Gtr Scratch1	Off	199	Claves	Off	116	BD-Orch.	Off	1		
37	C#2	23	BD-Pop Kick	Off	290	Dist.Slide1	Off	201	Woodblock2	Off	116	BD-Orch.	Off	1		
38	D2	12	BD-Tight	Off	291	Dist.Slide2	Off	225	Cowbell	Off	224	Agogo-Bell	Off			
39	D#2	1	BD-Dry 2	Off	143	Zap2	Off	200	Woodblock1	Off	224	Agogo-Bell	Off			
40	E2	2	BD-Dry 3	Off	258	GunShot 1	Off	179	CastDouble	Off	158	CongaLo-Open	Off			
41	F2	7	BD-Woofier	Off	144	DJ-Scratch1	Off	184	Baya-Open	Off	159	CongaLoMISlp	Off			
42	F#2	3	BD-Normal	Off	145	DJ-Scratch2	Off	217	Shaker1	Off	164	CongaHi-Slap1	Off			
43	G2	0	BD-Dry 1	Off	74	DrumStickHit	Off	186	Baya-Mute1	Off	165	CongaHi-Slap2	Off			
44	G#2	10	BD-Tubby	Off	143	Zap2	Off	182	MaracasPush	Off	137	88-Maraca	Off			
45	A2	3	BD-Normal	Off	249	Click	Off	184	Baya-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off			
46	A#2	0	BD-Dry 1	Off	224	Agogo-Bell	Off	219	Cabasa-Up	Off	214	Triangle-Mute	Off	2		
47	B2	3	BD-Normal	Off	289	Fret Noise	Off	190	Tabla-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	2		
48	C3	6	BD-Pillow	Off	286	GtCutNois1	Off	192	Tabla-Mute1	Off	159	CongaLoMISlp	Off			
49	C#3	116	BD-Orch.	Off	287	GtCutNois2	Off	198	Vibraslap	Off	162	CongaHiMute	Off			
50	D3	11	BD-Gated	Off	286	GtCutNois1	Off	189	Tabla-Na	Off	165	CongaHi-Slap2	Off			
51	D#3	10	BD-Tubby	Off	121	FingerSnaps	Off	214	Triangle-Mute	Off	3	211	Tambourin-Acc1	Off		
52	E3	8	BD-MondKill	Off	246	Laughing	Off	116	BD-Orch.	Off	161	CongaHi-Open	Off			
53	F3	10	BD-Tubby	Off	245	Scream	Off	213	Triangle-Open	Off	3	170	BongoLo-Stk	Off		
54	F#3	9	BD-Terminator	Off	256	Punch	Off	181	Guiro Short	Off	170	BongoLo-Stk	Off			
55	G3	15	BD-Dance 2	Off	255	Heart-Beat	Off	311	Jingle Bell	Off	173	BongoHi-Stk1	Off			
56	G#3	138	FM El.Tom	Off	248	Footsteps 2	Off	180	Guiro Long	Off	202	TimbaleLo-Open	Off			
57	A3	133	88-Tom	Off	247	Footsteps 1	Off	232	Marc Tree LP	Off	174	BongoHi-Stk2	Off			
58	A#3	29	BD-Deep 88	Off	244	Applause	Off	231	Marc Tree	Off	202	TimbaleLo-Open	Off			
59	B3	16	BD-Dance 3	Off	260	DoorCreak	Off	182	MaracasPush	Off	211	Tambourin-Acc1	Off			
60	C4	33	SD-Dry 3	Off	261	DoorSlam	Off	122	Hand Claps	Off	208	Timbale-Paila	Off			
61	C#4	37	SD-Full Room	Off	145	DJ-Scratch2	Off	127	88-Claps	Off	205	TimbaleHi-Edge	Off			
62	D4	38	SD-Off Center	Off	231	Marc Tree	Off	144	DJ-Scratch1	Off	208	Timbale-Paila	Off			
63	D#4	39	SD-Jazz Ring	Off	262	Car Engine	Off	145	DJ-Scratch2	Off	205	TimbaleHi-Edge	Off			
64	E4	31	SD-Dry 1	Off	263	Car Stop	Off	150	DJ-HitRub	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off			
65	F4	41	SD-Paper	Off	264	Car Pass	Off	234	SambaWhistle	Off	206	TimbaleHi-Rim1	Off			
66	F#4	65	SD-Vintage4	Off	265	Car Crash	Off	234	SambaWhistle	Off	318	Rek-dom-ak	Off			
67	G4	69	SD-Brasser	Off	254	Crickets	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	318	Rek-dom-ak	Off			
68	G#4	47	SD-Yowie	Off	266	Train	Off	166	CongaHeel	Off	318	Rek-dom-ak	Off			
69	A4	49	SD-CrackerRoom	Off	281	Noise White	Off	161	CongaHi-Open	Off	319	Rek-Jingle	Off			
70	A#4	46	SD-Big Rock	Off	267	Helicopter	Off	158	CongaLo-Open	Off	227	Mambo Bell	Off			
71	B4	59	SD-Hip 6	Off	298	Swish Terra	Off	215	Cuica-Hi	Off	200	Woodblock1	Off			
72	C5	48	SD-Processed	Off	258	GunShot 1	Off	216	Cuica-Lo	Off	201	Woodblock2	Off			
73	C#5	50	SD-Dance	Off	269	MachineGun	Off	208	Timbale-Paila	Off	225	Cowbell	Off			
74	D5	52	SD-Noise	Off	270	Laser gun	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	182	MaracasPush	Off			
75	D#5	62	SD-Vintage1	Off	271	Explosion	Off	206	TimbaleHi-Rim1	Off	227	Mambo Bell	Off			
76	E5	47	SD-Yowie	Off	252	Dog	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	219	Cabasa-Up	Off			
77	F5	70	SD-Chill	Off	253	Gallop	Off	135	88-Clave	Off	217	Shaker1	Off			
78	F#5	139	Real El.Tom	Off	250	Bird 1	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off			
79	G5	125	99-SD	Off	259	Rainslick	Off	121	FingerSnaps	Off	220	Cabasa-Down	Off			
80	G#5	124	88-SD	Off	272	Thunder	Off	196	Taiko Rim	Off	220	Cabasa-Down	Off			

(continues on the next page)

(continued)															
120-0-50: Bdrum & Sdrum				120-0-56: SFX Kit				120-0-64: Percus.Kit1				120-0-65: Latin PKit			
Note		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
81	A5	124	88-SD	Off	273	Wind	Off	196	Taiko Open	Off	220	Cabasa-Down	Off		
82	A#5	125	99-SD	Off	281	Noise White	Off	143	Zap2	Off	334	Tambourin-Mute2	Off		
83	B5	55	SD-Hip 2	Off	274	Stream	Off	119	SD-Orch.Roll	5	333	Tambourin-Open	5		
84	C6	44	SD-BrushTap2	Off	275	Bubble	Off	120	SD-Orch.	5	332	Tambourin-Mute	5		
85	C#6	43	SD-BrushTap1	Off	299	Cat	Off	117	Orch Cymb	6	332	Tambourin-Mute	6		
86	D6	42	SD-BrushHit	Off	251	Bird 2	Off	117	Orch Cymb	6	333	Tambourin-Open	6		
87	D#6	42	SD-BrushHit	Off	308	Growl	Off	336	Udu-f-open	Off	336	Udu-f-open	Off		
88	E6	42	SD-BrushHit	Off	243	Stadium	Off	155	Orchestra Hit	Off	175	Djembe-Open	Off		
89	F6	45	SD-BrushSwirl	Off	277	Telephone Ring	Off	155	Orchestra Hit	Off	183	MaracasPull	Off		
90	F#6	45	SD-BrushSwirl	Off	276	ChurchBell	Off	155	Orchestra Hit	Off	183	MaracasPull	Off		
91	G6	45	SD-BrushSwirl	Off	244	Applause	Off	155	Orchestra Hit	Off	215	Cuica-Hi	Off		
92	G#6	31	SD-Dry 1	Off	244	Applause	Off	155	Orchestra Hit	Off	180	Guiro Long	3		
93	A6	33	SD-Dry 3	Off	243	Stadium	Off	155	Orchestra Hit	Off	181	Guiro Short	3		
94	A#6	46	SD-Big Rock	Off	281	Noise White	Off	155	Orchestra Hit	Off	181	Guiro Short	3		
95	B6	68	SD-AmbiHop	Off	258	GunShot 1	Off	155	Orchestra Hit	Off	216	Cuica-Lo	Off		
96	C7	54	SD-Hip 1	Off	266	Train	Off	155	Orchestra Hit	Off	199	Claves	Off		
97	C#7	62	SD-Vintage1	Off				155	Orchestra Hit	Off	234	SambaWhistle	4		
98	D7	56	SD-Hip 3	Off				155	Orchestra Hit	Off	234	SambaWhistle	4		
99	D#7	67	SD-Vintage6	Off				155	Orchestra Hit	Off	323	Sagat-HalfOpen	5		
100	E7	143	Zap2	Off				155	Orchestra Hit	Off	323	Sagat-HalfOpen	5		
101	F7	58	SD-Hip 5	Off				155	Orchestra Hit	Off	324	Sagat-Close	5		
102	F#7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	311	Jingle Bell	Off		
103	G7	69	SD-Brasser	Off				155	Orchestra Hit	Off	231	Marc Tree	Off		
104	G#7	62	SD-Vintage1	Off				155	Orchestra Hit	Off	231	Marc Tree	Off		
105	A7	125	99-SD	Off				155	Orchestra Hit	Off	228	Sleigh Bell	2		
106	A#7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	340	Bongo Roll	6		
107	B7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	140	PR-House05	Off		
108	C8	50	SD-Dance	Off				155	Orchestra Hit	Off	140	PR-House05	Off		
109	C#8	50	SD-Dance	Off				290	Dist.Slide1	Off	17	BD-House 1	Off		
110	D8	125	99-SD	Off				291	Dist.Slide2	Off	125	99-SD	Off		
111	D#8	125	99-SD	Off				286	GtCutNois1	Off	29	BD-Deep 88	Off		
112	E8	60	SD-Ringy	Off				287	GtCutNois2	Off	124	88-SD	Off		
113	F8							292	E.GtrPick1	Off	39	SD-Jazz Ring	Off		
114	F#8							293	E.GtrPick2	Off	48	SD-Processed	Off		
115	G8							294	Gtr Scratch1	Off	0	BD-Dry 1	Off		
115	G#8							295	Gtr Scratch2	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off		
117	A8							289	Fret Noise	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off		
118	A#8							288	Power Chord	Off	86	HH1 Closed1	Off		
119	B8							288	Power Chord	Off	6	BD-Pillow	Off		
120	C9							296	Amp Noise	Off	73	SideStickAmb	Off		

Note		120-0-66: TRI-Per.KIT			120-0-67: i30 Perc.Kit		
			Sample	Excl.		Sample	Excl.
0	C-1						
1	C#-1						
2	D-1						
3	D#-1						
4	E-1						
5	F-1						
6	F#-1						
7	G-1						
8	G#-1						
9	A-1						
10	A#-1						
11	B-1						
12	C0	322	Rik3	Off			
13	C#0	321	Rik2	Off			
14	D0	320	Rik1	Off			
15	D#0	319	Rek-Jingle	Off			
16	E0	318	Rek-dom-ak	Off			
17	F0	303	Djembe-Bass	Off			
18	F#0	195	Taiko Open	Off			
19	G0	317	Pand-Pattem4	Off			
20	G#0	316	Pand-Pattem3	Off			
21	A0	315	Pand-Pattem2	Off	209	Tambourin-Push	Off
22	A#0	314	Pand-Pattem1	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
23	B0	313	Pand-Open	Off	189	Tabla-Na	Off
24	C1	196→195	Taiko Rim→Taiko Open	Off	233	Flexatone	Off
25	C#1	197	Tsuzumi→Tsuzumi	Off	230	Finger Cymbal	Off
26	D1	175→175	Djembe-Open→Djembe-Open	Off	197	Tsuzumi	Off
27	D#1	177→176	Djembe-Slap→Djembe-Mute	Off	172	BongoHi-Slap	Off
28	E1	185→184	Baya-Ghe→Baya-Open	Off	173	BongoHi-Stk1	Off
29	F1	186→187	Baya-Mute1→Baya-Mute2	Off	170	BongoLo-Stk	Off
30	F#1	188→303	Baya-Mute5→Djembe-Bass	Off	211	Tambourin-Acc1	Off
31	G1	190→190	Tabla-Open→Tabla-Open	Off	224	Agogo-Bell	Off
32	G#1	191→194	Tabla-Tin→Tabla-Mute3	Off	273	Wind	Off
33	A1	192→193	Tabla-Mute1→Tabla-Mute2	Off	224	Agogo-Bell	Off
34	A#1	189→193	Tabla-Na→Tabla-Mute2	6	174	BongoHi-Stk2	Off
35	B1	192	Tabla-Mute1	Off	200	Woodblock1	Off
36	C2	116	BD-Orch.	Off	199	Claves	Off
37	C#2	257	Tribe	Off	201	Woodblock2	Off
38	D2	121	FingerSnaps	Off	225	Cowbell	Off
39	D#2	122	Hand Claps	Off	200	Woodblock1	Off
40	E2	214	Triangle-Mute	1	179	CastDouble	Off
41	F2	213	Triangle-Open	1	184	Baya-Open	Off
42	F#2	179	CastDouble	Off	217	Shaker1	Off
43	G2	178	CastSingle	Off	186	Baya-Mute1	Off
44	G#2	179	CastDouble	Off	182	MaracasPush	Off
45	A2	180	Guiro Long	2	184	Baya-Open	Off
46	A#2	181	Guiro Short	2	219	Cabasa-Up	Off
47	B2	180	Guiro Long	2	190	Tabla-Open	Off
48	C3	198	Vibraslap	Off	192	Tabla-Mute1	Off
49	C#3	199	Claves	Off	198	Vibraslap	Off
50	D3	135	88-Clave	Off	189	Tabla-Na	Off
51	D#3	216→216	Cuica-Lo→Cuica-Lo	3	214	Triangle-Mute	3
52	E3	215→215	Cuica-Hi→Cuica-Hi	Off	116	BD-Orch.	Off
53	F3	202	TimbaleLo-Open	Off	213	Triangle-Open	3
54	F#3	200	Woodblock1	Off	181	Guiro Short	Off
55	G3	204	TimbaleLo-Rim	Off	311	Jingle Bell	Off
56	G#3	200	Woodblock1	Off	180	Guiro Long	Off
57	A3	203	TimbaleLo-Mute	Off	232	Marc Tree LP	Off
58	A#3	200	Woodblock1	Off	231	Marc Tree	Off
59	B3	205	TimbaleHi-Edge	Off	182	MaracasPush	Off
60	C4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	122	Hand Claps	Off
61	C#4	226	ChachaBell	Off	127	88-Claps	Off
62	D4	206	TimbaleHi-Rim1	Off	144	DJ-Scratch1	Off
63	D#4	227	Mambo Bell	Off	145	DJ-Scratch2	Off
64	E4	208→208	Timbale-Paila→Timbale-Paila	Off	150	DJ-HitRub	Off
65	F4	168	BongoLo-Open	Off	234	SambaWhistle	Off
66	F#4	225	Cowbell	Off	234	SambaWhistle	Off
67	G4	169	BongoLo-Slap	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
68	G#4	225	Cowbell	Off	166	CongaHeel	Off
69	A4	171	BongoHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
70	A#4	174	BongoHi-Stk2	Off	158	CongaLo-Open	Off
71	B4	172→172	BongoHi-Slap→BongoHi-Slap	Off	215	Cuica-Hi	Off
72	C5	158→158	CongaLo-Open→CongaLo-Open	Off	216	Cuica-Lo	Off
73	C#5	160	CongaLoSlap	Off	208	Timbale-Paila	Off
74	D5	159	CongaLoMtSlp	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
75	D#5	163	CongaHiMtSlap	Off	206	TimbaleHi-Rim1	Off
76	E5	161→161	CongaHi-Open→CongaHi-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
77	F5	162	CongaHiMute	Off	135	88-Clave	Off
78	F#5	166	CongaHeel	Off	136	88-Cowbell	Off
79	G5	164	CongaHi-Slap1	Off	121	FingerSnaps	Off
80	G#5	167	CongaToe	Off	196	Taiko Rim	Off
81	A5	165	CongaHi-Slap2	Off	195	Taiko Open	Off
82	A#5	224	Agogo-Bell	Off	143	Zap2	Off

(continues on the next page)

(continued)							
120-0-66: TRI-Per.KIT				120-0-67: 30 Perc.Kit			
Note		Sample	Excl.		Sample	Excl.	
83	B5	224	Agogo-Bell	Off	119	SD-Orch.Roll	5
84	C6	183→182	MaracasPull→MaracasPush	Off	120	SD-Orch.	5
85	C#6	217→217	Shaker1→Shaker1	Off	117	Orch Cymb	6
86	D6	218→218	Shaker2→Shaker2	Off	117	Orch Cymb	6
87	D#6	221→220	Cabasa-Tap→Cabasa-Down	Off	336	Udu-f-open	Off
88	E6	219→221	Cabasa-Up→Cabasa-Tap	Off	155	Orchestra Hit	Off
89	F6	222→223	Caxixi-Hard→Caxixi-Soft	Off	155	Orchestra Hit	Off
90	F#6	209	Tambourin-Push	Off	155	Orchestra Hit	Off
91	G6	211→211	Tambourin-Acc1→Tambourin-Acc1	Off	155	Orchestra Hit	Off
92	G#6	210	Tambourin-Pull	Off	155	Orchestra Hit	Off
93	A6	212	Tambourin-Acc2	Off	155	Orchestra Hit	Off
94	A#6	228→228	Sleigh Bell→Sleigh Bell	Off	155	Orchestra Hit	Off
95	B6	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
96	C7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
97	C#7	229	RapSleighBell	Off	155	Orchestra Hit	Off
98	D7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
99	D#7	231	Marc Tree	5	155	Orchestra Hit	Off
100	E7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
101	F7	312	Bells Open	5	155	Orchestra Hit	Off
102	F#7	259	Rainstick	Off	155	Orchestra Hit	Off
103	G7	235	Chinese Gong	Off	155	Orchestra Hit	Off
104	G#7	250	Bird 1	Off	155	Orchestra Hit	Off
105	A7	250	Bird 1	Off	155	Orchestra Hit	Off
106	A#7	251	Bird 2	Off	155	Orchestra Hit	Off
107	B7	279	Cricket Spectrum	Off	155	Orchestra Hit	Off
108	C8	231	Marc Tree	Off	155	Orchestra Hit	Off
109	C#8				290	Dist.Slide1	Off
110	D8				214	Triangle-Mute	3
111	D#8				213	Triangle-Open	3
112	E8				233	Flexabne	Off
113	F8				312	Bells Open	Off
114	F#8				223	Caxixi-Soft	Off
115	G8				179	CastDouble	Off
116	G#8				179	CastDouble	Off
117	A8				121	FingerSnaps	Off
118	A#8				121	FingerSnaps	Off
119	B8				236	Metal Hit	Off
120	C9				236	Metal Hit	Off

PERFORMANCE

Všechny Performance lze volně editovat. Následující tabulku použijte jako model pro své vlastní výpisy Performancí.

Pozn.: Můžete dálkově volit Styly v Liverpoolu, vysláním příkazů Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) a Program Change na řídicím kanálu (viz str. 129).

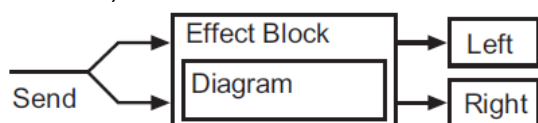
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 2	CC#0	CC#32	PC	Bank: 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: 4
1	1	0	0		1	1	0		1	2	0		1	3	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
CC#0	CC#32	PC	Bank: 5	CC#0	CC#32	PC	Bank: 6	CC#0	CC#32	PC	Bank: 7	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8	
1	1	4	0		1	5	0		1	6	0		1	7	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
CC#0	CC#32	PC	Bank: 9	CC#0	CC#32	PC	Bank: 10	CC#0	CC#32	PC	Bank: 11	CC#0	CC#32	PC	Bank: 12	
1	1	8	0		1	9	0		1	10	0		1	11	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
CC#0	CC#32	PC	Bank: 13	CC#0	CC#32	PC	Bank: 14	CC#0	CC#32	PC	Bank: 15	CC#0	CC#32	PC	Bank: 16	
1	1	12	0		1	13	0		1	14	0		1	15	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
CC#0	CC#32	PC	Bank: 17	CC#0	CC#32	PC	Bank: 18	CC#0	CC#32	PC	Bank: 19	CC#0	CC#32	PC	Bank: 20	
1	1	16	0		1	17	0		1	18	0		1	19	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	

18. EFEKTY


Liverpool je vybaven čtyřmi výkonnými efektovými procesory (A, B, C, D). Můžete je aplikovat na interní stopy.

SCHÉMATA

Následující pokyny udávají schéma signálové cesty pro každý typ efektu. Signál, přichází ze stop (**Send**) je mono. Před vstupem do efektového procesoru je rozdělen do dvou "částí" (**Levé** a **Pravé**) a zpracován ve stereo. Signál pak jde na výstup ve stereo z efektového procesoru a je poslán na výstup Mixu (Left&Right, do sluchátek nebo do interních reproduktorů).



ZDROJE DYNAMICKÉ MODULACE

Pokud zaznamenáte symbol , můžete na odpovídající parametr aplikovat dynamickou modulaci. Následující tabulka dostupné modulační zdroje.

Modulation source	Note
Off	No modulation
Gate1	
Gate1+Dmpr	
Gate2	
Gate2+Dmpr	
Note Nr	Note Number
Velocity	Note Velocity
ATouch	After Touch
JS X	Joystick Left/Right
JS+Y: CC#01	Joystick Forward
JS-Y: CC#02	Joystick Backward
MIDI(CC#04)	
MIDI(CC#12)	
MIDI(CC#13)	
MIDI(CC#16)	
MIDI(CC#18)	
MIDI(CC#17)	

Modulation source	Note
MIDI(CC#19)	
MIDI(CC#20)	
MIDI(CC#21)	
Damper: #64	
Prta.SW: #65	Portamento Switch
Sostenu: #66	Sostenuto Pedal
MIDI(CC#80)	
MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#83)	
Tempo	

FILTER/DYNAMIC

Filtr a efekty určující dynamiku


000: No Effect

Zvolte tuto možnost, pokud nepoužíváte žádné efekty. Je-li tato možnost zvolena, bude efekt umlčený.

001: Amp Simulat

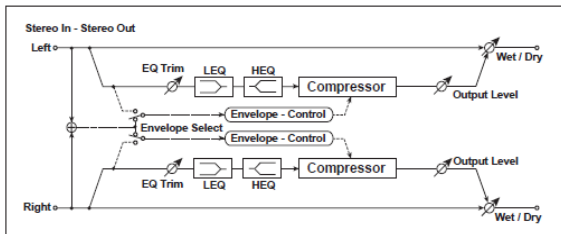
(Stereo Amp Simulation)

Tento efekt simuluje frekvenční odezvu, charakteristickou pro kytarové zesilovače. Vhodný je také pro varhany a bicí zvuky.

a	Amplifier Type Volí typ kytarového zesilovače	SS, EL84, 6L6
b	Wet/Dry Určuje vyvážení mezi původními a zpracovanými zvuky	Dry, 1:99...99:1, Wet 
	Src Volí modulační zdroj vyvážení efektu	Off...Tempo
	Amt Určuje velikost modulace vyvážení efektu	-100...+100

002: Kompresor (Stereo Compressor)

Tento efekt komprimuje vstupní signál a tím reguluje hlasitost a dodává zvuku "šmrnc". Vhodný pro kytaru, piano a bicí zvuky. Jedná se o stereo kompresor. Můžete propojit levý a pravý kanál nebo s nimi pracovat nezávisle.



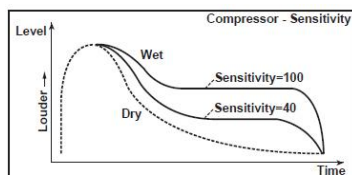
a	Výběr obálky Určuje, zda budou levý a pravý kanál propojeny nebo nezávislé	L/R Mix, L/R jednotlivě →
b	Sensitivity Nastaví citlivost	1...100 →
c	Attack Určuje úroveň attack	1...100 →
d	EQ Trim Určuje úroveň EQ na vstupu	0...100 →
e	Pre LEQ Gain [dB] Určuje gain pro Low EQ	-15.0...+15.0dB →
	Pre HEQ Gain [dB] Určuje gain pro High EQ	-15.0...+15.0dB →
f	Výstupní úroveň Nastaví výstupní úroveň kompresoru.	0...100 →,
	Src Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně kompresoru	Off...Tempo
g	Amt Zvolí hodnotu modulace výstupní úrovně kompresoru	-100...+100 →
	Wet/Dry Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177 →,
h	Src Table, "Voli modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Voli hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100 →

a: Envelope Select

Tento parametr určuje, zda budou levý a pravý kanál propojeny, kvůli ovládání obou signálů současně, nebo zda bude každý kanál ovládaný zvlášť.

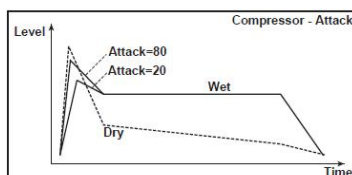
b: Sensitivity, f: Výstupní úroveň

Parametr "Sensitivity" určuje citlivost kompresoru. Je-li tento parametr na vyšší hodnotě, podpoříte slabší zvuky. Při vyšší citlivosti je celková hlasitost také vyšší. Chcete-li nastavit konečnou úroveň hlasitosti, použijte "Output Level".



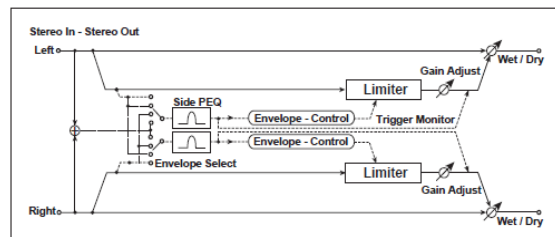
c: Attack

Tento parametr ovládá úroveň Attack.



003: Limiter (Stereo Limiter)

Limiter reguluje úroveň vstupního signálu. Je podobný kompresoru, s výjimkou, že limiter komprimuje pouze signály, které překročí zadanou úroveň, takže ořeže nadbytečné špičky signálů. Limiter aplikuje EQ typu peaking na trigger signál (který ovládá stupeň efektu Limiter), což umožňuje nastavit pokrytí libovolné šířky pásma. Jedná se o stereo limiter. Můžete propojit levý a pravý kanál nebo s nimi pracovat nezávisle.



a	Envelope Select Voli propojení obou kanálů, ovládání jen levého kanálu, jen pravého kanálu, nebo ovládání každého kanálu zvlášť	L/R Mix, L/R Individually →
b	Ratio Určuje kompresní poměr signálu	1.0:1...50.0:1, Inf:1 →
c	Threshold [dB] Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje kompresor	-40...0dB →
d	Attack Určuje dobu Attack.	1...100 →
	Release Určuje dobu Release.	1...100 →
e	Gain Adjust [dB] Nastavuje výstupní gain	-Inf, -38...+24dB →,
	Src Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně gainu	Off...Tempo
f	Amt Zvolí velikost modulace na výstupu gainu	-63...+63 →
	Side PEQ Insert Za/vypíná trigger signál EQ	Off, On →
g	Trigger Monitor Přepíná mezi výstupem monitoru a trigger signálem monitoru	Off, On →
	Side PEQ Cutoff [Hz] Nastavuje střední frekvenci EQ pro trigger signál	20...12.00kHz →
	Q Nastavuje šířku pásma EQ pro trigger signál	0.5...10.0 →
h	Gain [dB] Nastavuje EQ gain pro trigger signál	-18.0...+18.0dB →
	Wet/Dry Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177 →,
	Src Table, "Voli modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
i	Amt Table, "Voli hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100 →

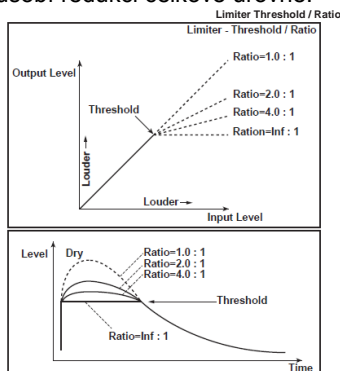
a: Envelope Select

Pokud zvolíte pro tento parametr L/R Mix, levý a pravý kanál jsou propojeny a Limiter ovládá smíchaný signál. Pokud zvolíte L Only (nebo R Only), jsou levý a pravý kanál propojeny a Limiter je ovládan pouze levým (nebo pravým) kanálem. Pokud jsou L/R nezávislé, levý a pravý kanál ovládá Limiter zvlášť.

b: Ratio, c: Threshold [dB], e: Gain Adjust [dB]

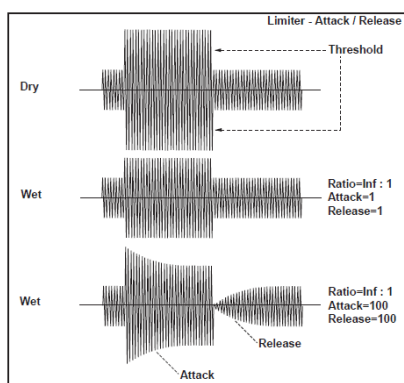
Nastavuje kompresní poměr. Komprese se aplikuje pouze, když úroveň signálu překročí hodnotu THRESHOLD.

Určuje výstupní úroveň parametrem "Gain Adjust", jelikož komprese způsobí redukci celkové úrovně.



d: Attack, d: Release

Tyto parametry určují doby Attack time a Release time. Vyšší Attack time vede k pomalejší aplikace komprese.



f: Side PEQ Insert, g: Side PEQ Cutoff [Hz], g: Q, g: Gain [dB]

Tyto parametry slouží pro nastavení EQ, aplikovaného na trigger signál.

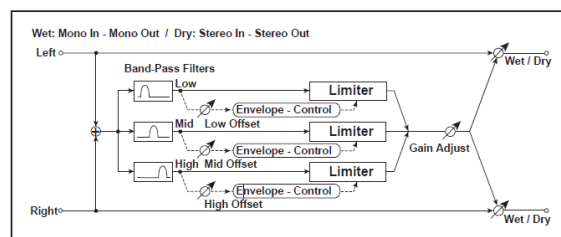
Limiter určuje, zda bude komprese aplikována nebo ne, podle post-EQ trigger signálu. Nastavení ekvalizéru umožňuje nastavit Limiter tak, aby reagoval na libovolné frekvenční pásmo.

f: Trigger Monitor

Nastavením tohoto parametru na **On** působí, že na výstup půjde trigger signál, nikoliv zpracovaný zvuk. Tímto parametrem si poslechnete trigger signál s aplikovaným EQ. Zpravidla je na **Off**.

004: MBandLimit (Multiband Limiter)

Tento efekt aplikuje Limiter na basové, střední i vysoké pásmo vstupního signálu. Můžete určovat dynamiku pro každý rozsah a nastavit zvukový tlak basového, středního i vysokého rozsahu, odlišně od EQ.



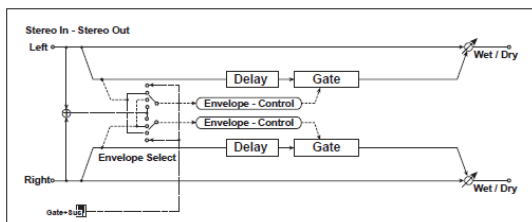
a	Ratio Určuje kompresní poměr signálu	1.0:1...50.0:1, Inf:1 →Fx:003
b	Threshold [dB] Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje kompresor	-40...0dB →Fx:003
c	Attack Určuje dobu Attack.	1...100 →Fx:003
d	Release Určuje dobu Release.	1...100 →Fx:003
e	Low Offset [dB] Gain trigger signálu basového pásma	-40...0dB →
f	Mid Offset [dB] Gain trigger signálu středního pásma	-40...0dB →
g	High Offset [dB] Gain trigger signálu vysokého pásma	-40...0dB →
h	Gain Adjust [dB] Určuje výstupní gain	-Inf, -38...+24dB →Fx:003, D^{mod}
	Src Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně gainu	Off...Tempo
	Amt Zvolí velikost modulace na výstupu gainu	-63...+63
i	Wet/Dry Určuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D^{mod}
	Src Table, "Voli modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Voli hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

e: Low Offset [dB], f: Mid Offset [dB], g: High Offset [dB]

Tyto parametry určují gain trigger signálu. Když např. nechcete aplikovat kompresi na výškové pásmo, snižte hodnotu "High Offset", pod úroveň "Threshold". Tímto způsobem nebude limiter výšek reagovat a komprese se neaplikuje.

005: Gate
(Stereo Gate)

Tento efekt umlčí vstupní signál, pokud je jeho úroveň nižší, než zadaná úroveň. Také invertuje stav On a Off u Gate a příkazem Note On a Off zavírá/otevívá Gate.



a	Envelope Select	D-mod, L/R Mix, L Only, R Only Volí z Control pomocí modulačního zdroje, míchá levý a pravý signál. Pouze levý a Pouze pravý	→, D^{mod}
	Src	Off...Gate2+Dmpr Volí modulační zdroj, který ovládá Gate, je-li Envelope Select = D-mod	
b	Polarity	+, - Přepíná non-reversed a reversed Gate on/off	→
c	Threshold	Určuje úroveň, na jaké je efekt aplikován	0...100 →
d	Attack	Určuje dobu Attack.	1...100 →
	Release	Určuje dobu Release.	1...100 →
e	Delay Time [ms]	Nastavuje dobu zpoždění na vstupu Gate	0...100ms →
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D^{mod}
	Src	Off...Tempo Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	
	Amt	-100...+100 Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	

a: Envelope Select, a: Src

Parametr "Envelope Select" určuje, zda se spouští Gate on/off pomocí úrovně vstupního signálu, nebo je ovládán přímo modulačním zdrojem. Parametr Src určuje modulační zdroj, od Off do Gate2+Dmpr.

S "Envelope Select" = L/R Mix, bude součet signálu levého a pravého kanálu spouštět Gate on/off. Je-li zvolen pouze L Only nebo R Only, Gate je ovládán jedním ze signálů na kanálu.

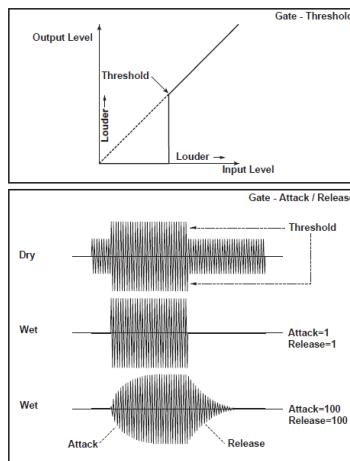
b: Polarita

Tento parametr invertuje operaci Gate on/off. Se zápornou hodnotou se Gate uzavře, jakmile vstupní signál překročí hodnotu Threshold. Operace Gate, ovládaná modulačním zdrojem je rovněž reverzní.

c: Threshold, d: Attack, d: Release

Tento parametr nastavuje úroveň signálu nižší, než na které se aplikuje Gate, je-li "Envelope Select" nastaven na L/R Mix, L Only, nebo R Only.

Parametry Attack a Release určují dobu Gate Attack time a Release time.

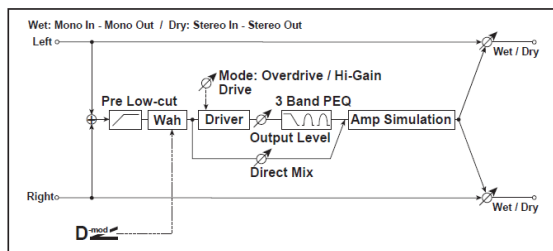


e: Delay Time

Nastavuje dobu zpoždění na vstupu Gate. Pokud má zvuk velmi rychlý Attack, zvýší Delay time, takže signál projde vstupem, až je Gate otevřený. Tím zachová fázi Attack zvuku.

006: OD/HGainWah
(Overdrive/Hi-Gain Wah)

Tento Distortion využívá režimy Overdrive a Hi-Gain. Ovládání wah efektu, 3-band EQ a simulace zesilovače umožní tvořit univerzální zkreslené zvuky. Tento efekt je vhodný pro kytarové a varhanní zvuky.



a	Wah	Za/vypíná Wah	Off, On →, D^{mod}
	Src	Zvolí modulační zdroj, který za/vypíná Wah	Off...Tempo
	Sw	Zvolí režim přepnutí modulačního zdroje, který za/vypíná Wah	Toggle, Moment
b	Wah Sweep Range	Určuje rozsah Wah	-10...+10 →, D^{mod}
	Wah Sweep Src	Volí modulační zdroj, který ovládá Wah	Off...Tempo →
c	Drive Mode	Přepíná mezi Overdrive a Hi-Gain Distortion	Overdrive, Hi-Gain
d	Drive	Nastavuje stupeň zkreslení	1...100 →
	Pre Low-cut	Určuje ořezání dolního pásma zkreslení na vstupu	0...10 →
e	Output Level	Nastavuje úroveň na výstupu	0...50 →, D^{mod}
	Src	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně	Off...Tempo
	Amt	Zvolí velikost modulace na výstupu	-50...+50

f	Low Cutoff [Hz] Určuje střední frekvenci pro Low EQ (shelving type)	20...1.0kHz
	Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-18...+18dB
g	Mid1 Cutoff [Hz] Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 1 (Peaking type)	300...10.00kHz
	Q Určuje šířku pásma Mid/High EQ 1	0,5...10,0 →
	Gain [dB] Určuje Gain pro Mid/High EQ 1	-18...+18dB
h	Mid2 Cutoff [Hz] Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 2 (Peaking type)	500...20.00kHz
	Q Určuje šířku pásma Mid/High EQ 2	0,5...10,0 →
	Gain [dB] Určuje Gain pro Mid/High EQ 2	-18...+18dB
i	Direct Mix Nastavuje hodnotu přímého zvuku, smíchaného do Distortionu	0...50
	Speaker simulace Za/vypíná Speaker simulaci	Off, On
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a: Wah

Parametr za/vypíná Wah efekt.

a: Sw

Tento parametr určuje, jak bude Wah efekt za/vypínáný modulačním zdrojem.

Je-li "Sw" = **Moment**, je Wah efekt zpravidla vypnutý. Zapne se pouze, když stisknete pedál nebo pohnete joystickem.

MIDI Je-li hodnota pro modulační zdroj nižší, než 64, zvolí se "off" a je-li 64 a vyšší, zvolí se "on".

Je-li "Sw" = **Toggle**, přepíná se Wah efekt on/off s každým stiskem pedálu nebo pohnutím joysticku.

MIDI Stav on/off se přepne vždy, když hodnota modulačního zdroje překročí 64.

b: Wah Sweep Range, b: Wah Sweep Src

Tento parametr nastavuje rozsah pro sweep u střední frekvence Wah. Záporná hodnota invertuje směr posunu sweep. Střední frekvenci Wah lze ovládat modulačním zdrojem, zadaným parametrem "Wah Sweep Src".

d: Drive, e: Output Level

Stupeň zkreslení je určen úrovní vstupního signálu a nastavením "Drive". Zvýšení hodnoty "Drive" vede ke zvýšení celkové hlasitosti. Parametrem "Output Level" nastavíte hlasitost. Parametr "Output Level" využívá úroveň signálu na vstupu do 3-Band EQ. Pokud u 3-Band EQ dojde ke klipům, nastavte parametr "Output Level".

d: Pre Low-cut

Ořezáním signálu v basovém pásmu před vstupem do Distortionu vznikne ostré zkreslení.

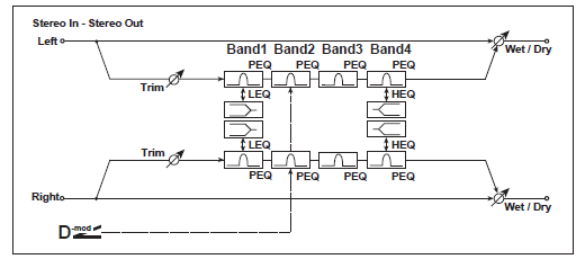
g: Q, h: Q

Tyto parametry udávají šířku pásma každého ekvalizéru. Čím vyšší je hodnota, tím užší je pásmo.

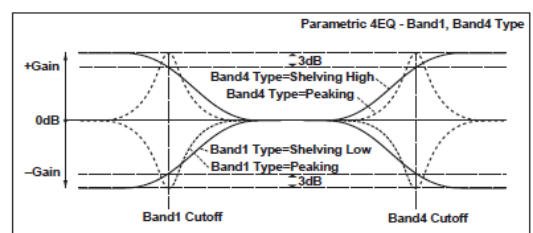
007: Param.4B Eq

(Stereo Parametric 4-Band EQ)

Stereo 4-band parametrický ekvalizér. Můžete zvolit Peaking nebo Shelving type pro Band 1 a 4. Gain u Band 2 můžete ovládat modulací dynamiky.



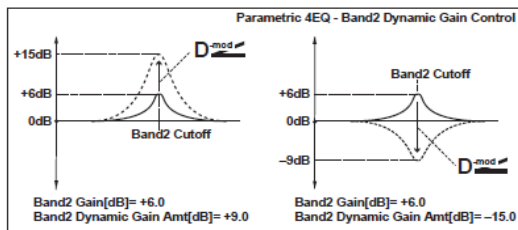
a	Trim Určuje úroveň na vstupu	0...100
b	Band1 Type Volí typ pásma Band 1	Peaking, Shelving-Low →
c	Band4 Type Volí typ pásma Band 4	Peaking, Shelving-High →
d	Band2 Dynamic Gain Src Zvolí modulační zdroj gainu pásma 2	Off...Tempo →
	Amt [dB] Zvolí velikost modulace gainu pásma 2	-18...+18dB →
e	Band1 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 1	20...1,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 1	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 1	-18.0...+18.0dB
f	Band2 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 2	50...10,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 2	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 2	-18.0...+18.0dB →, D-mod
g	Band3 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 3	300...10,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 3	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 3	-18.0...+18.0dB
h	Band4 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 4	500...20,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 4	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 4	-18.0...+18.0dB
i	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100



b: Band1 Type, c: Band4 Type

Indikuje nastavení typu filtru pásem 1 a 4.

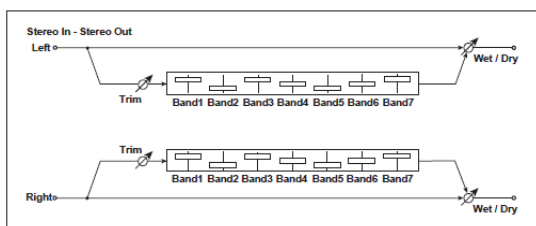
d: Band2 Dynamic Gain Src, d: Amt [dB], f: Gain [dB]
Můžete ovládat Gain pásma 2 modulačním zdrojem.



008: Graph.7B Eq

(Stereo Graphic 7 Band EQ)

Stereo 7-band grafický ekvalizér. Graf histogramu s nastavením Gain pro každé pásmo dává jasnou, vizuální představu o frekvenční odezvě. Můžete zvolit střední frekvenci každého pásma ze dvanácti typů, podle zvuku.



a	Type 1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High Volí kombinaci středních frekvencí pro každé pásmo	→
b	Trim Určuje úroveň na vstupu	0...100
c	Band1 [dB] Určuje gain u pásma 1	-18.0...+18.0dB
d	Band2 [dB] Určuje gain u pásma 2	-18.0...+18.0dB
e	Band3 [dB] Určuje gain u pásma 3	-18.0...+18.0dB
f	Band4 [dB] Určuje gain u pásma 4	-18.0...+18.0dB
9	Band5 [dB] Určuje gain u pásma 5	-18.0...+18.0dB
h	Band6 [dB] Určuje gain u pásma 6	-18.0...+18.0dB
i	Band7 [dB] Určuje gain u pásma 7	-18.0...+18.0dB
j	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D-mod
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a: Typ

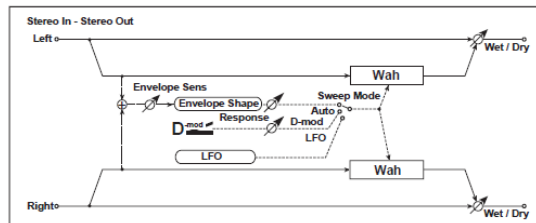
Tento Parametr zvolí kombinaci středních frekvencí pro každé pásmo. Každou střední frekvenci vidíte na pravém okraji LCD.

Můžete konfigurovat 21-Band grafický EQ, od 80Hz do 18kHz, pokud nasměrujete tři grafické 7-Band EQ efekty v řadě, s nastavením **7:Low**, **9:Mid** a **11:High** pro každý EQ.

009: Wah/AutoWah

(Stereo Wah/Auto Wah)

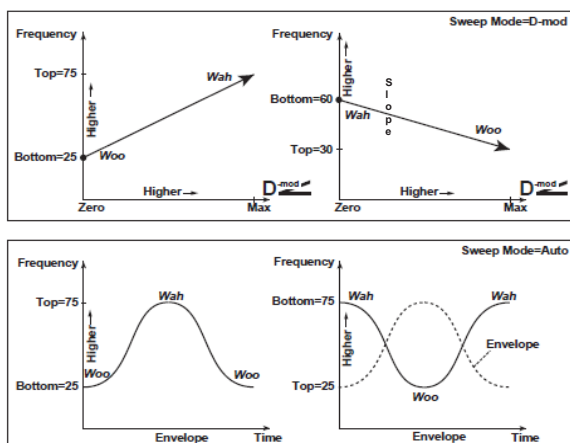
Tento stereo wah efekt umožňuje tvořit zvuky od simulace vintage wah pedálu po simulaci auto-wah a nastavení v mnohem větším rozsahu.



a	Frequency Bottom Nastavuje dolní hranici pro střední frekvenci Wah	0...100 →
	Frequency Top Nastavuje horní hranici pro střední frekvenci Wah	0...100 →
b	Sweep Mode Určuje ovládaný prvek - auto-wah, modulační zdroj a LFO	Auto, D-mod, LFO →, D-mod
	Src Určuje modulační zdroj pro Wah, je-li Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
	Response Určuje rychlost odezvy, je-li Sweep Mode = Auto nebo D-mod	0...100
c	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Určuje citlivost Auto-wah	0...100 →
	Envelope Shape Určuje křivku Sweep u Auto-wah	-100...+100 →
d	LFO Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz →, D-mod
	Src Volí modulační zdroj rychlosti LFO	Off...Tempo
	Amt Volí modulační zdroj rychlosti LFO	-20,00...+20,00Hz
e	BPM/MIDI Sync Přepíná mezi využitím frekvence rychlosti LFO a využitím tempa a not	Off, On →, Sync
	BPM Volí MIDI Clock a přiřazuje tempo	MIDI, 40...240 →
	Base Note Volí typ not, určujících rychlost LFO	→
	Times Určuje počet not, určujících rychlost LFO	x1...x16 →
f	Resonance Určuje hodnotu rezonance	0...100
	Low Pass Filter Za/vypíná Wah Low Pass Filter	Off, On
9	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D-mod
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a: Frequency Bottom, a: Frequency Top

Šířka posunu sweep a směr Wah filtru jsou určeny nastavením "Frequency Top" a "Frequency Bottom".


b: Sweep Mode

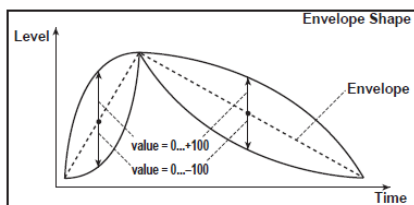
Tento parametr mění režim ovládání efektu Wah. Nastavení "Sweep Mode" na Auto zvolí Auto-wah, který se posouvá podle změn úrovně obálky vstupního signálu. Autowah je často využíván pro funky kytarové party a klávesy. Je-li režim "Sweep" nastaven na D-mod, můžete ovládat filtr přímo přes modulační zdroj, stejným způsobem jako Wah pedál. Je-li "Sweep Mode" nastaven na LFO, využívá efekt LFO při procházení cyklem.

c: Envelope Sens (Envelope Sensitivity)

Tento parametr určuje citlivost auto-wah. Zvyšte hodnotu, pokud je vstupní signál příliš slabý pro sweeping. Snižte hodnotu, jestliže je vstupní signál příliš silný, takže se filtr občas zastaví.

c: Envelope Shape

Tento parametr určuje křivku skluzu sweep pro auto-wah.


d: LFO Frequency [Hz], e: BPM/MIDI Sync

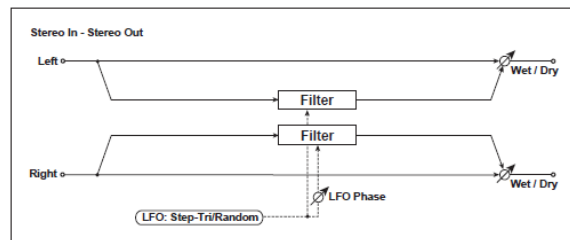
Je-li "BPM/MIDI Sync"=Off, rychlost LFO využívá nastavení parametru LFO Frequency. Je-li "BPM/MIDI Sync"=On, rychlost LFO sleduje nastavení "BPM", "Base Note" a "Times".

e: BPM, e: Base Note, e: Times

Jeden cyklus LFO sweep získáte vynásobením délky noty (zvolené pro "Base Note", ve vztahu k tempu, zadanému v ("BPM", nebo MIDI Clock tempu, je-li "BPM" nastaven na MIDI) číslem, zadaným parametrem Times.

010: Random Filt
(Stereo Random Filter)

Tento stereo Band pass filtr pro modulaci využívá krokové vzorky a náhodné LFO. Můžete tvořit speciální efekty, počínaje oscilací filtru.

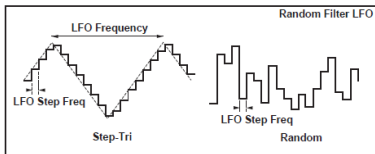


a	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Step-Tri, Random →
b	LFO Phase [degree] Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	-180...+180 →
c	LFO Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz →, D ^{mod}
	Src Volí modulační zdroj, použitý pro rychlost LFO a velikost kroku	Off...Tempo
d	Amt Volí modulační zdroj rychlosti LFO	-20,00...+20,00Hz
	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Nastaví rychlost kroku LFO (rychlost se mění krokově)	0,05...50,00Hz →, D ^{mod}
e	Amt Volí velikost modulace rychlosti kroku LFO	-50,00...+50,00Hz
	BPM/MIDI Sync Přepíná mezi využitím frekvence rychlosti LFO a využitím tempa a not	Off, On →Fx:009, Sync
f	BPM Volí MIDI Clock a přiřazuje tempo	MIDI, 40...240 →Fx:009, →
	Base Note Volí počet not, určujících rychlost LFO	→Fx:009
	Times Volí počet not, určujících rychlost LFO	x1...x16 →Fx:009
g	Step Base Note Volí typ not, určujících rychlost kroku LFO	→Fx:009, Sync
	Times Volí počet not, určujících rychlost kroku LFO	x1...x32 →
g	Manual Nastavuje střední frekvenci filtru	0...100
h	Depth Určuje hloubku modulace střední frekvence filtru	0...100
	Src Volí modulační zdroj filtru	Off...Tempo
	Amt Určuje velikost modulace filtru	-100...+100
i	Resonance Určuje hodnotu rezonance	0...100
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet →, D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a: LFO Waveform, c: LFO Frequency [Hz],
d: LFO Step Freq (Frequency) [Hz]

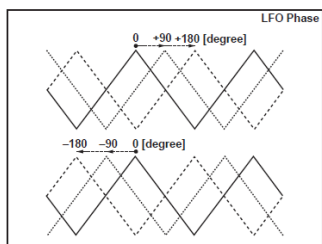
Pokud je "LFO Waveform" nastaven na Step-Tri, LFO je dán krokem trojúhelníkového vzorku. Parametr "LFO Frequency" určuje původní rychlost trojúhelníkového vzorku. Změna parametru "LFO Step Freq" umožňuje nastavit šířku kroků.

Je-li "LFO Waveform" nastaven na Random, parametr "LFO Step Freq" využívá náhodný cyklus LFO.



b: LFO Phase [st.]

Vyvážení levé a pravé fáze upravuje způsob, jak se modulace aplikuje na levý a pravý kanál, čímž vytváří efekt vzdouvání.



e: BPM, f: Step Base Note, f: Times

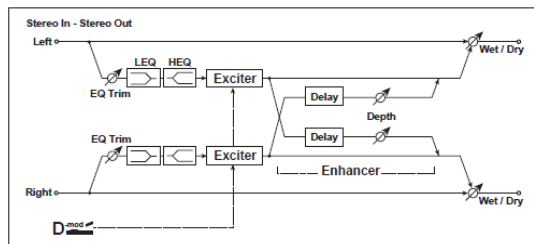
Šířku kroku LFO, nebo náhodného LFO získáte vynásobením délky noty (zvolené pro "Step Base Note", ve vztahu k tempu, zadanému v ("BPM", nebo MIDI Clock tempu, je-li "BPM" nastaven na MIDI) číslem, zadaným parametrem Times.

j: Wet/Dry

Fáze zvukového efektu bude reverzní, pokud nastavíte tento parametr do záporných hodnot **-Wet to -1:99**.

011: Excit/Enh (Stereo Exciter/Enhancer)

Tento efekt je kombinací Exciteru, který přidává zvuku důraz a Enhanceru, který přidává rozvinutí a prostor.



a	Exciter Blend Nastaví intenzitu (hloubku) efektu Exciter.	-100...+100 →, D^{mod}
	Src Volí modulační zdroj Exciteru intenzity	Off...Tempo
	Amt Zvolí velikost modulace Exciter intenzity	-100...+100
b	Emphatic Point Určuje frekvenci pro zdůraznění	0...70 →, D^{mod}
	Src Určuje modulační zdroj frekvence pro zdůraznění	Off...Tempo
	Amt Zvolí velikost modulace frekvence pro zdůraznění	-70...+70
c	Enhancer Dly L (Enhancer Delay L) [msec] Nastavuje dobu zpoždění pro levý kanál Enhanceru	0.0...50.0ms →
d	Enhancer Dly R (Enhancer Delay R) [msec] Nastavuje dobu zpoždění pro pravý kanál Enhanceru	0.0...50.0msec
e	Enhancer Depth Určuje na jakém stupni je efekt Enhancer aplikován	0...100 D^{mod}
	Src Volí modulační zdroj šířky Enhanceru	Off...Tempo
	Amt Zvolí velikost modulace šířky Enhanceru	-100...+100
f	EQ Trim Určuje úroveň 2-band EQ na vstupu	0...100
g	Pre LEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15.0...+15.0dB
h	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a: Exciter Blend

Tento parametr nastavuje hloubku (intenzitu) efektu Enhancer. Kladné hodnoty značí pattern frekvence (pro zdůraznění), odlišný od záporných hodnot.

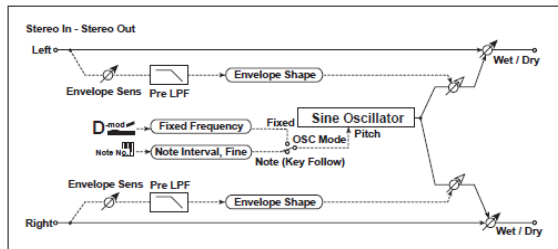
b: Emphatic Point

Tento parametr určuje frekvenci pro zdůraznění. Vyšší hodnoty podpoří basové frekvence.

c: Enhancer Dly L [msec], d: Enhancer Dly R [msec] Tyto parametry nastaví Delay time pro Enhancer na levém i pravém kanálu. Zadáním lehce odlišné doby Delay pro levý a pravý kanál dodá zvuku stereo dojem, hloubku a šířku.

012: Sub Oscill (Stereo Sub Oscillator)

Tento efekt vstupnímu signálu přidá velmi nízké frekvence. To se hodí při simulaci dunivého bicího zvuku nebo chcete-li podpořit basové pásmo. Tento efekt se liší od ekvalizéru, kde můžete přidat velmi nízké harmonické. Můžete také nastavit frekvenci oscilátoru, aby seděla k číslu konkrétní noty, pokud potřebujete Octaver.



a	OSC Mode	Note (Key Follow), Fixed
	Určuje, zda bude frekvence oscilátoru sledovat číslo noty nebo zda bude pevně daná →	
b	Note Interval	-48...0 →
	Určuje rozdíl výšek dle čísla noty, je-li OSC Mode=Note (Key Follow)	
c	Note Fine	-100...+100 →
	Jemné naladění frekvence oscilátoru	
	Fixed Frequency [Hz]	10.0...80.0Hz Nastaví frekvenci oscilátoru, je-li OSC Mode=Fixed D-mod
d	Src	Off...Tempo
	Zvolí modulační zdroj frekvence oscilátoru, je-li OSC Mode=Fixed	
e	Amt	-80...+80Hz
	Nastaví frekvenci oscilátoru, je-li OSC Mode=Fixed	
f	Envelope Pre LPF	1...100 →
	Nastaví horní hranici frekvenčního rozsahu, pro který jsou přidány nízké harmonické	
g	Envelope Sens (Envelope Sensitivity)	0...100 →
	Určuje citlivost, s jakou jsou přidány nízké harmonické	
h	Envelope Shape	-100...+100 →
	Určuje křivku obálky hlasitosti oscilátoru	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177 D-mod
i	Src	Off...Tempo
	Table, "Voli modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	
j	Amt	-100...+100
	Table, "Voli hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	

a: OSC Mode, b: Note Interval, b: Note Fine

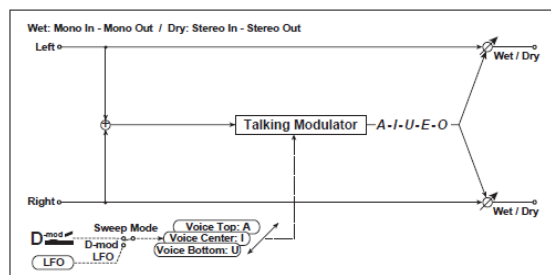
Parametr "OSC Mode" volí pracovní režim oscilátoru. Je-li zvolen Note (Key Follow), je frekvence oscilátoru určena číslem noty, což umožňuje jej využít jako Octaver. Parametr "Note Interval" nastaví výšku vyvážení od původního čísla noty po púltónech. Parametr "Note Fine" umožňuje jemné doladění v krocích centů.

d: Envelope Pre LPF

Tento parametr nastaví horní hranici frekvenčního rozsahu, pro který jsou přidány velmi nízké harmonické. Nastavte tento parametr, pokud nechcete přidat nízké harmonické vyššímu rozsahu.

013: Talking Mod (Talking Modulator)

Tento efekt přidává vstupnímu signálu neobvyklý charakter, např. lidský hlas. Modulací zvuku pomocí dynamiky můžete vytvořit zajímavý efekt, který zvukům, jako z kytary nebo syntezátoru přidá dojem mluvení.



a	Sweep Mode	LFO Přepíná mezi ovládním zdroje modulace a LFO D-mod, D-mod
	Manual Voice Control Dole, 1...49, Uprostřed, 51...99, Nahoře Voice pattern control	
b	Src	Off...Tempo
	Voli modulační zdroj, který ovládá hlasový pattern	
c	Voice Top	A, I, U, E, O →
	Zvolí zvuk samohlásky v horní části oblasti kontroleru	
d	Voice Center	A, I, U, E, O →
	Zvolí zvuk samohlásky ve střední části oblasti	
e	Voice Bottom	A, I, U, E, O →
	Zvolí zvuk samohlásky v dolní části oblasti kontroleru	
f	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz Nastavuje rychlost LFO →Fx:009, D-mod
	Src	Off...Tempo
	Voli modulační zdroj rychlosti LFO	
g	Amt	-20,00...+20,00Hz
	Nastaví modulační zdroj rychlosti LFO	
h	BPM/MIDI Sync	Off, On Přepíná mezi využitím frekvence rychlosti LFO a využitím tempa a not →Fx:009, Sync
	BPM	MIDI, 40...240 Voli MIDI Clock a přiřazuje tempo →Fx:009
	Base Note	→Fx:009
i	Times	x1...x16 Voli počet not, určujících rychlost LFO →Fx:009
	Formant Shift Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován -100...+100 →	
j	Resonance	0...100 →
	Nastaví úroveň rezonance hlasového patternu	
k	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177 D-mod
	Src	Off...Tempo
	Table, "Voli modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	
l	Amt	-100...+100
	Table, "Voli hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	

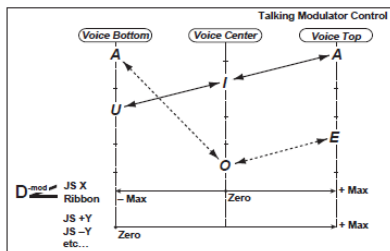
c: Voice Top, d: Voice Center, e: Voice Bottom

Tyto parametry přiřadí samohlásky horní, střední a spodní poloze kontroleru.

Např.: Je-li "Voice Top"=A, "Voice Center"=I a "Voice Bottom"=U:

Pak je-li "Sweep Mode" nastaven na D-mod a Ribbon je zvolen jako modulační zdroj, pohybem prstu zprava doleva po ribbon kontroleru se změní zvuk z "a" na "i", pak na "u".

Je-li Sweep Mode nastaven na LFO, bude se zvuk měnit cyklicky z "a" na "i", "u", "i", pak na "a".



h: Formant Shift

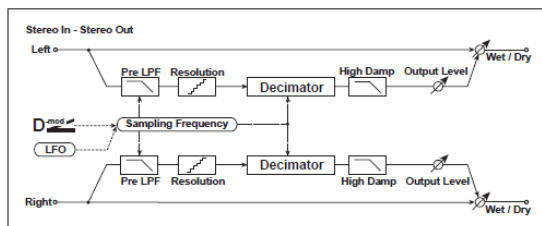
Tento parametr nastaví frekvenci, na jaké se efekt aplikuje. pokud si přejete aplikovat efekt na zvuk ve vyšším rozsahu, nastavte tento parametr na vyšší hodnotu; chcete-li jej aplikovat na basový rozsah, zadejte nižší hodnotu.

h: Resonance

Tento parametr určuje hodnotu resonance hlasového patternu. Vyšší hodnota zvuku přidá výraznější charakter.

014: Decimator (Stereo Decimator)

Tento efekt vytváří drsný zvuk podobný levnému sampleru, snížením samplovací frekvence a bitové hloubky dat. Můžete také simulovat šum, podobný takovému sampleru (aliasing).



a	PRE LPF ON] Určuje, zda harmonický šum, způsobený snížením samplovací frekvence bude generován nebo ne.	[OFF, ON]
	High Damp [%] Nastavuje hodnotu ořezání ve výškách	0...100%
b	Sampling Freq (Sampling Frequency) [Hz] Nastaví samplovací frekvenci	1.00k...48.00kHz D-mod
	Src Volí modulační zdroj samplovací frekvence	Off...Tempo
	Amt Nastaví velikost modulace na samplovací frekvenci	-48.00k...+48.00kHz
c	LFO Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz D-mod
	Src Volí modulační zdroj rychlosti LFO	Off...Tempo
	Amt Volí modulační zdroj rychlosti LFO	-20,00...+20,00Hz
d	Depth Nastavuje hloubku LFO modulaci samplovací frekvence	0...100 D-mod
	Src Volí modulační zdroj samplovací frekvence	Off...Tempo
	Amt Nastaví LFO modulaci samplovací frekvence	-100...+100
e	Rozlišení Nastavuje bitovou délku dat	4...24 →
f	Output Level Nastavuje úroveň na výstupu	0...100 →, D-mod
	Src Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně	Off...Tempo
	Amt Zvolí velikost modulace na výstupu	-100...+100
g	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D-mod
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a: Pre LPF

Pokud do sampleru s velmi nízkou samplovací frekvencí přijde velmi vysoký zvuk, který při přehrávání není slyšet, vygeneruje šum, který nesouvisí s původním zvukem. Vygenerování tohoto šumu zabráníte zapnutím "Pre LPF" na ON.

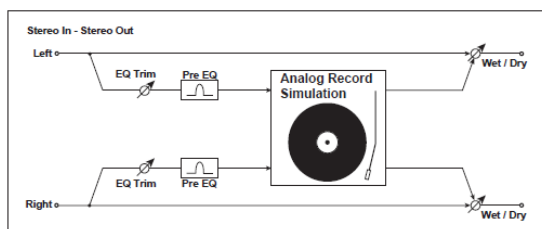
Pokud nastavíte "Sampling Freq" na cca 3kHz a dále "Pre LPF" na OFF, můžete vytvořit zvuk, podobný kruhovému modulátoru.

e: Resonance, f: Výstupní úroveň

Pokud pro parametr "Resolution" nastavíte nižší hodnotu, může být zvuk zkreslený. Úroveň hlasitosti se může změnit. Pomocí "Output Level" nastavte úroveň.

015: Analog Rec (Stereo Analog Record)

Tento efekt simuluje šum, způsobený škrábanci a prachem a analogové desce. Reprodukují také některé z modulací, způsobených deformací ramínka gramofonu.



a	Speed [RPM] Nastaví r.p.m. desky	33 1/3, 45, 78
b	Flutter Nastavuje hloubku modulace	0...100 →
c	Noise Density Nastaví hustotu šumu	0...100
	Noise Tone Nastaví zvuk šumu	0...100
d	Noise Level Určuje úroveň šumu	0...100 D-mod
	Src Voli modulační zdroj úrovně šumu	Off...Tempo
	Amt Zvolí velikost modulace úrovně šumu	-100...+100
e	Click Level Určuje klik úrovně šumu	0...100 →, D-mod
	Src Zvolí modulační zdroj clicku úrovně šumu	Off...Tempo
	Amt Zvolí velikost modulace clicku úrovně šumu	-100...+100
f	EQ Trim Tabulka, "Určuje úroveň na vstupu do EQ", na str. 178	0...100
g	Pre EQ Cutoff [Hz] Nastavuje střední frekvenci EQ	300...10,00kHz
	Q Nastavuje šířku pásma EQ	0,5...10,0
	Gain [dB] Určuje posílení EQ	-18,0...+18,0dB
h	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D-mod
	Src Table, "Voli modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Voli hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

b: Flutter

Tento parametr umožňuje nastavit hloubku modulace, způsobené deformací gramofonu.

e: Click Level

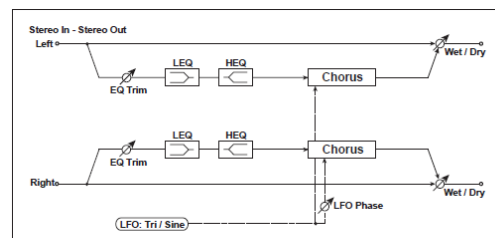
Tento parametr umožňuje nastavit úroveň šumu clicku, který se objeví s každou otáčkou gramofonu. Tato simulace reprodukuje šum desky a šum, generovaný po doznění hudby z vinylové desky.

PITCH/PHASE MOD.

Výškové a fázové modulační efekty

016: Chorus (Stereo Chorus)

Tento efekt přidává hutnost a vřelost zvuku modulací delay time vstupního signálu. Můžete přidat na proudy zvuku vyvážením fáze levého a pravého LFO navzájem.



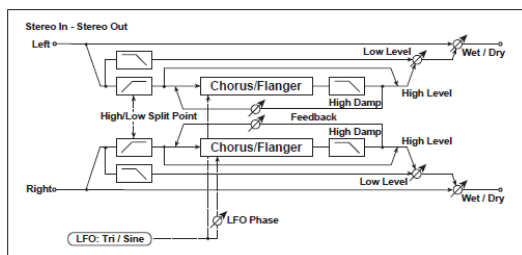
a	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degree] Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	-180...+180 →Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] Nastavuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz →Fx:009, D-mod
	Src Voli modulační zdroj rychlosti LFO	Off...Tempo
	Amt Voli modulační zdroj rychlosti LFO	-20,00...+20,00Hz
d	BPM/MIDI Sync Přepíná mezi využitím frekvence rychlosti LFO a využitím tempa a not	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Voli MIDI Clock a přiřazuje tempo	MIDI, 40...240 →Fx:009
	Base Note Voli počet not, určujících rychlost LFO	→Fx:009
	Times Voli počet not, určujících rychlost LFO	x1...x16 →Fx:009
e	L Pre Delay [ms] Nastavuje dobu zpoždění pro levý kanál	0,0...50,0ms →
f	R Pre Delay [ms] Nastavuje dobu zpoždění pro pravý kanál	0,0...50,0ms →
g	Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100 D-mod
	Src Voli modulační zdroj LFO modulace	Off...Tempo
	Amt Nastaví velikost LFO modulace	-100...+100
h	EQ Trim Tabulka, "Určuje úroveň na vstupu do EQ", na str. 178	0...100
i	Pre LEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15,0...+15,0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15,0...+15,0dB
j	Wet/Dry -Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D-mod →Fx:010
	Src Table, "Voli modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Voli hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

e: L Pre Delay [msec], f: R Pre Delay [ms]

Nastavením doby zpoždění levé a pravé strany nezávisle umožňuje ovládat stereo obraz.

017: Harm.Chorus
(Stereo Harmonic Chorus)

Tento efekt aplikuje chorus jen na vyšší frekvence. Toho lze využít k aplikaci efektu chorus na basový zvuk i bez újmy na zvuku. Tento chorus využijte rovněž k blokování zpětnou vazbou jako flanger.



a	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degree] Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	-180...+180 →Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] Nastavuje rychlost LFO	0.02...20.00Hz →Fx:009, D mod
	Src Volí modulační zdroj rychlosti LFO	Off...Tempo
d	Amt Volí modulační zdroj rychlosti LFO	-20,00...+20,00Hz
	BPM/MIDI Sync Přepíná mezi využitím frekvence rychlosti LFO a využitím tempa a not	Off, On Ex:009 D Sync
	BPM Volí MIDI Clock a přiřazuje tempo	MIDI, 40...240 →Fx:009
	Base Note Volí počet not, určujících rychlost LFO	x1...x16 →Fx:009
e	Times Volí počet not, určujících rychlost LFO	x1...x16 →Fx:009
	Pre Delay [ms] Nastaví Delay time původního zvuku	0.0...50.0ms
f	Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100 D mod
	Src Volí modulační zdroj LFO modulace	Off...Tempo
	Amt Nastaví velikost LFO modulace	-100...+100
g	High/Low Split Point Nastavuje rozdělení frekvencí mezi dolním a horním rozsahem	1...100
h	Feedback Nastavuje velikost zpětné vazby bloku chorus.	-100...+100 →
	High Damp [%] Nastaví hodnotu dampingu horního rozsahu bloku chorus	0...100%
i	Low Level Nastavuje úroveň na výstupu basů	0...100
	High Level Nastavuje úroveň na výstupu výšek	0...100
j	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D mod
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

g: High/Low Split Point

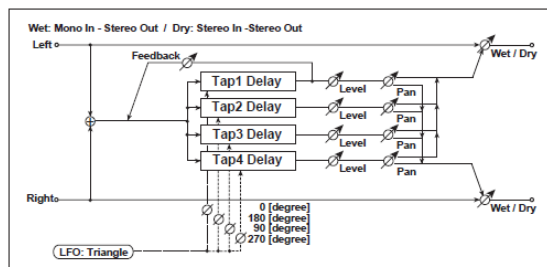
Tento parametr určuje frekvenci, která dělí rozsah výšek a basů. Pouze vyšší rozsah bude vyslán do bloku chorusu.

h: Feedback

Nastavuje velikost zpětné vazby při blokování chorusu. Zvýšením hodnoty zpětné vazby lze efekt využít jako flanger.

018: MTap Ch/Dly
(Multitap Chorus/Delay)

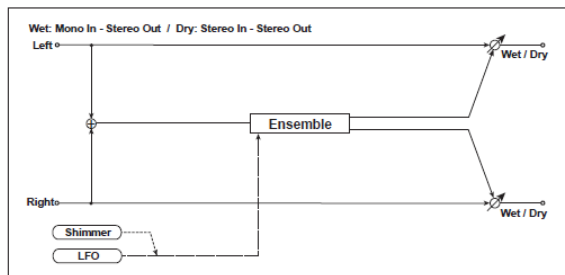
Tento efekt má čtyři chorus bloky s rozdílnou fází LFO. Můžete vytvářet komplexní stereo obraz nastavením doby delay time, hloubky, výstupní úrovně a panorama pro každý blok zvlášť. Můžete také fixovat některé bloky chorusu a kombinovat efekty chorusu a delay.



a	LFO Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO	0,02...13,00Hz
b	Tap1(000) [ms] Nastaví Tap1 (LFO phase=0 stupňů) Delay time	0...570ms
	Depth Nastavuje hloubku chorusu Tap1	0...30
	Level Nastavuje úroveň na výstupu Tap1	0...30
c	Pan Určuje stereo obraz Tap1	L6...L1, C, R1...R6
	Tap2(180) [ms] Nastaví Tap2 (LFO phase=180 stupňů) Delay time	0...570ms
	Depth Nastavuje hloubku chorusu Tap2	0...30
d	Level Nastavuje úroveň na výstupu Tap2	0...30
	Pan Určuje stereo obraz Tap2	L6...L1, C, R1...R6
	Tap3(090) [ms] Nastaví Tap3 (LFO phase=90 stupňů) Delay time	0...570ms
e	Depth Nastavuje hloubku chorusu Tap3	0...30
	Level Nastavuje úroveň na výstupu Tap3	0...30
	Pan Určuje stereo obraz Tap3	L6...L1, C, R1...R6
f	Tap4(270) [ms] Nastaví Tap4 (LFO phase=270 stupňů) Delay time	0...570ms
	Depth Nastavuje hloubku chorusu Tap4	0...30
	Level Nastavuje úroveň na výstupu Tap4	0...30
g	Pan Určuje stereo obraz Tap4	L6...L1, C, R1...R6
	Tap1 Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap1	-100...+100 D mod
	Src Volí modulační zdroj zpětné vazby Tap1 pro vyvážení efektů	Off...Tempo
h	Amt Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap1 a velikost modulace	-100...+100
	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D mod
i	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

019: Ensemble

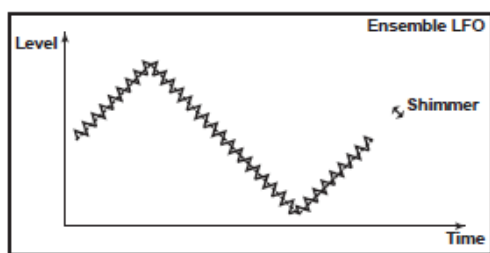
Efekt Ensemble má tři bloky chorus, jež využívají LFO k vytváření jemných chvění a dodávají třírozměrnou hloubku a šířku zvuku, jelikož signál jde doprava, doleva i doprostřed.



a	Speed Nastavuje rychlost LFO	1...100 D ^{mod}
	Src Volí modulační zdroj rychlosti LFO	Off...Tempo
	Amt Volí modulační zdroj rychlosti LFO	-100...+100
b	Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100 D ^{mod}
	Src Volí modulační zdroj LFO modulace	Off...Tempo
	Amt Nastaví velikost LFO modulace	-100...+100
c	Shimmer Určuje velikost chvění vzorku LFO	0...100 →
d	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

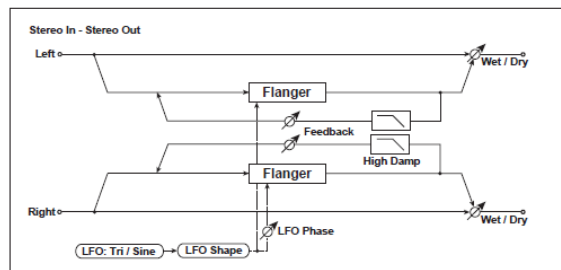
c: Shimmer

Určuje velikost chvění vzorku LFO. Zvýšením této hodnoty dodáte vyšší chvění, takže efekt chorus bude komplexnější a bohatější.



020: Flanger (Stereo Flanger)

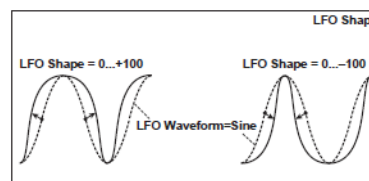
Tento efekt přidává výšce zvuku výrazný krouživý pohyb. Efektivnější je u zvuku s bohatými harmonickými. Jedná se o stereo flanger. Můžete přidat na proudy zvuku vyvážením fáze levého a pravého LFO navzájem.



a	Delay Time [ms] Nastaví Delay time původního zvuku	0.0...50.0ms
b	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Určuje, jak moc se vzorek LFO změní	-100...+100 →
c	LFO Phase [degree] Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	-180...+180 →Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] Nastavuje rychlost LFO	0.02...20.00Hz →Fx:009, D ^{mod}
	Src Volí modulační zdroj rychlosti LFO	Off...Tempo
	Amt Volí modulační zdroj rychlosti LFO	-20,00...+20,00Hz
e	BPM/MIDI Sync Přepíná mezi využitím frekvence rychlosti LFO a využitím tempa a not	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Volí MIDI Clock a přiřazuje tempo	MIDI, 40...240 →Fx:009
	Base Note Volí počet not, určujících rychlost LFO	♪, ♯♪, ♯♪, ♯♪, ♯♪, ♯♪, ♯♪, ♯♪ →Fx:009
	Times Volí počet not, určujících rychlost LFO	x1...x16 →Fx:009
f	Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
g	Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby	-100...+100 →
	High Damp [%] Nastaví hodnotu rezonance výškového rozsahu	0...100% →
h	Wet/Dry -Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D ^{mod} →Fx:010
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

b: LFO Shape

Změnou tvaru vzorku LFO určujete skluz špičky efektů flanger.



g: Feedback, h: Wet/Dry

Tvary špiček u kladných a záporných hodnot "Feedback" se liší. Harmonické budou zdůrazněny smícháním zvuku efektu s původním zvukem, jestliže nastavíte kladnou hodnotu u "Feedback" i "Wet/Dry", nebo když nastavíte u "Feedback" i "Wet/Dry" hodnotu zápornou.

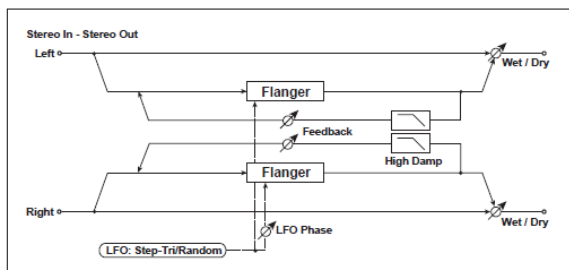
g: High Damp [%]

Tento parametr určuje hodnotu dampingu zpětné vazby ve výškách. Vyšší hodnota ořeže harmonické ve výškách.

021: RandomFlang

(Stereo Random Flanger)

Stereo efekt využívá k modulaci krokový vzorek a náhodnou LFO, takže vytváří jedinečný flanger.

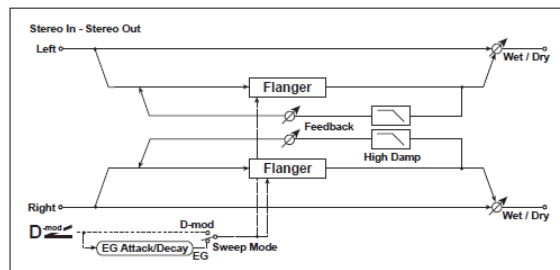


a	Delay Time [ms] Nastaví Delay time původního zvuku	0.0...50.0ms
b	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Step-Tri, Random →Fx:010
c	LFO Phase [degree] Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	-180...+180 →Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] Nastavuje rychlost LFO	0.02...20.00Hz →Fx:010, D^{mod}
	Src Volí modulační zdroj, použitý pro rychlost LFO a velikost kroku	Off...Tempo
	Amt Volí modulační zdroj rychlosti LFO	-20,00...+20,00Hz
e	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Nastaví rychlost kroku LFO (rychlost se mění krokově)	0.05...50.00Hz →Fx:010, D^{mod}
	Amt Volí velikost modulace rychlosti kroku LFO	-50,00...+50,00Hz
f	BPM/MIDI Sync Přepíná mezi využitím frekvence rychlosti LFO a využitím tempa a not	Off, On →Fx:009, ASync
	BPM Volí MIDI Clock a přiřazuje tempo	MIDI, 40...240 →Fx:009, 010,
	Base Note Volí počet not, určujících rychlost LFO	x1...x16 →Fx:009
	Times Volí počet not, určujících rychlost LFO	x1...x16 →Fx:009
g	Step Base Note Volí typ not, určujících rychlost kroku LFO	→Fx:010, ASync
	Times Volí počet not, určujících rychlost LFO	x1...x32 →Fx:010
h	Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
i	Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby	-100...+100 →Fx:020
	High Damp [%] Nastaví hodnotu dampingu zpětné vazby ve výškách	0...100% →Fx:020
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet →Fx:010, 020, D^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

022: Envel.Flanger

(Stereo Envelope Flanger)

Tento Flanger využívá generátor obálek k modulaci. Získáte stejný pattern flangeru, kdykoliv něco zahrajete. Můžete Flanger ovládat také přímo, modulačním zdrojem.



a	L Dly Bottom [ms] (L Delay Bottom) Určuje dolní hranici Delay time na levém kanálu	0.0...50.0ms →Fx:009
	L Dly Top [ms] (L Delay Top) Určuje horní hranici Delay time na levém kanálu	0.0...50.0ms →Fx:009
b	R Dly Bottom [ms] (R Delay Bottom) Určuje dolní hranici Delay time na pravém kanálu	0.0...50.0ms →Fx:009
	R Dly Top [ms] (R Delay Top) Určuje horní hranici Delay time na pravém kanálu	0.0...50.0ms →Fx:009
c	Sweep Mode Určuje, zda bude flanger ovládán obálkou generátoru nebo zdrojem modulace	EG, D-mod → D^{mod}
	Src Volí modulační zdroj, který spouští EG (je-li EG zvolen pro režim Sweep Mode), nebo modulační zdroj, který způsobím, že flanger sklouzne (je-li D-mod zvolen pro Sweep Mode)	Off...Tempo →
d	EG Attack Nastavuje rychlost Attack u EG	1...100 →
	EG Decay Nastavuje rychlost EG decay	1...100 →
e	Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby	-100...+100 →Fx:020
f	High Damp [%] Nastaví hodnotu dampingu výškového rozsahu	0...100% →Fx:020
9	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet →Fx:010, 020, D^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

c: Sweep Mode, c: Src

Tento parametr přepíná režim ovládání efektu Flanger. Je-li "Sweep Mode" = EG, flanger sklouzne podle generátoru obálek. Tento generátor je zahrnutý do efektu Envelope flanger a nemá souvislost s Pitch EG, Filter EG ani Amp EG. Parametr "Src" volí zdroj, který spustí generátor obálek. Když např. zvolíte Gate, generátor obálek se spustí, jakmile přijde zpráva Note-on. Je-li "Sweep Mode" = D-mod, modulační zdroj může ovládat flanger přímo. Zvolte modulační zdroj parametrem "Src".



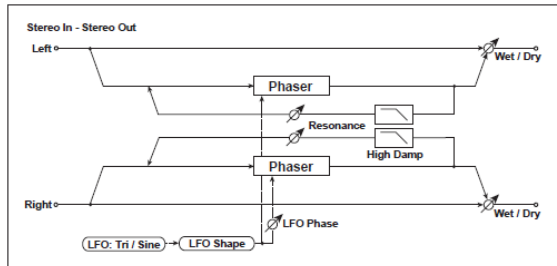
Efekt je vypnutý, pokud je hodnota modulačního zdroje, zadaná pro parametr "Src" nižší než 64, a je zapnutý, je-li hodnota 64 nebo vyšší. Generátor obálek se spouští, když se hodnota změní ze 63 a nižší na 64 a vyšší.

d: EG Attack, d: EG Decay

Jediné, co lze u tohoto EG nastavit, je rychlost fází Attack a Decay.

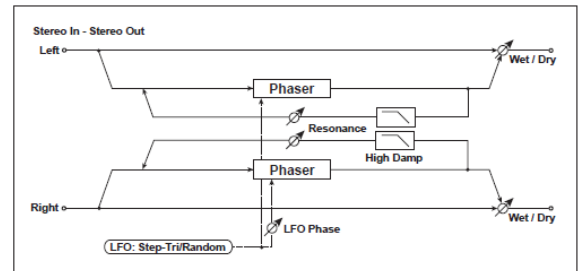
023: Phaser (Stereo Phaser)

Tento efekt vytváří vířivý pohyb posunem fáze. Mimořádně efektivní pro zvuk elektrického pianu. Můžete přidat na proudy zvuku vyvážením fáze levého a pravého LFO navzájem.



024: RandomPhaser (Stereo Random Phaser)

Stereo phaser. Efekt využívá k modulaci krokový vzorek a náhodnou LFO, takže vytváří jedinečný phaser.



a	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine	a	LFO Waveform Voli vzorek LFO	Step-Tri, Step-Sin, Random →Fx:010
	LFO Shape Určuje, jak moc se vzorek LFO změní	-100...+100 →Fx:020	b	LFO Phase [degree] Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	-180...+180 →Fx:010
b	LFO Phase [degree] Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	-180...+180 →Fx:010	c	LFO Frequency [Hz] Nastavuje rychlost LFO	0.02...20.00Hz →Fx:010, D^{mod}
	LFO Frequency [Hz] Nastavuje rychlost LFO	0.02...20.00Hz →Fx:009, D^{mod}		Src Voli modulační zdroj rychlosti LFO	Off...Tempo
c	Src Voli modulační zdroj rychlosti LFO	Off...Tempo	Amt Voli modulační zdroj rychlosti LFO	-20,00...+20,00Hz	
	Amt Voli modulační zdroj rychlosti LFO	-20,00...+20,00Hz	d	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Nastavuje rychlost kroku LFO	0.05...50.00Hz →Fx:010, D^{mod}
d	BPM/MIDI Sync Přepíná mezi využitím frekvence rychlosti LFO a využitím tempa a not	Off, On →Fx:009, S^{Sync}	Amt Voli velikost modulace rychlosti kroku LFO	-50,00...+50,00Hz	
	BPM Voli MIDI Clock a přiřazuje tempo	MIDI, 40...240 →Fx:009	e	BPM/MIDI Sync Přepíná mezi využitím frekvence rychlosti LFO a využitím tempa a not	Off, On →Fx:009, S^{Sync}
	Base Note Voli počet not, určujících rychlost LFO	→Fx:009	BPM Voli MIDI Clock a přiřazuje tempo	MIDI, 40...240 →Fx:009, 010,	
	Times Voli počet not, určujících rychlost LFO	x1...x16 →Fx:009	Base Note Voli počet not, určujících rychlost LFO	→Fx:009	
e	Manual Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován	0...100	Times Voli počet not, určujících rychlost LFO	x1...x16 →Fx:009	
	Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100 D^{mod}	f	Step Base Note Voli typ not, určujících rychlost kroku LFO	→Fx:010, S^{Sync}
	Src Voli modulační zdroj pro hloubku LFO modulace	Off...Tempo	Times Voli počet not, určujících rychlost LFO	x1...x32 →Fx:010	
f	Amt Nastaví velikost LFO modulace	-100...+100	g	Manual Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován	0...100
	Resonance Určuje hodnotu rezonance	-100...+100	h	Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
g	High Damp [%] Nastaví hodnotu rezonance výškového rozsahu	0...100%	i	Resonance Určuje hodnotu rezonance	-100...+100 →Fx:023
	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177 →Fx:010, D^{mod}	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	High Damp [%] Nastaví hodnotu rezonance ve výškách	0...100%	→Fx:023
h	Src Table, "Voli modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo	j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177 →Fx:010, 023, D^{mod}	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet
	Amt Table, "Voli hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100	Src Table, "Voli modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo	
			Amt Table, "Voli hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100	

g: Resonance, h: Wet/Dry

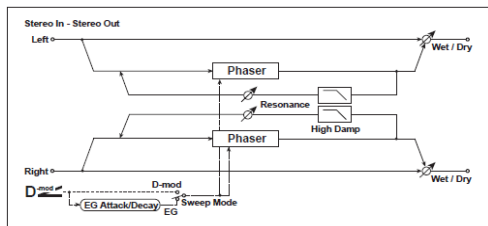
Tvary špiček u kladných a záporných hodnot "Feedback" se liší. Harmonické budou zdůrazněny, je-li zvuk efektu smíchan s původním zvukem, jestliže nastavíte kladnou hodnotu u "Resonance" i "Wet/Dry", anebo když nastavíte u "Resonance" i "Wet/Dry" hodnotu zápornou.

g: High Damp [%]

Tento parametr určuje hodnotu dampingu rezonance ve výškách. Vyšší hodnota ořeže harmonické ve výškách.

025: Envel.Phser
(Stereo Envelope Phaser)

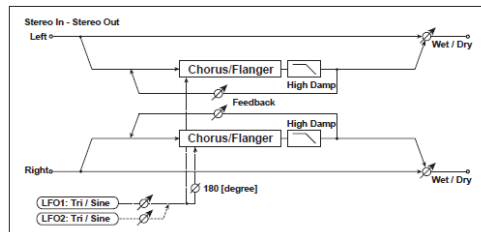
Tento Stereo phaser využívá generátor obálek k modulaci. Získáte stejný pattern phaseru, kdykoliv něco zahrajete. Můžete Phaser ovládat také přímo, modulačním zdrojem.



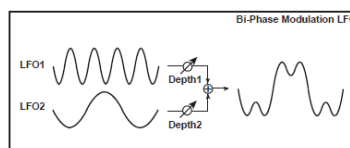
a	L Manu Bottom (L Manual Bottom) Určuje dolní hranici frekvenčního rozsahu efektu na levém kanálu →Fx:009	0...100
	L Manu Top (L Manual Top) Určuje horní hranici frekvenčního rozsahu efektu na levém kanálu →Fx:009	0...100
b	R Manu Bottom (R Manual Bottom) Určuje dolní hranici frekvenčního rozsahu efektu na pravém kanálu →Fx:009	0...100
	R Manu Top (R Manual Top) Určuje horní hranici frekvenčního rozsahu efektu na pravém kanálu →Fx:009	0...100
c	Sweep Mode Určuje, zda bude flanger ovládán obálkou generátoru nebo zdrojem modulace →Fx:022, D-mod	EG, D-mod
	Src Volí modulační zdroj, který spouští EG (je-li EG zvolen pro režim Sweep Mode), nebo modulační zdroj, který způsobím, že flanger sklouzne (je-li D-mod zvolen pro Sweep Mode)	Off...Tempo
d	EG Attack Nastavuje rychlost Attack u EG →Fx:022	1...100
	EG Decay Nastavuje rychlost EG decay →Fx:022	1...100
e	Resonance Určuje hodnotu rezonance →Fx:023	-100...+100
f	High Damp [%] Nastaví hodnotu dampingu rezonance ve výškách →Fx:023	0...100%
g	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177 →Fx:010, 023, D-mod	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

026: BiphaseMod.
(Stereo Biphase Modulation)

Tento stereo chorus přidává dva různé LFO současně. Parametry Frequency a Depth můžete nastavit pro každý LFO nezávisle. Podle nastavení těchto LFO se vytvoří velmi komplexní vzorky analogového-typu nestabilní modulovaný zvuk.

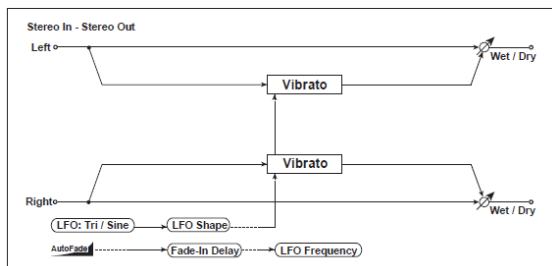


a	LFO1 Waveform Volí LFO1 vzorek	Triangle, Sine
	LFO2 Waveform Volí LFO2 vzorek	Triangle, Sine
b	LFO Phase Sw Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	0 st., 180 st.
c	LFO1 Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO1 D-mod	0,02...30,00Hz
	Src Volí modulační zdroj rychlosti LFO1&2	Off...Tempo
d	Amt Volí velikost modulace rychlosti LFO1	-30,00...+30,00
	LFO2 Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO2 D-mod	0,02...30,00Hz
e	Amt Volí velikost modulace rychlosti LFO2	-30,00...+30,00
	Depth1 Nastavuje hloubku LFO1 modulace D-mod	0...100
f	Src Volí modulační zdroj a hloubku modulace LFO1&2	Off...Tempo
	Amt Nastaví velikost a hloubku modulace LFO1	-100...+100
g	Depth2 Nastavuje hloubku LFO2 modulace D-mod	0...100
	Amt Nastaví velikost a hloubku modulace LFO2	-100...+100
h	L Pre Delay [ms] Nastavuje dobu zpoždění pro levý kanál →Fx:016	0.0...50.0ms
i	R Pre Delay [ms] Nastavuje dobu zpoždění pro pravý kanál →Fx:016	0.0...50.0ms
j	Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby →Fx:017	-100...+100
	High Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	0...100%
k	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177 →Fx:010, D-mod	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100



027: Vibrato (Stereo Vibrato)

Tento efekt působí mihotání vstupního signálu. Pomocí Auto-Fade je možné zvýšit nebo snížit rychlost chvění.



a	AUTOFADE Src Volí modulační zdroj, který spustí AutoFade	Off...Tempo →,
	Fade-In Rate Nastavuje stupeň Fade-in	1...100 →
b	Fade-In Delay [ms] Nastavuje zpoždění Fade-in delay time	00...2000ms →
c	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Určuje, jak moc se vzorek LFO změní	-100...+100 →Fx:020
d	LFO Frequency Mod Přepíná mezi D-mod a AUTOFADE pro frekvenční modulaci LFO	D-mod, AUTOFADE →
e	LFO Frequency [Hz] Nastavuje rychlost LFO	0.02...20.00Hz →Fx:009,
	Src Volí modulační zdroj rychlosti LFO	Off...Tempo
	Amt Volí modulační zdroj rychlosti LFO	-20,00...+20,00Hz
f	BPM/MIDI Sync Přepíná mezi využitím frekvence rychlosti LFO a využitím tempa a not	Off, On →Fx:009,
	BPM Volí MIDI Clock a přiřazuje tempo	MIDI, 40...240 →Fx:009
	Base Note Volí počet not, určujících rychlost LFO	 →Fx:009
	Times Volí počet not, určujících rychlost LFO	x1...x16 →Fx:009
g	Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
	Src Volí modulační zdroj LFO modulace	Off...Tempo
	Amt Nastaví velikost LFO modulace	-100...+100
h	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

d: LFO Frequency Mod, a: AUTOFADE Src, a: Fade-In Rate

b: Fade-In Delay [ms]

Je-li "LFO Frequency Mod" nastaven na **AUTOFADE**, můžete použít modulační zdroj, zvolený v "AUTO FADE Src" jako trigger pro automatické zesílení Fade podle hodnoty modulace. Je-li "BPM/MIDI Sync" nastaven na On, nelze toho využít.

Parametr "Fade-in Rate" určuje stupeň Fade-in. Parametr "Fade-in Delay" určuje dobu od chvíle zapnutí AutoFade modulačního zdroje na ON, až do spuštění Fade-in.

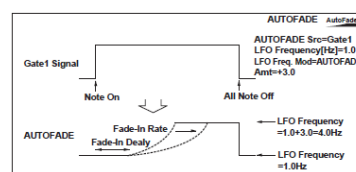
Následuje příklad Fade-in, kde zvýšíme rychlost LFO z "1.0Hz" na "4.0Hz", jakmile přijde zpráva Note-on.

"AUTOFADE Src"=**Gate1**, "LFO Frequency [Hz]"=**1.0**

"LFO Frequency Mod"=**AUTOFADE**, "Amt"=**3.0**

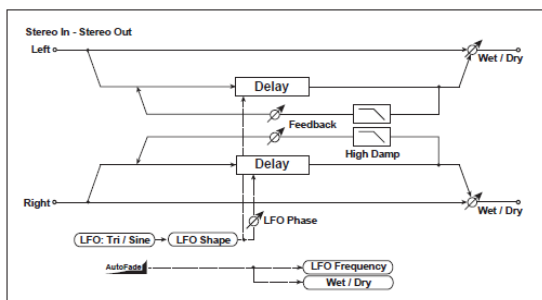
MIDI

Efekt je vypnutý, pokud je hodnota modulačního zdroje, zadaná pro parametr "AUTOFADE Src" nižší než 64, a je zapnutý, je-li hodnota 64 nebo vyšší. Funkce AutoFade se spustí, když se hodnota změní ze 63 a nižší na 64 a vyšší.



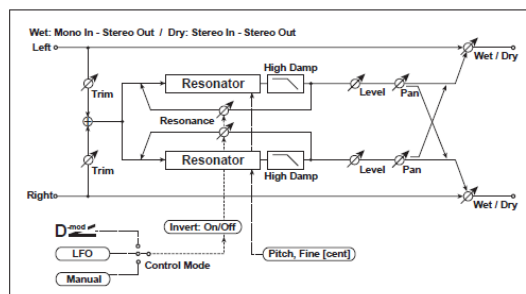
028: AutoFadeMod.
(Stereo Auto Fade Modulation)

Tento stereo chorus/flanger efekt umožňuje ovládat rychlost LFO a vyvážením efektu s využitím Auto fade, a můžete zvuk rozprostřít vyvážením fáze levé a pravé LFO navzájem.



029: 2Voice Res

Tento efekt rezonuje se vstupním signálem na zadané výšce. Výšku, výstupní úroveň a panorama můžete zadat pro oba rezonátory zvlášť. Intenzitu rezonance můžete ovládat prostřednictvím LFO.



a	AUTOFADE Src Volí modulační zdroj, který spustí AutoFade	Off...Tempo →Fx:027, D-mod
	Rate Nastavuje stupeň Fade-in	1...100 →Fx:027
	Fade-In Dly (Fade-In Delay) [ms] Nastaví Fade-in delay time	00...2000ms →Fx:027
b	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Určuje, jak moc se vzorek LFO změní	-100...+100 →Fx:020
c	LFO Phase [degree] Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	-180...+180 →Fx:010
d	LFO Frequency Mod Přepíná mezi D-mod a AUTOFADE pro frekvenční modulaci LFO	D-mod, AUTOFADE →Fx:027
e	LFO Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz D-mod
	Src Volí modulační zdroj rychlosti LFO	Off...Tempo
	Amt Volí modulační zdroj rychlosti LFO	-20,00...+20,00Hz
f	L Delay Time [ms] Nastavuje zpoždění levého kanálu	0.0...500.0ms →Fx:027
	R Delay Time [ms] Nastavuje zpoždění pravého kanálu	0.0...500.0ms
g	Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...200
h	Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby	-100...+100 →Fx:020
	High Damp [%] Nastaví hodnotu dampingu zpětné vazby ve výškách	0...100% →Fx:020
i	LFO Frequency Mod Přepíná mezi D-mod a AUTOFADE pro frekvenční modulaci	D-mod, AUTOFADE →Fx:027
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet →Fx:010, 020, D-mod
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a	Control Mode Přepíná kontrolery intenzity rezonance	Manual, LFO, D-mod →, D-mod
	LFO/D-mod Invert Převrátí kontrolery Voice 1 a 2, když zvolíte LFO/D-mod	Off, On →
b	LFO Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz
	D-mod Src Volí modulační zdroj, který ovládá intenzitu rezonance	Off...Tempo
c	Mod. Depth Nastaví ovládání intenzity rezonance přes LFO/D-mod	-100...+100
	Trim Určuje vstupní úroveň rezonátoru	0...100
d	Voice1: Pitch Určuje Voice1 Pitch pro rezonanci	C0...B8
	Fine [cent] Jemné doladění výšky Voice 1 pro rezonanci	-50...+50
e	Voice1: Resonance Nastaví intenzitu rezonance, je-li Control Mode = Manual	-100...+100 →
	High Damp [%] Nastaví hodnotu dampingu rezonujícího zvuku ve výškách	0...100% →
f	Voice1: Level Nastavuje úroveň na výstupu Voice1	0...100
	Pan Určuje stereo obraz Voice1	L6...R6
g	Voice2: Pitch Určuje Voice2 Pitch pro rezonanci	C0...B8
	Fine [cent] Jemné doladění výšky Voice 2 pro rezonanci	-50...+50
h	Voice2: Resonance Nastaví intenzitu rezonance, je-li Control Mode = Manual	-100...+100 →
	High Damp [%] Nastaví hodnotu dampingu rezonujícího zvuku ve výškách	0...100% →
i	Voice2: Level Nastavuje úroveň na výstupu Voice2	0...100
	Pan Určuje stereo obraz Voice2	L6...R6
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a: Control Mode, e: Voice1: Resonance, h: Voice2: Resonance

Tento parametr určuje intenzitu rezonance. Je-li "Control Mode" = Manual, parametr "Resonance" nastaví intenzitu rezonance. Pokud má parametr "Resonance" zápornou hodnotu, harmonické se změní a objeví se rezonance na výšce o oktávu nižší.

Je-li "Control Mode" = LFO, intenzita rezonance se mění podle LFO. LFO kolísá mezi kladnou a zápornou hodnotou, což vede k tomu, že se projeví rezonance mezi zadanými výškami v oktávách.

Je-li "Control Mode" = D-mod, je rezonance ovládána dynamickým modulačním zdrojem. Je-li JS X nebo Ribbon přiřazen jako modulační zdroj, můžete ovládat výšku o oktávu vyšší a nižší, podobně jako když je LFO zvolen v režimu Control Mode.

a: LFO/D-mod Invert

Je-li "Control Mode" = LFO nebo D-mod, ovládaná fáze hlasu Voice 1 nebo 2 bude reverzní. Pokud je výška rezonance nastavena na Voice 1 (Resonance má kladnou hodnotu), Voice 2 bude rezonovat na výšce o oktávu nižší (Resonance má zápornou hodnotu).

d: Voice1: Pitch, d: Fine [cent], g: Voice2: Pitch, g: Fine [cent]

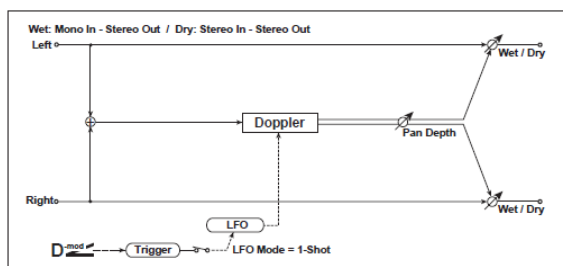
Parametr Pitch udává výšku rezonance podle jména noty. Parametr "Fine" umožňuje jemné doladění v krocích centů.

e: High Damp [%], h: High Damp [%]

Tento parametr nastavuje hodnotu dampingu rezonujícího zvuku ve výškách. Nižší hodnoty vytvoří metalický zvuk ve vyšším rozsahu harmonických.

030: Doppler

Tento efekt simuluje "Dopplerův efekt" pohybu zvuku se změnou výšky, obdobný siréně projíždějící záchranky. Smícháním zvuku efektu s původním zvukem vytvoříte jedinečný efekt Chorus.



a	LFO Mode Přepíná pracovního režim LFO	Loop, 1-Shot →, D-mod
	Src Je-li LFO Mode nastaven na 1-Shot, tento modulační zdroj spouští LFO	Off...Tempo →
b	LFO Sync Za/vypíná LFO Reset On/Off, pokud je LFO Mode na Loop	Off, On →
c	LFO Frequency [Hz] Nastavuje rychlost LFO	0.02...20.00Hz →Fx:009, D-mod
	Src Volí modulační zdroj rychlosti LFO	Off...Tempo
	Amt Volí modulační zdroj rychlosti LFO	-20,00...+20,00Hz
d	BPM/MIDI Sync Přepíná mezi využitím frekvence rychlosti LFO a využitím tempa a not	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Volí MIDI Clock a přiřazuje tempo	MIDI, 40...240 →Fx:009
	Base Note Volí počet not, určujících rychlost LFO	♪, ♯, ♭, ♮, ♯3, ♭3, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮ →Fx:009
	Times Volí počet not, určujících rychlost LFO	x1...x16 →Fx:009

e	Pitch Depth Určuje variaci výšky pohybu zvuku	0...100 →, D-mod
	Src Volí modulační zdroj variace výšky	Off...Tempo
	Amt Volí velikost modulace variace výšky	-100...+100
f	Pan Depth Určuje panorama pohybu zvuku	-100...+100 →, D-mod
	Src Volí modulační zdroj panorama	Off...Tempo
	Amt Volí velikost modulační panorama	-100...+100
g	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D-mod
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a: LFO Mode, a: Src, b: LFO Sync

Parametr "LFO Mode" přepíná pracovní režim LFO. Je-li zvolen Loop, vytvoří se opakovaně Dopplerův efekt. Je-li "LFO Sync" na On, LFO se resetuje, jakmile zapnete modulační zdroj, zadaný se zapnutým parametrem "Src". Je-li "LFO Mode" nastaven na 1-Shot, vytvoří se Dopplerův efekt pouze 1x, je-li modulační zdroj, zadaný v poli "Src" aktivní. Současně, jestliže není nastaven parametr "Src", Dopplerův efekt se nevytvoří a na výstup nepůjde žádný zvuk efektu.

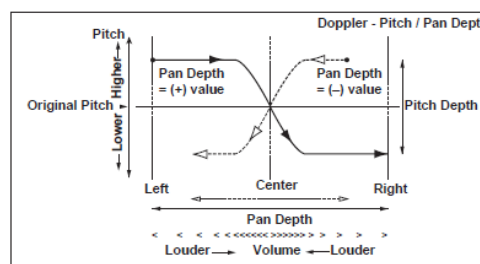
MIDI Efekt je vypnutý, pokud je hodnota modulačního zdroje, zadaná pro parametr "Src" nižší než 64, a je zapnutý, je-li hodnota 64 nebo vyšší. Dopplerův jev se spouští, když se hodnota změní ze 63 a nižší na 64 a vyšší.

e: Pitch Depth

V případě Dopplerova efektu se výška zvýší, jakmile se zvuk přiblíží a sníží se, pokud se zvuk vzdaluje. Tento parametr určuje variace výšky.

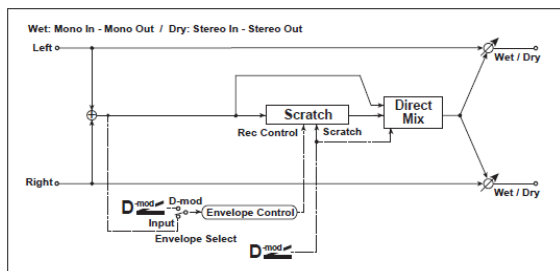
f: Pan Depth

Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu. S vyšší hodnotou se zvuk jeví jako přicházející z větší dálky. S kladnou hodnotou se zvuk pohybuje zprava doleva, se zápornou pak zleva doprava.



031: Scratch

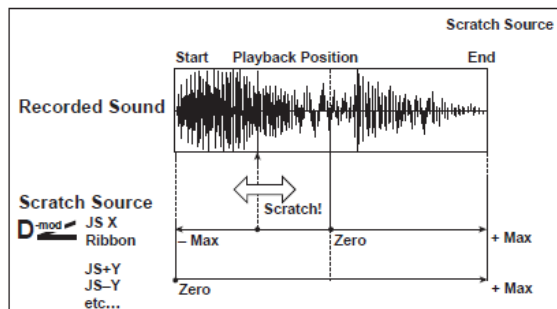
Tento efekt se aplikuje nahráním vstupního signálu a posunem modulačního zdroje. Simuluje zvuk škrábnutí, které může vzniknout při manipulaci s gramofonem.



a	Scratch Source Zvolí modulační zdroj pro ovládání simulace	Off...Tempo →,
b	Response Určuje rychlost odezvy na Scratch Source →	0...100 →
c	Envelope Select D-mod, Input Určuje, zda je začátek a konec nahrávání ovládan modulačním zdrojem nebo úrovní vstupního signálu ,	→,
	Src Volí modulační zdroj, který ovládá nahrávání, je-li Envelope Select na D-mod	Off...Tempo →
d	Threshold Nastaví počáteční úroveň nahrávání, je-li Envelope Select nastavení na vstup	0...100 →
e	Response Určuje rychlost odezvy na konci nahrávání	0...100 →
f	Direct Mix Always On, Always Off, Cross Fade Určuje, jak bude smíchán původní zvuk	→
g	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a: Scratch Source, b: Response

Parametr Scratch Source umožňuje zvolit modulační zdroj, ovládající simulaci. Hodnota modulačního zdroje odpovídá pozici přehrávání. Parametr Response umožňuje nastavit rychlost odezvy na modulační zdroj.



c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold

Je-li "Envelope Select" nastaven na D-mod, bude vstupní signál nahrán jen, pokud je hodnota modulačního zdroje 64 nebo vyšší. Je-li "Envelope Select" nastaven na Input, bude vstupní signál nahrán jen, pokud úroveň překročí hodnotu Threshold. Maximální nahrávací doba je 1365ms. Jakmile ji překročíte, začnou se shora nahraná data vymazávat.

e: Response

Tento parametr umožňuje nastavit rychlost odezvy na konci nahrávky. Nastavte nižší hodnotu, pokud nahráváte frázi nebo rytmický pattern a vyšší, když nahráváte jen jednu notu.

f: Direct Mix

V případě Always On jde na výstup vždy původní zvuk. V případě Always Off původní zvuk nepůjde. V případě Cross Fade jde na výstup obvykle původní zvuk a je umlčen, provádíte-li scratching.

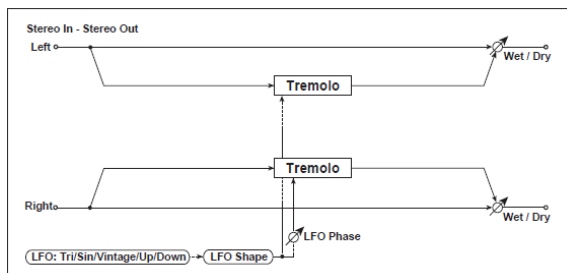
Nastavte Wet/Dry na **Wet**, chcete-li tento parametr efektivně využít.

MOD./P.SHIFT

Další efekty modulace a změny výšky

032: Tremolo (Stereo Tremolo)

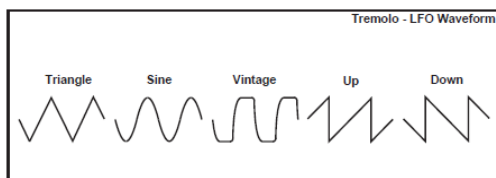
Tento efekt moduluje hlasitost vstupního signálu. Tento efekt je stereo a porovnáním LFO levé a pravé fáze vzájemně vyrobí tremolo efekt mezi levou a pravou stranou.



a	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down →
	LFO Shape Určuje, jak moc se vzorek LFO změní	-100...+100 →Fx:020
b	LFO Phase [degree] Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	-180...+180 →
c	LFO Frequency [Hz] Nastavuje rychlost LFO	0.02...20.00Hz →Fx:009,
	Src Volí modulační zdroj rychlosti LFO	Off...Tempo
	Amt Volí modulační zdroj rychlosti LFO	-20,00...+20,00Hz
d	BPM/MIDI Sync Přepíná mezi využitím frekvence rychlosti LFO a využitím tempa a not	Off, On →Fx:009,
	BPM Volí MIDI Clock a přiřazuje tempo	MIDI, 40...240 →Fx:009
	Base Note Volí počet not, určujících rychlost LFO	 →Fx:009
	Times Volí počet not, určujících rychlost LFO	x1...x16 →Fx:009
e	Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
	Src Volí modulační zdroj s hloubkou modulace	Off...Tempo
	Amt Nastaví velikost modulace s hloubkou modulace	-100...+100
f	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a:LFO Waveform

Tento parametr volí vzorek LFO. Vzorek **Vintage** simuluje charakteristiky tremola, vytvořeného kytarovým zesilovačem. Kombinací tohoto efektu s Amp Simulation vytvoříte realistický, vintage tremolo zvuk zesilovače.

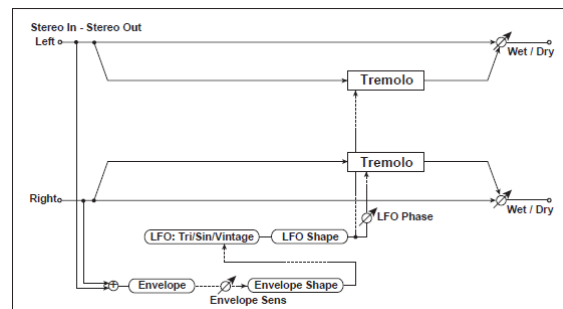


b: LFO Phase [st.]

Určuje poměr hlasitostí mezi fázemi LFO na levém a pravém kanálu. Vyšší hodnota simuluje efekt Autopan, který rozprostře zvuk do stran.

033: EnvelTremol (Stereo Envelope Tremolo)

Tento efekt využívá úroveň vstupního signálu k modulaci stereo tremola. Tremolo efekt můžete simulovat, který se prohloubí při vytracení, i při nižší úrovni.



a	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Nastavuje citlivost obálky signálu na vstupu	0...100
	Envelope Shape Nastavuje tvar obálky signálu na vstupu	-100...+100
b	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine, Vintage
	LFO Shape Určuje, jak moc se vzorek LFO změní	-100...+100 →Fx:020
c	LFO Phase [degree] Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	-180...+180 →Fx:032
d	LFO Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz →
	Envelope Amount [Hz] Nastaví změny rychlosti LFO podle úrovně vstupního signálu	-20,00...+20,00Hz →
e	Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100 →
	Envelope Amount Nastaví změny hloubky modulace podle úrovně vstupního signálu	-100...+100 →
f	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

d: LFO Frequency [Hz], d: Envelope Amount [Hz] e:Depth, e: Envelope Amount

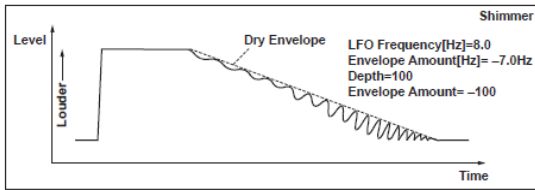
Tyto parametry určují modulaci přes obálku (úroveň vstupního signálu).

"Rychlost LFO" získáte přidáním hodnoty "LFO Frequency" k hodnotě "Envelope Amount" a vynásobením vstupního signálu. Hloubku modulace LFO získáte přidáním hodnoty Depth k hodnotě "Envelope Amount" a vynásobením vstupního signálu.

- V následujícím příkladu vidíte, že "Depth" je 0 s hodnotou LFO Frequency na 1.0Hz a maximálním vstupem, a že "Depth" je 100 s Frequency na 8.0Hz a nulou na vstupu.

"LFO Frequency [Hz]"=8.0, "Envelope Amount [Hz]"=-7.0

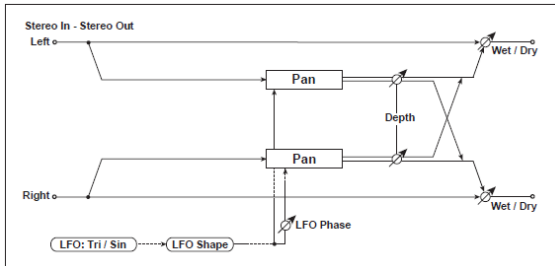
“Depth”=100, “Envelope Amount”=-100



034: Auto-Pan

(Stereo Auto Pan)

Efekt Auto Pan rozprostřání zvuk do stran. Je stereo a posouvá levou a pravou fázi LFO od sebe navzájem, čímž simuluje zvuk levého a pravého kanálu vůči ostatním, nebo vzájemným sledováním.



e	Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100 D mod
	Src Volí modulační zdroj s hloubkou modulace	Off...Tempo
	Amt Nastaví velikost modulace s hloubkou modulace	-100...+100
f	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D mod
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

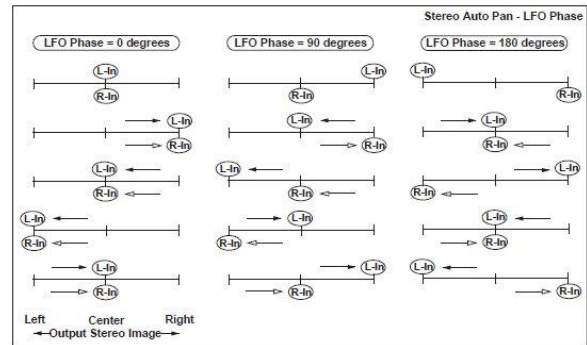
a: LFO Shape

Můžete měnit křivku panorama úpravou vzorku LFO.

b: LFO Phase

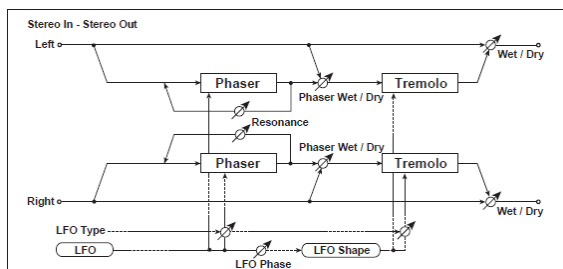
Určuje rozdíl mezi fází LFO na levém a pravém kanálu. Pokud změníte hodnotu postupně od 0, zvuk levého a pravého kanálu bude sledovat své okolí. Jestliže nastavíte parametr na +180 nebo -180, zvuk jednotlivých kanálů bude přebíjet ostatní. Musíte poslat na vstup různé zvuky pro každý kanál, chcete-li aby byl tento parametr efektivní.

a	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Určuje, jak moc se vzorek LFO mění	-100...+100 →
b	LFO Phase [degree] Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	-180...+180 →
c	LFO Frequency [Hz] Nastavuje rychlost LFO	0.02...20.00Hz →Fx:009, D mod
	Src Volí modulační zdroj rychlosti LFO	Off...Tempo
	Amt Volí modulační zdroj rychlosti LFO	-20,00...+20,00Hz
d	BPM/MIDI Sync Přepíná mezi využitím frekvence rychlosti LFO a využitím tempa a not	Off, On →Fx:009, Sync
	BPM Volí MIDI Clock a přiřazuje tempo	MIDI, 40...240 →Fx:009
	Base Note Volí počet not, určujících rychlost LFO	♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮ →Fx:009
	Times Volí počet not, určujících rychlost LFO	x1...x16 →Fx:009



035: Phaser/Trem (Stereo Phaser + Tremolo)

Tento efekt zahrnuje stereo phaser a tremolo LFO, vzájemně propojené. Vlnění modulace phaseru a tremolo efektů je vzájemně synchronizované, což vytváří zklidňující modulační efekt. Vhodný pro zvuky elektrického pianu.



a	Typ: Phs Trml...Phs LR Trml LR	→
	Volí typ tremola a LFO phaseru	→
b	LFO Phase [degree]	-180...+180
	Nastavuje fázový rozdíl mezi tremolem a LFO phaserem	→
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	Nastavuje rychlost LFO	→Fx:009,
	Src	Off...Tempo
d	Amplitude	-20,00...+20,00Hz
	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	→
	BPM/MIDI Sync	Off, On
e	Přepíná mezi využitím frekvence rychlosti LFO a využitím tempa a not	→Fx:009,
	BPM	MIDI, 40...240
	Volí MIDI Clock a přiřazuje tempo	→Fx:009
f	Base Note	
	Volí počet not, určujících rychlost LFO	→Fx:009
	Times	x1...x16
g	Volí počet not, určujících rychlost LFO	→Fx:009
	Phaser Manual	0...100
	Určuje frekvenční rozsah phaseru	→
h	Resonance	-100...+100
	Určuje hodnotu rezonance phaseru	→
	Phaser Depth	0...100
i	Nastavuje hloubku modulace phaseru	
	Src	Off...Tempo
	Volí modulační zdroj pro hloubku modulace phaseru	→
j	Amplitude	-100...+100
	Nastaví velikost modulace s hloubkou modulace phaseru	→
	Phaser Wet/Dry	-Wet...-2:99, Dry, 2:99...Wet
k	Nastavuje poměr mezi efektem phaseru a původním zvukem	→
	Tremolo Shape	-100...+100
	Určuje stupeň tvarování LFO tremola	→Fx:020
l	Tremolo Depth	0...100
	Nastavuje hloubku modulace tremola	
	Src	Off...Tempo
m	Volí modulační zdroj pro hloubku modulace tremola	→
	Amplitude	-100...+100
	Nastaví velikost modulace s hloubkou modulace tremola	→
n	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	→,
	Src	Off...Tempo
o	Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	→
	Amplitude	-100...+100
	Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	→

a: Type, a: LFO Phase [st.]

Volí typ LFO phaseru a LFO tremola pro parametr "Type".

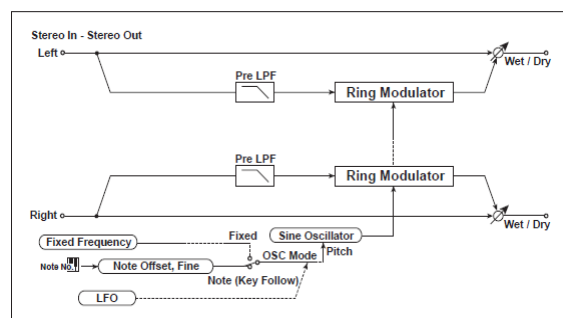
Jak se efekt pohybuje nebo rotuje, závisí na typu LFO. Volbou "LFO Phase" umožníte vyvážení časování špiček phaseru a ovládní jemných pohybů a rotace zvuku.

f: Phaser WetDry, i: Wet/Dry

Parametr "Phaser Wet/Dry" určuje vyvážení mezi výstupem phaseru a původního zvuku. Parametr "Wet/Dry" určuje vyvážení mezi konečným výstupem phaseru s tremolem a původního zvuku.

036: RingModulat (Stereo Ring Modulator)

Tento efekt vytváří metalický zvuk, aplikací oscilátorů na vstupní signál. Využívá LFO nebo dynamicky moduluje oscilátor a vytváří tak radikální modulace. Sladěním frekvence oscilátoru s číslem Note vyrobí efekt kruhové modulace v rozmezí specifické tóniny.



a	Pre LPF	0...100
	Určuje velikost dampingu výšek na vstupu do kruhového modulatoru	→
b	OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)
	Přepíná mezi zadanou frekvencí oscilátoru a číslem Note	→
c	Fixed Frequency [Hz]	0...12.00kHz
	Určuje frekvenci oscilátoru, je-li OSC MODE nastaven na Fixed	→Fx:,
	Src	Off...Tempo
d	Amplitude	-12.00...+12.00kHz
	Zvolí modulační zdroj frekvence oscilátoru, je-li OSC Mode=Fixed	→
	Note Offset	-48...+48
e	Určuje rozdíl výšek od původní noty, je-li OSC Mode=Note (Key Follow)	→
	Note Fine	-100...+100
	Jemně doladění frekvence oscilátoru	→
f	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	Určuje rychlost LFO modulace frekvence oscilátoru	→Fx:009,
	Src	Off...Tempo
g	Amplitude	-20,00...+20,00Hz
	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	→
	BPM/MIDI Sync	Off, On
h	Přepíná mezi využitím frekvence rychlosti LFO a využitím tempa a not	→Fx:009,
	BPM	MIDI, 40...240
	Volí MIDI Clock a přiřazuje tempo	→Fx:009
i	Base Note	
	Volí počet not, určujících rychlost LFO	→Fx:009
	Times	x1...x16
j	Volí počet not, určujících rychlost LFO	→Fx:009
	LFO Depth	0...100
	Určuje hloubku LFO modulace frekvence oscilátoru	
k	Src	Off...Tempo
	Volí modulační zdroj s hloubkou modulace	→
	Amplitude	-100...+100
l	Nastaví velikost modulace s hloubkou modulace	→

h	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a: Pre LPF

Tento parametr umožňuje nastavit hodnotu dampingu ve výškách na vstupu zvuku kruhového modulátoru. Pokud zvuk na vstupu obsahuje hodně harmonických, efekt nemusí být čistý.

V tom případě ořežte příslušně výšky.

b: OSC Mode

Tento parametr určuje, zda bude či nebude frekvence oscilátoru sledovat číslo noty.

c: Fixed Frequency [Hz]

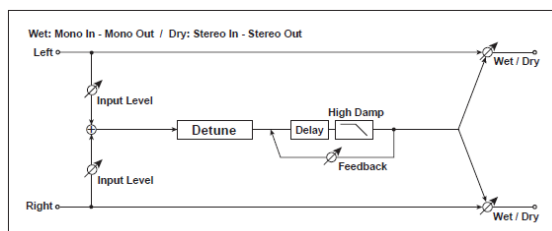
Tento parametr určuje frekvenci oscilátoru, když "OSC MODE" je na FIXED.

d: Note Offset, d: Note Fine

Tyto parametry oscilátoru využijete, je-li "OSC Mode" nastaven na Note (Key Follow). Parametr "Note Offset" nastaví rozdíl výšek vůči původnímu číslu noty po půltónech. Parametr "Note Fine" jemně doladí výšku v centech. Sladěním frekvence oscilátoru s číslem Note vyrobí efekt kruhové modulace pro konkrétní klávesu.

037: Detune

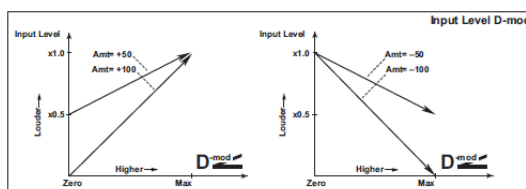
Tímto efektem získáte efekt rozladění Detune, který poněkud rozladí výšku zvuku efektu vůči signálu na vstupu. Ve srovnání s efektem Chorus vzniká hutnější zvuk, který zní přirozeněji.



a	Pitch Shift [cent] Nastavuje rozdíl výšek signálu na vstupu	-100...+100cent D ^{mod}
	Src Volí modulační zdroj výškového posunu	Off...Tempo
	Amt Zvolí velikost modulace výškového posunu	-100...+100cent
b	Delay Time [ms] Nastaví Delay time	0...1000ms
c	Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby	-100...+100
	High Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	0...100%
d	Input Level Dmod [%] Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu	-100...+100 D ^{mod}
	Src Zvolí modulační zdroj na vstupu	Off...Tempo
e	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

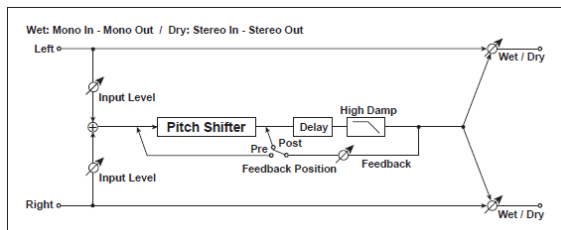
d: Input Level Dmod [%], d: Src

Nastavuje dynamickou modulaci úrovně na vstupu.



038: PitchShift (Pitch Shifter)

Tento efekt mění výšku vstupního signálu. Můžete si zvolit ze tří typů: Fast (rychlá odezva), Medium a Slow (zachová kvalitu zvuku). Můžete také vytvořit efekt, kterým se výška postupně zvyšuje (nebo skokem) pomocí zpoždění se zpětnou vazbou.



a	Mode Přepíná režim Pitch Shifter	Slow, Medium, Fast →
b	Pitch Shift [1/2tone] Nastaví výškový posun po krocích půltónů	-24...+24 →, D^{mod}
	Src Volí modulační zdroj výškového posunu	Off...Tempo →
c	Amt Volí velikost modulace výškového posunu	-24...+24 →
	Fine [cent] Nastaví výškový posun po centech	-100...+100cent →, D^{mod}
d	Amt Volí velikost modulace výškového posunu	-100...+100cent →
	Delay Time [ms] Nastaví Delay time	0...1000ms
e	Feedback Position Přepíná zapojení zpětné vazby.	Pre, Post →
f	Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby	-100...+100 →
	High Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	0...100%
g	Input Level Dmod [%] Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu	-100...+100 →Fx:037, D^{mod}
	Src Zvolí modulační zdroj na vstupu	Off...Tempo →Fx:037
h	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a: Mode

Tento parametr přepíná režim ovládá pracovní režim Pitch Shifter. S hodnotou Slow se zvuková kvalita nebude příliš měnit. S hodnotou Fast se efekt stává Pitch Shifterem s rychlou odezvou, ale může se změnit i zvuk. **Medium** je mezi nimi. Pokud nepotřebujete výšku měnit příliš, nastavte parametr na Slow. Chcete-li výšku změnit výrazně, použijte Fast.

b: Pitch Shift [1/2tone], b: Src, b: Amt, c: Fine [cent], g: Amt

Hodnota výškového posunu využije hodnotu "Pitch Shift" plus hodnotu "Fine". Velikost modulace využívá c: Amt hodnotu plus d: "Amt."

Modulační zdroj je společný pro "Pitch Shift" i "Fine".

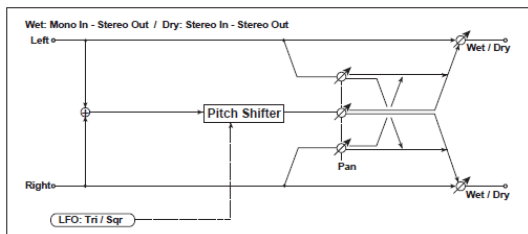
e: Feedback Position, f: Feedback

Je-li "Feedback Position" na Pre, půjde výstup Pitch shifteru zpět na vstup Pitch shifteru. Proto, pokud zadáte vyšší hodnotu parametru Feedback, zvýší se (nebo sníží) výška výrazněji při každém zopakování zpětné vazby.

Je-li "Feedback Position" na Post, signál zpětné vazby nebude procházet znovu Pitch shifterem. Dokonce i když zadáte vyšší hodnotu parametru Feedback, zopakuje se zvuk Pitch shifteru na stejné výšce.

039: PitShiftMod. (Pitch Shift Modulation)

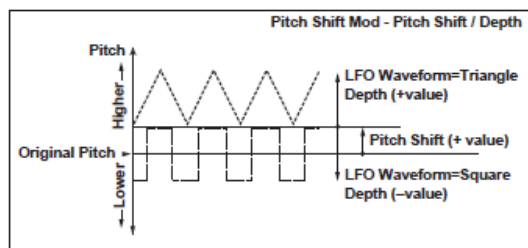
Tento efekt moduluje velikost rozladění výšky pomocí LFO, přidáním čistého signálu a rozšířením zvuku efektu i původního zvuku pomocí panorama do stran. To platí obzvláště, pokud jsou zvuk efektu a výstup původního zvuku ze stereo reproboxů smíchány.



a	Pitch Shift [cent] Nastavuje rozdílný výšek signálu na vstupu	-100...+100cent →
b	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Square
c	LFO Frequency [Hz] Nastavuje rychlost LFO	0.02...20.00Hz →Fx:009,
	Src Volí modulační zdroj rychlosti LFO	Off...Tempo
	Amt Volí modulační zdroj rychlosti LFO	-20,00...+20,00Hz
d	BPM/MIDI Sync Přepíná mezi využitím frekvence rychlosti LFO a využitím tempa a not	Off, On →Fx:009,
	BPM Volí MIDI Clock a přiřazuje tempo	MIDI, 40...240 →Fx:009
	Base Note Volí počet not, určujících rychlost LFO	 →Fx:009
e	Depth Volí velikost modulace LFO pro výškový posun	-100...+100 →,
	Src Volí modulační zdroj s hloubkou modulace	Off...Tempo
	Amt Nastaví velikost modulace s hloubkou modulace	-100...+100
f	Pan Určuje efekt zvuku panorama a původního zvuku zvlášť	L, 1:99...99:1, R →
g	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet →,
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a: Pitch Shift [cent], e: Depth

Tyto parametry určují hodnotu výškového posunu a velikost modulace podle LFO.

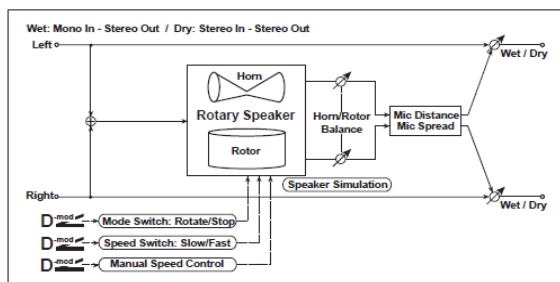


f: Pan, g: Wet/Dry

Parametr Pan rozloží zvuk efektu i původní zvuk do stran. V případě L, je zvuk efektu vlevo a původní zvuk vpravo. Je-li Wet/Dry = Wet, jsou zvuk efektu i původní zvuk v poměru 1:1.

040: RotarySpeak (Rotary Speaker)

Tento efekt simuluje Rotary speaker, získáte realističtější zvuk nezávislou simulací rotoru v basech a rotny ve výškách. Efekt dále simuluje nastavení stereo mikrofonu.



a	Mode Switch Přepíná zahájení a zastavení rotace.	Rotate, Stop
	Src Volí modulační zdroj, který přepíná rotaci a zastavení	Off...Tempo
	Sw Toggle, Moment Zvolí režim přepnutí modulačního zdroje, který za/vypíná rotaci	→
b	Speed Switch Přepíná rychlost rotace pomalé a rychlé	Slow, Fast
	Src Volí modulační zdroj, který přepíná pomalou a rychlou rotaci	Off...Tempo
	Sw Toggle, Moment Zvolí režim přepnutí modulačního zdroje, který přepíná rychlost rotace	→
c	Manual Speed Ctrl (Manual Speed Control) Volí modulační zdroj v případě, že je rychlost rotace změněna přímo	Off...Tempo →,
	d	Horn Acceleration Přepíná rychlost otáčení rotny ve výškách
Horn Ratio Určuje rychlost rotace rotny (ve výškách). Standardní hodnota je 1.00. Volbou "Stop" se rotace zastaví		Stop, 0.50...2.00
Rotor Acceleration Přepíná rychlost otáčení rotoru v basech		0...100 →
e	Rotor Ratio Určuje rychlost rotace rotoru (v basech). Standardní hodnota je 1.00. Volbou "Stop" se rotace zastaví	Stop, 0.50...2.00
	f	Horn/Rotor Balance Určuje vyvážení úrovní výšek rotny a basů rotoru
g		Mic Distance Určuje vzdálenost mikrofonu od rotny reproduktoru
	Mic Spread Nastaví úhel mezi levým a pravým mikrofonem	0...100 →
h	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet →,
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a: Sw

Tento parametr nastavuje způsob, jak se bude přepínat modulační zdroj mezi rotací a zastavením. Je-li "Sw" = **Toggle**, za/vypíná se rotace reproduktoru s každým stiskem pedálu nebo pohnutím joysticku.

Kdykoliv hodnota modulačního zdroje překročí 64, reproduktor se střídavě roztočí nebo zastaví.

Je-li "Sw" = **Moment**, reproduktor se roztočí. Zastaví se, až když stisknete pedál nebo pohnete joystickem.

MIDI Rotace se projeví, jakmile hodnota modulačního zdroje klesne pod 64 a zastaví se, jakmile vzroste nad 64.

b: Sw

Tento parametr určuje, jak se bude rychlost rotace za/vypínat modulačním zdrojem.

Je-li "Sw" = **Toggle**, přepíná se rychlost s každým stiskem pedálu nebo pohnutím joysticku.

MIDI Slow/Fast se přepne vždy, když hodnota modulačního zdroje překročí 64.

Je-li "Sw" = **Moment**, rychlost se zpravidla zpomalí. Zrychlí se, až když stisknete pedál nebo pohnete joystickem.

MIDI Je-li hodnota pro modulační zdroj nižší než 64, zvolí se "slow" a je-li 64 a vyšší, zvolí se "fast".

c: Manual Speed Ctrl

Pokud chcete ovládat rychlost rotace ručně, nepřepínejte mezi Slow a Fast, zvolte modulaci

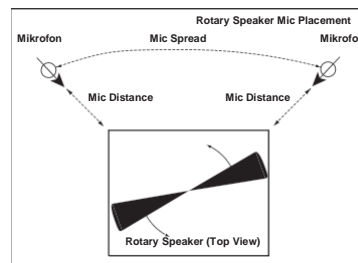
zdroj v poli "Manual Speed Ctrl". Pokud není ruční ovládání nutné, nastavte v tomto poli **Off**.

d: Horn Acceleration, e: Rotor Acceleration

U reálného Rotary reproduktoru, se rychlost rotace po přepnutí zvyšuje nebo snižuje. Parametr "Horn Acceleration" určuje zvýšení/snížení rychlosti rotace horny.

g: Mic Distance, g: Mic Spread

Simulace nastavení stereo mikrofону.

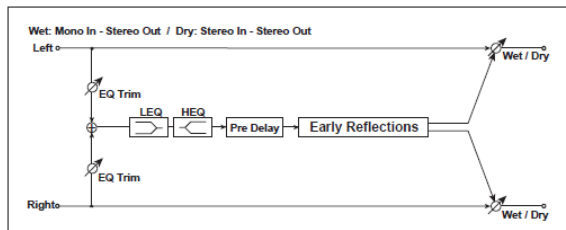


ER/DELAY

Efekty Early reflection a Delay

041: Early Refl (Early Reflections)

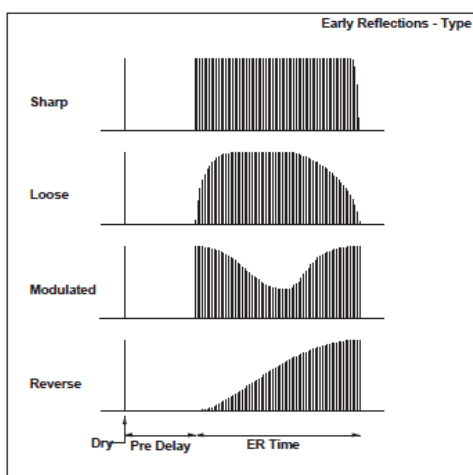
Tento efekt je jedinou částí blízkých odrazů ozvěny, a přidává zvuku presence. Můžete zvolit jednu z následujících křivek Decay.



a	Type Volí křivku Decay pro blízké odrazy	Sharp, Loose, Modulated, Reverse →
b	ER Time [ms] Určuje délku blízkého odrazu	10...800ms
c	Pre Delay [ms] Určuje dobu, vzatou z původního zvuku do prvního blízkého odrazu	0...200ms
d	EQ Trim Určuje vstupní úroveň EQ, aplikovaného na zvuk efektu	0...100
e	Pre LEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15.0...+15.0dB
f	Wet/Dry Určuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem	Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

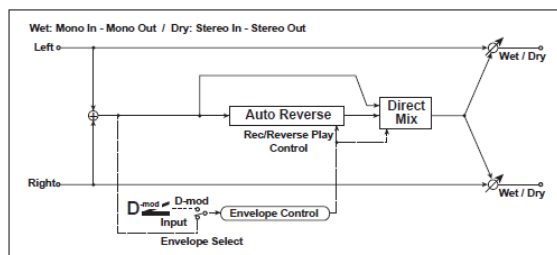
a: Typ

Volí křivku Decay pro blízké odrazy.



042: AutoReverse (Auto Reverse)

Tento efekt nahrává vstupní signál a automaticky jej přehrává reverzně (efekt je podobný jako páskový zvuk Reverse).



a	Rec Mode Nastavuje režim nahrávání	Single, Multi →
b	Reverse Time [ms] Určuje maximální dobu trvání reverzního přehrávání	20...1320ms →
c	Envelope Select D-mod, Input Určuje, zda je začátek a konec nahrávání ovládan modulačním zdrojem nebo úrovní vstupního signálu	→, D-mod
	Src Volí modulační zdroj, který ovládá nahrávání, je-li Envelope Select na D-mod	Off...Tempo →
d	Threshold Nastaví počáteční úroveň nahrávání, je-li Envelope Select na vstupu	0...100 →
e	Response Určuje rychlost odezvy na konci nahrávání	0...100 →Fx:031
f	Direct Mix Určuje, jak bude smíchán původní zvuk	Always On, Always Off, Cross Fade →Fx:031
g	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

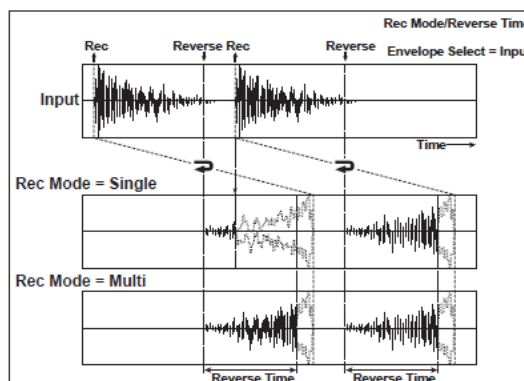
a: Rec Mode, b: Reverse Time

Je-li "Rec Mode" na Single, můžete nastavit až 1320 ms pro "Reverse Time". Pokud se nahrávání spustí během reverzního přehrávání, toto přehrávání se zastaví.

Je-li "Rec Mode" na Multi, můžete během reverzního přehrávání dále nahrávat. Avšak maximální doba Reverse Time je omezena na 660ms.

Pokud chcete nahrávat frázi nebo rytmickou šablonu, nastavte "Rec Mode" na Single. Jestliže nahráváte jen jednu notu, nastavte "Rec Mode" na Multi.

Parametr "Reverse Time" určuje maximální dobu trvání reverzního přehrávání. Část, která tuto hranici překročila, se reverzně nepřehraje. Pokud chcete přidat krátké úseky reverzního přehrávání jednotlivých not, zkratke "Reverse Time".



c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold

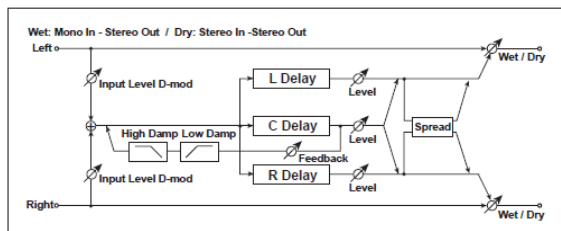
Tyto parametry volí zdroj pro ovládání počátku a konce nahrávání.

Je-li "Envelope Select" nastaven na D-mod, bude vstupní signál nahrán jen, pokud je hodnota parametru Src 64 nebo vyšší.

Je-li "Envelope Select" nastaven na Input, bude vstupní signál nahrán jen, pokud úroveň překročí hodnotu Threshold. Po dokončení nahrávání se ihned spustí reverzní přehrávání.

043: L/C/R Delay

Tento multitap delay posílá na výstup Tap signály doleva, do středu a doprava. Můžete také nastavit levý a pravý proud zvuku delay.



a	L Delay Time [ms] Nastavuje dobu zpoždění pro TapL	0...1360ms
	Level Nastaví výstupní úroveň TapL	0...50
b	C Delay Time [ms] Nastavuje dobu zpoždění pro TapC	0...1360ms
	Level Nastaví výstupní úroveň TapC	0...50
c	R Delay Time [ms] Nastavuje dobu zpoždění pro TapR	0...1360ms
	Level Nastaví výstupní úroveň TapR	0...50
d	Feedback (C Delay) Nastavuje hodnotu zpětné vazby TapC	-100...+100 D-mod
	Src Volí modulační zdroj zpětné vazby TapC	Off...Tempo
	Amt Volí velikost modulace zpětné vazby TapC	-100...+100
e	High Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	0...100% →
	Low Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu v basech	0...100% →
f	Input Level Dmod [%] Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu	-100...+100 →Fx:037, D-mod
	Src Zvolí modulační zdroj na vstupu	Off...Tempo →Fx:037
g	Spread Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu	0...50 →
h	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D-mod
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

e: High Damp [%], e: Low Damp [%]

Tyto parametry určují hodnotu dampingu ve výškách i basech. Zvuk zpožděného zvuku je temnější nebo lehčí, podle zpětné vazby.

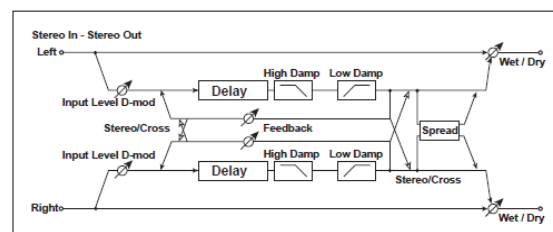
g: Spread

Nastaví šířku panorama zvuku efektu. Stereo obraz je nejširší pro hodnotu 50 a pro hodnotu 0 jde zvuk efektu na obou kanálech na výstup ze středu.

044: Cross Delay

(Stereo/Cross Delay)

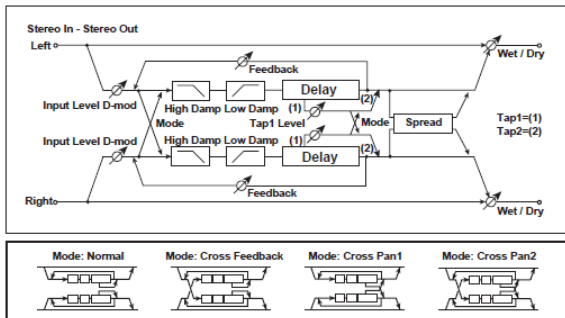
Jde o stereo delay a můžete jej využít jako cross-feedback delay efekt, u kterého Delay zvuk přechází mezi levou a pravou stranou změnou směřování zpětné vazby.



a	Stereo/Cross Přepíná stereo delay a cross-feedback delay	Stereo, Cross
b	L Delay Time [ms] Nastavuje dobu zpoždění pro levý kanál	0.0...680.0ms
c	R Delay Time [ms] Nastavuje dobu zpoždění pro pravý kanál	0.0...680.0ms
d	L Feedback Nastavuje velikost zpětné vazby pro levý kanál	-100...+100 D-mod
	Src Volí modulační zdroj pro velikost zpětné vazby	Off...Tempo
	Amt L Nastaví velikost modulace zpětné vazby na levém kanálu	-100...+100
e	R Feedback Nastavuje velikost zpětné vazby pro pravý kanál	-100...+100 D-mod
	Amt R Nastaví velikost modulace zpětné vazby na pravém kanálu	-100...+100
f	High Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	0...100% →Fx:043
g	Low Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu v basech	0...100% →Fx:043
h	Input Level Dmod [%] Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu	-100...+100 →Fx:037, D-mod
	Src Zvolí modulační zdroj na vstupu	Off...Tempo →Fx:037
i	Spread Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu	-50...+50 →Fx:043
j	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D-mod
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

045: M.Tap Delay (Stereo Multitap Delay)

Levý i pravý Multitap Delay mají dva hodnoty Tap. Změnou směrování zpětné vazby a výstupu Tap umožňuje tvořit různé patterns komplexních zvuků efektu.



a	Mode Přepíná směrování levého a pravého Delay	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2 →
b	Tap1 Time [ms] Nastavuje zpoždění Tap1	0.0...680.0ms
c	Tap2 Time [ms] Nastavuje zpoždění Tap2	0.0...680.0ms
d	Tap1 Level Nastavuje úroveň na výstupu Tap1	0...100 →
e	Feedback (Tap2) Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap2	-100...+100 D ^{mod}
	Src Volí modulační zdroj zpětné vazby Tap2	Off...Tempo
	Amt Volí velikost modulace zpětné vazby Tap2	-100...+100
f	High Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	0...100% →Fx:043
	Low Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu v basech	0...100% →Fx:043
h	Input Level Dmod [%] Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu	-100...+100 →Fx:037, D ^{mod}
	Src Zvolí modulační zdroj na vstupu	Off...Tempo →Fx:037
i	Spread Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu	-100...+100 →Fx:043, D ^{mod}
	Src Volí modulační zdroj pro šířku stereo obrazu zvuku efektu	Off...Tempo
	Amt Volí hodnotu modulace šířky stereo obrazu zvuku efektu	-100...+100
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a: Mode

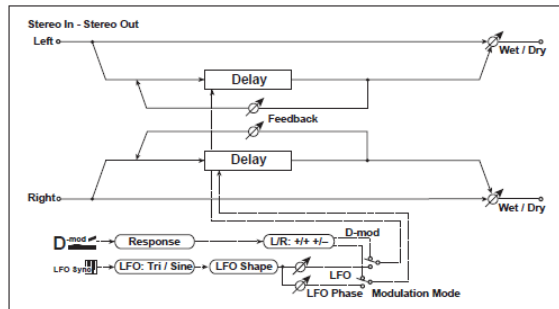
Můžete změnit, jak se rozloží do stran signály levého a pravého Delay, úpravou směrování levého a pravého Delay, jak vidíte na obrázku výše. Musíte poslat na vstup různé zvuky pro každý kanál, chcete-li aby byl tento parametr efektivní.

d: Tap1 Level

Tento parametr určuje úroveň signálu na výstupu Tap1. Nastavení různé úrovně bude od Tap2 přidávat jedinečný příspěvek monotónního delay a zpětné vazby.

046: Modul.Delay (Stereo Modulation Delay)

Tento stereo delay využívá LFO pro skluz doby Delay time. Výška se mění současně. Získáte zvuk Delay, který se vzdouvá a chvěje. Můžete Delay time ovládat také přímo modulačním zdrojem.



a	Modulation Mode Přepíná ovládání LFO modulace a modulačního zdroje	LFO, D-mod
b	D-mod Modulation Reverzní L/R ovládá modulační zdroj	L/R: +/+, L/R: +/- →, D ^{mod}
	Src Volí modulační zdroj, který ovládá dobu Delay time	Off...Tempo
c	Response Určuje rychlost odezvy na modulačního zdroje	0...30
	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
d	LFO Shape Určuje, jak moc se vzorek LFO změní	-100...+100 →Fx:020
	LFO Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz
e	LFO Sync Za/ vypíná LFO Reset	Off, On →, D ^{mod}
	Src Volí modulační zdroj, který resetuje LFO	Off...Tempo
f	L LFO Phase [stupeň] Určuje fázi, získanou resetováním levého LFO	-180...+180 →
	R LFO Phase [stupeň] Určuje fázi, získanou resetováním pravého LFO	-180...+180 →
g	L Depth Nastavuje hloubku modulace levého LFO	0...200
	R Depth Nastavuje hloubku modulace pravého LFO	0...200
h	L Delay Time [ms] Nastaví dobu levého	0,0...500,0
	R Delay Time [ms] Nastaví dobu pravého	0,0...500,0
i	L Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby levého Delay	-100...+100
	R Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby pravého Delay	-100...+100
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet →Fx:010, D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

b: D-mod Modulation

Je-li modulační zdroj použit k ovládání, tento parametr obrátí směr levé a pravé modulace.

e: LFO Sync, e: Src,

f: L LFO Phase [degree], f: R LFO Phase [degree]

LFO lze resetovat modulačním zdrojem.

Parametr "Src" určuje modulační zdroj, který resetuje LFO.

Můžete např. přiřadit Gate jako modulační zdroj, takže skluz bude vždy spuštěn od zadaného bodu.

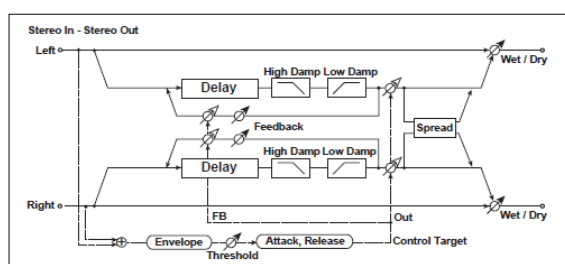
“L LFO Phase” a “R LFO Phase” určují fázi, získanou resetováním levého a pravého LFO. Tak můžete vytvořit změny ve skluzu výšky pro levý a pravý kanál zvlášť.



Efekt je vypnutý, pokud je hodnota modulačního zdroje, zadaného parametrem “Src” nižší než 63, a je zapnutý, je-li D_{mod} hodnota 64 nebo vyšší. LFO se spouští a resetuje na hodnoty “L LFO Phase” a “R LFO Phase”, pokud se hodnota změní ze 63 a nižší na 64 a vyšší.

047: Dynam.Delay (Stereo Dynamic Delay)

Tento stereo Delay ovládá úroveň Delay podle úrovně na vstupu. Můžete ho využít jako Ducking Delay, který aplikuje zpoždění na zvuk jen, když zahrajete na klávesy silně nebo když je hlasitost příliš slabá.



a	Control Target Možnosti jsou Control, Output a Feedback	None, Out, FB →
	Polarita Obrátí směr ovládání úrovně	+, - →
b	Threshold Určuje úroveň, na jaké je efekt aplikován	0...100 →
	Offset Nastaví vyvážení při ovládání úrovně	0...100 →
c	Attack Nastaví dobu Attack time při ovládání úrovně	1...100 →
d	Release Nastaví dobu Release time při ovládání úrovně	1...100 →
e	L Delay Time [ms] Nastavuje dobu zpoždění pro levý kanál	0.0...680.0ms
f	R Delay Time [ms] Nastavuje dobu zpoždění pro pravý kanál	0.0...680.0ms
g	Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby	-100...+100

h	High Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	0...100% →Fx:043
	Low Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu v basech	0...100% →Fx:043
i	Spread Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu	-100...+100 →Fx:043
j	Wet/Dry Table, “Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem” na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D_{mod}
	Src Table, “Volí modulační zdroj vyvážení efektů” na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, “Volí hodnotu modulace vyvážení efektů” na str. 177	-100...+100

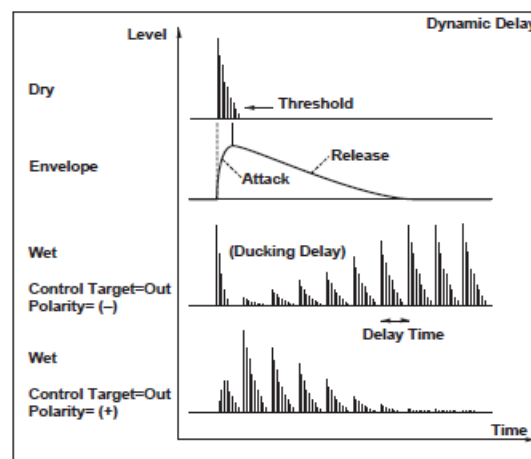
a: Control Target

Tento parametr zvolí žádné ovládání úrovně, ovládání výstupu Delay (effect balance) nebo ovládání hodnoty zpětné vazby.

a: Polarity, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, d: Release
 Parametr “Offset” určuje hodnotu parametru “Control Target” (nastaveného na None), vyjádřeného jako relativní poměr k hodnotě parametru (hodnota “Wet/Dry” s “Control Target”=Out, nebo hodnota “Feedback” s “Control Target”=FB).

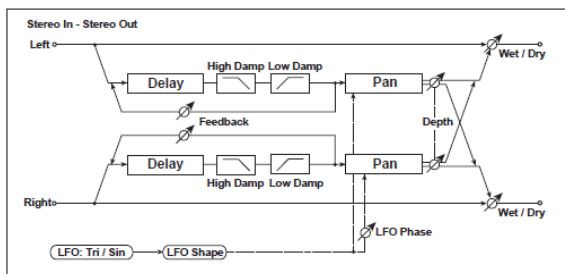
Pokud je hodnota “Polarity” kladná, hodnotu “Control Target” získáte vynásobením hodnoty parametru hodnotou “Offset” (pokud je vstupní úroveň pod prahovou hodnotou Threshold), nebo se rovná hodnotě parametru, pokud vstupní úroveň hodnotu Threshold překročí. Pokud je “Polarity” záporná, hodnota Control Target se rovná hodnotě parametru, je-li vstupní úroveň pod hodnotou Threshold, nebo ji získáte vynásobením hodnoty parametru hodnotou “Offset”, jestliže úroveň překročí hodnotu Threshold.

Parametry “Attack” a “Release” určují doby Attack time a Release time při ovládání úrovně Delay.



048: AutoPan Diy (Stereo Auto Panning Delay)

Tento stereo delay efekt rozloží zvuk delay do stran pomocí LFO.

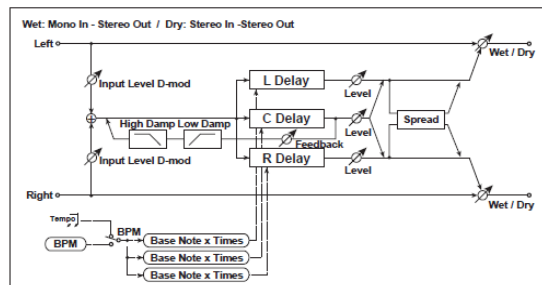


a	L Delay Time [ms] Nastavuje dobu zpoždění pro levý kanál	0.0...680.0ms
	L Feedback Nastavuje velikost zpětné vazby pro levý kanál	-100...+100
b	R Delay Time [ms] Nastavuje dobu zpoždění pro pravý kanál	0.0...680.0ms
	R Feedback Nastavuje velikost zpětné vazby pro pravý kanál	-100...+100
c	High Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	0...100% →Fx:043
	Low Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu v basech	0...100% →Fx:043
d	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Určuje, jak moc se vzorek LFO změní	-100...+100 →Fx:020
e	LFO Phase [degree] Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	-180...+180 →Fx:034
f	Panning Frequency [Hz] Určuje rychlost panorama	0,02...20,00Hz
g	Panning Depth Určuje šířku panorama	0...100 D ^{mod}
	Src Zvolí modulační zdroj šířky panorama	Off...Tempo
h	Amt Zvolí velikost modulace šířky panorama	-100...+100
	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D ^{mod}
i	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

049: LCR BPM Diy

L/C/R delay umožňuje sladit dobu Delay time s tempem songu. Delay time lze také synchronizovat k tempu arpeggiatoru nebo sekvenceru. Jestliže naprogramujete tempo před představením, můžete dosáhnout efektu Delay, který je synchronizovaný se songem v reálném čase. Delay time se nastavuje podle not.

Pozn.: Při extrémních hodnotách může synchronizace zaniknout.



a	BPM Volí MIDI Clock a přiřazuje tempo	MIDI, 40...240 →, Sync
b	L Delay Base Note Volí typ not, určujících dobu Delay time od TapL	→, Sync
	Times Volí počet not, určujících dobu Delay time od TapL	x1...x16 →
c	C Delay Base Note Volí typ not, určujících dobu Delay time od TapC	→, Sync
	Times Volí počet not, určujících dobu Delay time od TapC	x1...x16 →
d	R Delay Base Note Volí typ not, určujících dobu Delay time od TapR	→, Sync
	Times Volí počet not, určujících dobu Delay time od TapR	x1...x16 →
e	Feedback (C Delay) Nastavuje hodnotu zpětné vazby TapC	-100...+100 D ^{mod}
	Src Volí modulační zdroj zpětné vazby TapC	Off...Tempo
f	Amt Volí velikost modulace zpětné vazby TapC	-100...+100
	High Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	0...100% →Fx:043
g	Low Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu v basech	0...100% →Fx:043
	Input Level Dmod [%] Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu	-100...+100 →Fx:037, D ^{mod}
h	Src Zvolí modulační zdroj na vstupu	Off...Tempo →Fx:037
	Spread Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu	0...50 →Fx:043
i	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
j	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

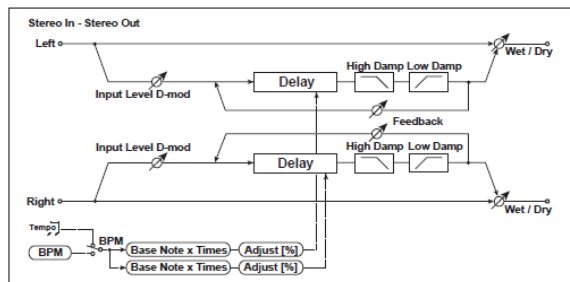
a: BPM, b: L Delay Base Note, b: Times, c: C Delay Base Note, c: Times, d: R Delay Base Note, d: Times

Delay time je délka noty, získaná vynásobením parametru "Base Note" hodnotou Times, v souvislosti s tempem, zadaným parametrem "BPM" (nebo dle tempa MIDI Clock, pokud je "BPM" nastaven na MIDI).

050: BPM Delay (Stereo BPM Delay)

Tento stereo delay umožňuje nastavit Delay time, aby odpovídal tempu songu.

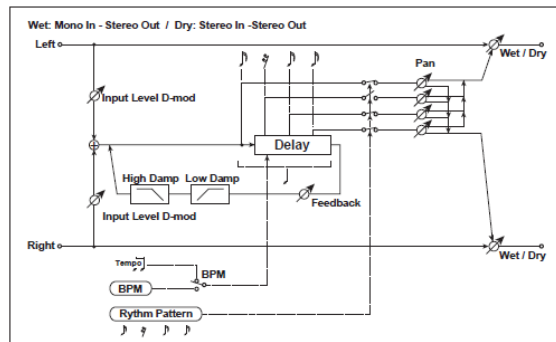
Pozn.: Při extrémních hodnotách může synchronizace zaniknout.



a	BPM	MIDI, 40...240
	Volí MIDI Clock a přiřazuje tempo →Fx:049	
b	L Delay Base Note	
	Volí typ not, určujících dobu Delay time na levém kanálu →Fx:049,	
	Times	x1...x16
c	R Delay Base Note	
	Volí počet not, určujících dobu Delay time na pravém kanálu →Fx:049,	
	Times	x1...x16
d	L Feedback	-100...+100
	Src	Off...Tempo
	Amt L	-100...+100
e	R Feedback	-100...+100
	Amt R	-100...+100
f	High Damp [%]	0...100% →Fx:043
	Low Damp [%]	0...100% →Fx:043
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100 →Fx:037,
	Src	Off...Tempo →Fx:037
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177
	Src	Off...Tempo Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177
	Amt	-100...+100 Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177

051: Seq. Delay (Sequential Delay)

Tento čtyři 4-tap delay umožňuje zvolit tempo a rytmický pattern pro každý Tap.



a	BPM	MIDI, 44...240
Volí MIDI Clock a přiřazuje tempo		→Fx:049
b	Rhythm Pattern	
	Výběr rytmické šablony →,	
	Tap1 Pan	L, 1...99, R
	Tap2 Pan	L, 1...99, R
c	Tap3 Pan	L, 1...99, R
	Tap4 Pan	L, 1...99, R
	Feedback	-100...+100
	Src	Off...Tempo
d	Amt	-100...+100
	High Damp [%]	0...100% →Fx:043
e	Low Damp [%]	0...100% →Fx:043
	Input Level Dmod [%]	-100...+100 →Fx:037,
f	Src	Off...Tempo →Fx:037
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177
g	Src	Off...Tempo Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177
	Amt	-100...+100 Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177

a: BPM, b: Rhythm Pattern

S tempem, zadaným parametrem "BPM" (nebo tempem MIDI Clock, je-li "BPM" na MIDI), se délka jedné doby rovná delay time zpětné vazby a interval mezi úhozy se srovná. Volbou rytmického patternu se automaticky za/vypne výstup úhozu Tap. Je-li "BPM" na MIDI, je dolní hranice "BPM" na 44.

REVERB

Reverb efekty

Tyto efekty simulují prostor a ozvěnu v koncertní síni.

052: Rev. Hall

Typ reverbu, který udává ozvěnu středně velké koncertní síně nebo přednáškové haly.

053: RevSmthHall (Smooth Hall)

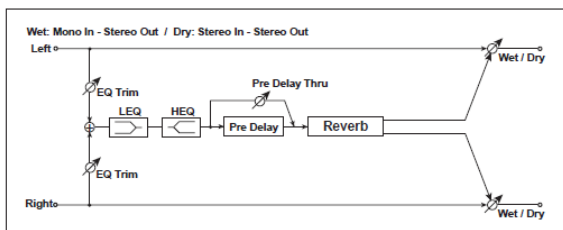
Tento typ reverbu simuluje ozvěnu velké haly a stadionu, a vytváří plynulé odeznění.

054: RevWetPlate

Tento plátový reverb simuluje příjemnou (hutnou) ozvěnu.

055: RevDryPlate

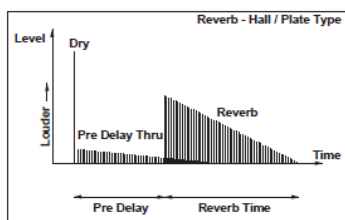
Tento plátový reverb simuluje suchou (lehkou) ozvěnu.



a	Reverb Time [sec] Určuje dobu ozvěny	0.1...10.0sec
	High Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	0...100%
b	Pre Delay [ms] Nastaví Delay time od původního zvuku	0...200ms →
	Pre Delay Thru [%] Nastaví poměr v mixu zvuku bez zpoždění	0...100% →
c	EQ Trim Tabulka, "Určuje úroveň na vstupu do EQ", na str. 178	0...100
d	Pre LEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15...+15dB
e	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo D-mod
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

b: Pre Delay [ms], b: Pre Delay Thru [%]

"Pre Delay" nastaví Delay time na vstup Reverbu, což umožňuje ovládat prostor. Parametrem "Pre Delay Thru" můžete míchat původní zvuk bez zpoždění, s podporou fáze Attack zvuku.

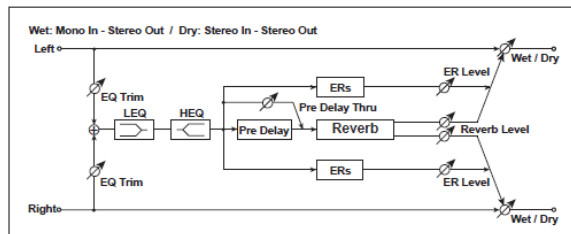


056: Rev. Room

Tento typ reverbu podporuje blízké odrazy, které zvuk přibližují. Změna poměru mezi blízkými odrazy a zvukem reverbu umožňuje simulovat nuance, např. typ stěn v místnosti.

057: R.BriteRoom

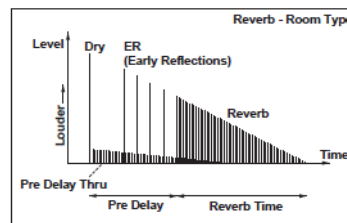
Tento typ reverbu podporuje blízké odrazy, které zvuk zjasní. Viz 056: Reverb Room



a	Reverb Time [sec] Určuje dobu ozvěny	0.1...3.0sec
	High Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	0...100%
b	Pre Delay [ms] Nastaví Delay time od původního zvuku	0...200ms →Fx:052
	Pre Delay Thru [%] Nastaví poměr v mixu zvuku bez zpoždění	0...100% →Fx:052
c	ER Level Určuje úroveň blízkých odrazů	0...100 →
d	Reverb Level Určuje úroveň ozvěny	0...100 →
e	EQ Trim Tabulka, "Určuje úroveň na vstupu do EQ", na str. 178	0...100
f	Pre LEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15...+15dB
g	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo D-mod
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

c: ER Level, d: Reverb Level

Tyto parametry nastaví úroveň blízkých odrazů a reverbu. Změna hodnoty tohoto parametru umožní simulovat typ stěn v místnosti. Takže větší "ER Level" simuluje tvrdou stěnu a větší "Reverb Level" simuluje měkkou.

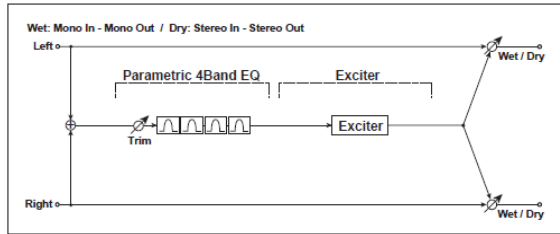


MONO – MONO CHAIN

Efekty, které kombinují dva mono efekty, zapojené v sérii

058: Par4Eq-Exc (Parametric 4-Band EQ – Exciter)

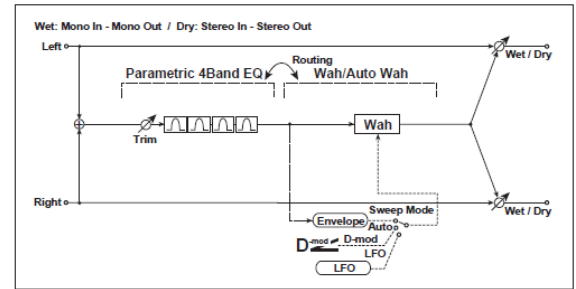
Tento efekt kombinuje mono typ 4-band parametrického ekvalizéru a exciter.



a	[E] Trim Určuje úroveň na vstupu parametrického EQ	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Voli střední frekvenci pásma 1	20...1,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 1	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Voli střední frekvenci pásma 2	50...5,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 2	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Voli střední frekvenci pásma 3	300...10,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 3	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Voli střední frekvenci pásma 4	500...20,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 4	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 4	-18...+18dB
f	[X] Exciter Blend Nastaví intenzitu (hloubku) efektu Exciter.	-100...+100 →Fx:011
9	[X] Emphatic Point Určuje frekvenční rozsah pro zdůraznění	0...70 →Fx:011
h	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D-mod
	Src Table, "Voli modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Voli hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

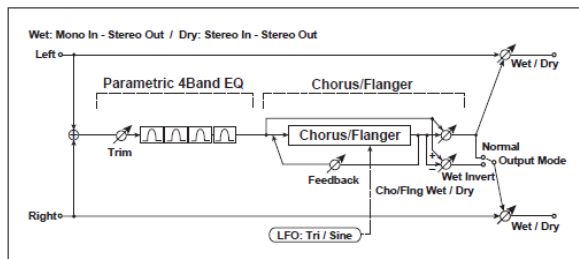
059: Par4Eq-Wah (Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)

Tento efekt kombinuje mono typ 4-band parametrického ekvalizéru a wah-wah. Můžete změnit pořadí zapojení.



a	[E] Trim Určuje úroveň na vstupu parametrického EQ	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Voli střední frekvenci pásma 1	20...1,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 1	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Voli střední frekvenci pásma 2	50...5,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 2	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Voli střední frekvenci pásma 3	300...10,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 3	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Voli střední frekvenci pásma 4	500...20,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 4	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 4	-18...+18dB
f	[W] Frequency Bottom Nastavuje dolní hranici pro střední frekvenci Wah	0...100 →Fx:009
	Frequency Top Nastavuje horní hranici pro střední frekvenci Wah	0...100 →Fx:009
g	[W] Sweep Mode Určuje ovládaný prvek auto-wah, modulační zdroj a LFO	Auto, D-mod, LFO →Fx:009, D-mod
	Src Určuje modulační zdroj pro Wah, je-li Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
h	[W] LFO Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz
	Resonance Určuje hodnotu rezonance	0...100
	LPF Za/vypíná Wah Low Pass Filter	Off, On
i	Routing Mění pořadí parametrického ekvalizéru a zapojení wah	PEQ → WAH, WAH → PEQ
j	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D-mod
	Src Table, "Voli modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Voli hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

060: 4EqPhsrChFI
(Parametric 4-Band EQ – Chorus/Flanger)
Tento efekt kombinuje mono typ 4-band parametrického ekvalizéru a chorus/flanger.



a	[E] Trim Určuje úroveň na vstupu parametrického EQ	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 1	20...1,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 1	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 2	50...5,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 2	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 3	300...10,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 3	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 4	500...20,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 4	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 4	-18...+18dB
f	[F] Delay Time [msec] Nastavuje delay time	0.0...50.0ms
g	[F] LFO Frequency [Hz] Nastavuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz
	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
h	[F] Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
	Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby	-100...+100 →Fx:020
i	[F] Cho/Fling Wet/Dry Určuje vyvážení efektu chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet →Fx:010, 020
	Output Mode Volí výstupní režim pro zvuk chorus/flanger	Normal, Wet Invert →
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

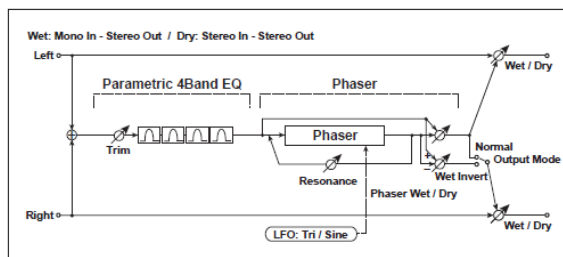
i: Režim Output

Je-li zvolen **Wet Invert**, bude fáze pravého kanálu zvuku efektu chorus/flanger invertovaná. To vytváří pseudostereo efekt a přidá zvuku prostor.

Pokud je však za tímto efektem zapojený typ efektu s mono vstupem, zvuky levého a pravého kanálu se mohou vzájemně rušit a eliminovat vliv chorus/flanger.

061: Par4Eq-Phsr
(Parametric 4-Band EQ – Phaser)

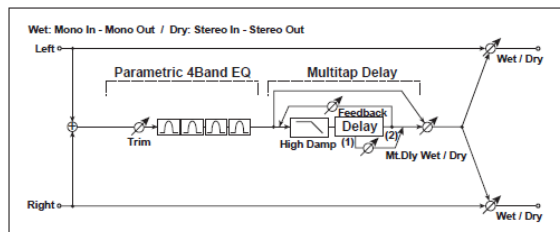
Tento efekt kombinuje mono typ 4-band parametrického ekvalizéru a phaser.



a	[E] Trim Určuje úroveň na vstupu parametrického EQ	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 1	20...1,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 1	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 2	50...5,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 2	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 3	300...10,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 3	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 4	500...20,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 4	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 4	-18...+18dB
f	[P] LFO Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz
	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
g	[P] Manual Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován	0...100
h	[P] Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
	Resonance Určuje hodnotu rezonance	-100...+100 →Fx:023
i	[P] Phaser Wet/Dry Určuje vyvážení efektu phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet →Fx:010, 023
	Output Mode Volí výstupní režim phaseru	Normal, Wet Invert →Fx:060
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

062: P4Eq-TapDly (Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay)

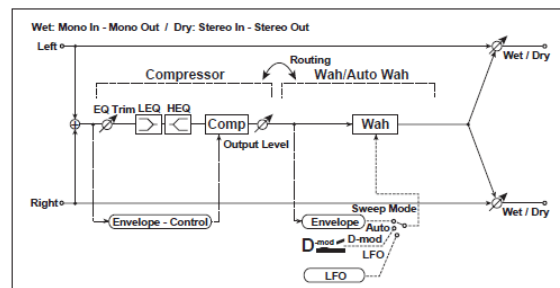
Tento efekt kombinuje mono typ 4-band parametrického ekvalizéru a multitap delay.



a	[E] Trim Určuje úroveň na vstupu parametrického EQ	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 1	20...1,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 1	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 2	50...5,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 2	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 3	300...10,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 3	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 4	500...20,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 4	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 4	-18...+18dB
f	[D] Tap1 Time [ms] Určuje Delay time Tap1	0...680ms
	Tap1 Level Nastavuje úroveň na výstupu Tap1	0...100 →Fx:045
g	[D] Tap2 Time [ms] Určuje Delay time Tap2	0...680ms
	Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap2	-100...+100
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Určuje vyvážení efektu Multitap delay	Dry, 2:98...98:2, Wet
	High Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	0...100% →Fx:043
i	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

063: Cmp-AutoWah (Compressor – Wah/Auto Wah)

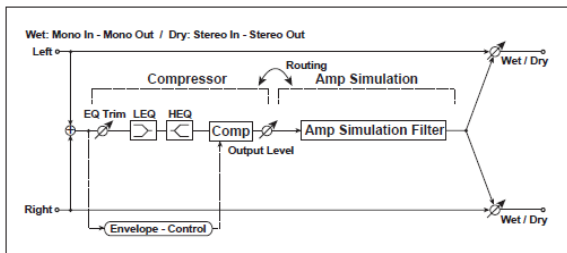
Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a wah-wah. Můžete změnit pořadí zapojení.



a	[C] Sensitivity Nastaví citlivost	1...100 →Fx:002
b	[C] Attack Tabulka, "Určuje úroveň Attack", na str. 178	1...100 →Fx:002
	Výstupní úroveň Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru	0...100 →Fx:002
c	[C] EQ Trim Tabulka, "Určuje úroveň na vstupu do EQ", na str. 178	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15...+15dB
e	[W] Frequency Bottom Nastavuje dolní hranici pro střední frekvenci Wah	0...100 →Fx:009
	Frequency Top Nastavuje horní hranici pro střední frekvenci Wah	0...100 →Fx:009
f	[W] Sweep Mode Určuje ovládaný prvek auto-wah, modulační zdroj a LFO	Auto, D-mod, LFO →Fx:009,
	Src Určuje modulační zdroj pro Wah, je-li Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
g	[W] LFO Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz
h	[W] Resonance Určuje hodnotu rezonance	0...100
	Low Pass Filter Za/vypíná Wah Low Pass Filter	Off, On
i	Routing Mění pořadí zapojení kompresoru a wah	CMP → WAH, WAH → CMP
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

064: Cmp-AmpSim (Compressor – Amp Simulation)

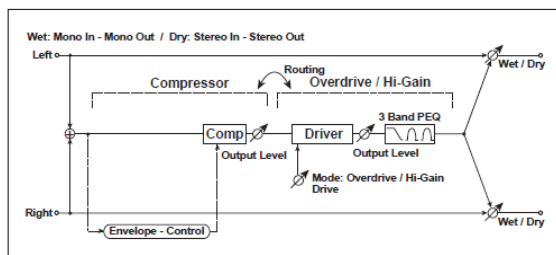
Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a simulace zesilovače. Můžete změnit pořadí zapojení efektů.



a	[C] Sensitivity Nastaví citlivost	1...100 →Fx:002
b	[C] Attack Tabulka, "Určuje úroveň Attack", na str. 178	1...100 →Fx:002
	Výstupní úroveň Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru	0...100 →Fx:002
c	[C] EQ Trim Tabulka, "Určuje úroveň na vstupu do EQ", na str. 178	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15...+15dB
e	[A] Amplifier Type Volí typ kytarového zesilovače	SS, EL84, 6L6
f	Routing Mění pořadí zapojení kompresoru a simulace zesilovače	CMP → AMP, AMP → CMP
g	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

065: Cmp-OD/HiG (Compressor – Overdrive/Hi.Gain)

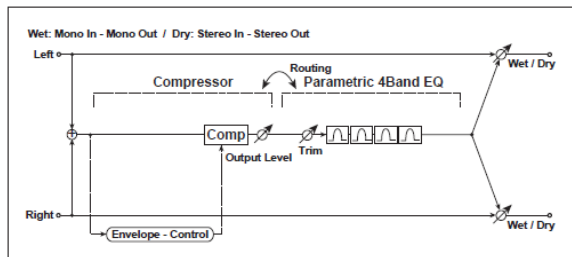
Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a overdrive/high-gain distortion. Můžete změnit pořadí zapojení efektů.



a	[C] Sensitivity Nastaví citlivost	1...100 →Fx:002
b	[C] Attack Tabulka, "Určuje úroveň Attack", na str. 178	1...100 →Fx:002
	Výstupní úroveň Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru	0...100 →Fx:002
c	[O] Drive Mode Přepíná mezi Overdrive a Hi-Gain Distortion	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Nastavuje stupeň zesílení	1...100 →Fx:006
d	[O] Output Level Určuje výstupní úroveň overdrive	0...50 →Fx:006, D ^{mod}
	Src Volí modulační zdroj výstupní úrovně overdrive	Off...Tempo
	Amt Zvolí hodnotu modulace výstupní úrovně overdrive	-50...+50
e	[O] Low Cutoff [Hz] Určuje střední frekvenci pro Low EQ (shelving type)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-18...+18dB
f	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 1 (Peaking type)	300...10.00kHz
	Q Určuje šířku pásma Mid/High EQ 1	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje Gain pro Mid/High EQ 1	-18...+18dB
g	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 2 (Peaking type)	500...20.00kHz
	Q Určuje šířku pásma Mid/High EQ 2	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje Gain pro Mid/High EQ 2	-18...+18dB
h	Routing Mění pořadí zapojení kompresoru a overdrive	CMP → OD, OD → CMP
i	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

066: Cmp-Par.4Eq (Compressor – Parametric 4Band EQ)

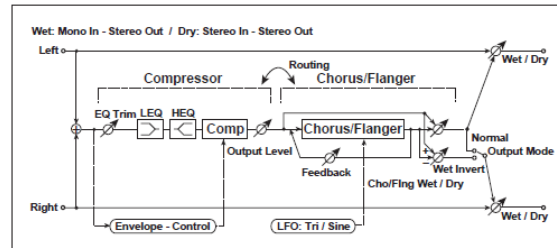
Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a 4-band parametrického ekvalizéru. Můžete změnit pořadí zapojení efektů.



a	[C] Sensitivity Nastaví citlivost	1...100 →Fx:002
b	[C] Attack Tabulka, "Určuje úroveň Attack", na str. 178	1...100 →Fx:002
	Výstupní úroveň Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru	0...100 →Fx:002
c	[E] Trim Určuje úroveň na vstupu parametrického EQ	0...100
d	[E] Band1 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 1	20...1,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 1	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 1	-18...+18dB
e	[E] Band2 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 2	50...5,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 2	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 2	-18...+18dB
f	[E] Band3 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 3	300...10,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 3	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 3	-18...+18dB
g	[E] Band4 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 4	500...20,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 4	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 4	-18...+18dB
h	Routing Mění pořadí zapojení kompresoru a parametrického EQ	CMP → PEQ, PEQ → CMP
i	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

067: Cmp-ChorFlg (Compressor – Chorus/Flanger)

Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a chorus/flanger. Můžete změnit pořadí zapojení efektů.



a	[C] Sensitivity Nastaví citlivost	1...100 →Fx:002
b	[C] Attack Tabulka, "Určuje úroveň Attack", na str. 178	1...100 →Fx:002
	Výstupní úroveň Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru	0...100 →Fx:002
c	[C] EQ Trim Tabulka, "Určuje úroveň na vstupu do EQ", na str. 178	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15...+15dB
e	[F] Delay Time [msec] Nastavuje delay time	0.0...50.0ms
f	[F] LFO Frequency [Hz] Nastavuje rychlost LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
g	[F] Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
	Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby	-100...+100 →Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Určuje vyvážení efektu chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet →Fx:010, 020
	Output Mode Volí výstupní režim pro zvuk chorus/flanger	Normal, Wet Invert →
i	Routing Mění pořadí zapojení kompresoru a chorus/flanger	CMP → FLNG, FLNG → CMP →
j	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

h: Output Mode, i: Směrování

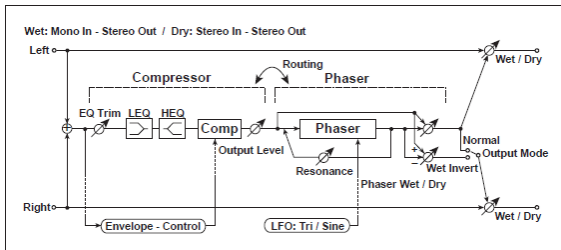
Je-li zvolen Wet Invert, bude fáze pravého kanálu zvuku efektu chorus/flanger invertovaná. To vytváří pseudostereo efekt a přidá zvuku prostor.

Pokud je však za tímto efektem zapojený typ efektu s mono vstupem, zvuky levého a pravého kanálu se mohou vzájemně rušit a eliminovat vliv chorus/flanger.

Je-li "Routing" nastaven na FLNG→CMP, "[F]Output Mode" bude nastaven na Normal.

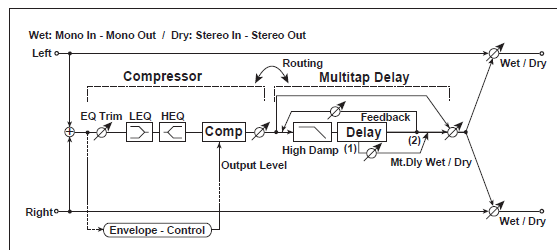
068: Cmp-Phaser (Compressor – Phaser)

Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a phaseru. Můžete změnit pořadí zapojení efektů.



069: Cmp-MTapDly (Compressor – Multitap Delay)

Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a multitap delay. Můžete změnit pořadí zapojení efektů.

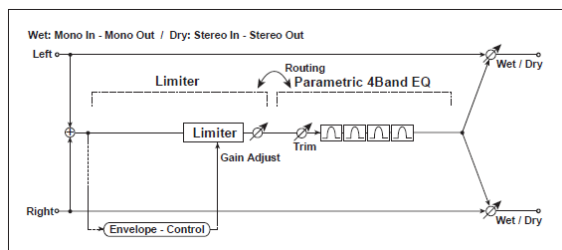


a	[C] Sensitivity Nastaví citlivost	1...100 →Fx:002
b	[C] Attack Tabulka, "Určuje úroveň Attack", na str. 178	1...100 →Fx:002
	Výstupní úroveň Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru	0...100 →Fx:002
c	[C] EQ Trim Tabulka, "Určuje úroveň na vstupu do EQ", na str. 178	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15...+15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz
	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
f	[P] Manual Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován	0...100
g	[P] Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
	Resonance Určuje hodnotu rezonance	-100...+100 →Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry Určuje vyvážení efektu phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet →Fx:010, 023
	Output Mode Volí výstupní režim phaseru	Normal, Wet Invert →Fx:067
i	Routing Mění pořadí zapojení kompresoru a phaseru	CMP→PHS, PHS→CMP →Fx:067
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a	[C] Sensitivity Nastaví citlivost	1...100 →Fx:002
b	[C] Attack Tabulka, "Určuje úroveň Attack", na str. 178	1...100 →Fx:002
	Výstupní úroveň Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru	0...100 →Fx:002
c	[C] EQ Trim Tabulka, "Určuje úroveň na vstupu do EQ", na str. 178	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15...+15dB
e	[D] Tap1 Time [ms] Určuje Delay time Tap1	0...680ms
	Tap1 Level Nastavuje úroveň na výstupu Tap1	0...100 →Fx:045
f	[D] Tap2 Time [ms] Určuje Delay time Tap2	0...680ms
	Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap2	-100...+100
g	[D] High Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	0...100% →Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Určuje vyvážení efektu Multitap delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	Routing Mění pořadí zapojení kompresoru a multitap delay	CMP→DLY, DLY→CMP
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

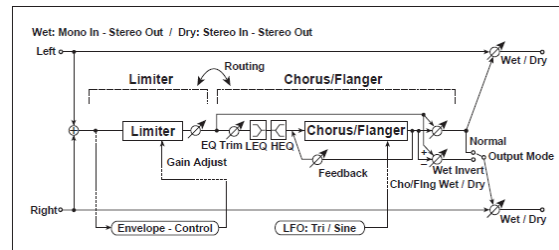
070: Lim-Par.4Eq (Limiter – Parametric 4-Band EQ)

Tento efekt kombinuje mono typ limiteru a 4-band parametrického ekvalizéru. Můžete změnit pořadí zapojení efektů.



071: Lim-ChorFlg (Limiter – Chorus/Flanger)

Tento efekt kombinuje mono typ limiteru a chorus/flanger. Můžete změnit pořadí zapojení efektů.

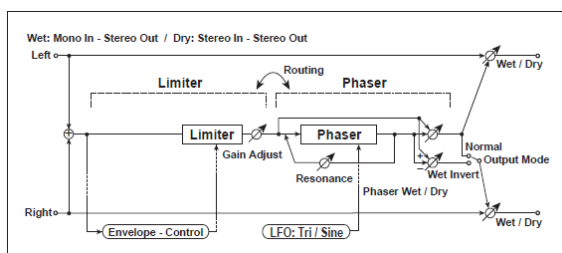


a	[L] Ratio Určuje kompresní poměr signálu	1.0:1...50.0:1, Inf:1 →Fx:003
	Threshold [dB] Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje kompresor	-40...0dB →Fx:003
b	[L] Attack Určuje dobu Attack.	1...100 →Fx:003
	Release Určuje dobu Release.	1...100 →Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Určuje posílení výstupu limiteru	-Inf, -38...+24dB →Fx:003
d	[E] Trim Určuje úroveň na vstupu parametrického EQ	0...100
e	[E] Band1 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 1	20...1,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 1	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 1	-18...+18dB
f	[E] Band2 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 2	50...5,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 2	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 2	-18...+18dB
g	[E] Band3 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 3	300...10,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 3	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 3	-18...+18dB
h	[E] Band4 Cutoff [Hz] Volí střední frekvenci pásma 4	500...20,00kHz
	Q Určuje šířku pásma 4	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje gain u pásma 4	-18...+18dB
i	Routing Mění pořadí zapojení limiteru a parametrického EQ	LMT→PEQ, PEQ→LMT
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet →Fx:003
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a	[L] Ratio Určuje kompresní poměr signálu	1.0:1...50.0:1, Inf:1 →Fx:003
	Threshold [dB] Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje kompresor	-40...0dB →Fx:003
b	[L] Attack Určuje dobu Attack.	1...100 →Fx:003
	Release Určuje dobu Release.	1...100 →Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Určuje posílení výstupu limiteru	-Inf, -38...+24dB →Fx:003
d	[F] LFO Frequency [Hz] Nastavuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz
	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
e	[F] Delay Time [msec] Nastavuje delay time	0.0...50.0ms
	Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
	Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby	-100...+100 →Fx:020
f	[F] EQ Trim Tabulka, "Určuje úroveň na vstupu do EQ", na str. 178	0...100
	[F] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15...+15dB
g	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15...+15dB
	[F] Cho/Flng Wet/Dry Určuje vyvážení efektu chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet →Fx:010, 020
h	Output Mode Volí výstupní režim pro zvuk chorus/flanger	Normal, Wet Invert →Fx:067
i	Routing Mění pořadí zapojení limiteru a chorus/flanger	LMT→FLNG, FLNG→LMT →Fx:067
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet →Fx:003
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

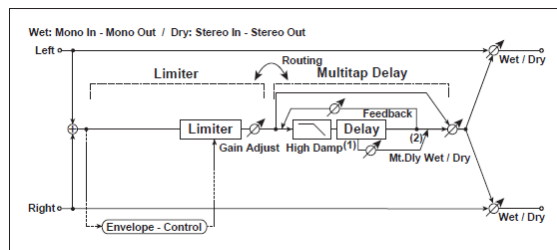
072: Lim-Phaser

Tento efekt kombinuje mono typ limiteru a phaseru. Můžete změnit pořadí zapojení efektů.



073: Lim-MTapDly (Limiter – Multitap Delay)

Tento efekt kombinuje mono typ limiteru a multitap delay. Můžete změnit pořadí zapojení efektů.

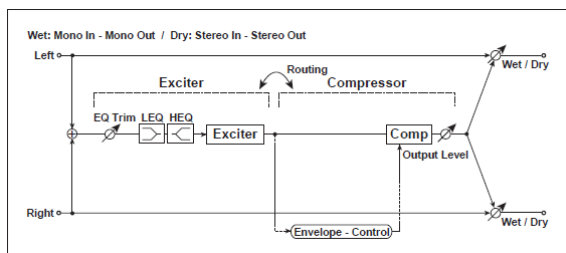


a	[L] Ratio Určuje kompresní poměr signálu	1.0:1...50.0:1, Inf:1 →Fx:003
	Threshold [dB] Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje kompresor	-40...0dB →Fx:003
b	[L] Attack Určuje dobu Attack.	1...100 →Fx:003
	Release Určuje dobu Release.	1...100 →Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Určuje posílení výstupu limiteru	-Inf, -38...+24dB →Fx:003
d	[P] LFO Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz
	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
e	[P] Manual Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován	0...100
f	[P] Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
	Resonance Určuje hodnotu rezonance	-100...+100 →Fx:023
9	[P] Phaser Wet/Dry Určuje vyvážení efektu phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet →Fx:010, 023
	Output Mode Volí výstupní režim phaseru	Normal, Wet Invert →Fx:067
h	Routing Mění pořadí zapojení limiteru a phaseru	LMT→PHS, PHS→LMT →Fx:067
i	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

a	[L] Ratio Určuje kompresní poměr signálu	1.0:1...50.0:1, Inf:1 →Fx:003
	Threshold [dB] Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje kompresor	-40...0dB →Fx:003
b	[L] Attack Určuje dobu Attack.	1...100 →Fx:003
	Release Určuje dobu Release.	1...100 →Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Určuje posílení výstupu limiteru	-Inf, -38...+24dB →Fx:003
d	[D] Tap1 Time [ms] Určuje Delay time Tap1	0...680ms
	Tap1 Level Nastavuje úroveň na výstupu Tap1	0...100 →Fx:045
e	[D] Tap2 Time [ms] Určuje Delay time Tap2	0...680ms
	Feedback (Tap2) Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap2	-100...+100
f	[D] Mt.Delay Wet/Dry Určuje vyvážení efektu Multitap delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	High Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	0...100% →Fx:043
9	Routing Mění pořadí zapojení limiteru a multitap delay	LMT→DLY, DLY→LMT
h	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

074: Exc-Comp (Exciter – Compressor)

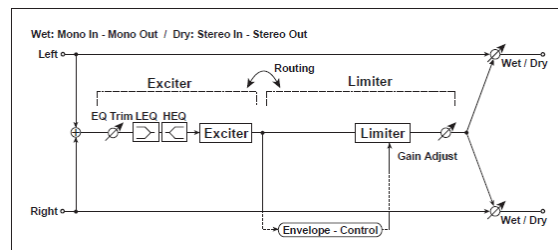
Tento efekt kombinuje mono typ exciteru a phaseru. Můžete změnit pořadí zapojení efektů.



a	[X] Exciter Blend Nastaví intenzitu (hloubku) efektu Exciter.	-100...+100 →Fx:011
b	[X] Emphatic Point Určuje frekvenční rozsah pro zdůraznění	0...70 →Fx:011
c	[X] EQ Trim Tabulka, "Určuje úroveň na vstupu do EQ", na str. 178	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15...+15dB
e	[C] Sensitivity Nastaví citlivost	1...100 →Fx:002
f	[C] Attack Tabulka, "Určuje úroveň Attack", na str. 178	1...100 →Fx:002
	Výstupní úroveň Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru	0...100 →Fx:002
9	Routing Přepíná pořadí zapojení exciteru a kompresoru	XCT→CMP, CMP→XCT
h	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

075: Exc-Limiter (Exciter – Limiter)

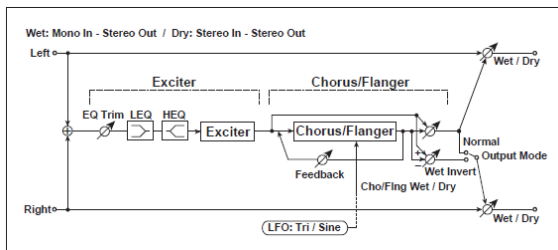
Tento efekt kombinuje mono typ exciteru a limiteru. Můžete změnit pořadí zapojení efektů.



a	[X] Exciter Blend Nastaví intenzitu (hloubku) efektu Exciter.	-100...+100 →Fx:011
b	[X] Emphatic Point Určuje frekvenční rozsah pro zdůraznění	0...70 →Fx:011
c	[X] EQ Trim Tabulka, "Určuje úroveň na vstupu do EQ", na str. 178	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15...+15dB
e	[L] Ratio Určuje kompresní poměr signálu	1.0:1...50.0:1, Inf:1 →Fx:003
f	[L] Threshold [dB] Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje kompresor	-40...0dB →Fx:003
g	[L] Attack Určuje dobu Attack.	1...100 →Fx:003
	Release Určuje dobu Release.	1...100 →Fx:003
h	[L] Gain Adjust [dB] Určuje posílení výstupu limiteru	-Inf, -38...+24dB →Fx:003
i	Routing Přepíná pořadí zapojení exciteru a limiteru	XCT→LMT, LMT→XCT
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

076: Exc-ChorFlg (Exciter – Chorus/Flanger)

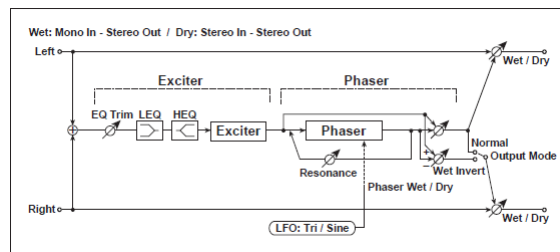
Tento efekt kombinuje mono typ limiteru a chorus/flanger.



a	[X] Exciter Blend Nastaví intenzitu (hloubku) efektu Exciter.	-100...+100 →Fx:011
b	[X] Emphatic Point Určuje frekvenční rozsah pro zdůraznění	0...70 →Fx:011
c	[X] EQ Trim Tabulka, "Určuje úroveň na vstupu do EQ", na str. 178	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15...+15dB
e	[F] Delay Time [msec] Nastavuje delay time	0.0...50.0ms
f	[F] LFO Frequency [Hz] Nastavuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz
	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
g	[F] Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
	Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby	-100...+100 →Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Určuje vyvážení efektu chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet →Fx:010, 020
	Output Mode Volí výstupní režim pro zvuk chorus/flanger	Normal, Wet Invert →Fx:060
i	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

077: Exc-Phaser (Exciter – Phaser)

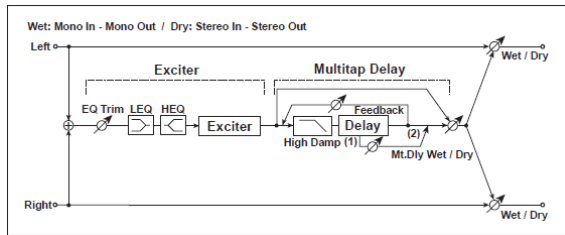
Tento efekt kombinuje mono typ limiteru a phaseru.



a	[X] Exciter Blend Nastaví intenzitu (hloubku) efektu Exciter.	-100...+100 →Fx:011
b	[X] Emphatic Point Určuje frekvenční rozsah pro zdůraznění	0...70 →Fx:011
c	[X] EQ Trim Tabulka, "Určuje úroveň na vstupu do EQ", na str. 178	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15...+15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz
	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
f	[P] Manual Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován	0...100
g	[P] Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
	Resonance Určuje hodnotu rezonance	-100...+100 →Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry Určuje vyvážení efektu phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet →Fx:010, 023
	Output Mode Volí výstupní režim phaseru	Normal, Wet Invert →Fx:060
i	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

078: Exc-MTapDly (Exciter – Multitap Delay)

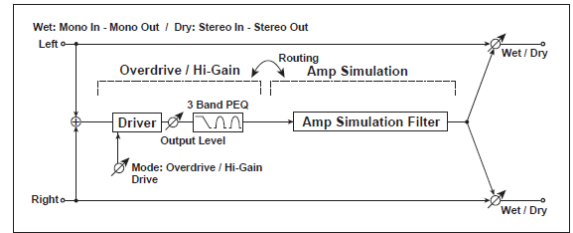
Tento efekt kombinuje mono typ exciteru a multitap delay.



a	[X] Exciter Blend Nastaví intenzitu (hloubku) efektu Exciter.	-100...+100 →Fx:011
b	[X] Emphatic Point Určuje frekvenční rozsah pro zdůraznění	0...70 →Fx:011
c	[X] EQ Trim Tabulka, "Určuje úroveň na vstupu do EQ", na str. 178	0...100
d	[X] Pre LEO Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15...+15dB
	Pre HEO Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15...+15dB
e	[D] Tap1 Time [ms] Určuje Delay time Tap1	0...680ms
	Tap1 Level Nastavuje úroveň na výstupu Tap1	0...100 →Fx:045
f	[D] Tap2 Time [ms] Určuje Delay time Tap2	0...680ms
	Feedback (Tap2) Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap2	-100...+100
g	[D] High Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	0...100% →Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Určuje vyvážení efektu Multitap delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
i	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

079: OD/HG-Amp S (Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation)

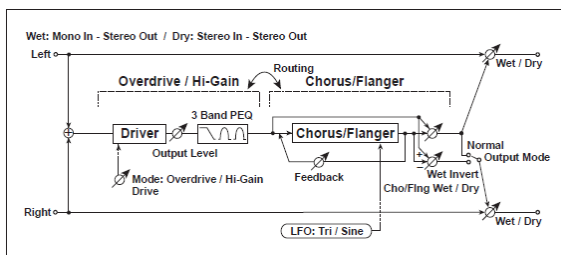
Tento efekt kombinuje mono typ overdrive/high-gain distortionu a simulace zesilovače. Můžete změnit pořadí zapojení efektů.



a	[O] Drive Mode Přepíná mezi Overdrive a Hi-Gain Distortion	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Nastavuje stupeň zesílení	1...100 →Fx:006
b	[O] Output Level Určuje výstupní úroveň overdrive	0...50 →Fx:006, D ^{mod}
	Src Volí modulační zdroj výstupní úrovně overdrive	Off...Tempo
	Amt Zvolí hodnotu modulace výstupní úrovně overdrive	-50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Určuje střední frekvenci pro Low EQ (shelving type)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 1 (Peaking type)	300...10.00kHz
	Q Určuje šířku pásma Mid/High EQ 1	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje Gain pro Mid/High EQ 1	-18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 2 (Peaking type)	500...20.00kHz
	Q Určuje šířku pásma Mid/High EQ 2	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje Gain pro Mid/High EQ 2	-18...+18dB
f	[A] Amplifier Type Volí typ kytarového zesilovače	SS, EL84, 6L6
g	Routing Mění pořadí zapojení overdrive/high-gain distortionu a simulace Amp	OD→AMP, AMP→OD
h	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

080: OD/HG-ChoFi (Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)

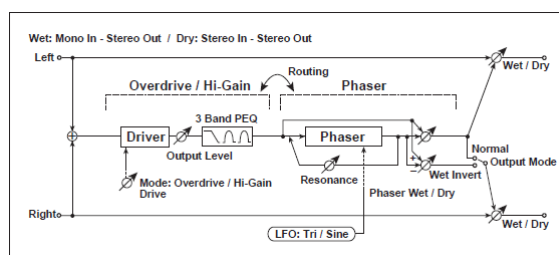
Tento efekt kombinuje mono typ overdrive/high-gain distortionu a chorus/flanger. Můžete změnit pořadí zapojení efektů.



a	[O] Drive Mode Přepíná mezi Overdrive a Hi-Gain Distortion	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Nastavuje stupeň zesílení	1...100 →Fx:006
b	[O] Output Level Určuje výstupní úroveň overdrive	0...50 →Fx:006, D^{mod}
	Src Volí modulační zdroj výstupní úrovně overdrive	Off...Tempo
	Amt Zvolí hodnotu modulace výstupní úrovně overdrive	-50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Určuje střední frekvenci pro Low EQ (shelving type)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 1 (Peaking type)	300...10.00kHz
	Q Určuje šířku pásma Mid/High EQ 1	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje Gain pro Mid/High EQ 1	-18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 2 (Peaking type)	500...20.00kHz
	Q Určuje šířku pásma Mid/High EQ 2	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje Gain pro Mid/High EQ 2	-18...+18dB
f	[F] LFO Frequency [Hz] Nastavuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz
	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
g	[F] Delay Time [msec] Nastavuje delay time	0.0...50.0ms
	Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
	Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby	-100...+100 →Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Určuje vyvážení efektu chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet →Fx:010, 020
	Output Mode Volí výstupní režim pro zvuk chorus/flanger	Normal, Wet Invert →Fx:067
i	Routing Mění pořadí zapojení overdrive a chorus/flangeru	OD → FLNG, FLNG → OD →Fx:067
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

081: OD/HG-Phser (Overdrive/Hi.Gain – Phaser)

Tento efekt kombinuje mono typ overdrive/high-gain distortionu a phaseru. Můžete změnit pořadí zapojení efektů.

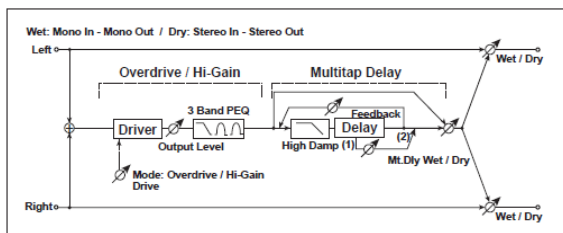


a	[O] Drive Mode Přepíná mezi Overdrive a Hi-Gain Distortion	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Nastavuje stupeň zesílení	1...100 →Fx:006
b	[O] Output Level Určuje výstupní úroveň overdrive	0...50 →Fx:006, D^{mod}
	Src Volí modulační zdroj výstupní úrovně overdrive	Off...Tempo
	Amt Zvolí hodnotu modulace výstupní úrovně overdrive	-50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Určuje střední frekvenci pro Low EQ (shelving type)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 1 (Peaking type)	300...10.00kHz
	Q Určuje šířku pásma Mid/High EQ 1	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje Gain pro Mid/High EQ 1	-18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 2 (Peaking type)	500...20.00kHz
	Q Určuje šířku pásma Mid/High EQ 2	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje Gain pro Mid/High EQ 2	-18...+18dB
f	[P] LFO Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz
	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
g	[P] Manual Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován	0...100
	Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
	Resonance Určuje hodnotu rezonance	-100...+100 →Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry Určuje vyvážení efektu phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet →Fx:010, 023
	Output Mode Volí výstupní režim phaseru	Normal, Wet Invert →Fx:067
i	Routing Mění pořadí zapojení overdrive/high-gain distortionu a phaseru	OD → PHS, PHS → OD →Fx:067
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

082: OD/HG-MTDIy

(Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)

Tento efekt kombinuje mono typ overdrive/high-gain distortionu a multitap delay.

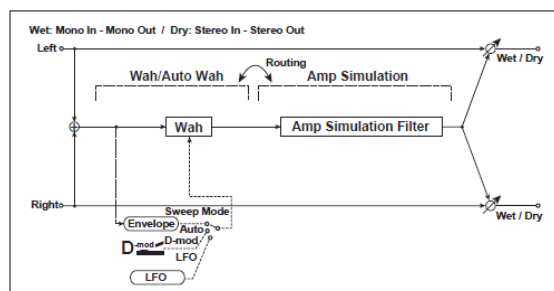


a	[O] Drive Mode Přepíná mezi Overdrive a Hi-Gain Distortion	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Nastavuje stupeň zesílení	1...100 →Fx:006
b	[O] Output Level Určuje výstupní úroveň overdrive	0...50 →Fx:006,
	Src Voli modulační zdroj výstupní úrovně overdrive	Off...Tempo
	Amt Zvolí hodnotu modulace výstupní úrovně overdrive	-50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Určuje střední frekvenci pro Low EQ (shelving type)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 1 (Peaking type)	300...10.00kHz
	Q Určuje šířku pásma Mid/High EQ 1	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje Gain pro Mid/High EQ 1	-18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 2 (Peaking type)	500...20.00kHz
	Q Určuje šířku pásma Mid/High EQ 2	0,5...10,0 →Fx:006
	Gain [dB] Určuje Gain pro Mid/High EQ 2	-18...+18dB
f	[D] Tap1 Time [ms] Určuje Delay time Tap1	0...680ms
	Tap1 Level Nastavuje úroveň na výstupu Tap1	0...100 →Fx:045
g	[D] Tap2 Time [ms] Určuje Delay time Tap2	0...680ms
	Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap2	-100...+100
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Určuje vyvážení efektu Multitap delay	Dry, 2:98...98:2, Wet
	High Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	0...100% →Fx:043
i	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Voli modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Voli hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

083: Wah-AmpSim

(Wah/Auto Wah – Amp Simulation)

Tento efekt kombinuje mono typ wah a simulace zesilovače. Můžete změnit pořadí zapojení efektů.



a	[W] Frequency Bottom Nastavuje dolní hranici pro střední frekvenci Wah	0...100 →Fx:009
	Frequency Top Nastavuje horní hranici pro střední frekvenci Wah	0...100 →Fx:009
b	[W] Sweep Mode Určuje ovládaný prvek auto-wah, modulační zdroj a LFO	Auto, D-mod, LFO →Fx:009,
	Src Určuje modulační zdroj pro Wah, je-li Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
c	[W] LFO Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz
d	[W] Resonance Určuje hodnotu rezonance	0...100
	Low Pass Filter Za/vypíná Wah Low Pass Filter	Off, On
e	[A] Amplifier Type Voli typ kytarového zesilovače	SS, EL84, 6L6
f	Routing Mění pořadí zapojení wah a simulace zesilovače	WAH → AMP, AMP → WAH
g	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Voli modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Voli hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

084: Decim-Amp S

(Decimator – Amp Simulation)

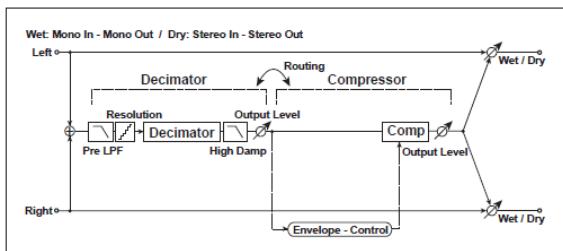
Tento efekt kombinuje mono typ decimátoru a simulace zesilovače. Můžete změnit pořadí zapojení efektů.

a	[D] Pre LPF Za/vypíná harmonický šum, způsobený zeslabeným samplováním →Fx:014	Off, On
	High Damp [%] Určuje poměr dampingu výšek	0...100%
b	[D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency) Určuje vzorkovací frekvenci	1.00k...48.00kHz
	Rozlišení Nastavuje bitovou délku dat	4...24 →Fx:014
c	[D] Output Level Nastavuje úroveň na výstupu decimátoru	0...100 →Fx:014
d	[A] Amplifier Type Volí typ kytarového zesilovače	SS, EL84, 6L6
e	Routing Přepíná pořadí zapojení decimátoru a simulace zesilovače	DECI→AMP, AMP→DECI
f	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

085: Decim-Cmp

(Decimator – Compressor)

Tento efekt kombinuje mono typ decimátoru a kompresoru. Můžete změnit pořadí zapojení efektů.



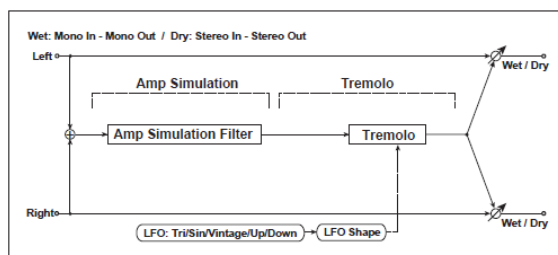
a	[D] Pre LPF Za/vypíná harmonický šum, způsobený zeslabeným samplováním →Fx:014	Off, On
	High Damp [%] Určuje poměr dampingu výšek	0...100%
b	[D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency) Určuje vzorkovací frekvenci	1.00k...48.00kHz
	Rozlišení Nastavuje bitovou délku dat	4...24 →Fx:014

c	[D] Output Level Nastavuje úroveň na výstupu decimátoru	0...100 →Fx:014
d	[C] Sensitivity Nastaví citlivost	1...100 →Fx:002
e	[C] Attack Tabulka, "Určuje úroveň Attack", na str. 178	1...100 →Fx:002
	Výstupní úroveň Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru	0...100 →Fx:002
f	Routing Přepíná pořadí zapojení decimátoru a kompresoru	DECI→CMP, CMP→DECI
9	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

086: AmpS-Tremol

(Amp Simulation – Tremolo)

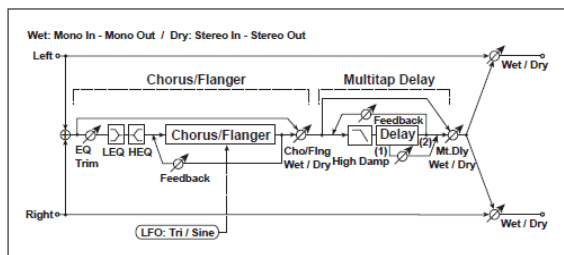
Tento efekt kombinuje mono typ limiteru a tremolo.



a	[A] Amplifier Type Volí typ kytarového zesilovače	SS, EL84, 6L6
b	[T] LFO Waveform Volí vzorek LFO	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down →Fx:032
	LFO Shape Určuje, jak moc se vzorek LFO změní	-100...+100 →Fx:020
c	[T] LFO Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz
d	[T] Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
e	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

087: Ch/FI-MTDIy (Chorus/Flanger – Multitap Delay)

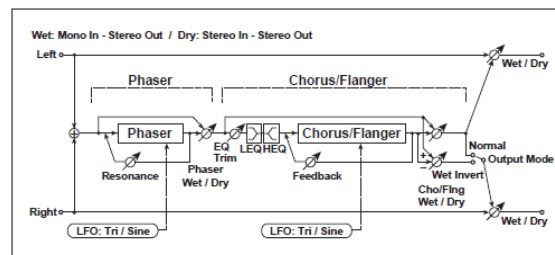
Tento efekt kombinuje mono typ chorus/flangeru a multitap delay.



a	[F] Delay Time [msec] Nastavuje delay time	0.0...50.0ms
b	[F] LFO Frequency [Hz] Nastavuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz
	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
c	[F] Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
	Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby	-100...+100 →Fx:020
d	[F] EQ Trim Tabulka, "Určuje úroveň na vstupu do EQ", na str. 178	0...100
e	[F] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15...+15dB
f	[F] Cho/Fling Wet/Dry Určuje vyvážení efektu chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet →Fx:010, 020
g	[D] Tap1 Time [ms] Určuje Delay time Tap1	0...680ms
	Tap1 Level Nastavuje úroveň na výstupu Tap1	0...100 →Fx:045
h	[D] Tap2 Time [ms] Určuje Delay time Tap2	0...680ms
	Feedback (Tap2) Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap2	-100...+100
i	[D] Mt.Delay Wet/Dry Určuje vyvážení efektu Multitap delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	High Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	0...100% →Fx:043
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

088: Phser-ChoFI (Phaser – Chorus/Flanger)

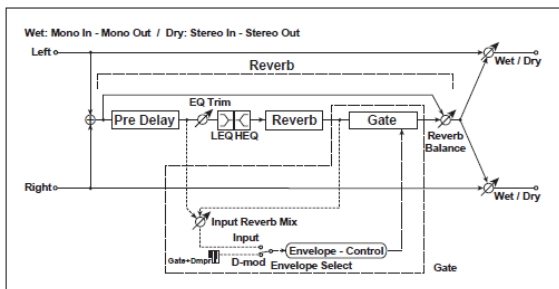
Tento efekt kombinuje mono typ phaseru a chorus/flangeru.



a	[P] LFO Frequency [Hz] Určuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz
	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
b	[P] Manual Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován	0...100
	Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
	Resonance Určuje hodnotu rezonance	-100...+100 →Fx:023
c	[P] Phaser Wet/Dry Určuje vyvážení efektu phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet →Fx:010, 023
d	[F] LFO Frequency [Hz] Nastavuje rychlost LFO	0,02...20,00Hz
	LFO Waveform Vybere vzorek LFO	Triangle, Sine
e	[F] Delay Time [msec] Nastavuje delay time	0.0...50.0ms
	Depth Nastavuje hloubku LFO modulace	0...100
	Feedback Nastavuje hodnotu zpětné vazby	-100...+100 →Fx:020
f	[F] EQ Trim Tabulka, "Určuje úroveň na vstupu do EQ", na str. 178	0...100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15...+15dB
h	[F] Cho/Fling Wet/Dry Určuje vyvážení efektu chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet →Fx:010, 020
	Output Mode Volí výstupní režim pro zvuk chorus/flanger	Normal, Wet Invert →Fx:060
i	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

**089: Rev-Gate
(Reverb – Gate)**

Tento efekt kombinuje mono typ reverbu a gate.



a	[R] Reverb Time [sec] Určuje dobu ozvěny	0.1...10.0sec
	High Damp [%] Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	0...100%
b	[R] Pre Delay [ms] Určuje delay time zvuku reverbu a řídicí signál gate	0...200ms
c	[R] EQ Trím Tabulka, "Určuje úroveň na vstupu do EQ", na str. 178	0...100
d	[R] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u Low EQ", na str. 178	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Určuje gain u High EQ", na str. 178	-15...+15dB
e	[R] Reverb Balance Určuje vyvážení efektu reverbu	Dry, 1:99...99:1, Wet
f	[G] Envelope Select Přepíná mezi ovládním modulačního zdroje a vstupního signálu	D-mod, Input →
	Src Volí modulační zdroj, který ovládá Gate, je-li Envelope Select = D-mod	Off...Gate2+Dmpr

9	[G] Input Reverb Mix Určuje poměr mezi původním a reverb zvukem signálu, ovládajícího gate.	Dry, 1:99...99:1, Wet →
	Threshold Určuje prahovou úroveň gate	0...100 →
h	[G] Polarity Přepíná invertovaný stav gate	+, - →Fx:005
i	[G] Attack Určuje dobu Attack.	1...100 →Fx:005
	Release Určuje dobu Release.	1...100 →Fx:005
j	Wet/Dry Table, "Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem" na str. 177	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Table, "Volí modulační zdroj vyvážení efektů" na str. 177	Off...Tempo
	Amt Table, "Volí hodnotu modulace vyvážení efektů" na str. 177	-100...+100

f: Envelope Select, f: Src, g: Input Reverb Mix, g: Threshold Parametr "Envelope Select" umožňuje zvolit, zda za/otevření gate je dáno úrovní vstupního signálu nebo ovládáno přímo modulačním zdrojem. Můžete si vybrat od Off do Gate2+Dmpr pro parametr Src, chcete-li zadat modulační zdroj.

Pokud je "Envelope Select" na Input, gate je ovládán úrovní signálů, které jsou kombinací původního zvuku a zvuku reverbu. Jestliže úroveň signálu překročí prahovou úroveň Threshold, gate se otevře a na výstup jde zvuk reverbu. Normálně nastavíte "Input Reverb Mix" na Dry (gate je ovládán pouze původním zvukem). Pokud chcete zvýšit Gate time, nastavte "Input Reverb Mix" na vyšší a podobně hodnotu "Threshold".

19. PŘÍRADITELNÉ PARAMETRY

VÝPIS FUNKCÍ, PŘÍRADITELNÝCH NOŽNÍMU SPÍNAČI

Následující funkce lze přiřadit nožnímu spínači.

Funkce	Význam
Off	Žádná přiřazená funkce
Start/stop	Tytěž funkce jako tlačítka na ovládacím panelu pod stejným jménem
Play/Stop Seq1	
Play Stop Seq2	
Synchro	
Tap tempo/Rst	
Tempo lock	
Intro 1	
Ending 1	
Intro 2	
Ending 2	
Fill 1	
Fill 2	
C.In / Break	
Variace 1	
Variace 2	
Variace 3	
Variace 4	
Variation up	
Variation down	
Fade in/out	
Memory	
Bass Inversion	
Manual Bass	
Upper 1 Mute	Umlčí stopu Upper 1
Upper 2 Mute	Umlčí stopu Upper 2
Upper 3 Mute	Umlčí stopu Upper 3
Lower Mute	Umlčí stopu Lower
Song Melody Mute	Umlčí stopu 4 songu (obvykle stopa Melody)
Song Drum&Bass	Umlčí všechny stopy, kromě stopy 2 (obvykle Bass) a 10 (obvykle Drum)

Funkce	Význam
Style Change	Tytěž funkce jako tlačítka na ovládacím panelu pod stejným jménem
Single Touch	
Style Up	Zvolí následující styl
Style Down	Zvolí předchozí styl
Perform. Up	Zvolí následující performanci
Perform. Down	Zvolí předchozí performanci
Program Up	Zvolí následující program
Program Down	Zvolí předchozí program
STS Up	Zvolí následující STS
STS Down	Zvolí předchozí STS
STS1	Volí STS #1
STS2	Volí STS #2
STS3	Volí STS #3
STS4	Volí STS #4
Punch In/Out	Za/vypíná funkci Punch Recording
FX CC12 Sw.	Standardní FX kontrolery
FX CC13 Sw.	
Fx A mute	Umlčí Internal FX A
Fx B mute	Umlčí Internal FX B
Fx C mute	Umlčí Internal FX C
Fx D mute	Umlčí Internal FX D
All Fx mute	Umlčí všechny Internal FX
Drum Mute	Umlčí bicí stopu
Perc mute	Umlčí perkusní stopu
Bass mute	Umlčí basovou stopu
Acc1 mute	Umlčí Acc1 stopu
Acc2 mute	Umlčí Acc2 stopu
Acc3 mute	Umlčí Acc3 stopu
Acc4 mute	Umlčí Acc4 stopu
Acc5 mute	Umlčí Acc5 stopu
Acc 1/5 mute	Umlčí všechny Acc stopy
Ens. on/off	Ensemble on/off
Quarter tone	Za/vypíná čtvrttóny
Chord Latch	Podrží detekovaný akord, dokud neuvolníte pedál
Chord Latch + Damper	Podrží detekovaný akord, dokud neuvolníte pedál a prodlouží stopy, kde byl aktivní Damper

VÝPIS FUNKCÍ, PŘÍRADITELNÝCH PEDÁLU A PROGRAMOVATELNÉMU SLIDERU

Následující funkce lze přiřadit plynulému pedálu nebo programovatelnému slideru.

Funkce	Význam
Master volume	Hlavní hlasitost
Accomp.Volume	Hlasitost doprovodu
Kb Expression	Výraz klaviatury

Funkce	Význam
Joystick +X	Joystick doprava
Joystick -X	Joystick doleva
Joystick +Y	Joystick vpřed
Joystick -Y	Joystick vzad
Vdf cutoff (RT stopy)	Filter cutoff (u programů, přiřazených Realtime stopám)
FX CC12 Ctl	Standardní FX kontrolery
FX CC13 Ctl	

VÝPIS ZVUKŮ, PŘÍRADITELNÝCH PADŮM

Padům můžete přiřadit následující zvuky.

	JMÉNO ZVUKU		JMÉNO ZVUKU		JMÉNO ZVUKU		JMÉNO ZVUKU
1	ChinaGong	36	DistSlid2	71	Darbuka1	106	HeartBeat
2	Crash 1	37	Sticks	72	Darbuka2	107	Footstep1
3	Crash 2	38	Kravský zvonec	73	Darbuka3	108	Footstep2
4	88 Crash	39	Agogo 1	74	Darbuka4	109	Stadium
5	Ride 1	40	Agogo 2	75	Darbuka5	110	DoorCreak
6	Ride 2	41	Whistle 1	76	Darbuka6	111	DoorSlam
7	China	42	Whistle 2	77	Darbuka7	112	CarEngine
8	Ride Bell	43	Sh. Guiro	78	Darbuka8	113	Car Stop
9	Splash	44	LongGuiro	79	DoufRimAk	114	Car Pass
10	RevCymbal	45	Cuica 1	80	Tef 1	115	Car Crash
11	DragonGng	46	Cuica 2	81	Tef 2	116	Crickets
12	OrchCymb1	47	Triangle1	82	Tef 3	117	Vlak
13	OrchCymb2	48	Triangle2	83	Tef 4	118	Helicopt
14	OrcSdRoll	49	88Cowbell	84	Tef 5	119	Gun Shot
15	OrchSnare	50	TimbLow	85	Tef 6	120	MachinGun
16	Timpani 1	51	TimbHi	86	Rik 1	121	Laser Gun
17	Timpani 2	52	TimbRim1	87	Rik 2	122	Explosion
18	Timpani 3	53	TimbRim2	88	Rik 3	123	Dog
19	Timpani 4	54	CongaLow	89	RekDomAk	124	H. Gallop
20	Orch. Hit	55	CongaHi	90	OpenBells	125	Birds 1
21	BrassFall	56	CongaSlap	91	Sagat 1	126	Birds 2
22	Ch. Bell	57	CongaMute	92	Sagat 2	127	Thunder
23	JingleBel	58	Tamb.Acc1	93	Davul	128	Sea Shore
24	WindChim1	59	Tamb.Acc2	94	Ramazan 1	129	River
25	WindChim2	60	Tamb.Push	95	Ramazan 2	130	Bubble
26	WindChim3	61	TambOpen	96	Ramazan 3	131	Cat
27	VibraSlap	62	Castanet1	97	Kup 1	132	Lion
28	RainStick	63	Castanet2	98	Kup 2	133	PhoneRing
29	Scratch 1	64	Aah!	99	Kup 3	134	Applause
30	Scratch 2	65	Uuh!	100	Kup 4	135	Wind
31	Scratch 3	66	Yeah! 1	101	Baya 1	136	Starship
32	Scratch 4	67	Yeah! 2	102	Baya 2	137	Jetplane
33	Scratch 5	68	Hit It!	103	Laughing	138	Siren
34	Scratch 6	69	Hollo 1	104	Scream	139	Cosmic
35	DistSlid1	70	Hollo 2	105	Punch		

VÝPIS FUNKCÍ, PŘÍRADITELNÝCH PADŮM

Následující funkce lze přiřadit padům a využít je jako přepínače.

Funkce	Význam
StyleUp	Zvolí následující styl
StylDown	Zvolí předchozí styl
PerfUp	Zvolí následující performanci
PerfDown	Zvolí předchozí performanci
ProgUp	Zvolí následující program
ProgDown	Zvolí předchozí program
PunchI/O	Za/vypíná funkci Punch Recording
FxA Mute	Umlčí Internal FX A
FxB Mute	Umlčí Internal FX B
FxC Mute	Umlčí Internal FX C
FxD Mute	Umlčí Internal FX D
Fx Mute	Umlčí všechny Internal FX
Upp1Mute	Umlčí stopu Upper 1
Upp2Mute	Umlčí stopu Upper 2
Upp3Mute	Umlčí stopu Upper 3
Low Mute	Umlčí stopu Lower
DrumMute	Umlčí bicí stopu
PercMute	Umlčí perkusní stopu
BassMute	Umlčí basovou stopu
Acc1Mute	Umlčí Acc1 stopu
Acc2Mute	Umlčí Acc2 stopu
Acc3Mute	Umlčí Acc3 stopu
Acc4Mute	Umlčí Acc4 stopu
Acc5Mute	Umlčí Acc5 stopu
Acc Mute	Umlčí všechny Acc stopy
Mel.Mute	Umlčí stopu 4 songu (obvykle stopa Melody)
Drum&Bas	Umlčí všechny stopy, kromě stopy 2 (obvykle basa) a 10 (obvykle bicí)
QuarterT	Za/vypíná čtvrttóny
Fx CC12	Standardní FX kontrolery
Fx CC13	

LADĚNÍ

Následuje výpis ladění, ze kterých si můžete vybrat v režimech Style Play ("Scale" na str. 44) a Global ("Scale" na str. 126).

- Equal** Temperované ladění je standardním laděním moderní západní hudby. Tvoří je 12 identických půltónů.
- Pure Major** Durové akordy ve zvolené tónině jsou perfektně naladěné.
- Pure Minor** Mollové akordy ve zvolené tónině jsou perfektně naladěné.
- Arabic** Arabské ladění, využívající čtvrttóny. Parametr Key nastavte takto: C pro "rast C/bayati D" ladění D pro "rast D/bayati E" ladění E pro "rast F/bayati G" ladění G pro "rast G/bayati A" ladění A# pro "rast B/bayati C" ladění
- Pythagorean** Pythagorejské ladění, založené na hudební teorii skvělého řeckého filozofa a matematika. Nejvhodnější pro melodie.
- Werckmeister** Pozdně barokní/klasicistní ladění. Velmi vhodné pro hudbu XVIII století.
- Kirnberger** Ladění čembala, často užívané v XVIII století.
- Slendro** Ladění indonéské Gamelie. Oktáva je rozdělena na 5 not (C, D, F, G, A). Zbývající tóny jsou laděny temperovaně.
- Pelog** Ladění indonéské Gamelie. Oktáva je rozdělena na 7 not (všechny bílé klávesy, je-li Key=C). Černé klávesy jsou laděny temperovaně.
- Stretch** Simuluje "stretched" (rozšířené) ladění akustického piana. V podstatě temperované ladění, nejnižší tóny jsou lehce snižené, zatímco nejvyšší jsou vůči standardu lehce zvýšené.
- User** Uživatelské ladění, tedy naprogramované uživatelem pro režimy Style Play, Backing Sequence a Song Play. User ladění lze uložit do a Performance, Style Performance, STS nebo Songu. User ladění však nelze zvolit v režimu Global.

20. MIDI KONTROLERY

Následuje tabulka, zahrnující všechny zprávy Control Change a jejich vliv na různé funkce Liverpool.

CC#	CC Name	Liverpool funkce
0	Bank Select	Program selection
1	Mod1 (Y+)	Joystick vpřed
2	Mod2 (Y-)	Joystick vzad
3	Undef. ctl	
4	Foot ctl	
5	Port.time	
6	Data ent.	
7	Volume	Track volume
8	Balance	
9	Undef. ctl	
10	Pan Pot	Track panning
11	Expression	Expression
12	Fx Ctl 1	
13	Fx Ctl 2	
14-15	Undef. ctlp	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	Undef. ctlp	
Control Change #32-63 jsou LSB (Least Significant Byte) Control Change #0-31, tedy MSB (Most Significant Byte) a mění se podle části MSB.		
64	Damper	Damper Pedál
65	Portamento	
66	Sostenuto	Sostenuto pedál
67	Soft pedál	Soft pedál
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustin level	
71	F.Res.Hp	Rezonance filtru

CC#	CC Name	Liverpool funkce
72	Release	Release time
73	Attack	Attack time
74	F.CutOff	Filter cutoff (Brilliance)
75	Decay T.	Decay time
76	Lfo1 Sp.	Rychlost vibrata
77	Lfo1 Dpt	Hloubka Vibrata
78	Lfo1 Dly	Vibrato initial delay
79	FilterEgb	
80	Gen.pc.5	
81	Gen.pc.6	
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Port.ctl	
85-90	Undef. ctl	
91	Fx A/C	A/C (reverb) Send level
92	Fx 2 ctl	
93	Fx B/D	B/D (modul.) Send level
94	Fx 4 ctl	
95	Fx 5 ctl	
96	Data Inc	
97	Data Dec	
98	NRPN Lsb	
99	NRPN Msb	
100	RPN Lsb	
101	RPN Msb	
102-119	Undefined ctl	
120	AllSOff	
121	ResCtl	Reset All Controllers
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	OmniOn	
126	Mono On	
127	PolyOn	

TABULKA MIDI IMPLEMENTACE

KORG Liverpool
OS Verze 1.0 1.6.2015

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1-16	1-16	Memorized
	Changed	1-16	1-16	
Mode	Default		3	
	Messages	X	X	
	Altered	*****		
Note Number:		0-127	0-127	
	True Voice	*****	0-127	
Velocity	Note On	O 9n, V=1-127	O 9n, V=1-127	
	Note Off	X V=64	X	
Aftertouch	Poly (Key)	O	O	Sequencer data only *A
	Mono (Channel)	O	O	Sequencer data only *A
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB) *A
	1, 2	O	O	Modulations *A
	64	O	O	Damper *A
	6	O	O	Data Entry MSB *A
	38	X	O	Data Entry LSB *A
	7, 11	O	O	Volume, Expression *A
	10, 91, 93	O	O	Panpot, A/B or C/D FX Block Send *A
	71, 72, 73	O	O	Harmonic Content, EG time (Release, Attack) *A
	74, 75	O	O	Brightness, Decay Time *A
	76, 77, 78	O	O	Vibrato Rate, Depth, Delay *A
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB) *A,
	100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB) *A, 1
	120, 121	X	O	All sounds off, Reset all controllers *A
Program Change		O 0-127	O 0-127	*A
	True #	*****	0-127	
System Exclusive		O	O	*2
System Common	Song Position	X	X	
	Song Select	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	*3
	Commands	O	O	*3
Aux Messages	Local On/Off	X	X	
	All Notes Off	X	O (123-127)	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	
Notes	*A: Sent and received when MIDI Filters In and Out are set to Off in Global mode. *1: LSB, MSB = 00,00: Pitch Bend range, =01,00: Fine Tune, =02,00: Course Tune. *2: Includes Inquiry and Master Volume messages. *3: Transmitted only when the Clock Send parameter (Global page 6) is set to Midi.			

Mode 1:OMNI ON, POLY
Mode 3:OMNI OFF, POLY

Mode 2:OMNI ON, MONO
Mode 4:OMNI OFF, MONO

O: Yes
X: No

21. PARAMETRY

Ovládací panel a parametry pracovního režimu

Následující tabulka zobrazuje parametry, které můžete uložit do paměti stiskem tabulka WRITE, v různých pracovních režimech a editačních prostředích.

Stránka	Parametr	Performance	Single Touch Settings (STS)	Style Performance	Global	Seq1+Seq2 Setup	Pozn.
Ovládací panel							
-	Master Volume (Slider)	-	-	-	-	-	
	Acc./Seq Volume (Slider)	-	-	-	-	-	
	Přifaditelný slider	-	-	-	√ (funkce)	-	
	Zvolený režim	-	-	-	-	-	
	Memory	-	-	-	-	-	
	Bass Inversion	-	-	-	-	-	
	Manual Bass	-	-	-	-	-	
	Dělicí bod	-	-	-	√	-	Neukládá se na kartu
	Groove Quantize	-	-	-	-	-	
	Tempo Lock	-	-	-	-	-	
	Single Touch	-	-	-	-	-	
	Zvolené číslo stylu	√	-	-	-	-	Obecný parametr
	Synchro Start/Stop	-	-	-	-	-	
	Fade In/Out	-	-	-	-	-	
	Style Element (V1, V2, V3, V4, Fill 1/2, Count In, Intro 1/2, Ending 1/2)	√	-	√	-	-	
	Ensemble On/Off	√	√	-	-	-	Obecné parametry
	Detekce akordu	√	√	-	-	-	
	Režim klaviatury	√	√	-	-	-	
	Style Change	-	-	-	-	-	
	Perf./Program	-	-	-	-	-	
	Program Change	√	√	√	-	-	Oddělené stopy
	Octave Transpose	√	√	√	-	-	
	Master Transpose	√	-	√	-	-	Obecné parametry
	Tempo	√	-	√	-	-	
	Display Hold	-	-	-	-	-	
Režim Style Play							
Main	Program	√	√	√	-	-	
	Stav Play/Mute	√	√	√	-	-	
1	Volume	√	√	√	-	-	
2	Pan	√	√	√	-	-	Oddělené stopy
3	FX Send Level	√	√	√	-	-	
4	Detune	√	√	√	-	-	
5	Scale	√	√	-	-	-	
	Key	√	√	-	-	-	Obecné parametry
	Note	√	√	-	-	-	
	Detune	√	√	-	-	-	
6	Citlivost Pitchbendu	√	√	√	-	-	Oddělené stopy
7-8	FX Select (A, B, C, D)	√ (A, B, C, D)	√ (C, D)	√ (A, B)	-	-	
	Modulační stopa	√ (A/B, C/D)	√ (C/D)	√ (A/B)	-	-	Obecné parametry
	B>A (nebo D>C) Send	√ (A/B, C/D)	√ (C/D)	√ (A/B)	-	-	
9-12	FX Parametry (A, B, C, D)	√ (A/B, C/D)	√ (C/D)	√ (A/B)	-	-	
13	Jednoduchá editace programů	√	√	√	-	-	Oddělené stopy
14	Režim Track	√	√	√	-	-	
15	Interní/Externí stopa	√	√	√	-	-	
16	Damper	√	√	√	-	-	
	Expression	√	√	-	-	-	
17	Joystick X	√	√	-	-	-	Pouze Realtime stopy
	Joystick Y	√	√	-	-	-	
18	Dynamický rozsah	√	√	-	-	-	
19	Ensemble Track	√	√	-	-	-	
	Ensemble Type	√	√	-	-	-	
	Dynamic	√	√	-	-	-	
	Tempo	√	√	-	-	-	
	Feedback	√	√	-	-	-	Obecné parametry
20	V1-V4 Drum Map	√	-	√	-	-	
	Ustanovení pro kopák	√	-	√	-	-	
	Ustanovení pro virbl	√	-	√	-	-	
	Fill 1/2	√	-	√	-	-	
21	Program (Original/On)	√	-	√	-	-	Pouze Style stopy, globálně
	Wrap Around	√	-	√	-	-	Pouze Style stopy
	Keyboard Range (Original/Off)	√	-	√	-	-	

Str.	Parametr	Performance	Single Touch Settings (STS)	Style Performance	Global	Seq1+Seq2 Setup	Pozn.
22	Pad 1-4	√	√	-	-	-	Obecné parametry
	Volume	√	√	-	-	-	
	Pan	√	√	-	-	-	
	C Send Level	√	√	-	-	-	
	D Send Level	√	√	-	-	-	
23	Pad Lock	-	-	-	√	-	
	Scale Lock	-	-	-	√	-	
	Auto Octave Lock	-	-	-	√	-	
	Master Transpose Lock	-	-	-	√	-	
24	Režim Chord Recognition	-	-	-	√	-	
	Scale Mode	-	-	-	√	-	
	Memory Mode	-	-	-	√	-	
	Velocity Control	-	-	-	√	-	
Režim Song Play							
Main	Program	-	-	-	-	-	Oddělené stopy
	Stav Play/Mute	-	-	-	-	√	
1	Volume	-	-	-	-	-	
2	Pan	-	-	-	-	-	
3	FX Send Level	-	-	-	-	-	
4	FX Select (A, B, C, D)	-	-	-	-	√	Obecné parametry
	Modulační stopa B>A (nebo D>C) Send	-	-	-	-	√	
5-6	FX Parametry (A, B, C, D)	-	-	-	-	√	
7	Režim Track	-	-	-	-	-	Oddělené stopy
8	Interní/Externí stopa	-	-	-	-	√	
9	Jukebox	-	-	-	-	-	Seznam se ukládá na kartu
10	Link Mode	-	-	-	√	-	Obecné parametry
	S2 FX Mode	-	-	-	√	-	
	Performance FX Mode	-	-	-	√	-	
Režim Song							
	Data songu	Viz tabulku "Parametry Style a Song"					
Prostředí Global Edit							
1	Velocity Curve	-	-	-	√	-	Obecné parametry
	Master Tune	-	-	-	√	-	
	Scale	-	-	-	√	-	
	Key	-	-	-	√	-	
	Speakers On/Off	-	-	-	-	-	Nastavte na "On" při startu
	Hlasitost metronomu	-	-	-	√	-	
2	Master Transpose on ...	-	-	-	√	-	Obecné parametry
	...Style/Realtime stopy	-	-	-	√	-	
	...Seq 1/2	-	-	-	√	-	
	...Midi In	-	-	-	√	-	
	Scale Transpose pozice	-	-	-	√	-	
3	Pedal/Switch funkce	-	-	-	√	-	
	Funkce programovatelných sliderů	-	-	-	√	-	
	Damper Polarity	-	-	-	√	-	
	Polarita nožního spínače	-	-	-	√	-	
4	MIDI Setup Preset	-	-	-	-	-	
5	Local On/Off	-	-	-	-	-	Nastavte na "On" při startu
	Clock (Hodiny)	-	-	-	-	-	Nastavte na "Int" při startu
	Clock Send	-	-	-	√	-	Obecné parametry
6	Midi In kanály (1...16)	-	-	-	√	-	Oddělené stopy
7	Chord 1 kanál	-	-	-	√	-	Obecné parametry
	Chord 2 kanál	-	-	-	√	-	
	Velocity Input	-	-	-	√	-	
8	Upper Octave	-	-	-	√	-	Obecné parametry
	Lower Octave	-	-	-	√	-	
	Octave Transp. na Midi In	-	-	-	√	-	
	Mute In	-	-	-	√	-	
9	Midi In Filtry (1...8)	-	-	-	√	-	
10	Midi Out kanály (1...16)	-	-	-	√	-	Oddělené stopy
11	Midi Out Filtry (1...8)	-	-	-	√	-	Obecné parametry
Prostředí Card Edit							
9	Global Protect	-	-	-	√	-	Neukládá se na kartu

Parametry Style a Song

Následující tabulka obsahuje výpis uložených dat (do paměti nebo na kartu) během editace stylu nebo songu.

Pozn.: Pokud uložíte song na kartu jako standardní MIDI soubor (SMF), veškeré parametry jsou konvertovány na parametry běžné stopy. Pa80 Exclusive data jsou konvertována na SysEx nebo Meta události, jež budou ignorovány při čtení SMF u různých keyboardů či sekvencerů.

Parametr	Style			Song		
	Header	Stopy	Master stopa	Header	Stopy	Master stopa
Volume (GM Master Volume) ^(a)	–	–	–	√	–	√
Tempo	–	–	–	√	–	√
Meter (Time Signature)	√	–	–	√	–	√
Programy ^(b)	√	–	–	√	√	–
Note On/Off	–	√	–	–	√	–
Pitch Bend	–	√	–	–	√	–
After Touch	–	–	–	–	√	–
Control Change ^(c)	–	√	–	–	√	–
Quarter Tone ^(a)	–	–	–	–	–	√
Quarter Tone Reset ^(a)	–	–	–	–	–	√
Chord Variation Length	√	–	–	–	–	–
Original Key/Chord	√	–	–	–	–	–
NTT	√	–	–	–	–	–
Expression	√	√	–	√	√	–
Keyboard Range	√	–	–	–	–	–
Chord Variation Table	√	–	–	–	–	–
Režim Retrigger Mode	√	–	–	–	–	–
Tension	√	–	–	–	–	–
Stav Play/Mute ^(a)	–	–	–	√	–	–
Master Transpose ^(a)	–	–	–	√	–	–
Volume	–	–	–	√	√	–
Pan	–	–	–	√	√	–
FX Block ^(a)	–	–	–	√	–	–
FX Send	–	–	–	√	√	–
Detune	–	–	–	√	√	–
Scale ^(a)	–	–	–	√	–	√
Key	–	–	–	√	–	√
Note	–	–	–	√	–	√
Detune	–	–	–	√	–	√
Scale Yes/No ^(a)	–	–	–	√	–	–
Pitch Bend Range	–	–	–	√	√	–
FX Select (A, B, C, D) ^(a)	–	–	–	√	–	√
Modulační stopa ^(a)	–	–	–	√	–	–
FX Feedback Send (B>A nebo D>C) ^(a)	–	–	–	√	–	√
FX Parametry (A, B, C, D)	–	–	–	√	–	–
Jednoduchá editace programů	–	–	–	√	√	–
Režim Track Mode ^(a)	–	–	–	√	–	–
Režim Internal/External	–	–	–	–	–	–

(a) Uloženo jako SysEx data.

(b) Pro tento Program, mají-li být využita jako styl, měl by být parametr "Prog" nastaven na "Orig" v režimu Style Play. Viz "Prog (Program)" na str. 49. (c) Ne všechny zprávy Control Change jsou obsaženy ve stylech. Nahlédněte do "Výpisu nahraných událostí" na str. 54, kde je více informací.

22. DETEKCE AKORDŮ

Následující stránky zobrazují nejdůležitější akordy, detekované microARRANGERem, pokud je zvolený režim Chord Recognition Fingered 2 (viz "Režim Chord Recognition" na str. 51). Detekované akordy se mohou lišit v jiném režimu Chord Recognition.

Major

3-note



2-note



Major 6th

4-note



2-note



Major 7th

4-note



3-note



2-note



Sus 4

3-note



2-note



Sus 2

3-note



Dominant 7th

4-note



3-note



2-note



Dominant 7th Sus 4

4-note



3-note



Dominant 7th b5

4-note



Major 7th b5

4-note



Major 7th Sus 4

4-note

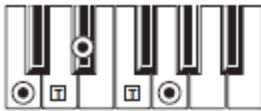


● = noty, které do akordu patří

◻ = lze použít jako rozšíření

Minor

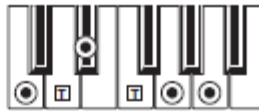
3-note



2-note

**Minor 6th**

4-note

**Minor 7th**

4-note



3-note

**Minor-Major 7th**

4-note



3-note

**Diminished**

3-note

**Diminished Major 7th**

4-note

**Minor 7th ^b5**

4-note

**Augmented**

3-note

**Augmented 7th**

4-note

**Augmented Major 7th**

4-note

**No 3rd**

2-note

**No 3rd, no 5th**

1-note



● = noty, které do akordu patří

◻ = lze použít jako rozšíření

23. CHYBOVÉ ZPRÁVY/PROBLÉMY A POTÍŽE

CHYBOVÉ ZPRÁVY

Liverpool komunikuje pomocí různých zpráv. Zde je výpis těchto zpráv. Zpráva může být jednoho ze dvou typů:

- Vyčkává na vaši odpověď (Yes – No). Stiskem ENTER/YES potvrdíte, nebo EXIT/NO zrušíte.
- Objasňuje chybu nebo závadu. Stiskněte libovolné tlačítko na čelním panelu.

Obecně

Another Command Is Running (Press Exit)

Příkaz nelze provést, dokud neskončí aktuálně vykonávaný.

Are you sure? (Enter/Exit)

Požadavek na potvrzení, běžný u řady operací. Stiskem ENTER/YES potvrdíte, nebo EXIT/NO zrušíte.

Generic error

Nastala nedefinovaná chyba.

Record Aborted

Nedostatek paměti pro vstup do režimu Style Record, Song Record, nebo Backing Sequencer Record.

Style Play

Corrupted Style Perform. – Save It Again

Style Performance je poškozená. Stiskněte WRITE a zvolte možnost Current Style, tím ji uložíte znovu

Style Select Fails

Liverpool nemůže dokončit operaci.

Style Record

Arranger is Running! (Press Exit)

V režimu Style Record se tato zpráva objeví, pokud se snažíte zvolit jinou stopu, nebo spustit operaci editace, přičemž běží aranžér.

Low memory!

Prostor na SSD (kam jsou uloženy User styly) se zmenšuje. Ukončete nahrávání, pak načtete některé banky menších stylů, než začnete opět nahrávat.

Style Copy Failed (Press Exit)

Liverpool nemůže dokončit operaci kopírování.

Style Delete Failed (Press Exit)

Liverpool nemůže dokončit operaci vymazání.

Style Save Failed (Press Exit)

Liverpool nemůže dokončit operaci uložení.

Style Select Failed (Press Exit)

Liverpool nemůže dokončit operaci výběru.

SMF Import Failed! (Press Exit)

Nastala chyba při čtení standardního MIDI souboru, funkcí Import SMF. Soubor je možná zničený.

Režim Backing Sequence

Too Many Styles! (Press Exit)

Nahráli jste již maximální možný počet stylů (podle paměti, 10 až 15 změn stylů).

Song Play

Cannot Load JBX File to Seq 2 (Press Exit)

Nelze načíst soubor Jukebox (JBX) do sekvenceru 2. Soubory Jukebox můžete načíst jen do sekvenceru 1.

Juke Box List Empty! (Press Exit)

Pokoušíte se spustit přehrávání Jukebox listu, ale tento seznam je prázdný. Přidejte songy do seznamu.

Juke Box List Full! (Press Exit)

Jukebox list může obsahovat až 127 songů. Snažíte se přidat další song.

Save Song List: Insert Card and Press Enter

Ukládáte seznam songů. Vložte kartu a stiskněte ENTER.

Save JBX List: Insert Card and Press Enter

Ukládáte seznam songů jako soubor JBX. Vložte kartu a stiskněte ENTER.

Wait please

Snažíte se načíst soubor, avšak Liverpool již načel jiný.

Song

Too Many Events

Snažíte se zkopírovat příliš mnoho událostí ve stejném okamžiku.

Out of Memory!

Byl dosažen limit paměti pro jeden song (300KB).

Incompatible Meter

Snažíte se kopírovat stopu na stopu s jiným rytmem.

Sequencer is Running! (Press Exit)

V režimu Song Record se tato zpráva objeví, pokud se snažíte zvolit jinou stopu, nebo spustit operaci editace, přičemž běží sekvencer.

Režimy Song a Pattern

Cannot load Jukebox file on Seq.2

Soubor Jukebox můžete načíst jen do sekvenceru 1.

Damaged Standard Midi File

Standardní MIDI soubor, který chcete načíst, je poškozený a nelze jej přehrát.

Jukebox list is empty

Snažíte se vymazat song v prázdném Jukebox listu, nebo uložit prázdný Jukebox list.

Jukebox list is full

Jukebox list již obsahuje 127 Songů.

Not a Standard Midi File

Zvolený soubor není standardní MIDI soubor a nelze jej tedy přehrát. Zvolte soubor “.MID” nebo “.KAR”. Liverpool přehrává standardní MIDI soubory ve formátu 0 a 1.

Standard Midi File format 2

Zkusili jste načíst song do Format 2 Standard MIDI souboru. Liverpool neumí načíst takový soubor. Zvolte standardní MIDI soubor formátu 0 a 1.

Program**Overwrite Program? (Enter/Exit)**

Zkoušíte vložit Program do paměti, která je již obsazená jiným Programem. Stiskem ENTER paměť vymažete, nebo EXIT operaci zrušíte.

Režim Card**Can't Read Card! (Press Exit)**

Karta je zřejmě poškozená. Zkuste to znovu. Pokud se objeví totéž i po druhém vložení, vyměňte kartu.

Can't Read File! (Press Exit)

Soubor, který chcete načíst, kopírovat, vymazat nebo přejmenovat je poškozený, nebo má nulovou velikost (0 kb), proto jej nelze načíst. Tato zpráva během operace New Dir značí, že se vyskytl problém na kartě. Zkuste načíst soubor z jiné karty.

Copy Failed! (Press Exit)

Během kopírování se vyskytla chyba. Operace kopírování byla zrušena.

Copy: Invalid Destination (Press Exit)

Pokoušíte se kopírovat obyčejný soubor nebo složku do složky "SET".

Corrupted Style Perf. Save it again

Style Performance je poškozená. Uložte ji znovu stiskem WRITE a zvolte možnost "Current Style".

Delete all data. Continue? (Enter/Exit)

Formátování vymaže veškerá data na kartě, kterou chcete formátovat. Nejprve si zkopírujte veškerá data, která chcete zachovat.

Delete Destin. Files Failed! (Press Exit)

Soubor, který chcete přepsat nelze vymazat.

Destination File Exists (Press Exit)

Soubor, který chcete zkopírovat, již v cílovém místě existuje.

Directory Full (Press Exit)

Dosáhli jste maximálního počtu složek v kořenovém adresáři karty. Vymažte některé soubory nebo vyměňte kartu.

Directory Not Empty (Press Exit)

Snažíte se vymazat adresář, který dosud obsahuje soubory. Vymažte je a pak vymažete adresář.

Directory Not Empty (Press Exit)

Na této kartě není požadovaný adresář. Zřejmě jste kartu vyměnili před dokončením operace. Vložte kartu a zkuste to znovu.

Card Full (Press Exit)

Zvolené médium (karta) je plné. Vymažte nepotřebné soubory nebo vyměňte kartu za prázdnou. Pak to zkuste znovu.

Card not empty! (Sh+Enter to Format)

Během zálohování jste vložili kartu, na které jsou data. Vyměňte ji za prázdnou, nebo spusťte formátování této karty kombinací SHIFT+ENTER.

Card write-protected

Karta je chráněná proti zápisu. Posuňte zámek tak, aby uzavřel otvor a zkuste to znovu. Ujistěte se, že zde nejsou data, která nechcete přepsat. Popř. vyměňte kartu za prázdnou.

Erase Failed! (Press Exit)

Během vymazání se vyskytla chyba. Operace Erase byla zrušena.

Error while converting (Press Exit)

Vyskytla se chyba při načítání dat Korg i-series. Původní soubor je zřejmě porušený, nebo se jeho struktura příliš liší od Liverpoolu či řady Pa.

Error while formatting medium

Objevila se chyba během formátování média (karty). Procedura formátování byla přerušena. Zkuste to znovu. Pokud formátujete kartu, vyměňte ji a zkuste to znovu.

Error while Writing! (Press Exit)

Objevila se chyba během zápisu na médium (karta). Procedura byla zrušena. Zvolte jiné médium a zkuste to znovu.

Existing Files Not Copied (Press Exit)

Po dokončení operace Copy (bez přepsání), nebyly zkopírovány všechny soubory, sdílející stejné jméno.

Factory Styles Protected! (Press Exit)

Právě načtený soubor “.SET” zahrnuje některé banky stylů z výroby.

Fast Format Failed. Full Format? (Enter/Exit)

Procedura Fast Format zhavarovala. Stiskem ENTER přejděte na proceduru Full Format (pomalejší).

File is protected

Pokoušíte se přepsat systémový nebo read-only soubor. Liverpool neumí zapsat takový soubor. Jestliže potřebujete některý z nich přepsat, použijte počítač a upravte jeho atributy, pak to zkuste znovu. Přečtěte si uživatelský manuál počítače.

File/Dir Already Existing (Press Exit)

Během operace Rename nebo New Dir se snažíte použít shodné jméno. Použijte jiné jméno.

File in Use (Press Exit)

Soubor, který chcete vymazat, používá jiná procedura. Vyčkejte až procedura skončí, pak to zkuste znovu.

Files in Use Not Deleted (Press Exit)

Tato zpráva se může objevit během operace Erase. Soubory, použité jinými procedurami nebyly vymazány.

Files in use have not been overwritten

Tato zpráva se může objevit během kopírování s přepsáním. Soubory, použité jinými procedurami nebyly zkopírovány.

File Is Protected (Press Exit)

Snažte se přepsat chráněný soubor.

File Not Found (Press Exit)

Požadovaný soubor není na tomto médiu. Zřejmě jste kartu vyměnili před dokončením operace. Vložte kartu a zkuste to znovu.

Format Completed (Press Exit)

Formátování bylo úspěšně dokončen.

Format aborted (Press Exit) Formátování bylo přerušeno. **Format failed! (Press Exit)**

Během formátování se vyskytla chyba. Operace Format byla zrušena.

Illegal name (Press Exit)

Liverpool nerozumí tomuto jménu.

Insert an SD card and press Enter

Během ukládání operačního systému "Save OS" na str. 142, nebo během zálohování (viz "Zálohování dat" na str. 142), vyžaduje Liverpool kartu.

Invalid Copy Parameter (Press Exit)

Operaci Copy nebylo možné provést. Možná jste se pokusili zkopírovat soubor na sebe sama, nebo do téhož adresáře.

Load Failed! (Press Exit)

Operace Load nebyla dokončena. Zkuste to znopvu nebo s jinými soubory.

Make New Dir Failed! (Press Exit)

Vyskytla se chyba během vytvoření nového adresáře.

Media Write-Protected (Press Exit)

Karta je fyzicky chráněná. Odstraňte ochranu a zkuste to znovu.

Memory full

Tato zpráva se objeví v režimu Backing Sequence, je-li paměť pro nahrávání songu plná.

No Card/Unformatted. (Sh+Enter to Format)

Buď není ve slotu karta, nebo není zformátovaná. Vložte kartu a zkuste to znovu, nebo stiskem SHIFT+ENTER spusťte formátování karty.

Not a Pa-series or Corrupted File

Soubor, který se snažíte načíst, není kompatibilní s Liverpoolem, nebo s nástroji řady Pa-series.

Not Enough Space on Media

Není žádné místo pro načítání, ukládání ani kopírování dat. Operace s kartou budou zrušeny. Vyměňte kartu a použijte prázdnou kartu pro uložení dat. Pokud se tato zpráva objeví během načítání, je interní paměť SSD (Solid State Disk) plná.

Nothing to Rename (Press Exit) Není co přejmenovat.

Overwrite Existing File? (Ano/Ne)

Zapisujete data do stávající složky ".SET", nebo přes soubor typu ".MID" či ".JBX".

Overwrite on Backup? (Enter/Exit)

Stiskem ENTER/YES přepíšete soubory pod stejným jménem v cílovém místě, nebo stiskem EXIT/NO přepsání zabráníte.

Overwrite on Copy? (Enter/Exit)

Stiskem ENTER/YES přepíšete soubory pod stejným jménem v cílovém místě, nebo stiskem EXIT/NO přepsání zabráníte. Soubory, které na kartě dosud nejsou, se vždy zkopírují.

Overwrite Protected Files? (Enter/Exit)

Chráněné soubory normálně nelze přepsat. Stiskem ENTER je můžete přepsat během aktuální operace.

Rename: Invalid Name (Press Exit)

Nelze použít zadané jméno. Zkuste to znopvu a zvolte jiné jméno.

Rename: New Name Must Be a \".SET

Typ jména složky ".SET" nelze změnit.

Rename Failed! (Press Exit)

Během přejmenování se vyskytla chyba. Operace Rename byla zrušena.

Save Failed! (Press Exit)

Během ukládání se vyskytla chyba. Operace Save byla zrušena.

Some Files Missing (Press Exit)

Tato zpráva se může objevit na závěr operace Restore. Některé User soubory mohou scházet. To však není problém integrity dat z výroby.

Unit Not Found (Press Exit)

Snažte se o přístup do paměti, kterou není nástroj vybaven.

Unformatted medium

Zvolili jste medium (kartu), které dosud není zformátováno, nebo má formát, který Liverpool nezná. Zformátujte medium příkazem Format (viz "Stránka 5 Format" na str. 141).

Wait

Liverpool provádí operaci s kartou.

PROBLÉMY A POTÍŽE

Problém	Řešení	Stránka
Obecné problémy		
Nástroj se nezapíná	Ověřte, že (1) je napájecí šňůra zapojena do zásuvky, (2) kabel je zapojen do konektoru na zadním panelu nástroje, (3) a není poškozený, (4) nejsou problémy s napětím v síti. Je přístroj zapnutý? Pokud přístroj stále neběží, kontaktujte dealera nebo nejbližší KORG Servisní centrum.	
Žádný zvuk	Není zapojený jack do konektoru HEADPHONES? To by mohlo umlčet interní reproduktory.	22
	Zkontrolujte zapojení do komba nebo do mixu.	22
	Ověřte, že všechny komponenty audio systému jsou zapnuté.	
	Je MASTER VOLUME slider Liverpoolu nastaven jinak než na "0"?	12
	Není Local parametr na Off? Zapněte jej.	128
	Není parametr Speaker na Off? Zapněte jej.	126
Nehraje nejnižší tón	Není hodnota Attack parametru příliš vysoká? Nastavte jej na nižší hodnotu, takže se bude spouštět rychleji. Není parametr Volume příliš nízký? Nastavte jej na vyšší hodnotu.	43 45
	Pokud LEDka SPLIT svítí, je klaviatura rozdělená na část Lower (nižší noty, pod dělicím bodem) a část Upper (vyšší noty, nad dělicím bodem). Není stopa Lower umlčená? Zrušte umlčení.	24
Špatný zvuk	Obsahuje USER banka upravená data? Natáhněte příslušná data pro Song nebo Styl, který chcete přehrát.	134
	Byla některá USER bicí sada upravená? Natáhněte správnou bicí sadu.	134
	Nebyl upravený styl nebo performance? Natáhněte příslušná data (styly nebo performance).	134
Zvuk zní stále	Ověřte, že přepínač polarity damper pedálu je nastaven správně.	127
Zvolený styl nebo song nelze spustit	Ověřte nastavení parametru Clock na Int. Pokud využíváte MIDI Clock jiného zařízení, musíte nastavit parametr MIDI Clock na MIDI a ověřit, že externí zařízení vysílá MIDI Clock data.	128
Nereaguje na MIDI zprávy	Ověřte, zda jsou všechny MIDI kabely zapojeny správně.	22
	Ověřte, zda externí zařízení vysílá po MIDI kanálech, nastavených pro příjem v Liverpoolu.	47 79
	Ověřte, zda MIDI IN Filtry Liverpoolu nebrání přijímání zpráv.	130
Perkusní nástroje nehrají správně	Ověřte, zda jsou stopy Percussion a Drum nastaveny do režimu Drum a externí zařízení nemá aplikovanou transpozici.	46 78
	Slyším "clicky", když hraji na perkusní nástroj	To je součástí zvuku, nikoliv problém.
Slyším šum v pozadí, po zvolení performance, stylu nebo STS	Zvolená performance, styl nebo STS vyvolává efekt "15 St. Analog Record", simulující šum starých vinylových nahrávek.	
Problémy s kartou		
Nelze zformátovat kartu	Je karta zasunuta správně?	131
Nelze uložit data na kartu	Je karta zformátovaná?	141
	Je karta zasunuta správně?	131
Nelze načíst data z karty	Je karta zasunuta správně?	131
	Obsahuje karta data, kompatibilní s Liverpoolem?	132

24. TECHNICKÁ SPECIFIKACE

Model: KORG Liverpool	
Klaviatura	61 kláves (C2–C7), mini-klaviatura s dynamikou a přirozenou odezvou
Operační Systém	KORG OPOS (Objective Portable Operating System). Multitasking, funkce Load-While-Play. SSD (Solid State Disk) pevný disk. Upgrade z SD karty.
Displej	Podsvícený LCD
Ukládání dat	Interní Solid State Disk (SSD), slot pro SD/MMC kartu.
Zvukový generátor	KORG HI Hyper Integrated.
Polyfonie	62 hlasů, 62 oscilátorů. Rezonanční filtry.
Multitimbrál	40 stop (2 x 16 Sekvencer, 4 Realtime, 4 Pady)
Paměť pro zvuky	32MB PCM ROM, vč. Stereo Piano.
Programy	662 (Single Oscillator, Double Oscillator), včetně Stereo Piano a GM Level 2 kompatibilních Programů. 33 bicích sad, 128 User Programů, 64 User bicích sad. Jednoduché programování a editace.
Efekty	4 stereo digitální multiefekty (89 typů efektů v každém).
Performance	160 Realtime Performance pamětí. Až 240 Style Performancí, v každém 4 nastavení STS.
Styly	Až 240 stylů, Solid State Disk, volně nastavitelný. 8 stop Style, 4 STS na styl, 48 User stylů, programovatelné Style Performance a STS. Funkce Direct Card. Kompatibilita se starými styly řady i-Series. Style Record Edit, Step Edit, Event Edit.
Single Touch Settings (STS)	4 □ 240 (paměť pro Realtime stopy)
Song	100 songů (na Solid State Disku: nelze editovat)
Ovládání stylů	4x Variation, 2x Fill, 2x Intro, 2x Ending, Counter In/Break, Synchro Start/Stop, Tap Tempo/ Reset, Fade In/Out, Bass Inversion, Manual Bass, Tempo Lock, Memory, hlasitost doprovodu, umlčení doprovodu, mapování bicích, úpravy vibrů & kopáku, Single Touch.
Obecné ovládání	Master Volume, Ensemble, Octave Transpose, Master Transpose, Split Point, Style Change, Tracks Volume, Quarter of Tone, Assignable Slider, Joystick, Dial.
Pady	4 přiřaditelné pady + tlačítko Stop
Song Play	XDS* Crossfade Dual Sequencer player 2 nezávislé sekvencery Start/Stop, Pause, << (Rewind) a >> (Fast Forward) kontrolery. Balance. Texty se zobrazují na displeji. Funkce Jukebox. SMF Direct Player (formáty 0 a 1).
Song / Backing Sequence	Funkce Easy Record. Plně vybavený sekvencer. 16 stop. Nativní formát SMF.
Pedály	Damper, programovatelný (plynulý, nožní spínač)
Realtime kontrolery	Joystick (pitch + modulation), programovatelný slider, Pady
MIDI	IN, OUT. Přiřazení konkrétních stop. Funkce Auto-setup (MIDI Setup)
Audio vstupy	Linková impedance
Audio výstupy	Linková impedance (L/MONO, R), PHONES
Hlavní zesilovač	2 □ 5W zesilovač
Reproduktory	2 □ 10 cm reproduktory
Spotřeba	9 Watt
Rozměry (Š x H x V):	873 x 277 x 91 (mm) / 34,37 x 10,91 x 3,58" (bez stojanu na noty)
Hmotnost	4,2 kg / 9,26 lbs
Příslušenství	Quick Start Guide, AC adaptér (DC12V: ⊖ ⊕), stojan na noty, Accessory disky
Volitelné	XVP-10 (Exp/Volume pedál), EXP-2 (nožní kontroler), DS-1H (damper pedál), PS-1/PS-3 (nožní spínač)

* Specifikace a vzhled jsou předmětem změn bez předchozího upozornění.

25. ABECEDNÍ INDEX

A

Acc/Seq Volume 10, 12
 AMS(Alternate Modulation Source)
 Resonance 113
 Arabic Scale 34
 Assignable Slider 127
 Attack 120
 Attack Level
 Amp EG 120
 Attack Time
 Filter EG 117
 Audio Inputs 11
 Audio Outputs 11

B

Backing Sequence mode 30, 82–88
 Backup 9, 142
 Balance 10, 18, 32
 Bank Select 37
 BPM
 MIDI/Tempo Sync., LFO 122

C

Chord Recognition Mode 51
 Chord Scanning 17
 Cutoff Frequency 114

D

Damper 11, 47
 Polarity 127
 Decay Time
 Filter EG 117
 Delay
 LFO 122
 Demo 11
 Direct SD 40
 Disk 131–143
 Backup 142
 Format 141
 Display 19–21
 F-1-F-4 buttons 16, 19
 Page buttons 19
 Volume/Value buttons 15, 19
 Display Hold 16
 Double Sequencer 31, 70
 Drum mode 78
 Drum tracks 46, 100

E

Edit Environment 21
 Effects
 Song mode 96, 98
 Song Play mode 71, 76
 Style Play mode 43, 44
 Ending 14
 Ensemble 48

F

F-1-F-4 buttons 16, 19
 Fade
 LFO 122
 Fill 14
 Filter
 Cutoff Frequency 114
 Filter Type 113
 Low Pass & High Pass 113
 Low Pass Resonance 113
 Footswitch 127
 Polarity 127
 Format 141

G

General MIDI 35
 Global 126–130
 Global channel 35
 Groove Quantize 71

I

Inputs 11
 Intro 14

J

Joystick 47
 Jukebox 74, 79

K

Keyboard Mode 17
 Keyboard settings 24

L

Level
 Program
 Trim 113
 LFO
 Waveform, LFO waveform 121
 Local Off 37, 128
 Lock 50

Low Pass & High Pass 113
 Low Pass Resonance 113
 Lyrics 73, 74

M

Master Transpose 17, 127
 Master Tune 126
 Master Volume 10, 12
 Menu 15
 Message window 21
 MIDI
 Chord channels 129
 Clock 70, 128
 General MIDI 35
 Global channel 35
 IN channels 128
 Interface 22, 37
 OUT channels 130
 Setting a track for MIDI 79, 100
 Setup 36, 127
 Standard MIDI File 70, 89
 MIDI interface 22, 37
 MIDI Setup 36, 127
 Midifile 35, 70, 89
 Mode
 Backing Sequence 82–88
 Program 106–125
 Song Play 70–81
 Style Play 40–51
 Mute 16, 24

O

Octave Transpose 18
 Offset
 Offset, LFO 122
 Operating Modes 12, 20
 OS (Operating System)
 Backup 9, 142
 Update 9
 Outputs 11

P

Pads 17, 50
 Lock 50
 Page 15, 19
 Pedal 127
 Performance 40
 Selecting 17, 25
 Pitch Bend 44, 98
 Portamento
 AMS 124
 Program

- Editing 45, 99
- Selecting 17, 25
- Program Change 37
- Program mode 106–125

R

- Resonance 113

S

- Scale
 - Lock 50
 - Main scale 126
 - Selecting in realtime 34
- Select
 - MFX Effect Select 123
- Selecting Windows 21
- Sequencer
 - Link mode 80
 - Selecting and switching 73
 - Sequencer 1 73
 - Sequencer 2 73
 - Sequencer 2 effects mode 80
 - Transport controls 18
- Shift 16
- Single Touch 13, 16, 26
- Single Touch Settings (STS) 16
 - Selecting 26
- Song
 - Editing 32
 - Playback from disk 28, 31, 74, 84, 90
 - Recording 30, 82
 - Selecting 74, 84, 90
 - Standard MIDI File 35
- Song Play mode 70–81
- Speakers On/Off 126
- Split Point 13, 36
- Standard MIDI File 35, 70, 89
- Style
 - Ending 14
 - Fill 14
 - Intro 14
 - Recording 52–69
 - Selecting 13, 26
 - Style Performance 40
 - Variation 14
- Style Change 25
- Style Play mode 40–51
- Sync.
 - Key Sync., LFO 122
 - MIDI/Tempo, LFO 122
- Synchro Start/Stop 14

T

- Tap Tempo 15
- Tempo 40
- Tempo/Value section 16

- Track Select 16, 73, 74
- Tracks
 - Drum mode 78
 - Drum/Percussion 46, 100
 - Keyboard/Realtime tracks 24, 40, 70
 - Octave Transpose 18
 - Programs 17
 - Selecting 15, 24, 73
 - Volume 19, 43
- Transpose 17, 18
- Tune
 - Tune, Program 109

U

- User Interface 20
 - Edit Environments 21
 - Operating Modes 20
 - Selecting Windows 21

V

- VALUE slider
 - AMS 124
- Variation 14
- Velocity
 - AMS 124
 - Velocity Intensity, Amp Mod. 119
 - Velocity, Filter EG 115
- Velocity Curve 126
- Volume
 - Acc/Seq 10, 12, 71, 89
 - Balance 10
 - Individual tracks (Song Play) 76
 - Individual tracks (Song) 96
 - Individual tracks (Style Play) 43
 - Master 10, 12, 71, 89
- Volume/Value section 15, 19

W

- Write 15
 - Global 126
 - Style Play mode 42