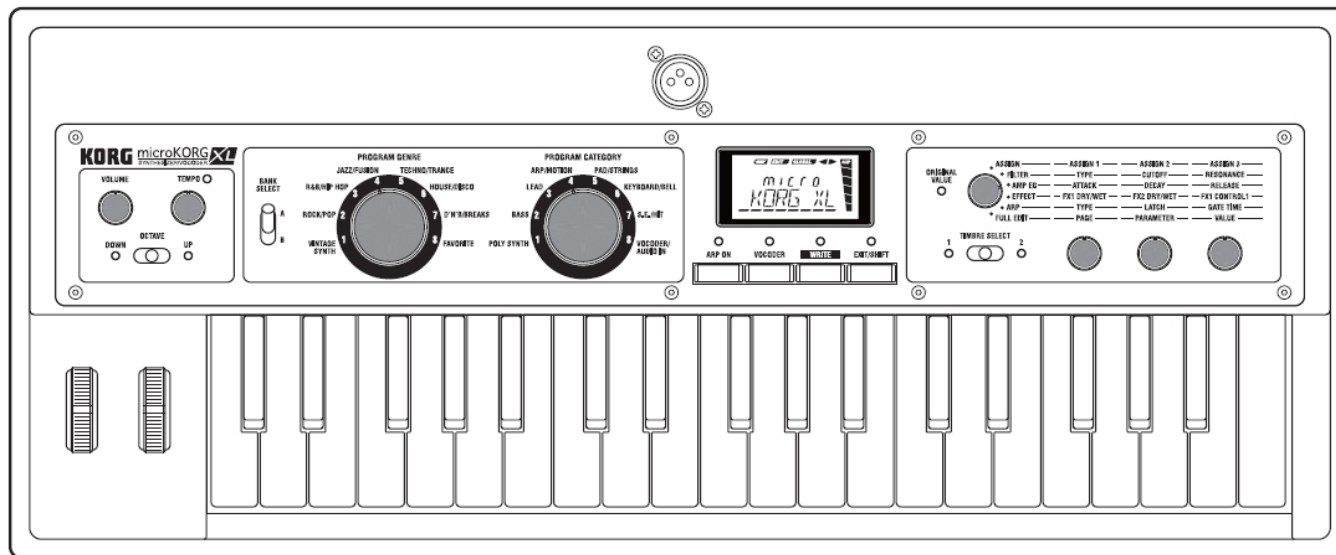


microKORG

SYNTHESIZER/VOCODER



MMT **KORG**

Uživatelský manuál

Upozornění

Umístění

Použijete-li nástroj v následujících místech, může dojít k poškození.

- Na přímém slunečním světle
- V místech s extrémní teplotou nebo vlhkostí
- Na příliš špinavých a prašných místech
- Kde dochází k silným otřesům
- V blízkosti magnetického pole

Napájení

Zapojte vyhrazený AC adaptér do zásuvky se správným napětím. Nezapojujte jej do zásuvky s jiným napětím, než pro které je určený.

Interference s elektrickými přístroji Radio a TV, umístěné poblíž, může vést k interferencím. Proto přesuňte přístroj do příslušné vzdálenosti od rádia a televize.

Obsluha

Abyste předešli poškození, snažte se nepůsobit přílišnou silou na ovládací prvky.

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.

Nástroj musí stát vždycky samostatně

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.

THE FCC REGULATION WARNING (for USA)

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Unauthorized changes or modification to this system can void the user's authority to operate this equipment.

Práce s daty

Náhlé poškození může způsobit ztrátu obsahu paměti. Nezapomeňte proto důležitá data ukládat na externí datový nosič (paměť). Korg nenese žádnou odpovědnost za ztrátu nebo poškození, které může vzniknout takovou ztrátou dat.

Poznámka o odpadech (pro EU)



Pokud je tento symbol 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. Nepatří proto 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 zobrazen také chemický symbol pod "zkříženým" symbolem pro baterie či jejich balení.

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

Obsah

Úvod 5

- 1. Hlavní vlastnosti 5
- 2. Čelní a zadní panel 6
 - Čelní panel 6
 - Zadní panel 8

Příprava 9

- 1. Zapojení 9
- 2. Zapnutí přístroje 10
 - Před zapnutím přístroje 10
 - Zapnutí přístroje 10
 - Vypnutí přístroje 11

Quick start 12

- 1. Demo prezentace 12
 - Poslech Demo songů 12
- 2. Výběr a hraní programem 12
 - Hraní programem syntezátoru 12
 - Hraní programem vokodéru 13
- 3. Úprava zvuku 14
 - Použití kontrolerů 14
 - Použití klaviatury k úpravám zvuku 14
 - Použití knobů k úpravám zvuku 16
- 4. Hraní s Arpeggiátorem 18
 - Použití arpeggiátoru 18

Editace zvuku..... 19

- 1. Jak je program organizován 19
 - Syntezátor 19
 - Vokodér 21
- 2. Základní procedura editace 22
 - Editace programu 22
- 3. Režim Full Edit 23
 - Editace v režimu Full Edit 23
 - Editace dvou timbrů 24
 - Editace vokodéru 25
 - Zpracování externího audio vstupu 25
 - Editace arpeggiátoru 26
- 4. Globální nastavení 27
- 5. Další funkce 28
 - Inicializace programu 28
 - Kopírování timbru 28
 - Vysílání programů a dalších dat (Data Dump) 28
 - Obnovení nastavení z výroby 29

Ukládání (zápis) 31

- 1. Uložení upraveného nastavení 31
 - Uložení programu 31
 - Uložení globálních dat 31

Parametry 32

- 1. Parametry timbru 32
- 2. Parametry Arpeggia 52
 - Parametry Arpeggia na čelním panelu 52
- 3. Parametry editace 54

4. Parametry vokodéru	55
Parametry vokodéru na čelním panelu	55
5. Globální Parametry	57
6. MIDI Parametry	59
7. Globální utility parametry	62
Efekty	63
1. Ohledně efektů.....	63
Vstup a výstup efektů	63
Ovládání parametrů efektů	63
Delay time	64
2. Parametry efektů	65
MIDI	80
1. Použití microKORG XL++ s jiným MIDI zařizováním (MIDI)	80
Zapojení MIDI zařízení/počítače	80
MIDI související nastavení	81
2. MIDI Zprávy	83
MIDI kanály	83
Note-on/off	83
Program change, Bank select	84
Pitch Bend	84
Control Change	84
3. Vysílané a přijímané parametry přes NRPN ...	86
Ovládání arpeggiatoru	86
Ovládání parametrů Timbre	87
Ovládání parametrů vokodéru	88
Další ovládání	89
Zprávy System Exclusive	89
Zprávy v reálném čase	89
4. Přiřazení Control change knobům/tlačítkům na čelním panelu	90
Appendix	94
1. Problémy a potíže	94
2. Výpis Programů	96
3. Demo Song.....	98
4. Specifikace a volitelné.....	99
5. Index	100

Úvod

Díky za zakoupení Korg **microKORG XL++**. Abyste plně využili všech výhod nového zařízení, pečlivě si přečtěte manuál a používejte produkt podle instrukcí.

1. Hlavní vlastnosti

1. **Funkce syntezátoru s MMT analogovým modelingem**

microKORG XL++ nabízí rozsáhlou paletu algoritmů oscilátorů, včetně pilových a čtvercových vzorků, typických pro analogové syntezátory, dále vzorky formantů, šumů a PCM/DWGS vzorků. Díky těmto algoritmům oscilátorů, získáte velké možnosti zvukových variací, a to jednoduchou operací.

2. **Editace Performance třemi knoby**

Otočením třemi knoby ovládáte parametry, jako Filter cutoff, Resonance a Amp EG attack, takže měníte zvuk intuitivním způsobem. Režim Full Edit umožňuje editovat všechny parametry **microKORG XL++**.

3. **Funkcionality vokodéru**

microKORG XL+ je vybaven funkcí vokodéru, která umožňuje pomocí hlasu v mikrofonu upravit zvuk oscilátoru, takže budí dojem "mluvícího" nástroje.

Vokodér sestává ze 16ti pásmových filtrů, schopných tvořit originální zvuky vokodéru posunem frekvencí filtru nebo nastavením úrovně a panorama každého pásma, ale také simulovat klasický zvuk vintage vokodérů.

4. **128 interních programů**

microKORG XL+ obsahuje celkem 128 programů, organizovaných do dvou bank (A a B), v každé je osm žánrů, jako Vintage Synth a Rock/Pop, a v každém z nich osm kategorií.

5. **Úprava externího audio vstupu**

Zvuk nástroje nebo jiného audio zdroje, přijatý do jacku AUDIO IN, lze zpracovat stejně, jako interní vzorky.

6. **Funkcionalita Virtual Patch**

Kontrolery, jako EG, LFO, keyboard tracking a kolečka, lze virtuálně zapojit do parametrů, jako Pitch nebo Cutoff, takže je můžete modulovat a tvořit zvuky zcela neomezeně.

7. **Ekvalizér a efekty zvukům dodají konečnou podobu**

Každý timbre nabízí 2-band ekvalizér pro další zvukové úpravy. Jsou zde navíc dva master efekty pro každý program, což umožňuje provést finální úpravy zvuku. Můžete si vybrat ze 17ti typů pro každý efekt.

8. **Step Arpeggiator**

Vlastní Step arpeggiator umí automaticky generovat arpeggio, když podržíte akord.

Můžete si vybrat ze šesti typů arpeggia a zadat trvání a interval arpeggiováných tónů. Tóny lze též individuálně za/vypnout až v osmi krocích, což umožňuje měnit rytmus a dále tak upravovat zvuk.

9. **SW editor zvuku**

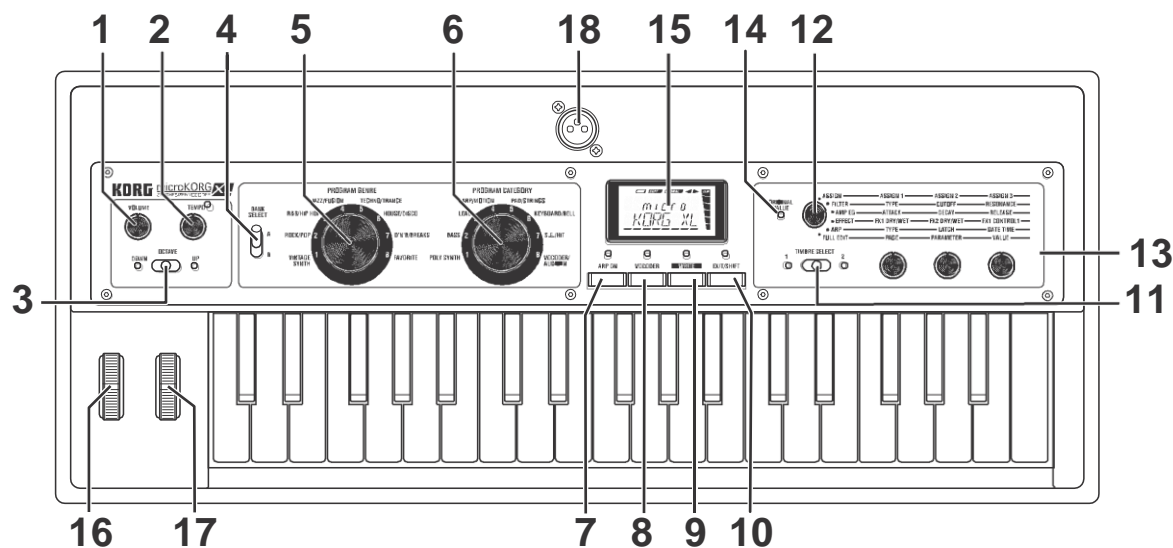
USB kabelem zapojíte **microKORG XL+** do počítače a SW zvukovým editorem můžete upravit všechny parametry v počítači. Tento zvukový editor si zdarma stáhněte z webové stránky Korg.

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

<http://www.korg.co.jp/English/Distributors/>

2. Čelní a zadní panel

Čelní panel



1. [VOLUME] knob

Nastavuje výstupní hlasitost jacků OUTPUT (L/MONO, R) a do sluchátek.

2. [TEMPO] knob

Nastavuje tempo (rychlost) arpeggia, LFO, nebo efekt delay. LEDka napravo bude blikat v synchronizaci k tempu.

3. [OCTAVE] přepínač

Posouvá tónový rozsah, přiřazený klaviatuře, nahoru nebo dolů, v oktávových krocích, v rozmezí tří oktáv. (str. 15).

POZN. Pokud chcete jemně upravit nastavení, podržte tlačítko [EXIT/SHIFT] a přepínačem OCTAVE změníte hodnotu v krocích po jedné.

4. [BANK SELECT] přepínač

Zde volíte banku programů.

5. [PROGRAM GENRE] kolečko

Volíte žánr programů.

6. [PROGRAM CATEGORY] kolečko

Volíte kategorii programů.

7. [ARP ON] (DEMO) tlačítko

Za/ vypíná arpeggiator (str. 18). (Je-li zapnutý, LEDka přepínače bude svítit).

Podržíte-li tlačítko [EXIT/SHIFT] a stisknete je, spustí se demo song. (str. 12).

8. [VOCODER] (AUDIO IN THRU) tlačítko

Za/ vypíná vocoder (str. 13). (Je-li zapnutý, LEDka přepínače bude svítit).
Podržte-li tlačítko [EXIT/SHIFT] a stisknete toto tlačítko, přepínáte nastavení AUDIO IN THRU (str. 13).

9. [WRITE] tlačítko

Stiskem tlačítka uložíte program nebo editované globální nastavení (s. 31).

10. [EXIT/SHIFT] tlačítko

Stiskem tlačítka zastavíte operaci Save nebo Utility.
Stisknete-li tlačítko s jiným tlačítkem, můžete přehrát demo nebo přepnout nastavení AUDIO IN THRU.

11. [TIMBRE SELECT] přepínač

Využijete k výběru timbru, který chcete editovat (str. 22).
Zvolený timbre je vyznačen svítící LEDkou vedle tohoto přepínače.

POZN. Pokud je na stránce COMMON nastavení "VOIC.MODE" na "SINGLE", přepínač [TIMBRE SELECT] nedělá nic.

12. [KNOB FUNCTION SELECT] kolečko

Tímto kolečkem volíte funkci knobů [1], [2] a [3].
Je-li kolečko na ASSIGN, FILTER, AMP EG nebo ARP, pak timbre, zvolený přepínačem [TIMBRE SELECT] bude cílovým pro vaši editaci a můžete využít editační funkce performance (str. 22).
Pokud je kolečko nastaveno na EFFECT, editace performance ovládá poměr dry/wet pro FX1 a FX2, a parametr, přiřazený Control 1 u FX1.
Je-li kolečko nastaveno na FULL EDIT, knoby fungují v režimu plné editace, což umožňuje volit stránku i parametr a editovat hodnotu tohoto parametru (str. 23).

13. [1], [2], [3] knoby

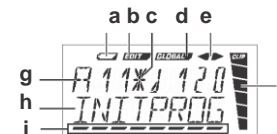
Tyto knoby využijete při editaci performance a v režimu plné editace, k výběru stránky, parametru a hodnoty parametru.

14. ORIGINAL VALUE LEDka

Při editaci tato LEDka svítí, pokud hodnota parametru, kterou editujete, odpovídá hodnotě uložené v programu.

15. Displej

Informace o zvoleném programu vidíte zde. V režimu plné editace, na displeji vidíte zvolenou stránku, aktuální hodnotu parametru, různé zprávy, nebo jiné informace.



- a: Indikátor vybití baterie
- b: Indikátor editace
- c: Symbol se objeví, pokud se poloha koleček [PROGRAM GENRE], [PROGRAM CATEGORY] nebo přepínače [BANK SELECT] liší od aktuálního čísla programu, třeba když přijde MIDI zpráva Program change.
- d: Indikátor Global
- e: Je-li "KNOB MODE" na CATCH, zde vidíte aktuální směr hodnoty vůči poloze knobu.
- f: Stupnice intenzity
- g, h: Tyto oblasti zobrazují informace o programu, nebo parametru.
- i: Kurzor

16. [PITCH] kolečko

Ovládá výšku zvuku.

17. [MOD] kolečko

Nastavuje hloubku modulace

18. AUDIO IN [MIC] (XL+R) jack

Sem můžete zapojit mikrofon.

Chcete-li použít mikrofon, zapojený do tohoto jacku, nastavte přepínač [XL+R/ LINE] na zadním panelu do polohy "XL+R". Pomocí knobu AUDIO IN [LEVEL] na zadním panelu upravte úroveň.

Zadní panel



1. [HEADPHONES] jack

Sem můžete zapojit sluchátka (stereo 1/4").

2. OUTPUT [L/MONO], [R] jacky

Do těchto jacků zapojte aktivní monitory, stereo zesilovač, mix, nebo vícecestový rekordér.

Pokud potřebujete mono zapojení, použijte [L/MONO] jack.

3. AUDIO IN [LINE] jack

Jedná se o mono audio vstupní jack. Pomocí knobu AUDIO IN [LEVEL] na zadním panelu upravte úroveň.

U syntezátorových programů můžete zapojit externí syntezátor nebo audio zařízení do tohoto jacku a využít vstupní signál jako vzorek oscilátoru 1.

U programů vokodéru můžete využít tento signál jako modulační.

4. AUDIO IN [XL+R/LINE] přepínač

Nastavte do polohy "LINE", pokud používáte AUDIO IN [LINE] jack na zadním panelu, nebo do polohy "XL+R", jestliže používáte AUDIO IN [MIC] jack na čelním panelu.

5. AUDIO IN [LEVEL] knob

Nastavuje vstupní úroveň jacků AUDIO IN [MIC] nebo [LINE].

6. MIDI

Tyto konektory umožňují MIDI komunikaci s externím MIDI zařízením.

[MIDI IN] konektor

Tento konektor přijímá MIDI data.

[MIDI OUT] konektor

Tento konektor vysílá MIDI data.

7. [USB] konektor

Umožňuje **microKORG XL+** MIDI komunikaci s počítačem. Můžete rovněž využít SW editor zvuku pro úpravu parametrů **microKORG XL+**.

PŮZN. Chcete-li použít USB spojení, musíte nainstalovat USB-MIDI ovladač v počítači. Korg USB-MIDI ovladač si můžete stáhnout z webové stránky Korg a nainstalovat jej dle popisu v příložené dokumentaci.

PŮZN. Tento zvukový editor si zdarma stáhněte z webové stránky Korg.

8. Vypínač

Za/vypnutí přístroje.

9. [DC 9V] konektor

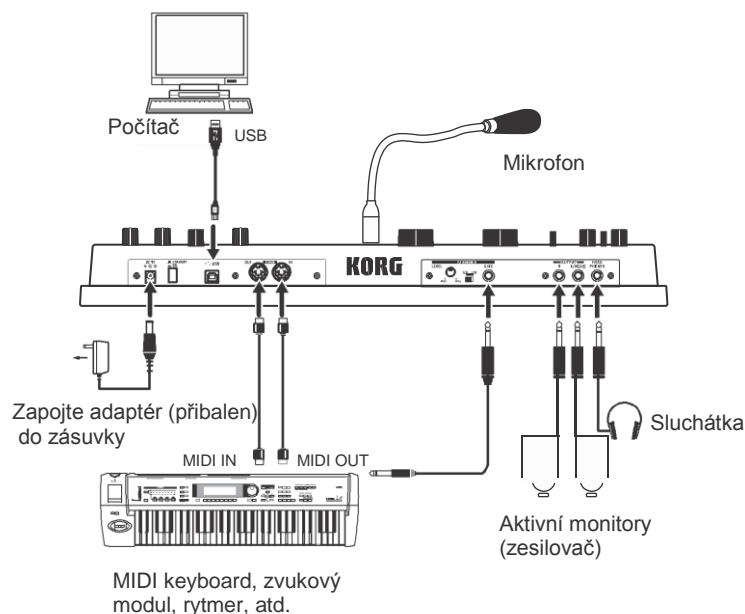
Sem zapojte příložený AC adaptér.


AC adaptér zapojte do **microKORG XL+** dříve, než zapojíte druhý konec do zásuvky.

Příprava

1. Zapojení

Obrázek níže udává typický příklad zapojení pro **microKORG XL+**. Zapojte své vybavení, jak potřebujete.



 Zapojení musíte provádět ve vypnutém stavu. Nedodržíte-li toto upozornění, můžete poškodit nebo zničit váš audio systém.

Monitorovací systém zapojte do výstupních jacků

Zapojte OUTPUT [L/MONO] a [R] jacků u **microKORG XL+** do vstupů mixu nebo aktivních monitorů. Chcete-li mít na výstupu mono signál, použijte L (MONO) jack.

POZN. Doporučujeme výstup ve stereo, abyste využili všech výhod zvuku **microKORG XL+**.

Mikrofon nebo sampler zapojte do vstupního jacku



Pokud chcete využít **microKORG XL+** jako vokodér, zapojte mikrofon do jacku AUDIO IN [MIC], takže audio signál z něj můžete využít jako modulátor (str. 21).

Pokud používáte **microKORG XL+** ke zpracování zvuku syntezátoru nebo sampleru, zapojte výstup externího zařízení do AUDIO IN [LINE] jacku **microKORG XL+**.


POZN. AUDIO IN [LINE] jack je mono.

Zapojení přiloženého mikrofону

microKORG XL+ je vybaven mikrofonom pro práci s vokodérem. Chcete-li jej použít, zapojte jej do AUDIO IN [MIC] jacku na čelním panelu. Chcete-li jej odpojit, vytáhněte základnu mikrofону z jacku.

-  Nepoužívejte přílišnou sílu při za/odpojování mikrofónu.
-  Neohýbejte silou husí krk mikrofónu, ani jej neohýbejte opakovaně více, než je nezbytně potřeba. Mohlo by dojít k přelomení kabelů uvnitř krku či jinému poškození.

Pokud zapojíte mikrofon do jacku AUDIO IN [MIC] na čelním panelu **microKORG XL+**, nastavte přepínač AUDIO IN [XL+R/LINE] na "XL+R".

-  Buďte opatrní na výstupní úroveň, při zapojování mikrofónu.

Zapojení MIDI zařízení nebo počítače přes MIDI konektory nebo USB konektor



Pokud chcete využít klaviaturu a kontrolery **microKORG XL+** k ovládní externího MIDI zařízení, nebo když chcete využít jinou MIDI klaviaturu či sekvencer ke hraní přes zvukový generátor **microKORG XL+**, použijte USB/ MIDI nebo MIDI zapojení. (str. 80 "1. Použití **microKORG XL+** s jiným MIDI zařízením (MIDI)").

2. Zapnutí přístroje

Před zapnutím přístroje

Ověřte, že he vypínač vypnutý (nestisknutý), než začnete připravovat adaptér.

Zapojení AC Adaptéru

1. **microKORG XL+** musí být vypnutý.
2. AC adaptér zapojte do DC9V jacku, na zadním panelu.
 -  Použijte pouze přiložený AC adaptér. Použití jiných adaptérů může vést k poškození.
3. Zapojte AC adaptér do zásuvky.
 -  Použijte zásuvku se správným napětím.

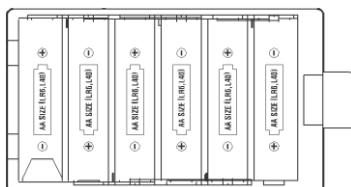
Použití baterií

microKORG XL+ umí pracovat také na baterie.

POZN. Baterie nejsou přiloženy. Musíte si je zajistit.

Instalace/výměna baterií


1. **microKORG XL+** musí být vypnutý.
2. Sejměte kryt prostoru baterií na spodní straně **microKORG XL+**.
3. Vložte šest AA alkalických baterií (nutno dokoupit).




 Ověřte, že jsou založené baterie správně natočeny.

4. Vraťte zpět kryt baterií.

Indikátor vybité baterie

Je-li kapacita baterie dochází, objeví se na displeji indikátor "". Pokud bude přístroj v tomto stavu pracovat, indikátor začne blikat a automaticky se aktivuje ochrana zápisu, takže nelze ukládat programy a globální nastavení. Doporučujeme vyměnit baterie co nejdříve, nebo použít AC adaptér. Pokud právě editujete, když se tak stane a musíte provedené změny uložit, musíte zapojit AC adaptér a pak spustit operaci Write.

 Vybité baterie je potřeba ihned vyjmout z **microKORG XL+**. Ponecháte-li vybité baterie nainstalované, může dojít k poškození (např. vylití elektrolytu z baterií). Měli byste vyjmout baterie, jestliže nebudete **microKORG XL+** používat po delší dobu.


Zapnutí přístroje

 Před zapnutím **microKORG XL+** musíte vypnout veškeré externí výstupní zařízení, např. aktivní monitory.

1. Stáhněte knob [VOLUME] **microKORG XL+** zcela doleva.
2. Stiskem tohoto vypínače zapnete přístroj. Na displeji se zobrazí číslo programu a jeho jméno.
3. Stáhněte hlasitost aktivních monitorů a dalších externích zařízení.
4. Nastavte knob [VOLUME] do správné polohy.
5. Nastavte hlasitost externího zařízení.

Vypnutí přístroje

Po dokončení všech potřebných operací, např. ukládání editovaného programu, vypněte přístroj dle následujícího postupu.

 Nikdy jej nevypínejte, dokud se data ukládají (tedy dokud se provádí funkce Write). Můžete tak zcela zničit data.


1. Stáhněte hlasitost monitorů a dalších externích zařízení, a potom vypněte přístroj.
2. Natočte knob [VOLUME] **microKORG XL+** zcela doleva a pak vypněte nástroj vypínačem.

Funkce Auto power off

Jestliže uživatel neprovede žádný úkon po dobu cca 4 hodin, automaticky se aktivuje funkce Auto power off, která vypne microKORG XL++.

Tuto funkci můžete deaktivovat, takže s microKORG XL++ nebude automaticky vypínat.

Pozn. V nastavení z výroby je funkce Auto power off aktivní.

 Jakmile se microKORG XL++ vypne, veškeré editované hodnoty jsou ztraceny. Chcete-li tyto hodnoty znovu použít, musíte je nejprve uložit (zapsat).

Změna nastavení Auto power off

1. Knobem [KNOB FUNCTION SELECT] zvolte “FULL EDIT.”
2. Knobem [1] vstupte na stránku GLOBAL, pak knobem [2] zvolte “A.PWR.OFF” a poté knobem [3] upravte nastavení.
Pokud nechcete, aby se microKORG XL++ automaticky vypínal funkcí Auto power off, zvolte “DISABLE”.
3. Uložte nastavení (→str. 31 “Ukládání globálních dat”)

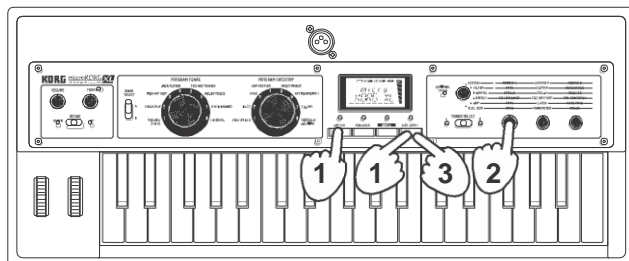
Quick start

1. Demo prezentace

Poslech Demo songů

microKORG XL+ obsahuje demo songy, které předvádějí zvuky. (str. 98 “3. Demo Songy”).

1. Podržte tlačítko [EXIT/SHIFT] a stiskněte tlačítko [ARP ON]. Spustí se demo prezentace.
2. Knobem [1] přepínáte songy během dema.
3. Stiskem tlačítka [EXIT/SHIFT] zrušíte prezentaci.

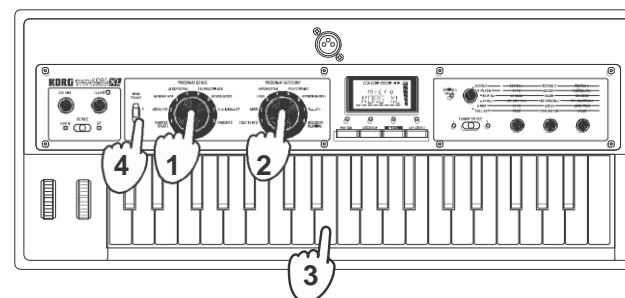


2. Výběr a hraní programem

Hraní programem syntezátoru

microKORG XL+ obsahuje 128 programů, kterými můžete rovnou hrát. Chcete-li zvolit program, použijte kolečka PROGRAM GENRE a PROGRAM CATEGORY na panelu a přepínač BANK SELECT. Můžete si vybrat zvuk podle jeho hudebního stylu (Program Genre) nebo role (Program Category) — začněte kolečkem, je to nejjednodušší. Vyzkoušejte různé programy a poslechněte stiskněte jejich zvuk. Povíme si např., jak zvolit z kategorie BASS, který použijete v songu žánru ROCK/POP.

1. Kolečkem [PROGRAM GENRE] najdete “ROCK/POP”.
2. Kolečkem [PROGRAM CATEGORY] najdete “BASS”. Na displeji se zobrazí číslo zvoleného programu.
PŮZN. Program se změní s přepnutím banky nebo čísla.
3. Hrajte na klávesy a poslechněte si zvuk. Přepínačem [OCTAVE] změňte přiřazený rozsah výšky. (str. 15 “Použití přepínače [OCTAVE] k přepínání oktáv”).
4. Přepínačem [BANK SELECT] přepínáte zvuky. Během hraní porovnejte zvuky dvou bank, který je pro vás lepší.



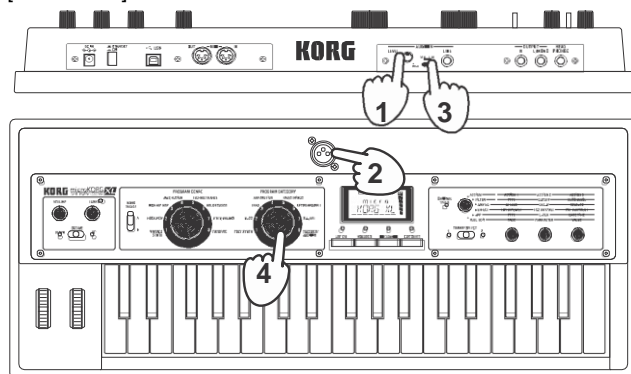
Hraní programem vokodéru

Vokodér upravuje signál oscilátoru nebo jiného zdroje (“nosnou”) aplikací spektrálních charakteristik externího vstupního zdroje, jako je lidský hlas (“modulátor”).

Nejběžnější způsob použití vokodéru je tzv. “mluvící nástroj”, kdy se bere vstupní hlas z mikrofonu a držíte akord na klávesách. Zajímavé výsledky rovněž získáte použitím audio vstupního zdroje, jiného než lidský hlas, např. rytmický nebo jiný zvuk. Jak zapojíte mikrofon a vyzkoušíte vokodér.

1. Otočením knobů AUDIO IN [LEVEL] na panelu najdete “MIN”.
2. Zapojte mikrofon do jacku AUDIO IN [MIC] na čelním panelu (str. 9 “Zapojení přiloženého mikrofonu”).
3. Nastavte přepínač [XL+R/LINE] na zadním panelu na “XL+R”.
4. Zvolte program vokodéru.

U nastavení z výroby obsahuje kategorie 8 nebo program A18, A28. atd. programy vokodéru. Když zvolíte program vokodéru, rozsvítí se LEDka [VOCODER].



5. Nastavte vstupní úroveň mikrofonu.

Zpívejte do mikrofonu, otáčejte knobem AUDIO IN [LEVEL] doprava co nejdále, aniž se projeví indikace “CLIP” na stupnici vpravo na displeji.

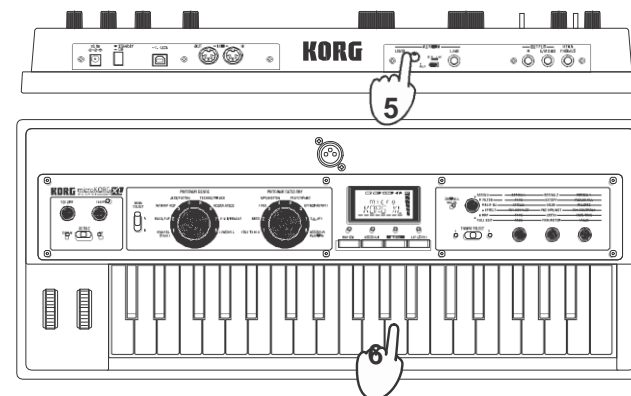
PŮZN. Chcete-li slyšet vstup přímo, podržte tlačítko [EXIT/SHIFT] a stiskněte tlačítko [VOCODER] (str. 13).

6. Zpívejte do mikrofonu a hrajte na klávesy.

Chcete-li slyšet různé efekty vokodéru, zkuste zpívat/mluvit různě a měnit hrané akordy.

PŮZN. Pokud neslyšíte vliv efektu, nastavte parametr “TMBR1.LVL” na stránce VC CARRI nebo parametr “VC LEVEL” na stránce VC AMP (str. 55, 56).

PŮZN. Některé programy vokodéru vyrábí zvuk, i když jen hrajete na klávesy; nemusíte pak zpívat do mikrofonu.



Poslech audio vstupu (AUDIO IN THRU)

Podržíte-li tlačítko [EXIT/SHIFT] a stisknete tlačítko [VOCODER], signál audio vstupu z jacku AUDIO IN [MIC] nebo AUDIO IN [LINE] bude vyslán do jacků OUTPUT [L/MONO], [R] bez úprav.

Chcete-li vrátit normální stav, podržte tlačítko [EXIT/SHIFT] a stiskněte znovu tlačítko [VOCODER].

3. Úprava zvuku

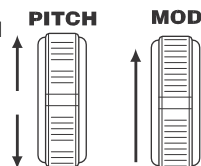
Aby byla vaše hra výraznější, můžete upravit zvuk **microKORG XL+** knoby [1]–[3], kolečky [PITCH], [MOD] a způsobme hra na klávesy. Vyzkoušejte si různé způsoby, jak hrát každým zvoleným programem.

Použití kontrolerů

Použití koleček [PITCH] a [MOD]

[PITCH] kolečko

Efekt se aplikuje, když otočíte kolečkem směrem od sebe nebo k sobě; je-li v poloze uprostřed, nemá kolečko žádný vliv na zvuk. Kolečko normálně využíváte jako Pitch bender; natočením směrem od sebe se výška zvýší a směrem k sobě se sníží.



[MOD] kolečko

Efekt se aplikuje, když pohnete kolečkem směrem od sebe; nemá žádný vliv směrem k sobě. Toto kolečko se typicky využívá ke změně hloubky vibrata nebo k úpravě zvuku změnou hodnoty Cutoff frekvence.

POZN. Kolečka [PITCH] a [MOD] můžete využít jako virtuální zdroje patchů. Můžete je využít k ovládání nejrůznějších efektů, kromě těch, popsaných výše (str. 49).

Použití klaviatury k úpravám zvuku

Velocity

Tento efekt se mění podle použité síly, se kterou hrajete na klávesy. Normálně má síla úhazu vliv na zvuk nebo hlasitost.



Klaviatura **microKORG XL+** nepodporuje aftertouch.

Keyboard tracking

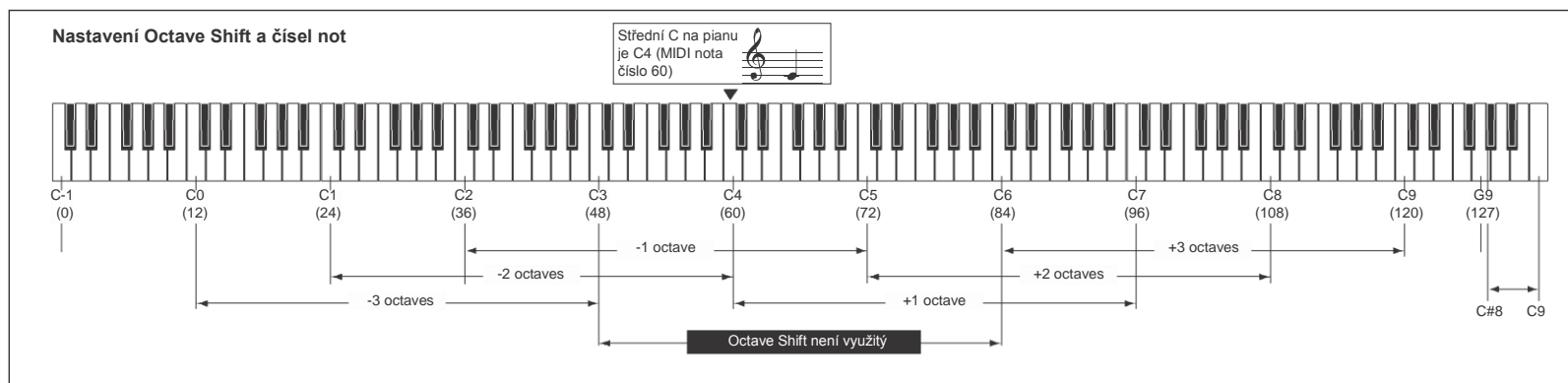
Efekt se mění podle polohy na klaviatuře (vyšší nebo nižší tóny), ve které hrajete. Normálně má Keyboard tracking za úkol vyjasnit zvuk, když hrajete v horních polohách, nebo změnu hlasitosti podle vyšších nebo nižších tónů (str. 44).

POZN. Keyboard tracking a Velocity můžete využít jako virtuální zdroje patchů.

Použití přepínače [OCTAVE] k přepínání oktáv

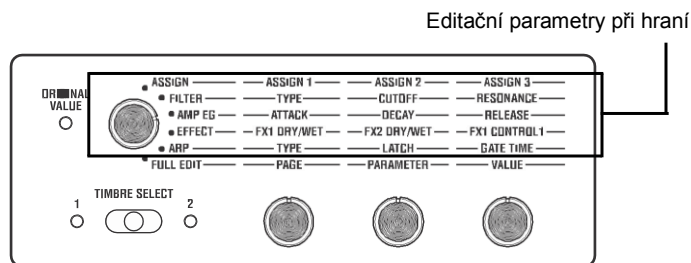
Zde můžete měnit výšku kláves po oktávách v rámci +/-3 oktáv.

Pohyb přepínače	Rozsah klaviatury	LEDka klávesy	Pohyb přepínače
Posun směrem DOLŮ	C6–C9	UP LED červená	Posun směrem NAHORU
↓	C5–C8	UP LED oranžová	↑
↓	C4–C7	UP LED zelená	↑
DOWN ○	C3–C6	Nesvíří	UP ○
↓	C2–C5	DOWN LED zelená	↑
↓	C1–C4	DOWN LED oranžová	↑
↓	C0–C3	DOWN LED červená	↑



Použití knobů k úpravám zvuku

Když natočíte kolečko [KNOB FUNCTION SELECT] na "ASSIGN", "FILTER", "AMP EG", "EFFECT" nebo "ARP", můžete knoby [1]–[3] ovládat editační funkce představení. Zkuste otočit každým knobem a poslechněte si změnu zvuku v reálném čase.



Použití editace při hraní

1. Vyberte program.
2. Kolečkem [KNOB FUNCTION SELECT] vyberte sekci, kterou chcete editovat.
Uvědomte si, jak se aktuální program liší od zvuku, který máte na mysli a vyberte příslušné parametry, které chcete editovat.
POZN. Přepínačem [TIMBRE SELECT] nebo tlačítkem [VOCODER] zvolte part pro editaci.
3. Při hraní na klávesy upravte zvuk pomocí knobů [1], [2] a [3].
Např. když editujete program syntezátoru a zvolíte "FILTER" v kroku 2, tři knoby budou ovládat parametry TYPE, CUTOFF a RESONANCE filtru, jak vidíte na čelním panelu.
Knob [1] volí typ filtru 1.
Knob [2] volí Cutoff frekvenci filtru 1.
Knob [3] mění rezonanci filtru 1, přidáním specifického charakteru zvuku.
POZN. Upravený zvuk můžete uložit díky funkcím editace při hraní.

Některé z hlavních parametrů můžete ovládat díky editaci při hraní, popsané níže.

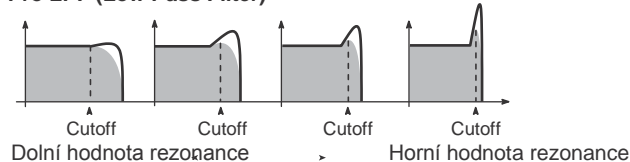
CUTOFF

Nastavuje Cutoff frekvenci filtru 1 a mění jasnost zvuku. Normálně, otočením knobu doleva zvuk ztemníte a otočením doprava jej zjasníte.

RESONANCE

Určuje hodnotu rezonance filtru 1, přidáním specifického charakteru zvuku.

Pro LPF (Low Pass Filter)

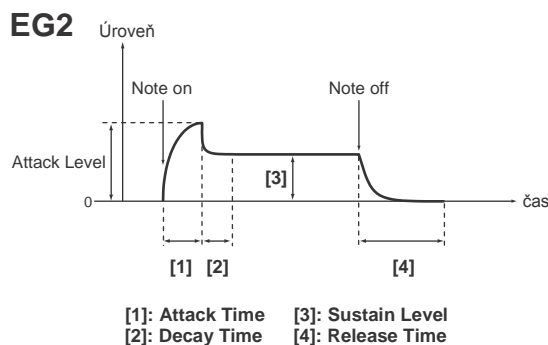


ATTACK

Zde nastavujete attack time pro EG2 (amp EG). Udává dobu od Note-on (stisku klávesy) k dosažení úrovně attack. Mění rychlost, s jakou se spustí zvuk EG2. Normálně otočení knobu doprava prodlouží fázi attack a doleva ji zkrátí.

RELEASE

Zde nastavujete release time pro EG2 (amp EG). Určuje dobu od Note-off (uvolnění klávesy) než se zvuk vytratí do ticha. Zde měníte dobu release time pro EG2. Normálně se otočením knobu doprava zkrátíte fázi release a doleva ji prodloužíte.



Editace při hraní, je-li zvolen ASSIGN

Je-li kolečko [KNOB FUNCTION SELECT] na "ASSIGN", budou knobům přiřazeny nejužitečnější parametry pro aktuálně zvolený program .

POZN. Můžete volně měnit parametry, přiřazené knobům.

Pro každý program, můžete volně přiřadit každému knobu [1]–[3] a použít jej k ovládní programu. (str. 34 "KNOB")

Editace při hraní, je-li zvolen EFFECT

Je-li kolečko [KNOB FUNCTION SELECT] na "EFFECT", budou knobům přiřazeny efekty, pro aktuálně zvolený program .

Knob [1] (FX1 DRY/WET, knob [2] (FX2 DRY/WET)

Určuje poměr mezi zvukem efektu a přímým zvukem efektů FX1 a FX2. Natočte knob zcela doleva pro zvuk bez aplikovaného efektu ("dry"), nebo doprava pro zvuk s maximem aplikovaného efektu ("wet").

POZN. Tyto knobby nebudou dělat nic, pokud je typ zvoleného programu FX TYPE nastaven na "FX OFF". V tom případě se na displeji objeví "INVALID".

Knob [3] (FX1 CONTROL 1)

Nastavuje parametr, přiřazený CTRL-1 (FX1 CONTROL 1) pro efekt, využitý aktuálně zvoleným programem.

POZN. Můžete volně měnit parametry, přiřazené tomuto knobu. Viz str. 63 "Ovládní parametrů efektů".

POZN. Tyto knobby nebudou dělat nic, pokud je typ zvoleného programu FX TYPE nastaven na "FX OFF", v tom případě se na displeji objeví "INVALID"

4. Hraní s Arpeggiátorem

Použití arpeggiátoru

Arpeggiator je funkce, která automaticky přehrává rozložený akord (arpeggio), který držíte na klaviatuře.

Arpeggiator u **microKORG XL+** nabízí šest typů arpeggia a umožňuje měnit různé náhledy na arpeggio, např. trvání not (gate time). Nabízí také "step arpeggiator", který umožňuje zadat stav on/off až na osm kroků, což dává široký rámec možností při hraní.

1. Vyberte program.

Arpeggiator můžete využít s programy syntezátoru i vokodéru, v tomto příkladu si zvolíme program syntezátoru "A24: PRAY ARP," na kterém si funkci vyzkoušíme.

2. Stiskněte tlačítko [ARP ON], LEDka se rozsvítí, tím se zapne arpeggiator.

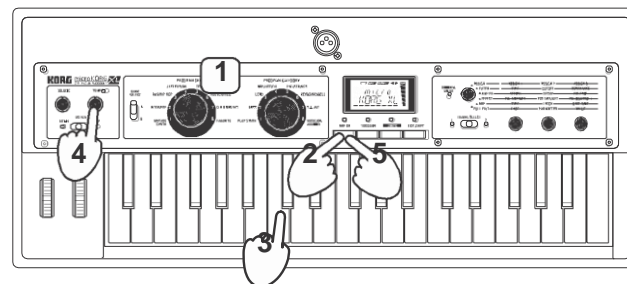
3. Podržte akord na klaviatuře; arpeggio se spustí.



Když podržíte akord, bude znít jak vidíte napravo. (TYPE: UP)

4. Knobem [TEMPO] nastavíte tempo.

5. Chcete-li arpeggio zastavit, stiskněte tlačítko [ARP ON] znovu (LEDka zhasne).



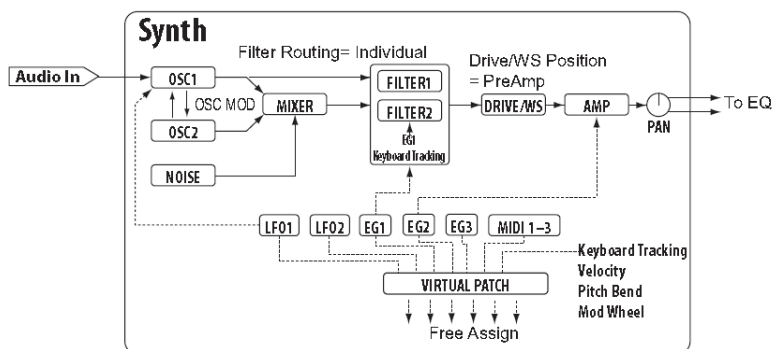
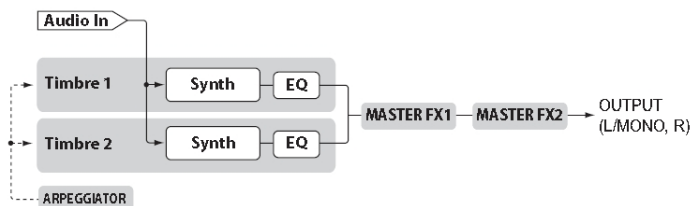
Editace zvuku

1. Jak je program organizován

Než začnete editovat, musíte pochopit základy, jak se tvoří zvuk. Jakmile porozumíte, jak je zvuk **microKORG XL+** strukturovaný, je možné volně tvořit zvuk, jak potřebujete.

Syntezátor

Jak vidíte na obrázku, program syntezátoru sestává z timbrů 1/2, master efektů 1/2 a z arpeggiátoru.



Tři základní prvky zvuku: výška, barva a hlasitost (pitch, tone a volume)

Zvuk má tři základní parametry: výšku, barvu a hlasitost. Právě jako u klasických analogových syntezátorů, modelovaný analogový syntezátor u **microKORG XL+** nabízí sekce "oscilátoru", "filtru" a "amp" (zesilovače), ovládající tyto tři prvky.

Editací nastavení oscilátoru změňte výšku, nastavením filtru změňte barvu a nastavením zesilovače změňte hlasitost.

Oscilátor, filtr a zesilovač u microKORG XL+

U **microKORG XL+** najdete nastavení oscilátoru na stránkách OSC1, OSC2 a PITCH. Na stránce PITCH zadáváte výšku základního vzorku a pak zvolíte vzorky na stránkách OSC1 a OSC2. Vzorky, generované tímto oscilátorem jsou smíchány v mixu. Nastavení filtru najdete na stránce FILTER. Na této stránce můžete upravit barvu zvuku (tone) aplikací filtrů na zvuk, vyrobený v oscilátoru.

Nakonec najdete parametry zesilovače na stránce AMP. Na této stránce tak upravíte hlasitost.

Základní program tak vytvoříte nastavením na těchto stránkách.

EG, LFO, keyboard tracking, virtuální patch a kontrolery

Kromě způsobu, který je dán oscilátorem, filtrem a zesilovačem, se zvuk syntezátoru může také měnit různými dalšími způsoby; v různých časových úsecích, podle hrané výšky, nebo jako odezva na různé vlivy během hraní. Tyto změny zvuku jsou ovládány modulátory a kontrolery, jako EG (envelope generator), LFO (low frequency oscillator), keyboard tracking, virtual patch a kolečky, např. [PITCH] a [MOD]. Těchto modulátorů a kontrolerů můžete využít k výrobě různých změn základního zvuku programu.

Podívejme se na obrázek, který udává strukturu **microKORG XL+**.

Všimněte si signálového toku v OSC FILTER AMP.

Dále si všimněte, že tyto sekce lze ovládat parametry, jako EG a LFO. Jak vidíte na obrázku, program syntezátoru sestává z timbrů 1/2, master efektů a z arpeggiátoru.

Timbry (TIMBRE 1/2)

Každý timbre sestává z oscilátoru, filtru, zesilovače, EG, LFO, virtuálních patchů a ekvalizéru. **microKORG XL+** má dva timbry, které můžete kombinovat, takže tvoříte bohatěji znějící program.

Oscilátor (OSC1, OSC2, NOISE)

Oscilátor 1 (OSC1) umožňuje vybrat ze sedmi typů algoritmů oscilátoru, jako je pilový nebo čtvercový vzorek, známý z analogových syntezátorů, ale také vzorek formantu, šumu a PCM/DWGS, dále umožňuje zvolit vstupní signál z jacku AUDIO IN. Můžete rovněž aplikovat křížovou modulaci, unisono, nebo VPM (Variable Phase Modulation) na základní vzorky analogového syntezátoru, jako je pilový nebo čtvercový vzorek. Oscilátor 2 (OSC2) umožňuje vybrat vzorek ze čtyř typů algoritmů oscilátoru, jako je pilový nebo čtvercový vzorek a využít jej jako modulační typ oscilátoru k vytvoření synchronní modulace nebo kruhové modulace, která je vyhrazena analogovým syntezátorům. Šumový generátor (NOISE) vyrábí bílý šum. Můžete jej využít k simulaci nádechu u decho-vých nástrojů, nebo pro zvukové efekty.

Mix (MIXER)

Mix nastavuje úroveň hlasitosti oscilátoru 1 (OSC1), oscilátoru 2 (OSC2) a šumového generátoru (NOISE) a vysílá kombinovaný signál do filtru (FILTER).

Filtry (FILTER 1, FILTER 2)

Filtr mění jasnost zvuku zeslabením či posílením určitých částí frekvenčního spektra zvuku, generovaného oscilátorem. Nastavení filtru má hlavní vliv na charakter zvuku. Jsou zde dva filtry pro každý timbre a můžete vytvořit široký rámec zvuků, výběrem směřování (typů zapojení) těchto filtrů. Navíc můžete využít Envelope generator 1 (EG1) a měnit prahovou Cutoff frekvenci každého filtru v čase.

Amp (AMP)

Tato sekce sestává ze zesilovače (AMP) a nastavení panorama (PAN). Zesilovač Amp udává hlasitost a panorama stereo pozice zvuku. Můžete rovněž využít Envelope generator 2 (EG2) ke změně hlasitosti v čase.

Drive/Wave Shape (DRIVE/WS)

Drive a tvarování vzorku dávají zvuku jasně definovaný charakter. Nastavením Cutoff nebo rezonance filtru lze vyrobit podstatné změny.

Generátory obálek (EG1/EG2/EG3)

Generátor obálek aplikuje časově proměnné parametry, které utváří zvuk. Každý generátor definuje "tvar" časově proměnné změny pomocí čtyř parametrů: Fáze attack, decay, úrovně sustain a fáze release. EG1 je přiřazen ovládání prahové Cutoff frekvence filtru a EG2 je přiřazeno ovládání hlasitosti zesilovače. EG3 můžete přiřadit libovolnému parametru pomocí virtuálního patche. EG1 a EG2 můžete využít také s virtuálním patchem jako zdroje obálek pro další parametry.

LFO (LFO1, LFO2)

LFO (Low Frequency Oscillator) aplikuje cyklickou změnu parametrů zvuku. Každý timbre má dva LFO, každý z nich nabízí pět vzorků. U některých vzorků, které lze zvolit pro oscilátor 1 (OSC1), je LFO1 přiřazen jako "kontroler 2" (OSC1 Control 2) a LFO2 je přiřazen jako zdroj pro modulaci výšky modulačním kolečkem. Můžete rovněž využít virtuální patch a přiřadit LFO jako modulační zdroj pro jiné parametry.

Virtuální patch (VIRTUAL PATCH)

Funkcionalita virtuálního patche umožňuje využít nejen EG nebo LFO, ale také zdroje jako Velocity (sílu úhozu na klávesy) a keyboard tracking (oblast klaviatury, kde hraje) jako modulační zdroje k ovládání parametrů, které upravují zvuk. Tím získáte velké možnosti pro vytváření původních zvuků. Pro každý timbre můžete zadat nastavení virtuálního patche až u šesti parametrů.

Ekvalizér (EQ)

Každý timbre obsahuje 2-band EQ. Můžete jím upravit vyrovnanost zvuku mezi dvěma timbry; např. přidat důraz zvuku, který by se jinak v mixu ztrácel, nebo zmírnit zvuk, který je příliš intenzivní.

Master efekty (MASTER FX)

Každý program obsahuje dva master efekty. Aplikací těchto efektů na finální zvukový mix dvou timbrů, můžete upravit konečnou podobu celkového programu.

Arpeggiator (ARPEGGIATOR)

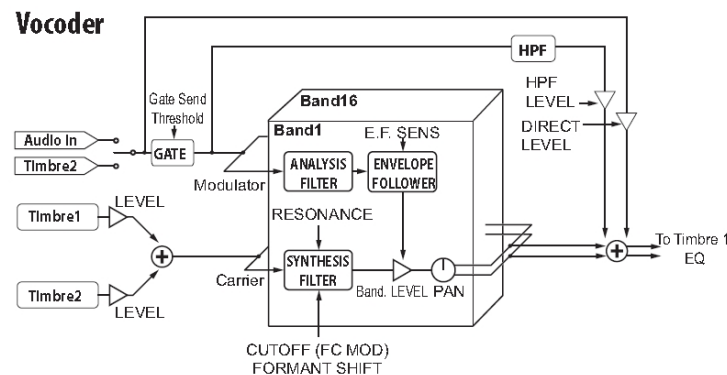
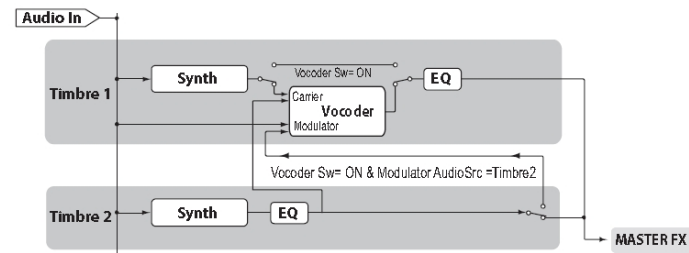
Arpeggiator automaticky generuje arpeggio (rozložený akord), který držíte na klaviatuře. Jestliže program využívá dva timbry, můžete arpeggiator aplikovat na jeden či oba timbry. Jedná se o krokový arpeggiator se šesti typy arpeggia.

Vokodér

Vokodér analyzuje frekvenční charakteristiky jednoho signálu, zvaného "modulátor" (např. lidského hlasu na vstupu do mikrofonu) a aplikuje tyto charakteristiky na filtr, který zpracovává jiný signál, zvaný "nosná" (např. vzorek oscilátoru), čímž vyrábí specifický efekt, jako je nástroj, který vypadá jako „mluvící“.

microKORG XL+ obsahuje 16-band vokodér, který simuluje nejen zvuk klasického, legendárního vokodéru, ale také vytváří originální vokodér, s charakterem a ovládním zvuku nebo úrovně v každém pásmu.

Jak vidíte na obrázku níže, vokodér sestává z nosné (modifikovaného signálu), modulátoru (signálu, který úpravu řídí) a sekce vokodéru samotného.



Sekce vokodéru (VOCODER)

Sestává ze dvou sad 16-ti pásmových filtrů (Analysis filtr a Synthesis filtr) a „sledovače“ obálek (Envelope follower). Audio signál na vstupu do modulátoru je poslán do 16ti filtrů (analysis filtr), a Envelope follower detekuje obálku hlasitosti (časově proměnné změny) v každém frekvenčním pásmu.

Nosný signál je vyslán do nezávislé sady 16ti filtrů (synthesis filtr) a obálka, detekovaná analysis filtrem se využije k ovládní hlasitosti každého pásma v synthesis filtru, takže změnou zvukového charakteru nosného signálu vzniká dojem, že nosný signál „mluví“. Je rovněž možné posunout frekvence nosné Bandpass filtrem. Tím zvýšíte nebo snížíte frekvenční odezvu, přičemž zachováte charakter modulátoru a tím tvoříte výrazné změny zvuku.

Nosná (CARRIER)

Nejvhodnější nosnou je vzorek, který obsahuje velký počet harmonických, např. pilový nebo pulzní vzorek. Výstup timbrů 1 a 2 je smíchán a využit jako nosná.

Modulátor (MODULATOR)

Lidský hlas bývá typicky využíván jako modulátor, ale jedinečné výsledky lze získat rovněž použitím rytmických zvuků či jiným typem vzorků.

microKORG XL+ umožňuje zvolit jiný externí vstup, např. mikrofon nebo rytmer (AUDIO IN) či timbre 2 jako modulátor. Pokud zvolíte timbre 2, výstup z timbre 2 EQ půjde na vstup modulátoru.

2. Základní procedura editace

Jsou dva způsoby editace zvuků u **microKORG XL+**.

- Můžete si zvolit program, který je zvuku co nejbližší a vytvořit z něj požadovaný program provedením nezbytných změn.
- Program můžete editovat od začátku (z počátečního stavu). Vyberte metodu a začnete tvořit a hrát svými vlastními zvuky!

Editace programu

Editace během hraní

1. Vyberte program, který chcete editovat.
2. Kolečkem [KNOB FUNCTION SELECT] vyberte sekci, kterou chcete editovat.
Ověřte si, jak se liší původní program od toho, který zamýšlíte, a vyberte si správný parametr pro editaci.
POZN. Přepínačem [TIMBRE SELECT] nebo tlačítkem [VOCODER] zvolte part pro editaci.
3. Knoby [1], [2] a [3] upravíte hodnoty parametrů, přiřazené každému knobu.
4. Opakujte kroky 2 a 3, potřebné k vytvoření požadovaného zvuku.
5. Uložte editovaný program.
Str. 31 "Ukládání (zápis)".



Pokud zvolíte jiný program nebo vypnete nástroj dříve, než uložíte provedené změny programu, tyto změny budou ztraceny.

Jestliže chcete vytvořit program od začátku

Jestliže chcete tvořit program od začátku, začněte jeho inicializací.
Str. 28 "Inicializace programu"

POZN. Jestliže tvoříte program od začátku, v režimu Full Edit, můžete využít toho, že jsou stránky organizovány v určitém pořadí; postupným otáčením knobu [1] procházíte stránkami.

3. Režim Full Edit

Pokud jste nastavili kolečko [KNOB FUNCTION SELECT] na "FULL EDIT", všechny parametry jsou při editaci k dispozici.

POZN. To se týká také MIDI nastavení (GLOBAL).

Editace v režimu Full Edit

1. Vyberte program, který chcete editovat.
2. Natočte kolečko [KNOB FUNCTION SELECT] na FULL EDIT.
3. Knoby [1] a [2] vyberte parametr, který chcete editovat a knobem [3] upravte hodnotu.

Knobem [1] zvolte stránku, na které chcete editovat.

Knobem [2] zvolte parametr na této stránce.

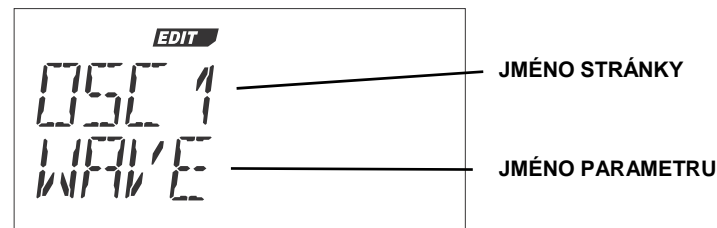
Knobem [3] upravte hodnotu zvoleného parametru.



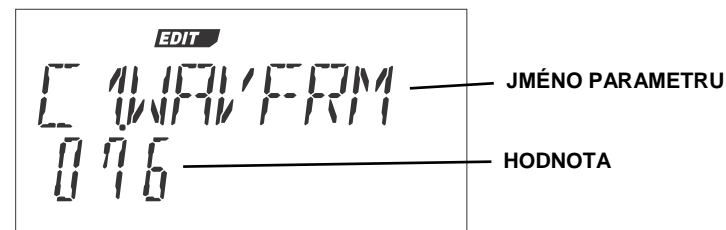
Pokud zvolíte jiný program nebo vypnete nástroj dříve, než uložíte provedené změny programu, tyto změny budou ztraceny.

Co je na displeji v režimu Full Edit

Otočíte-li knobem [1], zvolte stránku OSC1, v horním řádku na displeji vidíte jméno stránky a na dolním jméno parametru.



Nyní, když otočíte knobem [2], displej se změní; na horním řádku vidíte jméno parametru a na dolním hodnotu, kterou měníte knobem [3]. Na obrázku níže je příklad, kdy zvolíte OSC MODE parametr WAVEFORM.



Jak editovat parametry

Funkce INC/DEC

Chcete-li provést jemné úpravy hodnoty parametru, podržte tlačítko [EXIT/SHIFT] a přepínačem OCTAVE upravte hodnotu.

Např., když zadáte numerickou hodnotu, posuňte slider nahoru (UP), tím zvýšíte hodnotu o 1, nebo dolů (DOWN) ji o 1 snížíte.

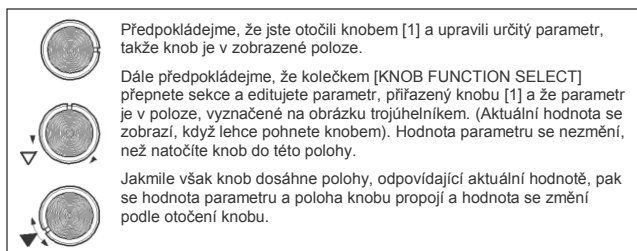
Pokud se hodnota parametru s otočením knobu nemění

V některých případech, když kolečkem [KNOB FUNCTION SELECT] zvolíte sekci pro editaci, otočením knobů [1]–[3] nezměníte hodnotu parametru.

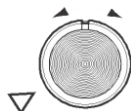
Je to proto, že v režimu Full Edit na stránce GLOBAL je parametr "KNOB.MODE" nastaven na "CATCH". S tímto nastavením se aktuální hodnota parametru, který editujete (zobrazená na displeji) nezmění, dokud není knob ve správné poloze.

Pokud je "KNOB.MODE" na "CATCH", poloha knobu a nastavená hodnota se spojí, jen když poloha knobu dosáhne této polohy. Tím se zabrání náhodným změnám, způsobeným náhlou změnou hodnoty.

Pokud je v režimu Full Edit na stránce GLOBAL parametr "KNOB.MODE" nastaven na "JUMP", aktuální hodnota ihned přeskočí do polohy knobu jakmile knobem pohnete.

**Je-li "KNOB MODE" nastaven na CATCH**

Předpokládáme, že je knob [1] v poloze, vyznačené na obrázku.



Pokud byla aktuální hodnota parametru v poloze, dané trojúhelníkem, lehkým otočením knobu se objeví symbol "◀" na displeji. Tento symbol značí, že aktuální hodnota je nalevo od polohy, vyznačené knobem. Naopak, pokud je aktuální hodnota napravo od polohy knobu, objeví se symbol "▶" na displeji.

Obnovení editovaného programu do původní hodnoty

Když nastavíte stejnou hodnotu, jako je uložena v původním presetovém nebo uloženém programu, rozsvítí se LEDka ORIGINAL VALUE.

Po editaci hodnoty můžete obnovit tuto hodnotu do původní podoby otočením knobů [1]–[3], takže se rozsvítí LEDka ORIGINAL VALUE.

Pokud jste v režimu Full Edit, rozsvítí se LEDka ORIGINAL VALUE, pokud nastavení knobu [3] odpovídá původní hodnotě.

Pokud jste hodnotu upravili, ale pak jste zvolili jiný program a znovu tento, hodnota se vrátí na hodnotu presetu nebo uloženého programu.

POZN. Nastavení pro celý **microKORG XL+** nebo MIDI související nastavení (GLOBAL) se provádí stejně, jako když editujete program; kolečkem [KNOB FUNCTION SELECT] zvolte režim sekce Full Edit a knobu upravte hodnoty. Provedené změny těchto nastavení budou vypnutím rovněž ztraceny, takže je musíte nejdříve zapsat, pokud je chcete zachovat.

Editace dvou timbrů

V jednom programu můžete použít dva timbry.

Parametry každého timbru jsou organizovány na stránkách NAME=EQ.

Chcete-li editovat tyto parametry, musíte nejprve vybrat timbre, který chcete editovat (tlačítko [TIMBRE 1] nebo [TIMBRE 2] svítí).

POZN. Parametr "VOIC.MODE" na stránce COMMON ovlivňuje celý program.

Využití dvou timbrů (Layer)

Pokud používáte dva timbry, můžete si vybrat jeden ze tří režimů, kde je použijete. My si nastavíme "VOIC.MODE" na LAYER.

V režimu LAYER zní oba timbry současně, když stisknete klávesu.

Podrobnosti o těchto režimech, viz "VOIC.MODE" na str. 32.

1. Natočte kolečko [KNOB FUNCTION SELECT] na FULL EDIT.
2. Knobem [1] zvolte stránku COMMON, knobem [2] zvolte "VOIC. MODE" a knobem [3] zvolte LAYER.

Výběr timbru pro editaci

Pokud editujete program se dvěma timbry, musíte určit, který timbre chcete editovat. Přepínačem [TIMBRE SELECT] vyberte, který timbre chcete editovat.

LEDka zvoleného timbru se rozsvítí a tento timbre je tím, který právě editujete.

POZN. LEDka TIMBRE SELECT se nerozsvítí, pokud je na stránce COMMON parametr “VOIC.MODE” na SINGLE. LEDka editovaného timbru se rozsvítí, pokud jste zvolili LAYER, SPLIT nebo MULTI jako hlasový režim (str. 32).

Editace vokodéru

Stránky VC FILT–VC BAND využijete k editaci parametrů 16-bandpass filtrů (analysis filtr a synthesis filtr) a Envelope follower.

Nosná

Nejvhodnější nosnou je vzorek, který obsahuje velký počet harmonických, např. pilový nebo pulzní vzorek pevné šířky. Tyto parametry můžete editovat na stránce VC CARRI.

POZN. Jestliže chcete zadat pilový vzorek jako nosnou, nejprve editujete timbre 1, takže parametr “WAVE” na stránce OSC1 nastavíte na SAW; pak v nastavení vokodéru použijte parametr “TMBR1.LVL” na stránce VC CARRI a nastavte vstupní úroveň timbru 1.

Modulátor

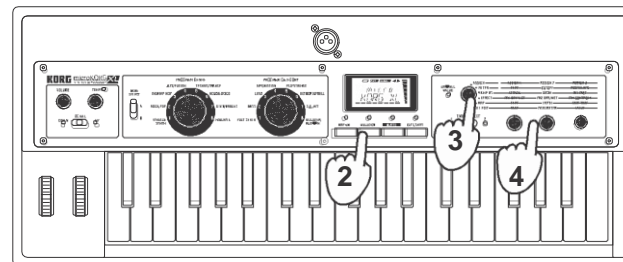
Lidský hlas bývá typicky využíván jako modulátor, ale jedinečné výsledky lze získat rovněž použitím rytmických zvuků či jiným audio zdrojem. **microKORG XL+** umožňuje zvolit jako modulátor buď externí vstup, např. mikrofon nebo rytmer (AUDIO IN) či timbre 2. Tyto parametry můžete editovat na stránce VC.MOD.

Výběr vokodéru pro editaci

Proces editace nastavení vokodéru je v podstatě stejný, jako u editace timbru, ale musíte zapnout funkci vokodéru a zvolit jej pro editaci.

1. Zvolte program syntezátoru.
2. Stiskněte tlačítko [VOCODER].
LEDka nad tlačítkem [VOCODER] se rozsvítí a funkce vokodéru jsou zapnuté. Vokodér je rovněž zvolený jako objekt pro editaci.
3. Natočte kolečko [KNOB FUNCTION SELECT] na FULL EDIT.

4. Knobem [1] vyberte jednu ze stránek VC CARRI–VC BAND a pak knoby [2] a [3] upravte parametry vokodéru. Pokud je vokodér zvolen jako objekt pro editaci, knobem [1] zvolte stránku parametrů vokodéru.



POZN. Jestliže stisknete tlačítko [VOCODER], LEDka se rozsvítí, kolečkem [KNOB FUNCTION SELECT] najdete Full Edit a knobem [1] zvýšíte parametr “DIRCT.LVL” na stránce VC AMP, audio signál ze vstupu pak půjde na výstup přímo. Zvýšte tuto hodnotu, pokud chcete slyšet audio vstup i během nastavování.

POZN. Jestliže neslyšíte efekt, stiskněte tlačítko [VOCODER], LEDka se rozsvítí, kolečkem [KNOB FUNCTION SELECT] najdete Full Edit a knobem [1] zvýšíte parametr “TMBR1.LVL” na stránce VC CARRI, nebo parametr “VC LEVEL” na stránce VC AMP.

Zpracování externího audio vstupu

Můžete využít filtr, zesilovač, EG a LFO, atd. ke zpracování signálu z externího syntezátoru, rytmeru nebo audio zařízení stejným způsobem jako vzorek oscilátoru.

POZN. Před zapojením externího zařízení vypněte **microKORG XL+** a externí zařízení, včetně zesilovače nebo aktivních monitorů a zapojte je dříve než zapnete nástroj.

POZN. Můžete využít externí vstup jako nosnou pro vokodér.

1. Natočte kolečko [KNOB FUNCTION SELECT] na FULL EDIT.
2. Knobem [1] vyberte stránku OSC1, knobem [2] zvolte “WAVE” a knobem [3] zvolte “AUDIO IN”.

3. Audio signál z externího zařízení zapojte na vstup a knob AUDIO IN [LEVEL] nastavte co nejvýše, aniž se na displeji rozsvítí indikátor "CLIP".
4. Hrajte na klávesy podle poslechu zvuku.
5. Editací nastavení filtru, zesilovače, EG, LFO a efektů upravíte zvuk.



Parametry výšky ovlivní zvuk na jacku AUDIO IN.

Editace arpeggiatoru

Arpeggiator **microKORG XL+** nabízí šest typů arpeggia. Můžete nastavit trvání (gate time) a mezery mezi notami, generovanými arpeggiátorem. Tato nastavení najdete na stránce ARP. Je zde také funkce "step arpeggiator", která umožňuje zadat stav on/off až na osm kroků, což dává široký rámec možností při hraní.

Výběr timbru(ů) pro arpeggiator

U programu syntezátoru, který využívá dva timbry můžete zvolit, které timbry budou v arpeggiatoru hrát.

To je dáno parametrem "ASSIGN" na stránce ARP. Arpeggiator může přehrávat oba timbry, nebo jen jeden.

Synchronizace arpeggiatoru

Synchronizace frekvence LFO1/2 nebo delay time efektu k arpeggiu

Můžete synchronizovat frekvenci LFO1 nebo LFO2 k tempu arpeggia. To umožňuje aplikovat modulaci, synchronizovanou k tempu. To dává také možnost zadat delay time efektu pro více možností tempa, takže delay time bude pokračovat, i když změníte tempo arpeggia.

Můžete také synchronizovat arpeggiator **microKORG XL+** k externímu MIDI sekvenceru, takže LFO1/2 frekvence nebo delay time bude ovládaný z externího sekvenceru.

Úprava arpeggia

Arpeggio můžete upravit za/vypnutím kroku arpeggia. Tuto funkci nazýváme "step arpeggiator".

Využití step arpeggiatoru k úpravám arpeggia

1. Po zvolení režimu Full Edit, knobem [1] vyberte stránku ARP.STEP.
2. Knobem [2] vyberte krok arpeggiatoru.

3. Knobem [3] za/vypnete zvolený krok.

Na displeji jsou povolené kroky vyznačeny jako "O" (on).
Otočením knobu [3] změníte indikaci na "-" (off), v daném kroku je pauza.


TYPE: UP
LAST STEP:
8



POZN. Počet dostupných kroků je zadán parametrem "LAST.STEP" na stránce ARP (str. 53).

4. Globální nastavení

Parametry GLOBAL se týkají celého **microKORG XL+**. Např. můžete nezávisle nastavit výšku každého programu, ale výška na této stránce GLOBAL ("MST TUNE" a "TRANSPOS") ovlivní výšku všech programů. Pokud hrajete současně s dalšími nástroji, nastavte "MST TUNE" tak, aby odpovídala výška **microKORG XL+** ostatním nástrojům a "TRANSPOS", pokud potřebujete transponovat hraný song. Jestliže používáte více programů v jednom songu, bývá užitečné změnit jen parametr GLOBAL, namísto výšky každého programu. Podrobnosti viz str. 57 "5.Globální parametry".

 Pokud chcete zachovat provedené změny těchto parametrů, musíte je zapsat (Write na str. 31 "Uložení globálních dat").

5. Další funkce

Inicializace programu

Nyní o tom, jak provést inicializaci aktuálně zvoleného programu.

1. V režimu Full Edit knobem [1] zvolte "INIT.PROG".
2. Knobem [2] najděte na displeji "SURE Y/N".
Zde zvolte "YES" nebo "NO".
3. Chcete-li provést inicializaci, zvolte "YES" a stiskněte tlačítko [WRITE].

Program se inicializuje a na displeji vidíte "COMPLETE".

POZN. Nechcete-li inicializovat, stiskněte tlačítko [EXIT/SHIFT].

Kopírování timbru

Jak zkopírovat nastavení timbru z jiného programu do aktuálně zvoleného programu.

1. V režimu Full Edit knobem [1] najděte "COPY.TMBR".
2. Knobem [2]; na levé straně displeje vidíte číslo zdrojového programu pro kopírování, uprostřed zdrojový timbre a vpravo cílový timbre.
3. Knobem [2] posuňte kurzor pod číslem programu a pak knobem [3] vyberte zdrojový program pro kopírování.
4. Knobem [2] posuňte kurzor pod timbrem a pak knobem [3] vyberte zdrojový timbre pro kopírování.
5. Přepínačem [TIMBRE SELECT] zvolte cílový timbre pro kopírování.
6. Kopírování spustíte stiskem tlačítka [WRITE].

Program se spustí a na displeji vidíte "COMPLETE".

POZN. Pokud je "VOIC.MODE" na "SINGLE", nelze zvolit "TIMBRE2" jako cíl pro kopírování.

POZN. Nechcete-li kopírovat, stiskněte tlačítko [EXIT/SHIFT].

Vysílání programů a dalších dat (Data

Dump)

Data programu a globální data lze vyslat z **microKORG XL+** jako MIDI Exclusive data. Vysílání MIDI Exclusive dat do externího MIDI zařízení nazýváme "data dump".

Provedením Data dump můžete uložit různé typy dat na externí MIDI zařízení, nebo vyměnit zvuky či nastavení s jiným **microKORG XL+**.

POZN. Pokud **microKORG XL+** přijme požadavek na dump z externího zařízení, spustí Data dump podle typu přijatého požadavku.

POZN. Pokud chcete přijmout Data dump, vypněte parametr "PROTECT" na stránce GLOBAL a nastavte parametr "SYS EX" na stránce MIDI FLT na ENABLE. Je-li zde nastaveno DISABLE, Data dump nelze přijmout.

POZN. "MIDI Implementace" obsahuje podrobnosti o MIDI Exclusive formátu, jak jej lze stáhnout z webové stránky Korg.



Nedotýkejte se knobů nebo klaviatury **microKORG XL+**, dokud probíhá vysílání nebo přijímání dat. Během této činnosti nevypínejte nástroj.



Některé MIDI převodníky nezvládají vysílání nebo přijímání MIDI SysEx zpráv **microKORG XL+**.

Procedura vysílání

Zapojte MIDI OUT konektor **microKORG XL+** do MIDI IN konektoru zařízení, které dokáže přijímat MIDI data dumping a nastavte obě zařízení na stejný MIDI kanál. Pokud chcete použít USB spojení, zapojte **microKORG XL+** do počítače přes USB kabel.

POZN. Blíže o zapojení, viz str. 80 "1. Použití microKORG XL+ s jiným MIDI zařízením (MIDI)".

1. V režimu Full Edit, knobem [1] vyberte stránku MIDI.DUMP.

2. Knobem [2] vyberte data, která chcete vyslat.

1 PROG: Pouze data aktuálně zvoleného programu budou vyslána (parametry na stránkách NAME-VC BAND a nastavení tlačítek a knobů na čelním panelu).

ALL PROG: Budou vyslána data všech programů.

GLOBAL: Globální data budou vyslána (parametry na stránkách GLOBAL-USR.SCALE).

ALL DATA: Budou vyslána data všech programů a globální data.

3. Stiskem [WRITE] spustíte Data dump.

Spustí se vysílání. Jakmile je operace ukončena, na displeji se objeví "COMPLETE".

POZN. Blíže o obsahu programových a globálních dat, viz sekce "Uložení programu" a "Uložení globálních dat" v "Ukládání (zápis)" (str. 31).

POZN. Blíže o velikosti Data dump a potřebné době, viz tabulku na této straně.

Procedura přijetí dat

Jak lze vyslat data, uložená na připojeném MIDI datovém mediu nebo v počítači, popř. přijatá z jiného **microKORG XL+**, přijmout zpět do **microKORG XL+**.

1. Zapojte MIDI IN konektor **microKORG XL+** do MIDI OUT konektoru zařízení, které bude vysílat MIDI dumping dat.

Pokud chcete použít USB spojení, zapojte **microKORG XL+** do počítače USB kabelem.

2. Nastavte vysílající zařízení i **microKORG XL+** na stejný MIDI kanál.

Pokud chcete, aby **microKORG XL+** přijal data, vyslaná dříve na externí MIDI zařízení, nastavte **microKORG XL+** na stejný MIDI kanál, jako když je vysílal.

3. Na stránce MIDI FLT nastavte "SYS EX" na ENABLE (str. 61) a vypněte parametr "PROTECT" na stránce GLOBAL na OFF (str. 59).

4. Vyšlete data z MIDI databáze či jiného zařízení.

Více o vysílání dat, viz manuál použitého mikrofону.

Dump data	Velikost dat	Požadovaná doba
1 Prog	402 Bytů	Do 1 sekundy
All Prog	51,712 Bytů	Cca 3'15"
Global	121 Bytů	Do 1 sekundy
All Data	51,833 Bytů	Cca. 3'15"

Obnovení nastavení z výroby

Jak obnovit programy a globální data **microKORG XL+** do původního stavu po výrobě.

Nastavení z výroby nazýváme "natažená data".



Když spustíte operaci Preload, data **microKORG XL+** budou přepsána do stavu po výrobě. Než budete pokračovat, ověřte, že obsažená data můžete přepsat.



Nedotýkejte se knobů ani klaviatury **microKORG XL+**, dokud probíhá proces operace natažení. Během této činnosti nevytlačte nástroj.

POZN. Nelze spustit operaci Preload, pokud je aktivní Write Protect. Musíte nejprve vypnout funkci Write Protect, než operaci spustíte.

1. V režimu Full Edit knobem [1] zvolte "PRELOAD".

2. Knobem [2] zvolte požadovaný typ natažených dat.

1 PROG: Pouze data aktuálně zvoleného programu budou vyslána (parametry na stránkách NAME–VC BAND a nastavení tlačítek a knobů na čelním panelu).

ALL PROG: Budou vyslána data všech programů.

GLOBAL: Globální data budou natažena (parametry na stránkách GLOBAL–USR.SCALE).

ALL DATA: Budou vyslána data všech programů a globální data.

3. Stiskem [WRITE] spustíte operaci.



Připravená data se natáhnou a na displeji vidíte “COMPLETE”.

POZN. Pokud se rozhodnete nespouštět , stiskněte tlačítko [EXIT/SHIFT].

Ukládání (zápis)

1. Uložení upraveného nastavení

Pokud jste editovali program a chcete jej použít i později, musíte jej uložit (zapsat). Proto, pokud editujete nastavení na stránkách GLOBAL–USR.SCALE, provedené změny budou ztraceny, jestliže vypnete nástroj před uložením (zápisem) změn. Nezapomeňte tedy uložit (zapsat) všechny změny nastavení, které chcete později znovu použít.

-  Veškeré provedené změny při editaci programu budou ztraceny, když vypnete nástroj nebo přepnete na jiný program před uložením (zápisem).
-  Během zápisu dat nikdy nevypínejte nástroj. Můžete tak zcela zničit data.

Uložení programu

Nastavení, které bude uloženo

Následující položky zvoleného programu budou uloženy.

- Všechny parametry na stránkách NAME–VC BAND
- ARPEGGIATOR [ARP ON] tlačítko
- OCTAVE [DOWN][UP]
- PROGRAM NAME
- KNOB ASSIGN

1. Stiskněte tlačítko [WRITE].

Ověřte, že na displeji vidíte “PROGRAM”.

PŮZN. Jestliže je na displeji “GLOBAL”, když stisknete tlačítko [WRITE], operace Write se aplikuje na všechny globální parametry. Knobem [1] zvolte “PROGRAM”.

2. Stiskněte znovu tlačítko [WRITE].

3. Knobem [1] zvolte číslo cílového programu pro zápis.

4. Stiskem tlačítka [WRITE] zapíšete data.

Na displeji vidíte “COMPLETE”, v tu chvíli je operace Write hotova a **microKORG XL+** se vrátí do normálního stavu. Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, stiskněte tlačítko [EXIT/SHIFT].

PŮZN. Jestliže na displeji vidíte “ERROR”, když stisknete tlačítko [WRITE], zapne se ochrana zápisu (data programu nelze zapsat). Stiskem tlačítka [EXIT/SHIFT] zrušíte operaci Write a vypnete Write Protect.

Uložení globálních dat

Nastavení, které bude uloženo

- Všechny parametry na stránkách GLOBAL–USR.SCALE

1. Stiskněte tlačítko [WRITE].

Pokud na displeji vidíte “PROGRAM” (jako při uložení dat), knobem [1] zvolte “GLOBAL”.

2. Stiskem [WRITE] spustíte operaci Write.

Na displeji vidíte “COMPLETE”, v tu chvíli je operace Write hotova a **microKORG XL+** se vrátí do normálního stavu. Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, stiskněte tlačítko [EXIT/SHIFT].

Parametry


1. Parametry Timbru

NAME

microKORG XL+ umožňuje pojmenovat každý program až na osm znaků. V režimu Play se na hlavním displeji zobrazí číslo a jméno programu.

Úprava jména programu

1. Knobem [1] zvolte NAME.
2. Knobem [2] posuňte kurzor na znak, který chcete změnit.
3. Knobem [3] zadejte požadovaný znak.
4. Opakujte kroky 2-3.

 Upravené jméno programu bude ztraceno, jakmile vypnete nástroj nebo přepnete programy před zápisem. Pokud chcete uchovat upravené jméno programu, nezapomeňte program uložit (str. 31).

COMMON

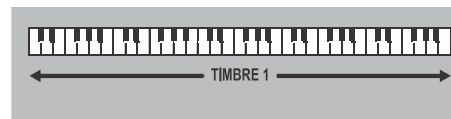
Zde můžete provést nastavení, které se aplikuje na celý program a nastavení, které udává, jak bude každý timbre znít. Můžete si vybrat, zda použijete jeden timbre (SINGLE), nebo dva (LAYER, SPLIT, MULTI). Můžete také zadat, zda aktuálně zvolený timbre tlačítka TIMBRE SELECT bude hrát monofonně nebo polyfonně a jak se bude spouštět.

PŮZN. Jestliže současně zahrájete na více kláves než je maximální povolený počet hlasů, dle daného nastavení, naposledy zahrané tóny mají přednost.

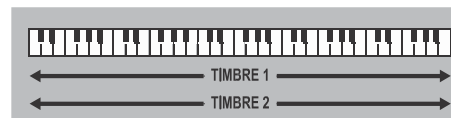
VOIC.MODE [SINGLE, LAYER, SPLIT, MULTI]

Tento parametr určuje, kolik timbrů bude program využívat a kolik timbrů bude alokováno.

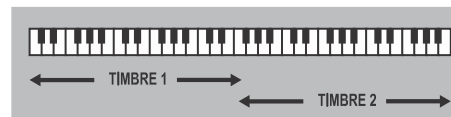
SINGLE: Bude využit pouze jeden timbre.



LAYER: Budou využity dva timbry. Hrajete-li na klaviaturu, budou znít dva timbry současně. Každý z nich můžete upravit nezávisle.



SPLIT: Budou využity dva timbry. Můžete zadat rozsah tónů pro každý timbre a hrát každým timbrem v jiné oblasti klaviatury. Každý timbre můžete editovat zvlášť.



MULTI: Budou využity dva timbry. Tento režim využijete především při hraní na **microKORG XL+** z externího MIDI zařízení. Každý timbre můžete editovat zvlášť.



SPLIT.KEY [C-1...G9]

Tento parametr se objeví, pokud nastavíte "VOIC.MODE" na "SPLIT".

Nastavte rozsah kláves, kde bude který timbre znít.

Nižší tóny budou znít timbrem 1 a vyšší (včetně), než dané číslo, budou znít timbrem 2.

T2MIDI.CH (Timbre 2 MIDI channel) [GLOBAL,

01...16] Je-li "VOIC.MODE" nastaven na Layer nebo Multi, tento parametr využijete pro nastavení MIDI kanálu timbru 2. Jestliže zvolíte Global, pak MIDI kanál timbru 2 bude odpovídat globálnímu MIDI kanálu.

POZN. Timbre1 bude vždy nastaven na globální MIDI kanál. Můžete zadat MIDI kanál pro timbre1 nastavením na stránce MIDI, parametrem "MIDI CH".

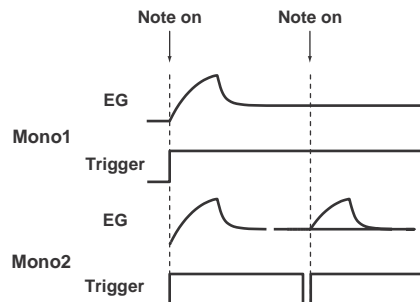
ASSIGN [MONO1, MONO2, POLY]

Tento parametr udává, jak budou noty artikulovány na klaviatuře (nebo z MIDI zdroje).

MONO1: Timbre bude hrát vždy mono. Podržíte-li klávesu, kterou jste stiskli jako první, EG se znovu nespustí, pokud stisknete druhou a následující klávesy. Toto nastavení využijete, když chcete hrát legato.

MONO2: Timbre bude hrát vždy mono. EG se znovu spustí, kdykoliv stisknete klávesu.

POLY: Program bude hrát polyfonně, takže můžete hrát akordy. Maximální polyfonie je osm hlasů.

**SCALE[EQUAL...USER]**

Zvolte typ ladění, které aktuální program bude využívat. Můžete si vybrat jedno z desíti různých typů.

EQUAL	Temperované ladění, které je nejčastěji používané. Každý pultón je rozladěn o stejnou velikost intervalu vůči dalšímu.
MAJOR	Čisté durové ladění. Durové akordy v tónině, zadané "SCALE.KEY" budou plně harmonické.
MINOR	Čisté mollové ladění. Mollové akordy v tónině, zadané "SCALE.KEY" budou plně harmonické.
ARABIC	Arabské ladění. Zahrnuje čtvrtónové intervaly, charakteristické pro arabskou muziku.
PYTHA	Pythagorejské ladění, založené na antické hudební teorii Řecka. Výborně se hodí pro hraní melodií.
WERCK	Werckmeister ladění, upravené temperované ladění pozdějšího baroka.
KIRN	Kirnberger ladění, vytvořené v 18-tém století a využívané především při ladění čembala.
SLENDRO	Slendro ladění, indonéské, gamelánské ladění, které dělí oktávu na pět tónů. Pokud je "SCALE.KEY" na C, využijete tóny C, D, F, G, A.
PELOG	Pelog ladění, indonéské, gamelánské ladění, které dělí oktávu na sedm tónů. Pokud je "SCALE.KEY" na C, využijete tóny C, D, E, F, G, A, H.
USER	Ladění, vytvořené v režimu Global, na stránce USR.SCALE (str. 62).

SCALE.KEY [C...H]

Určuje tóniku ("tóninu" neboli "hlavní tón") stupnice, zvolené parametrem "SCALE".

KNOB

Zde můžete přiřadit parametr, který bude ovládán knoby [1]–[3], když nastavíte kolečkem [KNOB FUNCTION SELECT] na ASSIGN.

Přiřazení knobů [1]–[3] provedete nezávisle pro timbre 1 a timbre 2; knoby budou ovládat timbre, zvolený přepínačem [TIMBRE SELECT].

POZN. U nastavení z výroby jsou knobům již nastaveny nejvhodnější hodnoty parametrů.

ASSIGN [ASSIGN1...ASSIGN3]

Určete knob, kterému chcete přiřadit parametr.

ASSIGN1: Přiřadíte parametr knobu [1].

ASSIGN2: Přiřadíte parametr knobu [2].

ASSIGN3: Přiřadíte parametr knobu [3].

Parametr

Zvolte parametr pro přiřazení knobu.

Displej	Jméno parametru
-----	No Assign
PORTMNT0	Portamento
OSC1 C1	OSC1 Control 1
OSC1 C2	OSC1 Control 2
OSC2.SEMI	OSC2 Semitone
OSC2.TUNE	OSC 2 Tune
OSC1 LVL	OSC 1 Level
OSC2 LVL	OSC 2 Level
NOISE.LVL	Noise Level
CUTOFF1	Filter 1 Cutoff
RESO1	Filter 1 Resonance
FILT1.BAL	Filter 1 Balance
EG1 INT1	Filter 1 EG 1 Intensity
CUTOFF2	Filter 2 Cutoff

RESO2	Filter 2 Resonance
EG1 INT2	Filter 2 EG 1 Intensity
LEVEL	Level
PANPOT	Panpot
WS DEPTH	Wave Shape Depth
ATTACK1	Attack Time EG 1
DECAY1	Decay Time EG 1
SUSTAIN1	Sustain Level EG 1
RELEASE1	Release Time EG 1
ATTACK2	Attack Time EG 2
DECAY2	Decay Time EG 2
SUSTAIN2	Sustain Level EG 2
RELEASE2	Release Time EG 2
LFO1.FREQ/LFO1.NOTE	LFO 1 Frequency/Sync Note
LFO2.FREQ/LFO2.NOTE	LFO 2 Frequency/Sync Note
P.INT1	Virtual Patch Intensity 1
P.INT2	Virtual Patch Intensity 2
P.INT3	Virtual Patch Intensity 3
P.INT4	Virtual Patch Intensity 4
P.INT5	Virtual Patch Intensity 5
P.INT6	Virtual Patch Intensity 6
HI.EQ.GAIN	High EQ Frequency
LO.EQ.GAIN	Low EQ Frequency
FX1 D/W	FX 1 Dry/Wet
FX1.CTRL1	FX 1 Control 1
FX1.CTRL2	FX 1 Control 2
FX2 D/W	FX 2 Dry/Wet

FX2.CTRL1	FX 2 Control 1
FX2.CTRL2	FX 2 Control 2
GATE.TIME	Arpeggiator Gate Time
OCT.RANGE	Arpeggiator Octave Range
ARP.SWING	Arpeggiator Swing
VC T1.LVL	Vocoder Timbre 1 Level
VC T2.LVL	Vocoder Timbre 2 Level
VC.HPF.LVL	Vocoder HPF Level
VC.FC.OFST	Vocoder Fc Offset
VC.RESO	Vocoder Resonance
VC.EF.SENS	Vocoder E.F.Sens
VC.FC.MINT	Vocoder Fc Modulation Intensity
VC.DIR.LVL	Vocoder Direct Level
VC.LEVEL	Vocoder Level

UNISON

Zde můžete provést nastavení funkce Unison, která "skládá" hlasy na stejné výšce a tvoří tak bohatější zvuk.

MODE [OFF, 2 VOICE, 3 VOICE, 4 VOICE]

Je-li přepínač Unison zapnutý, můžete zadat počet hlasů, které budete skládat.

OFF: Unison je vypnutý.

2 VOICE: Unison je zapnutý; ve vrstvách jsou dva hlasy.

3 VOICE: Unison je zapnutý; ve vrstvách jsou tři hlasy.

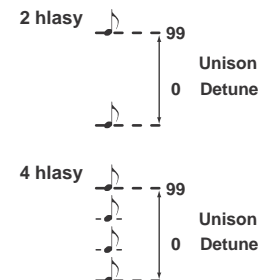
4 VOICE: Unison je zapnutý; ve vrstvách jsou čtyři hlasy.

NOTE Podle dalších, na počtu hlasů závislých nastaveních, nemusí zde zadaný počet hlasů aktuálně znít.

POZN. Zapnutí funkce Unison omezuje dostupnou polyfonii.

DETUNE (Unison Detune) [0...99]

Tento parametr je dostupný když Unison je On ("MODE" je 2–4 hlasy). Udává (v centech) hodnotu rozladění mezi hlasy ve vrstvách. Bez ohledu na to, kolik hlasů je ve vrstvách, tento parametr vždy udává celkový rozsah rozladění.



SPREAD (Unison Spread) [000...127]

Tento parametr je dostupný když Unison je On ("MODE" je 2–4 hlasy). Ovládá šířku stereo pásma (panning) hlasů ve vrstvách. Zadaný počet hlasů bude v "MODE" je rozdělen rovnoměrně podle tohoto nastavení.

PITCH

Zde určíte nastavení, které ovlivní výšku oscilátorů. Tato nastavení jsou společná pro oscilátory 1 a 2. Pomocí parametrů Transpose a Tuning upravte požadovanou výšku.

Můžete zde rovněž zadat hodnotu pro změnu výšky, získané kolečkem [PITCH] (Pitch bend) a [MOD] (Modulation).

ANLG.TUNE (Analog Tune) [000...127]

Přidává lehké náhodné rozladění výšce každé hrané noty a tím tento parametr dokáže simulovat nestabilitu výšky a "drift" oscilátoru, tak charakteristický pro analogové syntezátory. Vyšší nastavení vyrobí rozsáhlejší variace výšky.

TRANSPOS (Transpose)..... [-48...+48]

Nastaví výšku oscilátoru v půltónech. Rozsah je čtyři oktávy nahoru i dolů.

POZN. Toto nastavení souvisí s výškou oscilátorů samotných; není totožné s tlačítky OCTAVE [UP], [DOWN] na čelním panelu, které mění rozsah tónů, dostupných na klaviatuře.

DETUNE[-50...50]

Nastavuje výšku oscilátoru v centových krocích.

VIB INT (Vibrato Intensity)[-2400...+2400]

Udává hloubku vibrata, která se aplikuje, když otočíte kolečkem [MOD] zcela nahoru.

POZN. Efekt vibrata získáte modulací výšky oscilátoru pomocí LFO2, směrem nahoru nebo dolů.

P.BEND (Pitch Bend) [-12...+12]

Udává rozsah kolečka [PITCH] v půltónech. Tato hodnota udává velikost změny, která nastane, když otočíte kolečkem zcela nahoru nebo dolů.

PORTMNTO (Portamento)..... [000...127]

Portamento je plynulá změna výšky z jednoho tónu na jiný. Tento parametr udává rychlost efektu portamento.

S nastavením "000" nevzniká žádné portamento. Zvýšením hodnoty se prodlouží doby, po kterou efekt portamenta přechází z jednoho tónu na druhý.

OSC1 (Oscillator 1)

Oscilátory generují základní vzorek. Každý timbre má dva oscilátory. Na této stránce provádíte nastavení oscilátoru 1. Knobem [2] volíte parametr, který chcete editovat a knobem [3] upravíte hodnotu.

WAVE (Waveform Select).. [SAW, PULSE, TRIANGLE, SINE, FORMANT, NOISE, PCM/DWGS, AUDIO IN]

Určuje vzorek pro oscilátor 1. Saw, Pulse (čtverec), Triangle a Sine jsou tradiční vzorky, převzaté z analogových syntezátorů.

SAW	Pilový vzorek.
PULSE	Pulzní vzorek.
TRIANGLE	Trojúhelníkový vzorek.
SINE	Sinusový vzorek.
FORMANT	Vzorek formantu s tonální charakteristikou podobnou lidskému hlasu.
NOISE	Generuje šum.
PCM /DWGS	PCM/DWGS vzorky z akustických nástrojů a digitálních syntezátorů.
AUDIO IN	Namísto signálu oscilátoru bude použit audio signál, přijatý z jacku AUDIO IN [LINE] nebo AUDIO IN [MIC]. POZN. Parametry výšky neovlivní signál, přijatý z jacku AUDIO IN [LINE] nebo [MIC].

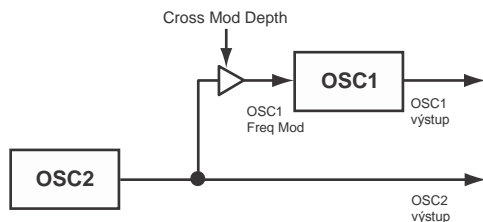
OSC MOD (Oscillator 1 Modulation Type).....**.....[WAVEFORM, CROSS, UNISON, VPM]**

Volí typ modulace, aplikované na oscilátor 1.

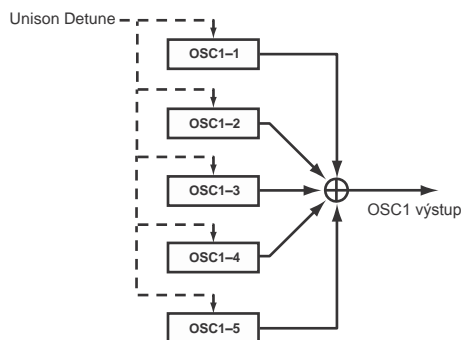
POZN. Maximální počet hratelných hlasů se může změnit podle kombinace nastavení "Wave" a "OSC Mod".

WAVEFORM (modulace vzorku): Pomocí "Control1" změníte tvar vzorku.

CROSS (křížová modulace): Křížovou modulaci využijete na vzorek na výstupu z oscilátoru 2 (modulátor) k modulaci frekvence oscilátoru 1 (nosná) na vysoké rychlosti, čímž vzniká modulovaný zvuk. Vzorek, zvolený parametrem "WAVE" bude nosnou.



UNISON: Unison simuluje zkreslení výšky pěti oscilátory ve vrstvách od jednoho oscilátoru, čímž obohacuje zvuk.



VPM (Variable Phase Modulation):

VPM vyrábí metalický zvuk harmonických, pomocí sinusové vlny, na harmonických (integer) násobcích základní frekvence oscilátoru 1, kvůli modulaci fáze oscilátoru 1.

POZN. Jestliže je "WAVE" na FORMANT, NOISE, PCM/DWGS nebo AUDIO IN, není možné zvolit CROSS, UNISON nebo VPM.

OSC1.C1 (Control1) [000...127/-63...+63/---]

**OSC1.C2 (Control2) [000...127/-63...+63/001...064/
001...032/---]**

Funkce, ovládaná tímto knobem je určena nastavením "WAVE" a "OSC MOD" (str. 36).



U některých nastavení může vzniknout šum.

POZN. U OSC1.C1 a OSC1.C2, bude parametr a nastavení záviset na zvoleném "WAVE" a "OSC MOD". Pro přiřazení OSC1.C1 nebo OSC1.C2 "virtuálnímu patchi", "KNOB" nebo GLOBAL "CC MAP", nahlédněte do následující tabulky.

WAVE	OSC MOD	C1 (OSC1 Control 1)	C2 (OSC1 Control 2)
SAW	WAVEFORM	C1.WAVFRM	C2.LFO1.MD
	CROSS	C1.MOD.DPT	C2.LFO1.MD
	UNISON	C1.DETUNE	C2.PHASE
	VPM	C1.MOD.DPT	C2.HRMNIC
PULSE	WAVEFORM	C1.PLS.WDT	C2.LFO1.MD
	CROSS	C1.MOD.DPT	C2.LFO1.MD
	UNISON	C1.DETUNE	C2.PHASE
	VPM	C1.MOD.DPT	C2.HRMNIC
TRIANGLE	WAVEFORM	C1.WAVFRM	C2.LFO1.MD
	CROSS	C1.MOD.DPT	C2.LFO1.MD
	UNISON	C1.DETUNE	C2.PHASE
	VPM	C1.MOD.DPT	C2.HRMNIC
SINE	WAVEFORM	C1.WAV.SHP	C2.LFO1.MD
	CROSS	C1.MOD.DPT	C2.LFO1.MD
	UNISON	C1.DETUNE	C2.PHASE
	VPM	C1.MOD.DPT	C2.HRMNIC
FORMANT	WAVEFORM	C1.FMT.WDT	C2.FMT.SFT
NOISE	WAVEFORM	C1.RESO	C2.BAL
PCM/DWGS	WAVEFORM		C2.WAV.SEL
AUDIO IN	WAVEFORM	C1.GAIN	

1. Je-li Wave: Saw, Pulse, Triangle, Sine a OSC1 Mod: Waveform

Control1: WAVEFORM..... [000...127]

Upravuje vzorek.

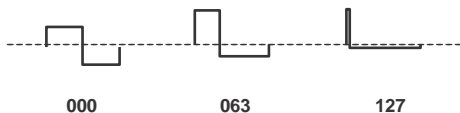
• WAVE: SAW

Pilový vzorek je odpovídající pro vytváření širokého rámce zvuků, typických pro analogové syntezátory, včetně basových a padů. Nastavená hodnota bude měnit tvar vzorku, změní i harmonický obsah. Nastavením na 000 získáte původní pilový vzorek. Vyšší hodnoty stáhnou různé harmonické; nastavením na 127 získáte pilový vzorek o oktávu vyšší.



• WAVE: PULSE

Pulzní vzorek, vhodný pro elektronické zvuky a dechové nástroje. Nastavením šířky pulsu můžete vyrobit zvuky, připomínající klavinet nebo saxofon. Nastavením na 000 vyrobíte jednoduchý čtvercový vzorek. Vyšší hodnoty zúží šířku pulsu a nastavením na 127 šířka pulsu zmizí úplně (žádný zvuk).



• WAVE: TRIANGLE

Trojúhelníkový vzorek má méně harmonických, než pilový nebo čtvercový vzorek a je vhodný pro měkký zvuk jako je basa nebo pady. Nastavená hodnota bude měnit tvar vzorku, změní i harmonický obsah. Nastavením na 000 vyrobíte jednoduchý trojúhelníkový vzorek. Vyšší hodnoty potlačí harmonické; nastavením na 127 získáte trojúhelníkový vzorek, který je o oktávu a půl vyšší (tedy třetí harmonickou).



• WAVE: SINE

Sinusový vzorek má měkký zvuk, obsahuje pouze základní frekvenci bez harmonických. Nastavením na 000 vyrobíte jednoduchý sinusový vzorek. Zvýšením této hodnoty upravíte vzorek a změníte strukturu zvuku, jak vidíte níže.



Control2: LFO1 Intensity [000...127]

LFO1 bude měnit "OSC1.C1" efekt (modulaci vzorku). "OSC1.C2" upravuje hloubku této změny.

Je-li LFO1 "WAVE" (str. 48 "LFO 1, LFO 2") nastaven na TRIANGLE, vznikne rozladěný efekt pilového vzorku ("WAVE": SAW). Pro pulzní vzorek ("WAVE": PULSE), vznikne PWM (Pulse Width Modulation) efekt, který zhutní zvuk.

2. Je-li Wave: Formant a OSC1 Mod: Waveform

Control1: FORMANT WIDTH..... [000...127]

Formant vzorku má tonální charakter, připomínající lidský hlas. Tento knob nastavuje frekvenční komponenty, charakteristické pro vokální formanty. Je to podobné způsobu, jak se mění samohlásky změnou tvaru úst.

Control2: FORMANT SHIFT [-63...+63]

Posune celé frekvenční spektrum formantu nahoru nebo dolů. Nastavením na 0 se umístění formantu nezmění.

3. Je-li Wave: Noise a OSC1 Mod: Waveform

Control1: Resonance [000...127]

Nastavuje hodnotu rezonance filtru, obsaženého v šumovém oscilátoru. Vyšší hodnoty podpoří frekvenční body výškových komponent šumu.

Control2: LPF/HPF Mix[LPF63...CNT...HPF63]

Tento parametr nastaví poměr v mixu mezi low-pass a high-pass filtry; bude měnit jas zvuku.

4. Je-li Wave: PCM/DWGS a OSC1 Mod: Waveform

Control1: --- (nemá žádný vliv)

Control2: Wave Select.....[001...64]

Vybere vzorek PCM/DWGS.

č.	PCM/DWGS jméno	č.	PCM/DWGS jméno
1	APIANO	33	SYNSINE5
2	ROSE EP *	34	SYNSINE6
3	WURLY EP	35	SYNSINE7
4	VPM EP1	36	SYNWAVE1
5	VPM EP2	37	SYNWAVE2
6	CLAV1	38	SYNWAVE3
7	CLAV2	39	SYNWAVE4
8	CLAV3	40	SYNWAVE5
9	ORGAN1	41	SYNWAVE6
10	ORGAN2	42	SYNWAVE7
11	ORGAN3	43	SYNWIRE1
12	M1ORGAN	44	SYNWIRE2
13	FULORGAN	45	SYNWIRE3
14	VOXORGAN	46	SYNWIRE4
15	PIPEORG	47	5THSAW
16	STRINGS	48	5THSQU
17	BRASS	49	DIGI1
18	GUITAR1	50	DIGI2

č.	PCM/DWGS jméno	č.	PCM/DWGS jméno
19	GUITAR2	51	DIGI3
20	BASS1	52	DIGI4
21	BASS2	53	DIGI5
22	BASS3	54	DIGI6
23	BELL1	55	DIGI7
24	BELL2	56	DIGI8
25	BELL3	57	DIGI9
26	SYNPAD1	58	SYNVOX1
27	SYNPAD2	59	SYNVOX2
28	SYNPAD3	60	ENDLESS **
29	SYNSINE1	61	NOISE1
30	SYNSINE2	62	NOISE2
31	SYNSINE3	63	NOISE3
32	SYNSINE4	64	NOISE4

*: Vzorek číslo 2: Pro ROSE EP, intenzita a dynamika tónu přepíná vzorek PCM, který zní.

** : Vzorek číslo 60: Nekonečný vzorek simuluje zvuk "nekonečného schodiště", který vyrábí stejné vnímanou výšku v každé jiné oktávě. "Nekonečné schodiště" vyrábí pocit, že už nemůže být nic vyššího, bez ohledu, jak dlouho zní noty C, D, E, F, G, A, H, C, D, E, ? atd.

5. Je-li Wave: Audio In a OSC1 Mod" Waveform

Control1: Gain [-63...+63]

Parametr nastaví hlasitost zvuku audio vstupu.

Control2: --- (nemá žádný vliv)

6. Je-li Wave: Saw, Pulse, Triangle, Sine a OSC1 Mod: Cross

Control1: Modulation Depth..... [000...127]

Nastavuje hloubku křížové modulace.

Control2: LFO 1 Intensity [000...127]

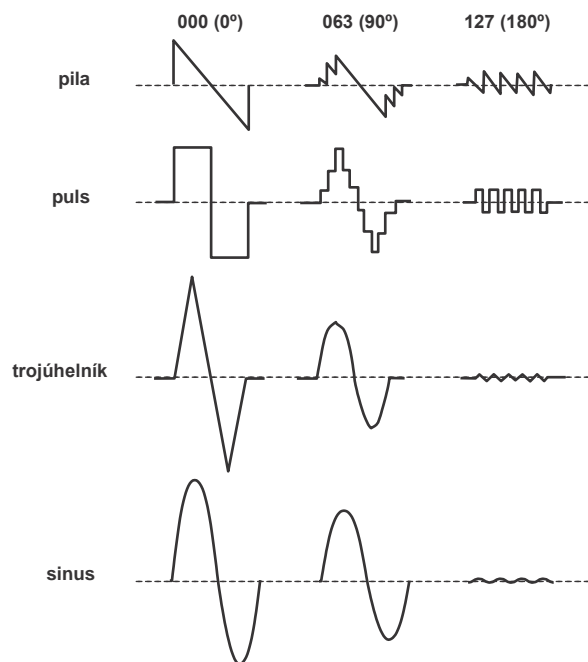
Nastavuje hloubku přidavné modulace, aplikované LFO1 na křížový modulační efekt.

7. Je-li Wave: Saw, Pulse, Triangle, Sine a OSC1 Mod: Unison**Control1: Detune [000...127]**

Nastavuje rozdíly ve výškách mezi pěti oscilátory unison. Vyšší hodnoty rozšíří rozdíly ve výškách mezi oscilátory, vznikne bohatší zvuk.

Control2: Phase [000...127]

Určuje fázi každého oscilátoru na Note-on. Ovlivní zvuk ve fázi attack. Nastavením na 127 se změni výška a hlasitost.

**8. Je-li Wave: Saw, Pulse, Triangle, Sine a OSC1 Mod: VPM****Control1: Modulation Depth..... [000...127]**

Nastavuje hloubku VPM.

Control2: Modulation Harmonics [001...032]

Určuje frekvenci VPM modulatoru jako harmonický násobek oscilátoru 1.

OSC2 (Oscillator 2)

Zde provádíte nastavení oscilátoru 2. Využitím v souvislosti s oscilátorem 1 získáte obměny zvuků. Např. nastavením OSC2 SEMITONE a OSC2 TUNE, určíte, že jeden oscilátor funguje harmonicky vůči druhému. Popř. můžete tvořit hudební intervaly nastavením každého oscilátoru na jinou výšku, nebo tvořit efekt rozladění, nastavením obou oscilátorů na lehce odlišné výšky. Můžete rovněž aplikovat kruhovou modulaci nebo synchronizovat oscilátor, aby generoval komplexní harmonické (parametrem OSC2 "OSC MOD").

WAVE (Waveform Select)..... [SAW, PULSE, TRIANGLE, SINE]

Volí vzorek pro oscilátor 2.

SAW: Pilový vzorek.

PULSE: Čtvercový vzorek.

TRIANGLE: Trojúhelníkový vzorek.

SINE: Sinusový vzorek.

POZN. Pokud neslyšíte zvuk oscilátoru 2, jděte na stránku MIXER a zvyšte hodnotu "OSC2 LVL". Chcete-li slyšet pouze zvuk oscilátoru 2, stáhněte "OSC 1 LVL" na stránce MIXER.

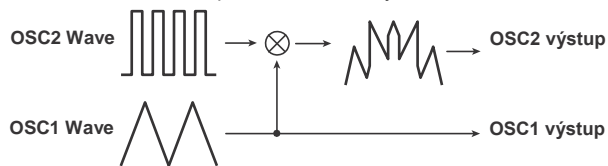
OSC MOD (Oscillator 2 Modulation Type) [OFF, RING, SYNC, RNG.SYNC]

Zde zvolíte typ modulace oscilátoru, vyrobené oscilátorem 2, podle oscilátoru 1.

OFF: Modulace oscilátoru nebude využita; zvuk oscilátoru 2 půjde na výstup.

Nastavením OSC2 "SEMITONE" a "TUNE" je možné vytvářet komponenty, harmonie nebo efekty rozladění, podobné harmonickým.

RING: Oscilátor 2 bude využit jako kruhový modulátor. Nastavením "SEMITONE" nebo "TUNE" můžete tvořit kovové zvuky s jemným rozladěním. To se hodí pro zvukové efekty.



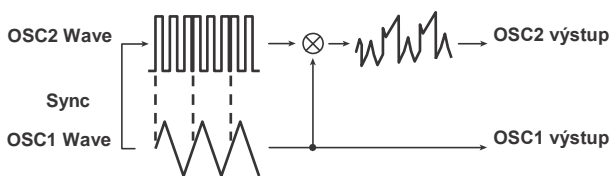
Kruhová modulace generuje součet a rozdíl vzorků oscilátorů 1 a 2. Např., když zvolíte pulzní vzorek (PULSE pro oscilátor 1) jako oscilátor, nastavte "TRANSPON" na 0 a "SEMITONE" na 24. Pak můžete nastavit "TUNE", který bude vyrábět zvuk zvonu. Pomocí virtuálního patche, který moduluje "OSC2.TUNE" z LFO nebo EG rovněž získáte specifické výsledky.

SYNC: Získáte efekt synchronizace oscilátoru. To se hodí, když vytváříte sólové zvuky syntezátoru.



Oscillator sync je typ modulace, u které je oscilátor 2 násilím synchronizován k fázi oscilátoru 1. Zvolte např. pilový vzorek oscilátoru a zvyšte nastavení "OSC2 LVL". Poté použijte "SEMITONE" nebo "TUNE" ke změně výšky a poslechněte si výsledek. Snadněji tak postřehnete, pokud bude výška oscilátoru 2 vyšší než oscilátoru 1. Zajímavé výsledky rovněž získáte pomocí virtuálního patche při modulaci "OSC2.TUNE" z LFO nebo EG.

RING.SYNC: Aplikuje obě modulace, RING i SYNC současně.



SEMITONE (Oscillator 2 Semitone) [-24...24]

Určuje rozladění (rozdíl výšky) vůči oscilátoru 1, v půltónových krocích a rozsahu plus nebo minus dvě oktávy.

POZN. Jestliže chcete využít zvuk oscilátoru 2 jako komponentu v harmonické struktuře oscilátoru 1, zkuste nastavení jedné oktávy nebo o kvintu výše než oscilátor 1. Chcete-li využít oscilátor 2 harmonicky, vyzkoušejte intervaly jako je tercie, kvarta nebo kvinta.

TUNE (Oscillator 2 Tuning) [-63...63]

Udává hodnotu rozladění OSC2 vůči OSC1. Nastavením ± 63 dává rozdíl ve výšce ± 2 oktávy a ± 48 pak ± 1 oktáva. Hodnoty blízké 0 tvoří jemné rozdíly v nastavení výšky.

POZN. Pokud oscilátor 2 "OSC MOD" nastavíte na SYNC, hodnota "SEMITONE" či "TUNE" ovlivní výšku harmonických. Nezmění však výšku tóniky.

MIXER

Tyto parametry určují poměr hlasitostí oscilátoru 1 a 2, a šumového generátoru. Tato nastavení se projeví na vstupní úrovni sekce filtru.

OSC1 LVL (OSC1 Level).....[000...127]

Nastavuje výstupní úroveň oscilátoru 1.

OSC2 LVL (OSC2 Level).....[000...127]

Nastavuje výstupní úroveň oscilátoru 2.

NOISE.LVL (Noise Level)[000...127]

Nastavuje výstupní úroveň šumového generátoru. Šumový generátor vyrábí bílý šum. Ten je odlišný od bílého šumu, který si můžete zvolit jako vzorek pro oscilátor 1 ("WAVE": NOISE). Tento nemá filtr či rezonanci jako oscilátor 1, což šumový generátor má, ale můžete využít sekci FILTER a dosáhnout stejných výsledků jako šumový vzorek oscilátoru 1.

Šum využijete při tvorbě zvuku perkusních nástrojů, nebo zvukových efektů, jako je vítr.

PUNCH.LVL (Punch Level) [000...127]

Vytváří trefnější attack nastavením hodnoty pulzního vzorku, který přidáte k výstupu oscilátoru jen u attacku. Zvýšením této hodnoty posílíte attack.

FILTER1


Sekce filtru mění zvukový charakter oscilátorů průchodem pouze požadované části zvuku – buď nad (Low Pass), pod (High-Pass), nebo středem (Band Pass) prahové Cutoff frekvence. **microKORG XL+** má dva filtry (filtr 1 a filtr 2) a můžete měnit jejich směřování a tvořit tak komplexní zvuky filtru.

CUTOFF (Filter1 Cutoff) [000...127]

Nastavuje cutoff frekvenci.

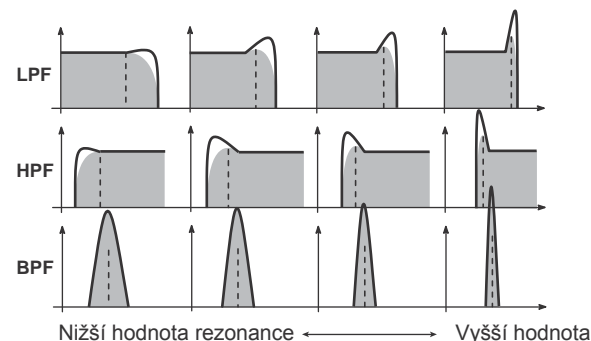
Zvýšením hodnoty zvýšíte cutoff frekvenci.


“CUTOFF” se může měnit podle časově proměnné změny, vyrobené v EG1, při dynamické hře na klávesy (velocity) a podle umístění noty (keyboard tracking).

 Je-li hodnota “CUTOFF” příliš nízká, hlasitost se může extrémně snížit, nebo nebude slyšet nic.

RESO (Filter1 Resonance) [000...127]

Nastavuje rezonanci filtru. Podpoříte harmonické v oblasti kolem cutoff frekvence, přidáte zvuku specifický charakter. Vyšší hodnota zvýší efekt. Jelikož změnou polohy knobu “CUTOFF” ovlivníte harmonické, které se posílí v rezonanci, je nejlepší nastavit “CUTOFF” a “RESO” v souvislosti s ostatními.



 Podle cutoff frekvence nebo signálu audio na vstupu, může vyšší hodnota způsobit zkreslení.

**TYPE BAL (Filter1 Balance) .. [LPF24...LPF12...
.....HPF...BPF...THRU]**

Volí typ filtru. Střední nastavení vyrobí odezvu, která je mezi oběma typy filtru.

LPF12 (–12dB/oct), **LPF24** (–24dB/oct): Low Pass Filter.

HPF (–12dB/oct): High Pass Filter.

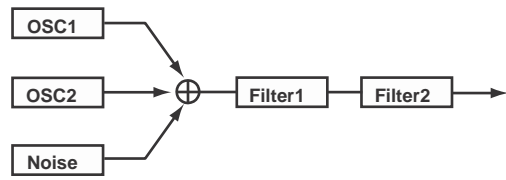
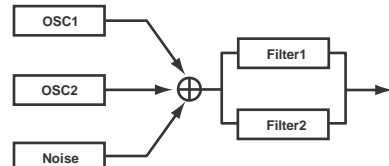
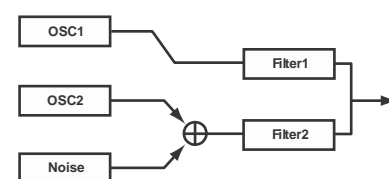
BPF (–6dB/oct): Band Pass Filter.

THRU: Zvuk půjde na výstup přímo, bez průchodu filtrem.

<p>LPF (Low Pass Filter)</p>	<p>LPF (Low Pass Filter) je nejběžnější typ filtru; prochází frekvence pod cutoff frekvencí a ořezává oblast výše. Zvýšením cutoff frekvence (hodnoty “CUTOFF”) získáte jasnější tón.</p>
<p>HPF (High Pass Filter)</p>	<p>HPF (High Pass Filter) propouští frekvence nad cutoff frekvencí a ořezává oblast níže. Použijte, když chcete získat užší zvuk. Ovšem, zvýšením cutoff frekvence příliš drasticky snížíte hlasitost.</p>
<p>BPF (Band Pass Filter)</p>	<p>BPF (Band Pass Filter) ponechá pouze frekvence v oblasti kolem cutoff frequency, zbytek ořeže. Využijete jej, chcete-li zvýraznit určité části zvuku.</p>

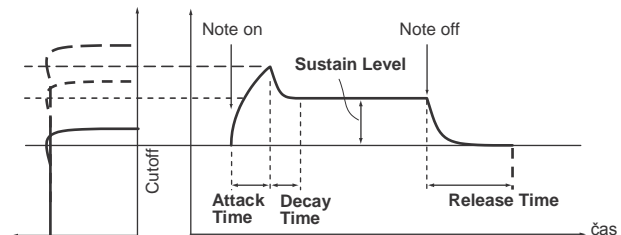
ROUTING..... [SINGLE, SERIAL, PARALLEL, INDIV]

Určuje směřování (zapojení) mezi filtrem 1 a filtrem 2.

SINGLE	Je použit pouze filtr 1.
SERIAL	Filtr 1 a filtr 2 jsou zapojeny do série. 
PARALLEL	Filtr 1 a filtr 2 jsou zapojeny do paralelně. 
INDIV	Filtr 1 se aplikuje na oscilátor 1, filtr 2 se aplikuje na oscilátor 2 a šumový. 

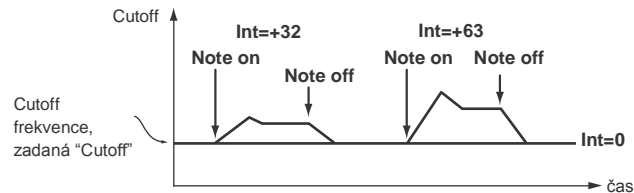
EG1 INT (EG1 Intensity/Filter1) [-63...63]

Určuje, se bude časově proměnná modulace z EG aplikovat na cutoff frekvenci.

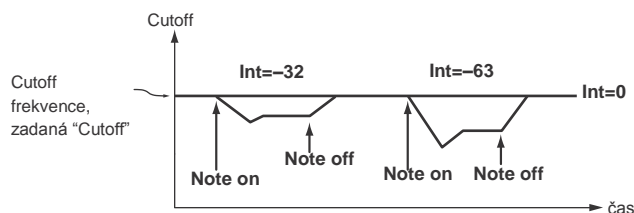


Cutoff frekvence se změní v čase podle nastavení EG1, přičemž se změní tón. Např. toho můžete využít při tvorbě zvuku, který se postupně vyjasňuje, když stisknete klávesu a pak se postupně zatemňuje. Parametr "EG1 INT" určuje hloubku (citlivost), na které EG1 ovlivní cutoff frekvenci.

S nastavením na 0 nebude EG1 ovlivňovat cutoff frekvenci. Zvýšením do kladných (+) hodnot umožníte EG1 získat příslušně vyšší vliv na cutoff frekvenci.



Zvýšením záporných (-) hodnot umožníte efektu získat příslušně vyšší vliv v opačném směru.



KEY TRK (Keyboard Tracking/Filter1)... [-2.00...+2.00]

Určuje, jak bude keyboard tracking (poloha kláves, na které hrajete) ovlivňovat cutoff frekvenci. Např. pokud zvuk, hraný na klávese C4 má požadovaný zvuk, ale vyšší tóny již nemají rezonanci nebo jsou příliš měkké, můžete nastavit keyboard tracking tak, aby to kompenzoval, takže cutoff frekvence pro vyšší tóny vzroste.

U kladného (+) nastavení cutoff frekvence roste, když hrajete nad tónem C4 a klesá, když hrajete pod ním.

U záporného (-) nastavení cutoff frekvence klesá, když hrajete nad tónem C4 a vzroste, když hrajete pod ním.

NOTE S nastavením +1,0 bude změna cutoff frekvence proporcionální ke změně výšky. S nastavením na 0 nebude keyboard tracking ovlivňovat cutoff frekvenci.

POZN. Keyboard Track pracuje podle výšky, kterou ovládáte Pitch bendem a transpozicí. Není ovlivněn změnou výšky, vyrobenou vibratem nebo Virtual Patch.


VEL SENS (Velocity Sensitivity/Filter1)[-63...+63]

Určuje, jak bude dynamika (dynamicky hrající klaviatura) ovlivňovat cutoff frekvenci. Kladné (+) hodnoty způsobí, že cutoff frekvence při silnější hře vzroste.

Záporné (-) hodnoty způsobí, že cutoff frekvence při silnější hře klesne.

FILTER2

Zde můžete nastavit hodnoty parametrů filtru 2. Parametr "ROUTING" na stránce FILTER1 udává, jak budou filtr 2 a filtr 1 zapojeny.

 Parametry filtru 2 nevidíte, pokud je "ROUTING" na SINGLE.

CUTOFF (Filter2 Cutoff) [000...127]

Je to stejné, jako pro FILTER 1 (str. 42).

RESO (Filter2 Resonance) [000...127]

Je to stejné, jako pro FILTER 1 (str. 42).

TYPE (Filter2 Type)..... [LPF, HPF, BPF]

Vybere typ filtru.

LPF, HPF, BPF: Stejný typ filtru, jako pro FILTER 1 (str. 42).

EG1 INT (EG1 Intensity/Filter2) [-63...63]

Je to stejné, jako pro FILTER 1 (str. 43).

KEY TRK (Keyboard Tracking/Filter2) .. [-2.00...+2.00]

Je to stejné, jako pro FILTER 1 (str. 44).

VEL SENS (Velocity Sensitivity/Filter2).... [-63...+63]

Je to stejné, jako pro FILTER 1 (str. 44).

AMP (Amplifier)

Tyto parametry nastavují hlasitost. Zvuk, vytvořený při průchodu oscilátorem a filtrem je zesílen zesilovačem.

LEVEL..... [000...127]

Nastavuje hlasitost timbru.

PANPOT [L63...CNT...R63]

Nastavuje umístění zvuku ve stereo poli. L63 je zcela vlevo, CNT je střed a R63 je zcela vpravo.

KEY TRK (Keyboard Tracking) [-63...63]

Určuje, jak moc keyboard tracking ovlivní hlasitost.

U kladného (+) nastavení se hlasitost zvýší, když budete hrát na tónem C4 na klaviatuře a sníží, když budete hrát pod C4.

U záporného (-) nastavení se hlasitost sníží, když budete hrát na tónem C4 na klaviatuře a zvýší, když budete hrát pod C4.

POZN. Keyboard Track pracuje podle výšky, kterou ovládáte Pitch bendem a transpozicí. Není ovlivněn změnou výšky, vyrobenou vibratem nebo Virtual Patch.

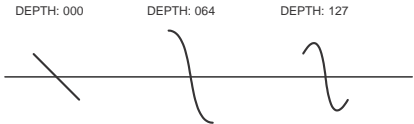
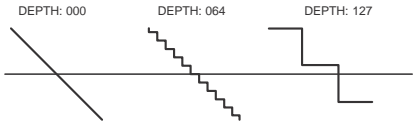
DRIVE/WS (Drive/Wave Shape)

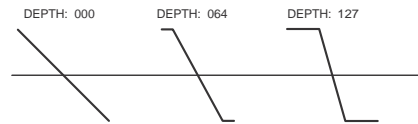
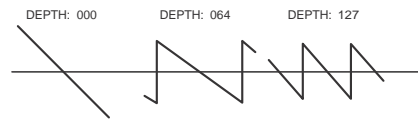
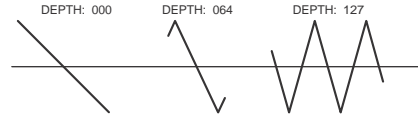
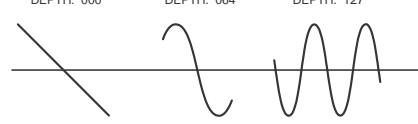
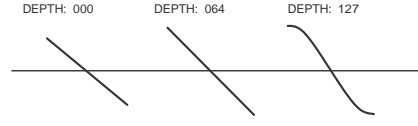
Na této stránce můžete nastavit parametry Drive nebo Wave Shape. To umožňuje přidat zvuku zkresení a dodat mu specifický účinek.

TYPE (Wave Shape Type).. [OFF, DRIVE...LVL BOOST]

Za/vypíná tvarování vzorku a zvolí typ. Tvarování vzorku upravuje vzorek na vstupu transformací typ, zadaného zde a vyrobí vzorek na výstupu, který zahrnuje komponenty vzorku na vstupu i tvaru transformace. "WS DEPTH" zadává hloubku efektu.

 U některých nastavení může vzniknout šum.

OFF	Wave Shape/Drive je vypnutý.
DRIVE	<p>Aplikuje se Drive. Hodnota zkresení se nastavuje úrovní na výstupu oscilátor u na stránce Mixer (str. 41).</p> <p>DEPTH: 000 DEPTH: 064 DEPTH: 127</p>  <p>POZN. Pouze nastavení Drive se liší od efektu wave shape.</p>
DECIMATR	<p>Snižuje samplovací frekvenci.</p> <p>DEPTH: 000 DEPTH: 064 DEPTH: 127</p> 

HARD.CLIP	<p>Každou část vzorku nad limitem zploští.</p> <p>DEPTH: 000 DEPTH: 064 DEPTH: 127</p> 
OCT SAW	<p>Ořeže část vzorku na prahovou úroveň threshold a invertuje ji tak, že se vejde do hranic.</p> <p>DEPTH: 000 DEPTH: 064 DEPTH: 127</p> 
MULTI.TRI	<p>Vysláním pilového vzorku získáte trojúhelníkový vzorek.</p> <p>DEPTH: 000 DEPTH: 064 DEPTH: 127</p> 
MULTI.SIN	<p>Vysláním pilového vzorku získáte sinusový vzorek.</p> <p>DEPTH: 000 DEPTH: 064 DEPTH: 127</p> 
SB.OSC.SAW, SB.OSC.SQU, SB.OSC.TRI, SB.OSC.SIN	<p>Zvolený vzorek bude znít oktávu pod oscilátorem 1. "DEPTH" určuje hodnotu mixu vzhledem k oscilátoru 1.</p>
LVLBOOST	<p>Posílí výstupní úroveň. "WS DEPTH" určuje hodnotu posílení.</p> <p>DEPTH: 000 DEPTH: 064 DEPTH: 127</p>  <p>POZN. Může vyrobít vyšší hlasitost na výstupu než jiné typy tvaru vzorku.</p>

POSITION [PRE FILT1, PRE AMP]

Určuje pozici, na které se aplikují funkce drive nebo wave shape.

PRE FILT1: Drive nebo wave shape se aplikuje před filtrem 1.



PRE AMP: Drive nebo wave shape se aplikují za filtrem a před zesilovačem.



WS DEPTH (Wave Shape Depth) [000...127]

Určuje hloubku, na které se aplikují funkce drive nebo wave shape.

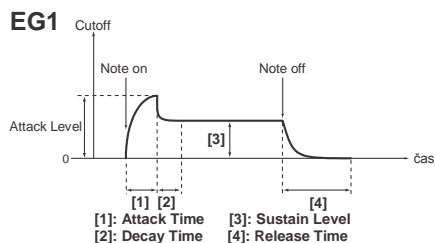
EG1

Zde můžete nastavit filtru EG, což povede ke změně zvuku v čase.

Provedte nastavení EG na této stránce a pak použijte filtr 1 "EG1 INT" (str. 43) a filtr 2 "EG1 INT" (str. 44) k určení hodnoty efektu, který bude EG mít.

Nastavením ADSR (Attack, Decay, Sustain, Release) upravte požadovanou křivku zvuku.

POZN. EG1 můžete využít jako zdroj virtuálního patche, což umožňuje modulovat parametr jiný, než hlasitost (str. 49).



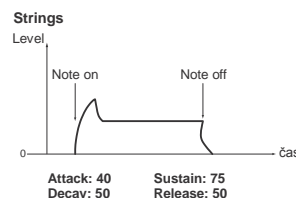
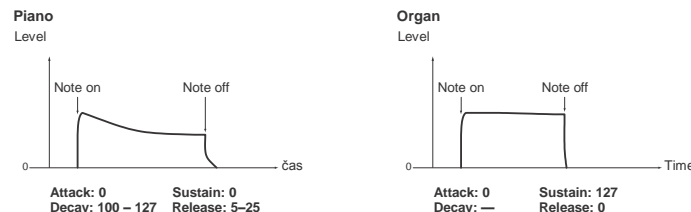
EG (Envelope Generator)

Do značné míry má každý zvuk svou specifickou křivku hlasitosti.

Např. když zahrájete tón na piano, spustí se na maximální hlasitosti a postupně mizí. Když uvolníte prst z klávesy, zvuk zmizí rychle s krátkým utlumením.

Křivky hlasitosti, jako jsou tyto, jsou důležitým hlediskem, jak identifikovat zvuk specifického nástroje. Tento typ změny rovněž nastane u zvuku a výšky, stejně jako u hlasitosti. U syntezátoru je tento typ změny vyroben v EG. **microKORG XL+** má vyhrazený EG pro každý filtr a pro zesilovač. Ovšem, jelikož tyto EG můžete využít jako Virtual Patch zdroje, můžete je také využít ke změně výšky nebo četných dalších aspektů zvuku.

Pár příkladů nastavení amp EG je uvedeno níže.



ATTACK (Attack time EG1) [000...127]

Určuje dobu od Note-on (stisku klávesy) až po úroveň attack (maximální hodnota obálky).

DECAY (Decay time EG1) [000...127]

Určuje dobu dosažení úrovně attack až po úroveň sustain (SUSTAIN).

SUSTAIN (Sustain level EG1)..... [000...127]

Určuje cutoff frekvenci, která se udržuje od chvíle, kdy uplyne doba decay, než uvolníte klávesu.

RELEASE (Release time EG1) [000...127]

Určuje dobu od Note-off (uvolnění klávesy), než úroveň klesne na 0.

VEL INT (Velocity Intensity) [-63...+63]

Určuje, jak dynamika klaviatury (síla úhozu) ovlivní amplitudu EG1. Vyšší hodnota tohoto parametru umožňuje změnit dynamiku klaviatury, takže získáte větší rozdíly v EG amplitudě.

EG2

Zde můžete provést nastavení AMP EG, který aplikuje časově proměnné změny zvuku. Nastavením AMP EG můžete změnit hlasitost, jak plyne čas. Vytvořte požadovanou křivku hlasitosti nastavením parametrů ADSR; ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE.

POZN. Můžete využít EG2 jako Virtual Patch zdroj k modulaci parametrů jiných, než hlasitosti. (str. 49).

EG1 a EG2

Se změnou cutoff frekvence u EG1 (Filter EG) se mění také zvuk. Ovšem, celkový charakter zvuku rovněž závisí na změnách hlasitosti, získané u EG2 (Amplifier EG). Např. nastavením delší fáze Decay pro Filter EG (EG1) získáte jiný zvuk, podle toho, jak je fáze Decay nastavena v Amp EG (EG2). Bývá vhodné si uvědomit obojí nastavení, EG 1 (tone) i EG2 (volume), která editujete.

ATTACK (Attack level EG2)..... [000...127]

Určuje dobu od Note-on (stisku klávesy) až po úroveň attack (maximální hodnota obálky).

DECAY (Decay level EG2) [000...127]

Určuje dobu dosažení úrovně attack až po úroveň sustain (SUSTAIN).

SUSTAIN (Sustain level EG2) [000...127]

Určuje hlasitost, která se udržuje od chvíle, kdy uplyne doba decay, do doby než uvolníte klávesu.

RELEASE (Release time EG2) [000...127]

Určuje dobu od Note-off (uvolnění klávesy), než úroveň klesne na 0.

VEL INT (Velocity Intensity)[-63...+63]

Určuje, jak dynamika klaviatury (síla úhozu) ovlivní amplitudu EG2. Vyšší hodnota tohoto parametru umožňuje změnit dynamiku klaviatury, takže získáte větší rozdíly v EG amplitudě.

EG3

Zde můžete nastavit EG3. Vytvořte požadovanou křivku hlasitosti nastavením parametrů ADSR; ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE.

POZN. Můžete využít EG3 jako Virtual Patch zdroj k modulaci parametrů jiných, než filter cutoff (EG1) nebo hlasitosti (EG2). (str. 49).

ATTACK (Attack time EG3)[000...127]

Určuje dobu od Note-on (stisku klávesy) až po úroveň attack (maximální hodnoty obálky).

DECAY (Decay time EG3)[000...127]

Určuje dobu dosažení úrovně attack až po dosažení úrovně sustain (SUSTAIN).

SUSTAIN (Sustain level EG3).....[000...127]

Určuje hlasitost, která se udržuje od chvíle, kdy uplyne doba decay, než uvolníte klávesu.

RELEASE (Release time EG3)[000...127]

Určuje dobu od Note-off (uvolnění klávesy), než úroveň klesne na 0.

VEL INT (Velocity Intensity)[-63...+63]

Určuje, jak dynamika klaviatury (síla úhozu) ovlivní amplitudu EG3. Vyšší hodnota tohoto parametru umožňuje změnit dynamiku klaviatury, takže získáte větší rozdíly v EG amplitudě.

LFO 1, LFO 2

Každý timbre má dva LFO. LFO vyrábí cyklickou změnu, kterou lze využít k modulaci výšky, barvy nebo hlasitosti zvuku.

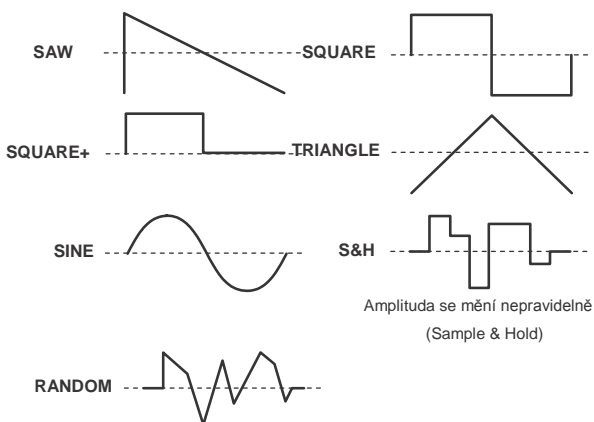
POZN. LFO1 a LFO2 lze využít jako Virtual Patch zdroje k aplikaci modulace na různé parametry. (str. 49).

LFO (Low Frequency Oscillator)

LFO (Low Frequency Oscillator) je oscilátor, který vyrábí poměrně pomalou (low frequency) oscilaci a využijete jej pro aplikaci cyklické modulace z různých hledisek zvuku. Některé typické způsoby použití LFO jsou vibrato (využívá LFO ke zvýšení a snížení výšky), wah (využívá LFO ke zvýšení a snížení cutoff frekvence) a tremolo (využívá LFO ke zvýšení a snížení hlasitosti). LFO můžete zvolit jako Virtual Patch zdroj, vybrat požadovaný parametr jako cílový a aplikovat modulaci, čímž vyrobíte různé efekty. **microKORG XL+** nabízí speciální parametry, které lze modulovat z LFO. Jestliže na stránce OSC1 nastavíte parametr "OSC MOD" na WAVEFORM, LFO1 dokáže modulovat parametr "C2.LFO1.MD" a LFO2 dokáže modulovat parametr "VIB INT" na stránce PITCH.

WAVE (LFO1) [SAW, SQUARE, TRIANGLE, S&H, RANDOM] WAVE (LFO2) [SAW, SQUARE+, SINE, S&H, RANDOM]

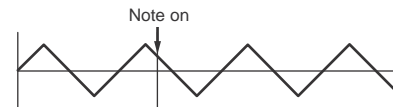
Vybere vzorek LFO.



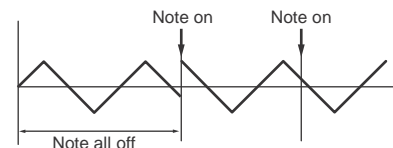
KEY SYNC.....[OFF, TIMBRE, VOICE]

Určuje, jak bude LFO aplikován na zvuk, když se objeví Note-on.

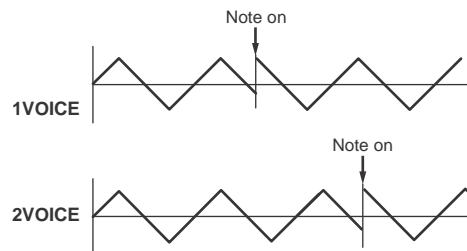
OFF: LFO fáze nebude při Note-on resetována.



TIMBRE: Fáze LFO bude resetována prvním výskytom Note-on, který se objeví, pokud ovšem nedržíte klávesy; nebude ovšem resetován pro návazně znějící hlasy.



VOICE: Fáze LFO bude resetována na každý Note-on a u různých fází se bude aplikovat modulace na každý hlas.



BPM SYNC[OFF, ON]

Určuje, zda LFO cyklus bude synchronizován k internímu tempu nebo k externím MIDI hodinám.

OFF: LFO nebude synchronizován. Bude fungovat na frekvenci, zadané parametrem "FREQ".

ON: LFO bude synchronizován ke knobu [TEMPO] nebo ke zprávě MIDI Clock z externího zařízení.

POZN. Je-li "BPM Sync" na On, volba LFO1Freq nebo LFO2Freq jako "Dest" u PATCH 1–6 nebude mít žádný vliv.

FREQ (Frequency)[0.01...100.0Hz]

Udává frekvenci LFO. Zvýšením hodnoty zrychlíte frekvenci.

POZN. Tento parametr se zobrazí a můžete jej nastavit, jen když je "BPM Sync" na Off.

SYNC.NOTE [8/1...1/64]

Udává poměr LFO frekvence vůči tempu, zadanému knobem [TEMPO]. Zadaná hodnota (notová) odpovídá jednomu cyklu. Např., pokud je zde nastaveno 1/4, jeden cyklus LFO obsadí jednu dobu. Pokud jsou zde nastaveny 3/4, jeden cyklus LFO obsadí tři doby.

POZN. Tento parametr se zobrazí a můžete jej nastavit, jen když je "BPM Sync" na On.

PATCH 1-6

Umožňuje vytvořit ještě sofistikovanější zvuky, k tomu je **microKORG XL+** vybaven šesti virtuálními patchi. Každý patch sestává ze tří parametrů: zdroje modulace ("SOURCE"), cíle, na který se modulace bude aplikovat ("DEST") a intenzity tohoto modulačního efektu ("INTENSITY"). Získáte různé změny zvuku kombinací těchto parametrů. Např. nastavením "SOURCE" na LFO2, "DEST" na CUTOFF1 a zadáním hodnoty efektu pomocí "INTENSITY", získáte cyklickou změnu zvuku (wah efekt), vyrobený LFO2.

Virtuální Patch

U modulárních analogových syntezátorů, můžete vstup nebo výstup každého modulu (oscilátoru, filtru, zesilovače, EG, LFO a dalších kontrolerů) zapojit ("patched") kablíkem do libovolného jiného modulu dle potřeby, což umožňuje mimořádné možnosti při vytváření zvuku. Řada Korg MS (MS-20, MS-50, MS-10, atd.) vstoupila na trh v r. 1978 a vybavila nástroj tímto typem patchů. **microKORG XL+** umožňuje provádět propojení patchů "virtuálně" (tedy bez použití fyzických kablíků), takže můžete přiřadit zdroje, jako EG nebo LFO nejdůležitějším parametrům (cílům).

SOURCE [EG1...MIDI3]

Zvolí modulační zdroj.

EG1, EG2, EG3	EG1, EG2 nebo EG3.
LFO1, LFO2	LFO1 nebo LFO2.
VELOCITY	Citlivost klaviatury (dynamická hra).
P.BEND	Pitch bend.
MOD.WHEEL	Modulační kolečko.
KEY TRK	Keyboard Tracking (pozice). POZN. Keyboard Tracking pracuje podle výšky, kterou ovládáte Pitch bendem, transpozicí a modulačním sekvencem. Není ovlivněn změnou výšky vibratem nebo virtuálním patchem.
MIDI1, MIDI2, MIDI3	Funkce zadaná na stránce MIDI.CTRL, parametry "MIDI1", "MIDI2" nebo "MIDI3".

DEST (Destination) [PITCH...P.INT6]

Určí parametr (cíle), který bude ovládaný modulací. Např. když zvolíte Tune, modulace se aplikuje na celkovou výšku timbru.

PITCH	Výška celého timbru.
OSC2.TUNE	"TUNE" na stránce OSC2
OSC1 C1	"C1" na stránce OSC1. (str. 36)
OSC1 LVL	"OSC1 Lvl" na stránce MIXER.
OSC2 LVL	"OSC2 Lvl" na stránce MIXER.
NOISE.LVL	"NOISE.LVL" na stránce MIXER.
FILT1.BAL	"TYPE BAL" na stránce FILTER1.
CUTOFF1	"CUTOFF" na stránce FILTER1.
RESO1	"RESO" na stránce FILTER1.
CUTOFF2	"CUTOFF" na stránce FILTER2.
WS DEPTH	"DEPTH" na stránce DRIVE/WS.
LEVEL	"LEVEL" na stránce AMP.
PANPOT	"PANPOT" na stránce AMP.
LFO1.FREQ	"FREQ" na stránce LFO1.
LFO2.FREQ	"FREQ" na stránce LFO2.
PORTMNT0	"PORTMNT0" na stránce PITCH.
OSC1 C2	"C2" na stránce OSC1. (str. 36)
EG1 INT1	"EG1 INT" na stránce FILTER1.
KEY TRK1	"KEY TRK" na stránce FILTER1.
RESO2	"RESO" na stránce FILTER2.
EG1 INT2	"EG1 INT" na stránce FILTER2.
KEY TRK2	"KEY TRK" na stránce FILTER2.
ATTACK1	"ATTACK" na stránce EG1.
DECAY1	"DECAY" na stránce EG1.
SUSTAIN1	"SUSTAIN" na stránce EG1.
RELEASE1	"RELEASE" na stránce EG1.
ATTACK2	"ATTACK" na stránce EG2.
DECAY2	"DECAY" na stránce EG2.
SUSTAIN2	"SUSTAIN" na stránce EG2.
RELEASE2	"RELEASE" na stránce EG2.
ATTACK3	"ATTACK" na stránce EG3.
DECAY3	"DECAY" na stránce EG3.
SUSTAIN3	"SUSTAIN" na stránce EG3.
RELEASE3	"RELEASE" na stránce EG3.
P.INT1	"INTENSTY" na stránce PATCH1.
P.INT2	"INTENSTY" na stránce PATCH2.

P.INT3	"INTENSTY" na stránce PATCH3.
P.INT4	"INTENSTY" na stránce PATCH4.
P.INT5	"INTENSTY" na stránce PATCH5.
P.INT6	"INTENSTY" na stránce PATCH6.

INTENSTY (Patch Intensity)..... [-63...63]

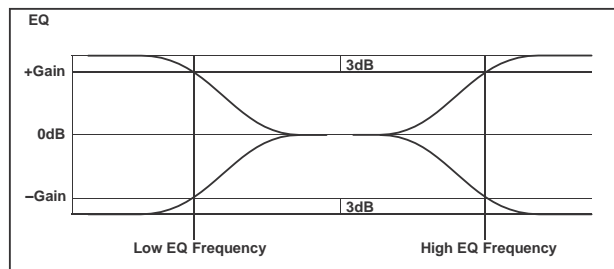
Určuje hloubku efektu, vyrobeného modulačním zdrojem.
S nastavením "0" nebude žádná modulace.

Příklad nastavení pro "SOURCE" a "DEST"

SOURCE [1]	DEST [2]	
EG1/EG2	X PITCH	EG1 nebo EG2 bude měnit výšku celého timbru v čase.
EG1/EG2	X PANPOT	EG1 nebo EG2 bude měnit pan v čase. Nastavením dvou patchů na "MOD INT" s opačnou (+/-) hodnotou můžete vytvořit komplexnější panorama.
LFO 1/LFO 2	X PITCH	Vibrato se aplikuje na frekvenci LFO1 nebo LFO2.
LFO 1/LFO 2	X CUTOFF	Wah se aplikuje na frekvenci LFO1 nebo LFO2.
LFO 1/LFO 2	X LEVEL	Tremolo se aplikuje na frekvenci LFO1 nebo LFO2.
LFO 1/LFO 2	X PANPOT	Auto pan se aplikuje na frekvenci LFO1 nebo LFO2.
VELOCITY	X LEVEL	Dynamika (intenzita úhodu na klávesy) ovlivní hlasitost.
KEY TRK	X PANPOT	Poloha na klaviatuře se postupně mění na panorama; nižší noty vlevo a vyšší vpravo.
P.BEND	X PANPOT	Operace s kolečkem PITCH nebo změny Pitch bendu měníte postupně zvuk levé a pravé strany.

EQ (Equalizer)

Zde můžete provést nastavení ekvalizéru. Ekvalizér je regálového typu.



LO FREQ (Low EQ

Frequency)..... [0020...1000Hz]

Zvolí frekvenci dolního rozsahu.

LO GAIN (Low EQ Gain) [-15.0...+15.0dB]

Zvolí gain pro frekvenci dolního rozsahu.

Kladné (+) hodnoty posilují oblast pod cutoff frekvencí.

Záporné (-) hodnoty oříznou oblast pod cutoff frekvencí.

HI FREQ (High EQ Frequency) [1.00...20.0kHz]

Zvolí cutoff frekvenci horního rozsahu.

HI GAIN (High EQ Gain)..... [-15.0...+15.0dB]

Zvolí gain pro frekvenci horního rozsahu.

Kladné (+) hodnoty posilují oblast nad cutoff frekvencí. Záporné (-)

hodnoty oříznou oblast nad cutoff frekvencí.

MST FX1, MST FX2 (Master effect 1, 2)

Na této stránce můžete nastavit master efekty. Můžete si zvolit ze 17-ti typů.

[FX.TYPE] [“FX OFF.” ... GRAIN.SFT]

Určuje typ efektu, využitého jako master. Více informací o dostupných efektech, viz str. 63.

[CTRL-1] [MST FX PARAM...]

[CTRL-2] [MST FX PARAM...]

Zde můžete zadat parametr, který bude ovládán knoby [1]–[3], když nastavíte kolečko [KNOB FUNCTION SELECT] na ASSIGN. Podrobné nastavení přiřazení knobů efektových parametrů, viz str. 63 “Přiřazení knobů Effect”.

2. Parametry Arpeggia

Parametry Arpeggia na čelním panelu

[TEMPO] knob

Specifikuje tempo přehrávání arpeggiatoru.

POŽN. Rychlost modulačních sekvencí a LFO pro které je "BPM Sync" na On, budou synchronizovány k tempu, zadanému zde.

ARPEGGIATOR TEMPO LED

Bude blikat v intervalech čtvrtových not v tempu, zadaném knobem [TEMPO].

ARPEGGIATOR [ARP ON] tlačítko

Za/vypíná Arpeggiator. Je-li aktivní, tlačítko svítí.

ARP (ARPEGGIATOR)

Zde můžete provést veškerá nastavení arpeggia.

ASSIGN [TIMBRE1, TIMBRE2, TMBR1+2]

Určí timbre, který bude znít v arpeggiu.

TYPE (Arpeggio type).....[UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM, TRIGGER]

Zvolí typ arpeggia.

UP: Noty budou hrány souvisle od nízkých výšek po vyšší.



DOWN: Noty budou hrány souvisle od vysokých výšek po nižší.



ALT1: Up a Down se budou střídát. (Nejvyšší a nejnižší noty se přehrají jednou).



ALT2: Up a Down se budou střídát. (Nejvyšší a nejnižší tóny budou zahrány 2x, jednou směrem vzhůru a jednou směrem dolů).



RANDOM: Noty budou hrány náhodně.



TRIGGER: Noty, které držíte, budou hrány souvisle dle tempa a časování v "RESOLUTN". Nastavení „OCT.RANGE“ bude ignorováno.



POZN. Pokud podržíte více not, než je maximální polyfonie timbru budou hrány nejnižší výšky, které držíte, až do maximální polyfonie.

LATCH [OFF, ON]

Určuje, jak se bude arpeggiator chovat, když zvednete ruce z klaviatury.

OFF: Arpeggiator se zastaví, jakmile uvolníte klávesy. **ON:** Arpeggiator bude hrát dále, i když uvolníte klávesy.

OCT.RANGE (Octave Range).....[1, 2, 3, 4]

Určuje rozsah oktáv, ve kterém bude arpeggio hrát.

LAST.STEP [1...8]

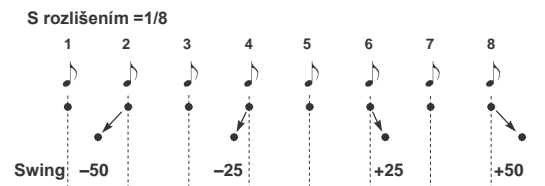
Určuje počet platných kroků (maximální počet kroků) pro arpeggiator.

GATE.TIME..... [000%...100%]

Určuje dobu trvání (gate time) arpeggiovaných not v procentech (%). S nastavením 001%, bude každá nota extrémně krátká. S nastavením 100% bude každá nota souvisle znít, až do dalšího kroku.

SWING (Arpeggiator Swing)..... [-100%...+100%]

Určuje procentuálně (%), jak budou sudé noty arpeggia posunuty v časování vzhledem k první notě.



RESOLUTN (Resolution) [1/32...1/1]

Určuje rozlišení (vzdálenost not od sebe) vzhledem k tempu, zadanému knobem [TEMPO].

1/32: Arpeggio bude hrát jako 32-tiny v zadaném tempu.

1/24: Arpeggio bude hrát v 16-tinových triolách v zadaném tempu.

1/16: Arpeggio bude hrát v 16-tinách v zadaném tempu.

1/12: Arpeggio bude hrát v osminových triolách v zadaném tempu.

1/8: Arpeggio bude hrát v osminách v zadaném tempu.

1/6: Arpeggio bude hrát ve čtvrtových triolách v zadaném tempu.

1/4: Arpeggio bude hrát ve čtvrtových notách v zadaném tempu.

1/2: Arpeggio bude hrát v půlových notách v zadaném tempu.

1/1: Arpeggio bude hrát v celých notách v zadaném tempu.

KEY SYNC.....[OFF, ON]

Určuje, zda bude arpeggiator synchronizován ke klaviatuře. Je-li On, arpeggiator se vždy spustí od začátku arpeggio patternu, když zahrájete na klávesy. Pokud hrajete současně s jinými nástroji, můžete funkci využít k tomu, aby byl arpeggio pattern zarovnan k začátku taktu.

OFF: Vypne synchronizaci. Pattern arpeggia se resetuje v okamžiku stisku kláves.

ON: Zapne synchronizaci. Pattern arpeggia bude resetován v okamžiku stisku kláves.

ARP.STEP (Arpeggiator Step)

Zde můžete za/vypnout každý krok arpeggio patternu. Je to způsob, jak obměnit arpeggio, které je poněkud nudné.

TRIGGER [OFF, ON]

Oznámí stav za/vypnutí každého kroku 1–8.

Počet dostupných kroků je zadán nastavením "LAST.STEP".

– (OFF): Tón v tomto kroku nebude znít. O

(ON): Tón v tomto kroku bude znít.



Stav noty:

O: Bude znít

--: Nebude znít

3. Parametry editace

UTILITY

Povíme si o funkcích, souvisejících s programy.

INIT.PROG (INITIALIZE PROGRAM)

Inicializuje nastavení zvoleného programu. (str. 28).

COPY.TMBR (COPY TIMBRE)

Kopíruje nastavení timbru z jiného programu do timbru aktuálně zvoleného programu. (str. 28).

4. Parametry vokodéru

Parametry vokodéru na čelním panelu

[VOCODER] tlačítko

Za/vypíná funkci Vocoder.

Off (LEDka nesvítí): Vokodér je vypnutý. Program jej nebude využívat.

On (LEDka svítí): Vokodér je zapnutý. Program bude programem vokodéru a parametry vokodéru je možné editovat.

Jestliže natočíte kolečko [KNOB FUNCTION SELECT] na FULL EDIT, je možné editovat parametry vokodéru (viz VC CARRI–VC BAND).

VC CARRI (Vocoder Carrier)

Na této stránce můžete nastavit vstupní úroveň audio signálu, který bude sloužit jako nosná.

TMBR1.LVL (Timbre1 Level)..... [000...127]

Určuje úroveň na výstupu Timbre1 (nosná).

INPUT2.LVL (Timbre2 Level) [000...127]

Určuje úroveň na výstupu Timbre2.

VC MOD (Vocoder Modulator)

Na této stránce můžete nastavit modulátor, který aplikuje charakteristiku audio signálu modulátoru.

Jako modulátoru můžete využít externího audio zdroje, jako je mikrofon nebo rytmer (AUDIO IN) nebo timbre 2.

SOURCE (Audio Source) [INPUT, TIMBRE2]

Zvolí audio zdroj, který pošlete do modulátoru. **INPUT:** Audio zdroj z AUDIO IN bude poslán do modulátoru. Je-li AUDIO IN [XL+R/LINE] nastaven na LINE, pak zdroj z jacku AUDIO IN [LINE] na zadním panelu bude poslán do modulátoru.

Je-li AUDIO IN [XL+R/LINE] nastaven na XL+R, pak bude poslán do modulátoru zdroj z jacku AUDIO IN [MIC] (XL+R) na čelním panelu. To je typické schéma použití "vokodéru s mikrofonem".

TIMBRE2: Výstup timbre 2 bude využitý jako modulátor.

GATE.SENS (Gate Sensitivity) [000...127]

Určuje rychlost, na které bude gate fungovat podle nastavení "THRESHLD". Nižší hodnoty tohoto nastavení způsobí, že se gate zavře rychleji, takže zvuk vokodéru bude rovněž mizet rychleji.

Vyšší hodnoty tohoto nastavení způsobí, že se gate zavře pomaleji, takže zvuk vokodéru bude rovněž mizet pomaleji.

PŮZN. Je-li hodnota "THRESHLD" vyšší, efekt se aplikuje mnohem snadněji. Jestliže je hodnota threshold 0, nedojde k žádnému efektu.

THRESHLD (Threshold) [000...127]

Nastaví úroveň, na které bude vstupní zdroj ořezán. Nastavením na příslušnou úroveň můžete ořezat šum, který by jinak vznikl, když na vstupu není žádný signál. Vyšší hodnota podstatně přiblíží ořezání vstupního zdroje.



S mimořádně vysokým nastavením je mnohem větší šance, že audio vstupní signál samotný bude rovněž ořezaný, takže bude obtížné aplikovat efekt vokodéru tak, jak jste očekávali.

HPF GATE[DISABLE, ENABLE]

Vokodér **microKORG XL+** umí oddělit vysokofrekvenční část audio signálu zdroje na vstupu do modulátoru a pak jej smíchat na výstupu vokodéru. Můžete zadat, zda tato vysokofrekvenční část bude smíchána jen, když interní zvukový generátor (Timbre1) vyrábí zvuk, nebo vždy.

DISABLE: Vysokofrekvenční část bude přimíchána, kdykoliv přijde na vstup modulátoru audio signál zdroje.

ENABLE: Vysokofrekvenční část bude přimíchána, jen když interní zvukový generátor (Timbre1) vyrábí zvuk.

HPF LVL (HPF Level) [000...127]

Nastavuje výstupní úroveň z HPF (High Pass Filter), který odděluje vysokofrekvenční komponenty ze vstupního zdroje modulátoru; tyto vysokofrekvenční komponenty jsou pak smíchány na výstupu vokodéru. Hodnotu zvyšte, pokud chcete podpořit souhlásky hlasového zdroje na vstupu.

VC FILT (Vocoder Filter)

Zde můžete opravit nastavení pro nosnou, 16 band-pass filtrů a filtr obálek modulátoru. Tyto parametry budete využívat často, jelikož hrají důležitou roli při určení charakteru vokodéru.

FRMNT.SFT (Formant Shift) [-2...+2]

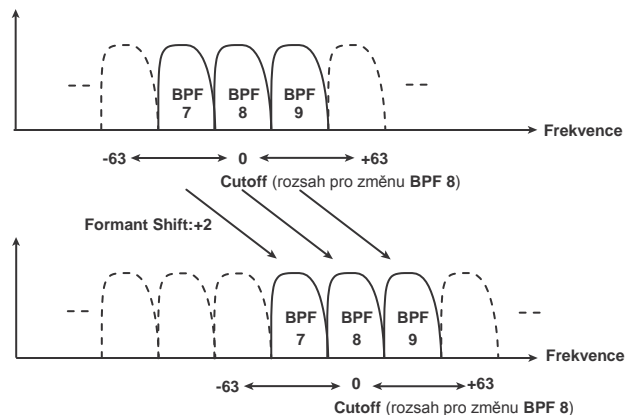
Posouvá cutoff frekvenci každého z band-pass filtrů nosné. Tím se významně změní charakter výstupu vokodéru.

FC.OFFSET (Fc Offset) [-63...+63]

Plynule posouvá cutoff frekvenci každého band-pass filtru (Synthesis filter) nosné.

“FRMNT.SFT” a “FC.OFFSET”

Je-li “FRMNT.SFT”=0 a “FC.OFFSET”=0, odezva filtrů nosné bude odpovídat Cutoff frekvenci filtrů modulátoru. Odezva filtrů se posouvá nahoru nebo dolů ve dvou určitých krocích “FRMNT.SFT”. Tím můžete zadat nahoru či dolů další dva kroky, pomocí “FC.OFFSET”, takže celkově máte čtyři kroky pro nastavení v obou směrech.



RESO (Vocoder Resonance) [000...127]

Určuje hodnotu rezonance každého ze 16-ti band-pass filtrů (synthesis filter). Zvýšením této hodnoty posílíte zvuk v oblasti cutoff frekvence.

FC.MOD.SRC (Fc Mode Source) [EG1...MIDI3]

Zvolí modulační zdroj, který bude aplikován na “FC.OFFSET” band-pass filtru nosné.

POZN. Dostupné zdroje pro volbu jsou stejné, jako modulační zdroje pro virtuální patch (str. 49 “SOURCE”). Nicméně, EG1–3, LFO1–2, VELOCITY a KEY TRK budou zdroje pro timbre 1.

FC.MOD.INT (Fc Modulation Intensity) [-63...+63]

Určuje hloubku modulace, která se aplikuje na band-pass filtr nosné (Synthesis filter) “FC.OFFSET”.

EF.SENS (Envelope Follower Sens) [000...126, HOLD]

Určuje citlivost sledování obálek modulátoru. Nižší hodnota umožňuje detekci fáze attack vstupního signálu mnohem rychleji.

Pokud zde nastavíte Hold, charakter signálu, který je na vstupu v tu chvíli, bude zachován (Formant Freeze). V souvislosti s tím zůstane beze změny i charakter, bez ohledu na to, zda je na vstupu nějaký signál.



Pokud je zde Hold a na vstupu není žádný signál, nebude také nic na výstupu, ačkoliv audio signál na vstup stále přichází.

POZN. Jestliže uložíte program s touto hodnotou nastavenou na Hold, program si zapamatuje odezvu signálu, který byl podržen.

VC AMP (Vocoder Amp)

Parametry pro modulaci a výstup vokodéru.

VC LEVEL (Vocoder Level) [000...127]

Nastavuje výstupní úroveň vokodéru.

DIRCT.LVL (Direct Level) [000...127]

Nastaví hlasitost, na které modulovaný zdroj na vstupu půjde na výstup přímo (nezpracovaný).

VC BAND (Vocoder Band)

Tyto parametry udávají výstupní úroveň a panorama (stereo pozici) každého ze 16-ti band-pass filtrů nosné (synthesis filter).

LEVEL1...16..... [000...127]

Určuje výstupní úroveň každého pásma.

PAN1...16 [L63...R63]

Určuje stereo pozici každého pásma.

5. Globální Parametry

Zde provedená nastavení se aplikují na celý **microKORG XL+**, např. celkové ladění a rychlostní křivky.

MST TUNE (Master Tune) [430.0...450.0Hz]

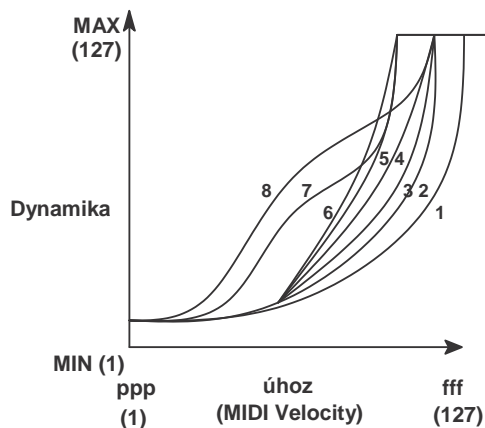
Nastavuje celkovou výšku v krocích 0.1 Hz, kde A4 je referenční výška. Využijete, pokud potřebujete doladit výšku **microKORG XL+** k jiným nástrojům.

TRANSPOS (Transpose)[-12...+12]

Nastavuje celkovou výšku v krocích půltónů (100 centů) v rozsahu jedné oktávy nahoru nebo dolů. Využijete, chcete-li transponovat podle songu, který hraje.

VEL.CURVE (Velocity Curve)[1...8, CONST127]

Různé rychlostní křivky umožňují ušít odezvu klaviatury přesně podle stylu hry. Lehčí křivky jsou lepší pro hráče s těžší rukou, vyšší křivky mohou být lepší pro hráče s lehčí rukou.



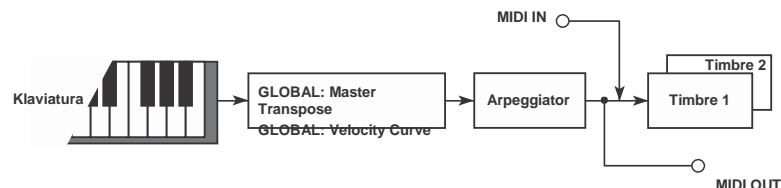
1	Tato křivka vyžaduje hrát silně, aby to mělo vliv.
2, 3	
4	Toto je typická křivka.
5	
6	Tato křivka dává efekt, aniž by bylo nutné hrát příliš silně.
7	Tato křivka vyrobí stabilní odezvu s lehkou změnou pro střední intenzitu hry.
8	Tato křivka vyrobí stabilní efekt s lehkou změnou pro střední intenzitu hry (křivka je plošší než u 7).
CONST127	Všechny tóny budou znít maximálně (127). Toto nastavení odpovídá prvním analogovým syntezátorům.

POZN. Křivky 7 a 8 vyrábějí lehkou změnu při středně silném způsobu hry. Dochází však k výrazné změně u měkce hraných tónů, takže může být obtížné vše ovládat. Vyberte křivku, která je nejvhodnější pro dynamické hraní nebo pro efekt, který chcete získat.

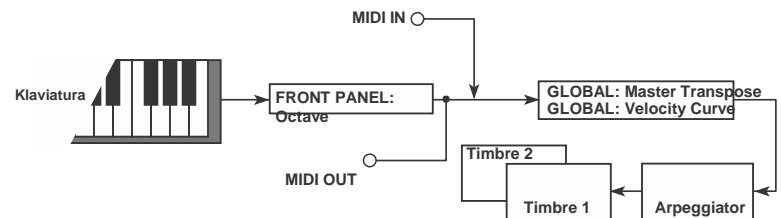
POSITION [POST KBD, PRE TG]

Určuje interní MIDI IN/OUT směrování v **microKORG XL+**. Toto nastavení ovlivní způsob, jakým budou MIDI data vysílána a přijímána, a jak se budou zpracovávat data arpeggiátoru.

POST KBD: V této poloze přichází MIDI data budou vysílána do timbrů bez ovlivnění globálními nastavením, nebo ovládním transpozice na čelním panelu a nebudou spouštět arpeggiátor. Data, vyrobená klaviaturou, budou konvertována podle interního nastavení, směrována přes arpeggiátor (noty arpeggiátoru jsou vysílány jako MIDI data) a pak vysílána do MIDI OUT konektoru.



PRE TG: Přichází MIDI data budou ovlivněna globálními nastavením a budou fungovat jako spouštěcí tóny arpeggiátoru. Data, hraná na klaviatuře budou vysílána do MIDI OUT konektoru bez ovlivnění jiným nastavením, než tlačítkem OCTAVE [UP] [DOWN].



KNOB.MODE[JUMP, CATCH]

Určuje chování knobů na čelním panelu při editaci. (str. 24).

JUMP: Pokud otočíte knobem, hodnota parametru přeskočí na hodnotu, vyznačenou knobem, bez ohledu na uloženou hodnotu. Jelikož je velmi snadné si poslechnout výsledek během editace, doporučujeme, abyste využili toto nastavení při editaci.

CATCH: Když otočíte knobem, hodnota parametru se nezmění, dokud poloha knobu neodpovídá uložené hodnotě. Doporučujeme využít tohoto nastavení, pokud nechcete měnit zvuk náhle, jako při živém hraní.

PROTECT [OFF, ON]

Určuje, zda bude interní paměť chráněná.

OFF: Můžete zapisovat do interní paměti.

ON: Následující operace zápisu budou zakázány.

- Zápis programu
- Natažení dat z výroby
- Přijetí Data dump

LCD.LIGHT (LCD Backlight mode) ... [OFF, AUTO, ON]

Přepíná režim podsvícení displeje.

OFF: Podsvícení je vypnuté.

AUTO: Podsvícení se rozsvítí, když otočíte knobem nebo pohnete přepínačem. Po nějaké chvíli se vypne.

ON: Podsvícení zůstává zapnuté.

6. MIDI Parametry

MIDI

Zde můžete provádět různá MIDI nastavení u **microKORG XL+**.

MIDI CH (MIDI Channel) [01...16]

Určete MIDI kanál. Pokud si přejete vysílat zprávy Program change nebo System Exclusive přes MIDI, nastavte globální MIDI kanál tak, aby odpovídal MIDI kanálu připojeného MIDI zařízení.

LOCAL[OFF, ON]

Za/vypíná nastavení Local.

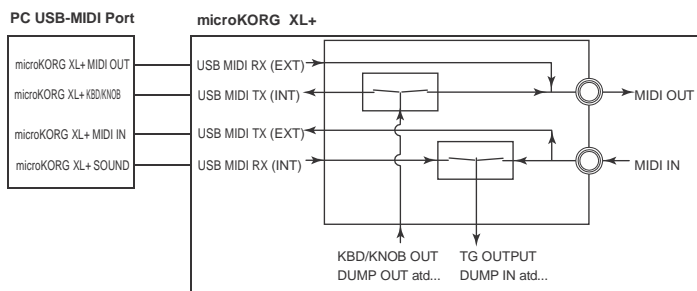
OFF: S tímto nastavením jsou kontrolery (např. klaviatura a modulační kolečko interně odpojeny od sekce zvukového generátoru). Toto nastavení zabrání tomu, aby noty zněly 2x, když je zapojený **microKORG XL+** do sekvenceru a data hry se vrací ze sekvenceru. (Echo back je aktivní, když jsou data hry vysílána při hraní na **microKORG XL+** a jsou vrácena do **microKORG XL+** ze sekvenceru).

ON: Toto nastavení zvolte, pokud využíváte **microKORG XL+** samostatně.

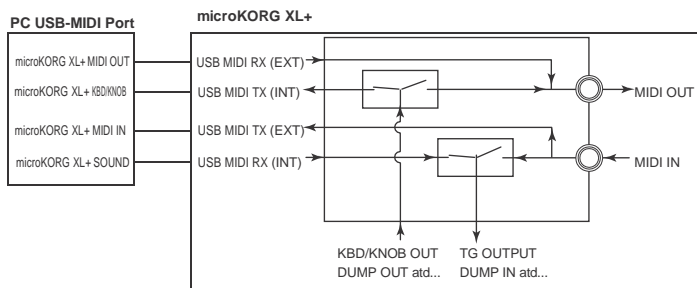
ROUTING [MIDI+USB, USB, MIDI]

Volí konektor(y), které budou využity k vysílání a přijímání MIDI zpráv.

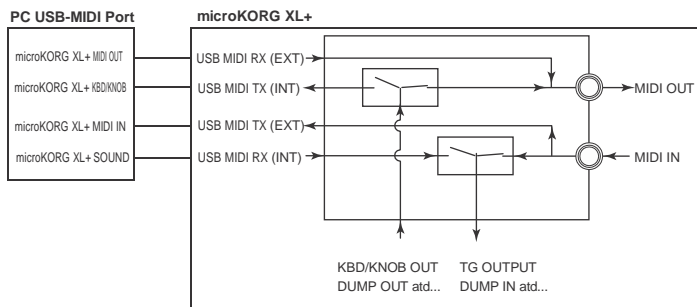
MIDI+USB: MIDI konektory i USB budou využity k vysílání a přijímání MIDI zpráv. Při přijímání MIDI zpráv, budou zprávy obou typů konektorů smíchány a MIDI zprávy, přijaté později mají přednost. Při vysílání budou stejné MIDI zprávy vysílány z obou konektorů .



USB: Pouze USB konektor bude využit k vysílání a přijímání MIDI zpráv.



MIDI: Pouze MIDI konektory budou využity k vysílání a přijímání MIDI zpráv.



CLOCK [AUTO, INTERNAL, EXT USB, EXT MIDI]

Určuje, jak bude microKORG XL+ synchronizován k externímu MIDI zařízení (sekvenceru, rytmu, atd.). Pokud je LFO 1/2 nebo delay efekt "BPM SYNC" na On, pak LFO rate a delay time budou rovněž synchronizovány stejným způsobem, jako arpeggiator.

AUTO: microKORG XL+ bude automaticky využívat nastavení External (nebo USB), jestliže zprávy MIDI clock přijdou z externího MIDI zařízení, připojeného do MIDI IN konektoru. Jestliže jsou přijímány MIDI clock zprávy, bude využito interní nastavení.

INTERNAL: Arpeggiator bude synchronizován k interním hodinám (zadaným knobem [TEMPO]). Toto nastavení zvolíte, pokud využíváte microKORG XL+ samostatně, nebo pokud využíváte microKORG XL+ jako master (řídící zařízení), takže externí MIDI zařízení se synchronizuje k MIDI hodinám u microKORG XL+.

EXT USB: Arpeggiator microKORG XL+ bude synchronizován k MIDI signálu hodin, přijatému z externího USB MIDI zařízení, připojeného k USB konektoru.

EXT MIDI: Arpeggiator microKORG XL+ bude synchronizován k MIDI signálu hodin, přijatému z externího MIDI zařízení, připojeného k MIDI IN konektoru.

POZN. Chcete-li se synchronizovat k externímu MIDI zařízení, nahlédněte do jeho uživatelského manuálu.

MIDI FLT (MIDI Filter)

Jak provést nastavení MIDI Filter u microKORG XL+.

PROG CHG (Program Change)...[DISABLE, ENABLE]

Určuje, zda budou vysílány i přijímány zprávy Program Change.

DISABLE: Program Change nebudou vysílány ani přijímány.

ENABLE: Program Change budou vysílány i přijímány.

CTRL CHG (Control Change)[DISABLE, ENABLE]

Volí, zda budou vysílány a přijímány zprávy MIDI Control Change.

DISABLE: Zprávy Control Change nebudou vysílány ani přijímány.

ENABLE: MIDI Control Change budou vysílány i přijímány.

P.BEND (Pitch Bend).....[DISABLE, ENABLE]

Volí, zda budou vysílány i přijímány zprávy Pitch Bend.

DISABLE: Zprávy Pitch Bend nebudou vysílány ani přijímány.

ENABLE: Zprávy Pitch Bend budou vysílány i přijímány.

SYS EX (System Exclusive) [DISABLE, ENABLE]

Volí, zda budou vysílány i přijímány zprávy MIDI System Exclusive.

DISABLE: MIDI System Exclusive zprávy nebudou vysílány ani přijímány.

ENABLE: MIDI System Exclusive zprávy budou vysílány i přijímány.

MIDI.CTRL (MIDI Control)

Na této stránce můžete zadat funkci, přiřazenou modulačním zdrojům MIDI1, MIDI2 a MIDI3, použitým u virtuálního patche.

POZN. Pokud je zvolená funkce již přiřazena jinému parametru, symbol "*" se objeví napravo od hodnoty.

MIDI1.SRC [P.BEND...#119, #016+/-, #017+/-, #019+/-, #020+/-, #021+/-]

Volí funkci, která bude přiřazena modulačnímu zdroji MIDI1, použitému u virtuálního patche. Standardní nastavení z výroby je CC#16.

MIDI2.SRC [P.BEND...#119, #016+/-, #017+/-, #019+/-, #020+/-, #021+/-]

Volí funkci, která bude přiřazena modulačnímu zdroji MIDI2, použitému u virtuálního patche. Standardní nastavení z výroby je CC#02.

MIDI3.SRC [P.BEND...#119, #016+/-, #017+/-, #019+/-, #020+/-, #021+/-]

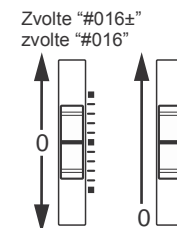
Volí funkci, která bude přiřazena modulačnímu zdroji MIDI3, použitému u virtuálního patche. Standardní nastavení z výroby je A.TOUCH (aftertouch).

Pokud jste zvolili #016+/- (CC#16+/-), #017+/- (CC#17+/-), #019+/- (CC#19+/-), #020+/- (CC#20+/-), nebo #021+/- (CC#0216+/-)

Jestliže je přijata zpráva Control change ze slideru (0—127) u externího MIDI zařízení, střední poloha slideru (Control change 64) vyrobí modulační efekt 0 u **microKORG XL+**.

Pokud jste zvolili #016, #017, #019, #020 nebo #021, nastavením slideru, aj. do polohy 0 (Control change 0) vyrobí modulační efekt 0 u **microKORG XL+**.

Vyberte typ nastavení, který vyrobí požadovaný výsledek u **microKORG XL+**, když pohnete slidery či jiným kontrolerem na externím MIDI zařízení.

**CC MAP (MIDI Control Change No. Map)**

Zde můžete přiřadit čísla Control change nejdůležitějším parametrům. Pokud použijete editaci při hraní nebo programu, pomocí knobů u těchto parametrů vyšlete zprávy Control change, jim přiřazené. Jakmile je přijata přiřazená zpráva Control change, hodnota odpovídajícího parametru se změní (str. 83 "2. MIDI zprávy").

(Parameter) [PORTMNT0...VC.EF.SENS]

Volí parametr knobů (str. 34 "KNOB").

(Value) [NO.ASSIGN...CC#119]

Určuje číslo MIDI Control change (CC#) pro parametr, zvolený v "Parametr".

POZN. Pokud je zvolenému číslu již přiřazen jiný parametr, objeví se symbol "*" napravo od čísla.

POZN. MIDI kanál pro parametry vokodéru bude stejný, jako MIDI kanál pro timbre 1.

USR.SCALE (User Scale)

Zde můžete zadat uživatelem definované ladění. Výšku můžete zadat v -63 až +63 centech pro každou notu oktávy (C–H).

KEY [C...B]

Zvolte notu, jejíž zvuk chcete upravit.

(Value) [-63...+63]

-63: Nota bude o 63 centů nižší, než standardní výška.

+63: Nota bude o 63 centů vyšší, než standardní výška.

7. Globální utility parametry

UTILITY

Uživatelské funkce pro data **microKORG XL+**.

MIDI.DUMP (MIDI DATA DUMP)[1 PROG, ALL PROG, GLOBAL, ALL DATA] můžete vysílat programy nebo globální data jako MIDI Exclusive data, takže je lze uložit na připojený MIDI záložní disk nebo do počítače. Data můžete rovněž vyslat do jiného **microKORG XL+**.

1 PROG: Pouze data aktuálně zvoleného programu budou vyslána (parametry na stránkách NAME–VC BAND a nastavení tlačítek a knobů na čelním panelu).

ALL PROG: Budou vyslána data všech programů.

GLOBAL: Budou vyslána globální data (parametry na stránce GLOBAL–USR.SCALE).

ALL DATA: Budou vyslána data všech programů a globální data.



Nedotýkejte se knobů nebo klaviatury **microKORG XL+**, dokud probíhá vysílání nebo přijímání dat. Během této činnosti nevypínejte nástroj.



Některé MIDI převodníky nezvládají vysílání nebo přijímání MIDI SysEx zpráv **microKORG XL+**.

PRELOAD[1 PROG, ALL PROG, GLOBAL, ALL DATA]

Tato funkce obnoví nastavení programů či globální nastavení **microKORG XL+** do původního stavu po výrobě.

1 PROG: Pouze data zvoleného programu budou natažena (parametry na stránce NAME–VC BAND a nastavení tlačítek a knobů na čelním panelu).

ALL: Budou natažena data všech programů.

GLOBAL: Budou natažena globální data (parametry na stránce GLOBAL–USR.SCALE).

ALL DATA: Budou natažena data všech programů a globální data.

Efekty

1. Ohledně efektů

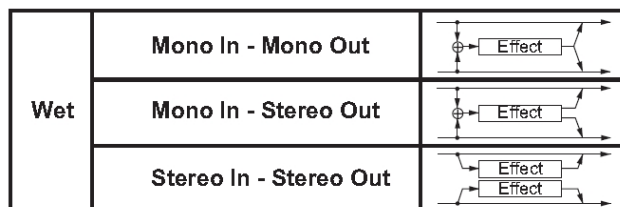
microKORG XL+ nabízí 2-band EQ a dva master efekty. EQ můžete využít k úpravě zvuku každého timbru a master efekty k prostorovému zpracování celkového zvuku.

Pro každý master efekt můžete zvolit jeden ze 17-ti plně digitálních efektů, z následujících kategorií.

01–05	Efekty filtru a dynamiky, jako je EQ a kompresor
06–10	Efekty typu Delay
11–17	Efekty modulace výšky a fáze, jako chorus a phaser

Vstup a výstup efektů

Master efekty jsou stereo-in a stereo-out. V poměru “DRY/WET”, stereo DRY signál na vstupu (zvuk, nezpracovaný efektem) prochází na stereo výstup. Způsob, jakým jde WET signál (zvuk, zpracovaný efektem) na výstup, závisí na typu efektu, s následujícími variacemi.



Variace vstupu/výstupu je pro každý efekt zobrazena nahoře vlevo v blokovém schéma.

Chcete-li získat nejlepší kvalitu zvuku, musíte nastavit úroveň vstupu master efektu na co nejvyšší, než dojde ke klipům. Toho dosáhnete parametry AMP “LEVEL”, MIXER “OSC1 LVL”, “OSC2 LVL” a “NOISE.LVL” a také “TRIM” u každého efektu.

Potom nastavíte pomocí “DRY/WET” nebo “OUT.LEVEL” výstupní úroveň efektu.



Některé typy efektů však nemají parametr “TRIM” či “OUT.LEVEL”.
Není zde žádná stupnice, pro ověření vstupní úrovně u efektu.



Nedostatečná úroveň na vstupu vede ke špatnému odstupu S/N, kdežto vysoká úroveň pak vede ke klipům.

Ovládání parametrů efektů

Můžete použít knoby [1], [2] a [3] na panelu k ovládání efektových parametrů v reálném čase. Parametry, přiřazené knobům lze rovněž ovládat z externího MIDI zařízení.

Přiřazení efektových knobů

Když natočíte kolečko [KNOB FUNCTION SELECT] na EFFECT nebo ASSIGN, můžete využít editační funkce (str. 16) k ovládání parametrů, přiřazených [CTRL-1] a [CTRL-2] pro MST FX1 a MST FX2 každého efektu.

Okamžitě po zvolení efektu, budou automaticky zvoleny dva nejužitečnější parametry tohoto efektu pro [CTRL-1] a [CTRL-2]. Pokud chcete ovládat jiné efektové parametry namísto těchto, můžete je přiřadit [CTRL-1] a [CTRL-2].

Bližší o tom, viz sekci ovládání editace (str. 16) a sekci knobů (str. 34).



Může se vyskytnout šum, pokud zní zvuk a pracujete s parametrem, který knobu nelze přiřadit.

POZN. Nastavení DRY/WET u MST FX 1 a MST FX 2 lze upravit nezávisle na jiných efektových parametrech. Jestliže přiřadíte MST FX 1 nebo MST FX 2 DRY/WET knobu, a kolečko [KNOB FUNCTION SELECT] je na ASSIGN, pak výše uvedený parametr bude knobu přiřazen (str. 34 “KNOB”).

POZN. Bližší o parametrech, které lze přiřadit knobům, viz str. 65 “2. Efektové parametry”.

Delay time

TM RATIO (Time Ratio)

Pro efekty Delay, bude aktuální doba zpoždění násobena koeficientem "TM RATIO".

Například:

- Pokud je "BPM SYNC": Off, "L DELAY": 0800ms, "R DELAY": 0400ms a "TM RATIO": 50%, pak aktuální Delay time bude 400ms u levého kanálu a 200ms u pravého.
- Jestliže je "BPM SYNC": Off, "L DELAY": 1/4, "R DELAY": 1/8 a "TM RATIO": 50%, pak aktuální Delay time bude osminová nota u levého kanálu a 16-tinová u pravého.

Delay time, je-li BPM SYNC na Off

Je-li "BPM SYNC" na Off, můžete nastavit Delay time v ms.



Pokud Delay time, vynásobený "TM RATIO" překročí povolený rámec, objeví se vpravo od "TM RATIO" indikace a hodnota Delay time bude na maximální možné hodnotě.

Delay time, je-li BPM SYNC na On

Pokud je "BPM SYNC" na On, Delay time bude synchronizován k tempu, zadanému knobem [TEMPO] (nebo externími MIDI hodinami). Jelikož se tempo řídí arpeggiátorem, hodí se pro živé hraní.

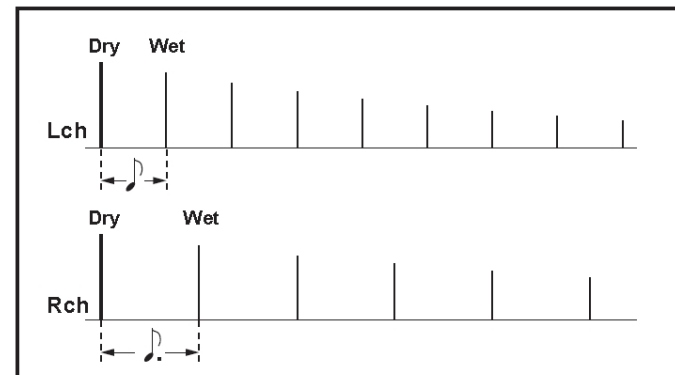
Je-li "BPM SYNC" na On, můžete nastavit Delay time podle not.

Například:


- Jestliže je "BPM SYNC": On, "TM RATIO": 100%, "L DELAY": 1/8 a "R DELAY BASE NOTE": 3/16, pak aktuální Delay time bude osminová nota u levého kanálu a osminová s tečkou u pravého.



Pokud Delay time, vynásobený "TM RATIO" překročí povolený rámec, objeví se vpravo od "TM RATIO" indikace a hodnota Delay time bude na polovině nastavení. Jestliže stále překračuje maximální možnou hodnotu, delay time se dále krátí na 1/4, 1/8, 1/16 a tak dále.



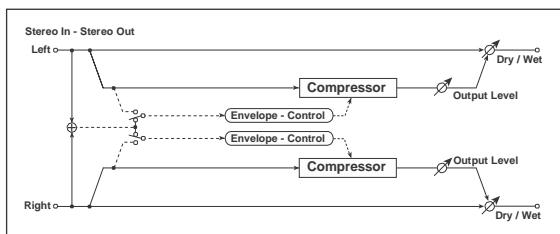
2. Parametry efektů

- [Parameter name]  : Jedná se o parametry, které lze přiřadit [CTRL-1] nebo [CTRL-2]. (str. 63 "Přiřazení efektů knobům")

1. COMPRESR (Stereo Compressor)

Tento efekt komprimuje vstupní signál a tím reguluje hlasitost a dodává zvuku "šmrnc". Zvláště vhodný pro zvuky, které mají ostrý attack.

Můžete propojit levý a pravý kanál nebo s nimi pracovat nezávisle.



DRY/WET ["DRY", 99:1...1:99, "WET"]

Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem.

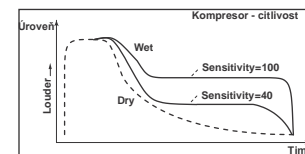
ENV SEL (Envelope Select)[LR MIX, LR INDIV]

Pokud zvolíte pro tento parametr L/R Mix, levý a pravý kanál jsou propojeny a Limiter ovládá smíchaný signál.

Pokud jsou L/R nezávislé, levý a pravý kanál ovládá Limiter zvlášť.

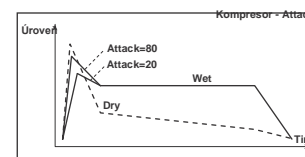
SENS (Sensitivity)  [001...127]

Parametr "SENS" 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 "OUT.LEVEL".



ATTACK [000.1...500.0ms]

Určuje úroveň attack.

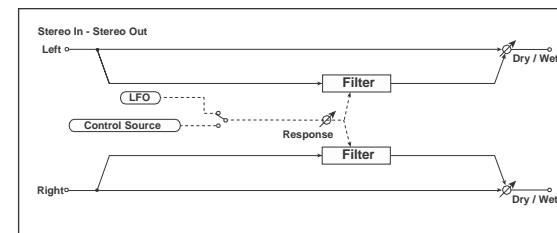


OUT.LEVEL (Output Level) [000...127]

Tento parametr ovládá úroveň na výstupu.

2. FILTER (Stereo Filter)

Stereo filtr.



DRY/WET [„DRY“, 99:1...1:99, „WET“]

Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem.

FLT TYPE (Filter Type)..... [LPF24 (-24dB/oct),
LPF18 (-18dB/oct), LPF12 (-12dB/oct),
HPF12 (-12dB/oct), BPF12 (-12dB/oct)]

Vybere typ filtru.

Str. 42 "TYPE BAL (Filter1 Balance)"

CUT OFF  [000...127]

Nastavuje cutoff frekvenci filtru.

Str. 42 "CUTOFF (Filter1 Cutoff)"

RESO (Resonance)  [000...127]

Určuje hodnotu rezonance filtru.

Str. 42 "RESO (Filter1 Resonance)"

TRIM [000...127]

Určuje úroveň na vstupu.

MOD SRC (Modulation Source) [LFO, CTRL]

Volí modulační zdroj, který ovládá Cutoff frekvenci. Pokud zde nastavíte LFO, pak LFO bude modulovat Cutoff frekvenci.

Pokud zde nastavíte CTRL, pak bude Cutoff frekvenci ovládat zdroj, zvolený parametrem "CTRL SRC".

MOD INT (Modulation Intensity)  [-63...+63]

Určuje hloubku modulace, aplikované modulačním zdrojem.

RESPONSE (Modulation Response)  [000...127]

Nastavuje odezvu na modulační efekt.

Nastavením na 0 získáte pomalou odezvu.

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) [OFF, ON]

Určuje, zda bude LFO cyklus synchronizován k tempu, zadanému knobem [TEMPO] nebo MIDI hodinami.

POZN. Zobrazí se parametr a můžete jej nastavit, pokud je "MOD INT" na LFO.

POZN. V režimu Global na stránce MIDI je "CLOCK" na Internal, pak bude LFO synchronizován k tempu, zadanému knobem [TEMPO]. Pokud je na External, LFO bude synchronizován k MIDI hodinovému signálu, přijatému z externího MIDI zařízení.

LFO.SHAPE [-63...+63]

Nastavuje tvar vzorku LFO.

POZN. Zobrazí se parametr a můžete jej nastavit, pokud je "MOD SRC" na LFO.

LFO FREQ (LFO Frequency)  [0.01...100.0Hz]

Nastavuje rychlost LFO.

Zvýšením hodnoty zrychlíte frekvenci.

POZN. Zobrazí se tento parametr a můžete jej nastavit, pokud je "MOD SRC" na LFO a "LFO SYNC" na Off.



Je-li tento parametr přiřazen "CTRL-1" nebo "CTRL-2", zapnutím "LFO SYNC" se změní přiřazení na "SYNC.NOTE".

SYNC.NOTE (LFO Sync Note)  [8/1...1/64]

Určuje LFO frekvenci jako součást nastavení tempa knobem [TEMPO].

Velikost zadané hodnoty (noty) vůči tempu, v rámci jednoho cyklu LFO.

Např., pokud je zde 1/4, jeden cyklus zabere jednu čtvrtovou notu. Nebo pokud je zde nastaveno 1/4, jeden cyklus LFO je jednu dobu dlouhý.

Pokud je zde nastaveno 3/4, jeden cyklus LFO je tři doby dlouhý.

POZN. Zobrazí se tento parametr a můžete jej nastavit, pokud je "MOD SRC" na LFO a "LFO SYNC" na On.



Je-li tento parametr přiřazen "CTRL-1" nebo "CTRL-2", vypnutím "LFO SYNC" se změní přiřazení na "LFO FREQ".

LFO WAVE (LFO Waveform)..... [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

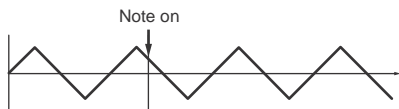
Vybere vzorek LFO.

POZN. Zobrazí se parametr a můžete jej nastavit, pokud je "MOD SRC" na LFO.

KEY SYNC (LFO KeySync) [OFF, ON]

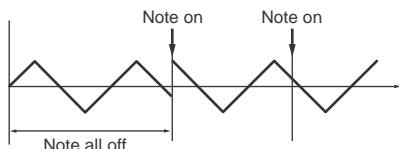
Udává, jak se LFO resetuje na Note-on.

POZN. Zobrazí se parametr a můžete jej nastavit, pokud je "MOD SRC" na LFO.



V případě OFF, nebude LFO fáze na Note-on resetována.

V případě ON, pokud není žádná klávesa stisknutá, pak první Note-on spustí reset LFO ve fázi, určené "INI.PHASE" a v této fázi se aplikuje modulace, i když přijde další Note-on.



To platí, pokud se vyskytne Note-on na globálním MIDI kanálu.

INI.PHASE (LFO Init Phase) [000...180°]

Určuje počáteční pozici vzorku.

S nastavením na 0°, se vzorek spustí na Note-on od začátku.

S nastavením na 180° se vzorek spustí ze středu svého cyklu, jakmile přijde Note-on.

POZN. Zobrazí se tento parametr a můžete jej nastavit, pokud je "KEY SYNC" na Timbre.

CTRL SRC (Control Source)..[OFF, VELOCITY...MIDI3]

Výběr řídicího zdroje.

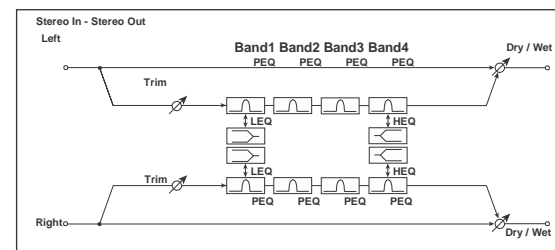
Filtr bude ovládán zvoleným zdrojem.

POZN. Zobrazí se tento parametr a můžete jej nastavit, pokud je "MOD SRC" na CTRL.

Zdroj	Vysvětlení
OFF	Nevyužitý
VELOCITY	Dynamika
P.BEND	Pitch bend
MOD.WHEEL	Modulační kolečko
MIDI1	Zdroj, zadaný parametrem "MIDI1" v režimu Global: MIDI
MIDI2	Zdroj, zadaný parametrem "MIDI2" v režimu Global: MIDI
MIDI3	Zdroj, zadaný parametrem "MIDI3" v režimu Global: MIDI

3. BAND EQ (4Band EQ)

Stereo EQ, pro který můžete zvolit typ nezávisle.



DRY/WET ["DRY", 99:1...1:99, "WET"]

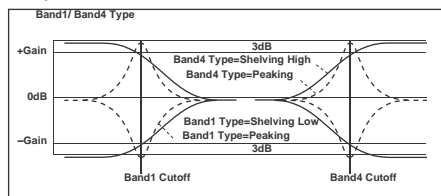
Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem.

TRIM..... [000...127]

Určuje úroveň na vstupu EQ.

B1 TYPE [PEAKING, SHELV LO]

Volí typ EQ u pásma 1.



B1 FREQ (B1 Frequency) [20Hz...20.0kHz]

Volí střední frekvenci pásma 1.

B1 Q [00.5...10.0]

Určuje šířku pásma 1.

B1 GAIN ☺ [-18.0...+18.0dB]

Určuje gain u pásma 1.

B2 FREQ (B2 Frequency) [20Hz...20kHz]

Volí střední frekvenci pásma 2.

B2 Q [00.5...10.0]

Určuje šířku pásma 2.

B2 GAIN ☺ [-18.0...+18.0dB]

Určuje gain u pásma 2.

B3 FREQ (B3 Frequency) [20Hz...20kHz]

Volí střední frekvenci pásma 3.

B3 Q [00.5...10.0]

Určuje šířku pásma 3.

B3 GAIN ☺ [-18.0...+18.0dB]

Určuje gain u pásma 3.

B4 TYPE [PEAKING, SHELV HI]

Volí typ EQ u pásma 4.

B4 FREQ (B4 Frequency) [20Hz...20kHz]

Volí střední frekvenci pásma 4.

B4 Q [00.5...10.0]

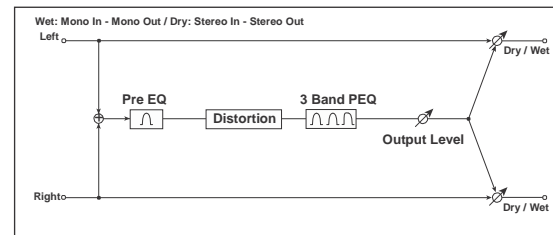
Určuje šířku pásma 4.

B4 GAIN ☺ [-18.0...+18.0dB]

Určuje gain u pásma 4.

4. DISTORT (Distortion)

Efekt distortion se 3-pásmovým EQ, který dává široký rámec variací.



DRY/WET ["DRY", 99:1...1:99, "WET"]

Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem.

GAIN ☺ [000...127]

Nastavuje stupeň zesílení.

PRE FREQ (Pre EQ Frequency) [20Hz...20.0kHz]

Volí střední frekvenci Pre EQ.

PRE Q (Pre EQ Q) [00.5...10.0]

Volí šířku pásma Pre EQ.

PRE GAIN (Pre EQ Gain) ☺ [-18.0...+18.0dB]

Určuje gain u pásma Pre EQ.

B1 FREQ (B1 Frequency) [20Hz...20kHz]

Volí střední frekvenci pásma 1.

B1 Q [00.5...10.0]

Určuje šířku pásma 1.

B1 GAIN ☼ [-18.0...+18.0dB]

Určuje gain u pásma 1.

B2 FREQ (B2 Frequency) [20Hz...20kHz]

Volí střední frekvenci pásma 2.

B2 Q [00.5...10.0]

Určuje šířku pásma 2.

B2 GAIN ☼ [-18.0...+18.0dB]

Určuje gain u pásma 2.

B3 FREQ (B3 Frequency) [20Hz...20kHz]

Volí střední frekvenci pásma 3.

B3 Q [00.5...10.0]

Určuje šířku pásma 3.

B3 GAIN ☼ [-18.0...+18.0dB]

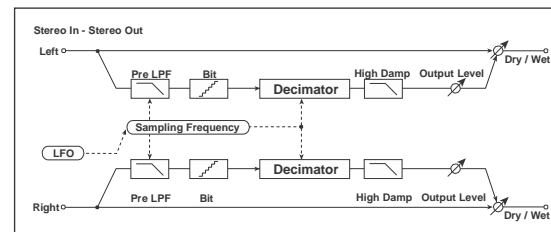
Určuje gain u pásma 3.

OUT.LEVEL (Output Level)..... [000...127]

Nastavuje úroveň na výstupu.

5. DECIMATR (Stereo Decimator)

Tento efekt vytváří drsný zvuk podobný levnému sampleru, snížením smplovací frekvence a bitové hloubky dat. Můžete také simulovat šum, podobný takovému sampleru (aliasing).



DRY/WET ["DRY", 99:1...1:99, "WET"]

Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem.

PRE LPF.....[OFF, ON]

Určuje, zda harmonický šum, způsobený snížením smplovací frekvence bude generován nebo ne.

Pokud do sampleru s velmi nízkou smplovací 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 "FS" na cca 3kHz a dále "PRE LPF" ana OFF, můžete vytvořit zvuk, podobný kruhovému modulátoru.

HI DAMP[000...100%]

Nastavuje hodnotu ořezání ve výškách.

FS ☼ [01.0...48.0kHz]

Nastavuje smplovací frekvenci.

BIT ☼ [04...24bit]

Nastavuje bitovou hloubku dat.

Pokud pro parametr "BIT" nastavíte nižší hodnotu, může být zvuk zkreslený.

POŽN. Úroveň hlasitosti se může změnit. Pomocí "OUT.LEVEL" nastavte úroveň.

OUT.LEVEL (Output Level) [000...127]

Nastavuje úroveň na výstupu.

FS.MOD.INT (Fs Modulation Intensity) ϕ[-63...+63]

Nastavuje hloubku samplovací frekvence LFO modulace.

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) [OFF, ON]

Určuje, zda bude LFO cyklus synchronizován k tempu, zadanému knobem [TEMPO] nebo MIDI hodinami. Str. 66 "LFO SYNC (LFO Tempo Sync)"

LFO FREQ (LFO Frequency) ϕ [0.01...100.0Hz]

Nastavuje rychlost LFO.

POZN. Zobrazí se tento parametr a můžete jej nastavit, pokud je "MOD SRC" na LFO a "LFO SYNC" na Off. Str. 66 "LFO FREQ (LFO Frequency)"

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) ϕ [8/1...1/64]

Určuje LFO frekvenci jako součást nastavení tempa knobem [TEMPO].

POZN. Zobrazí se tento parametr a lze jej nastavit, pokud "LFO SYNC" je na ON. Str. 66 "SYNC.NOTE (LFO Sync Note)"

LFO WAVE (LFO Waveform)..... [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

Volí LFO vzorek, str. 66 "LFO WAVE (LFO Waveform)"

LFO.SHAPE[-63...+63]

Nastavuje tvar vzorku LFO, str. 66 "LFO.SHAPE"

KEY SYNC (LFO KeySync) [OFF, ON]

Udává, zda se LFO resetuje na Note-on.

POZN. Zobrazí se parametr a můžete jej nastavit, pokud je "MOD SRC" na LFO.

Str. 67 "KEY SYNC (LFO KeySync)"

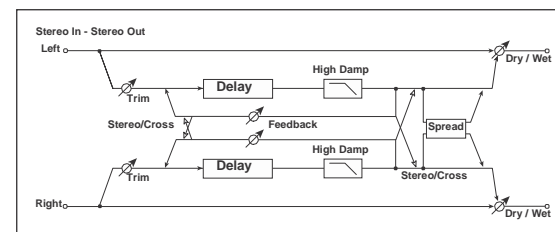
INI.PHASE (LFO Init Phase)[000...180°]

Určuje počáteční pozici vzorku.

POZN. Zobrazí se tento parametr a můžete jej nastavit, pokud je "KEY SYNC" na ON.

6. DELAY (Stereo 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.

**DRY/WET ["DRY", 99:1...1:99, "WET"]**

Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem.

TYPE [STEREO, CROSS]

Volí typ delay.

S nastavením STEREO jde o běžný stereo delay.

S nastavením CROSS půjde o cross-feedback delay, kde se Delay zvuk odrazí doleva a doprava.

BPM SYNC (DelayTime Tempo Sync) [OFF, ON]

Určuje, zda bude delay time synchronizován.

Pokud je On, pak bude delay time synchronizován k tempu nebo k MIDI hodinám.

TM RATIO ϕ [BPM SYNC OFF: 000.5...400.0% (OVER) /BPM SYNC ON: 012.5...400.0% (OVER)]

Nastavuje každý delay time poměrně, dle hodnot "L DELAY" a "R DELAY".

Dostupný rozsah závisí na tom, zda je "BPM SYNC" na ON nebo OFF.

Např. je-li "TM RATIO" na 50%, "L DELAY" je 500ms a "R DELAY" je 1200ms, pak delay time bude 250ms, 500ms a 600ms.



Jestliže delay time v souvislosti s "TM RATIO" překročí limit, objeví se symbol "TM RATIO" .

L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time)...[000...1400ms, 1/64... 1/1]

Nastavuje delay time pro levý a pravý kanál.

Jestliže je "BPM SYNC" na Off, tyto delay time jsou v jednotkách ms.

Pokud je "BPM SYNC" na On, jsou delay time nastaveny v rozlišení časování, podle tempa, zadaného knobem [TEMPO] nebo MIDI hodinami.

FEEDBACK [000...127]

Nastavuje hodnotu zpětné vazby pro levý a pravý kanál.
Hodnota zpětné vazby pravého kanálu je poměrně spojena s levým i s pravým delay time, takže decay time levého a pravého kanálu zůstane stejný.

HI DAMP [000...100%]

Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách.

TRIM [000...127]

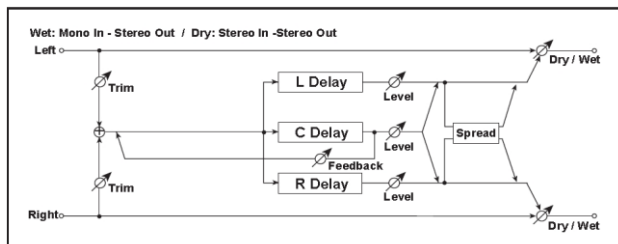
Určuje úroveň na vstupu.

SPREAD [000...127]

Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu.
Stereo obraz je nejširší pro hodnotu 127 a pro hodnotu 0 jde zvuk efektu na výstup ze středu.

7. LCR.DELAY (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.



DRY/WET ["DRY", 99:1...1:99, "WET"]

Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem.

BPM SYNC (DelayTime Tempo Sync) [OFF, ON]

Určuje, zda bude delay time synchronizován.
Pokud je On, pak bude delay time synchronizován k tempu nebo k MIDI hodinám.

TM RATIO [BPM SYNC OFF: 000.5...400.0% (OVER) /BPM SYNC ON: 012.5...400.0% (OVER)]

Nastavuje každý delay time poměrně, dle hodnot "L DELAY", "C DELAY" a "R DELAY". Str. 70 "TM RATIO"

L DELAY, C DELAY, R DELAY (L, C, R Delay Time)
..... [0000...1400ms, 1/64... 1/1]

Zde se nastaví L, C a R delay time.
Delay time je určen tímto nastavením a hodnotou "TM RATIO".
Str. 70 "L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time)"

L LEVEL, C LEVEL, R LEVEL (L, C, R Delay Level) [000...127]

Nastavují výstupní úroveň L, C a R delay.

C FEEDBK (C Feedback) [000...127]

Nastavuje hodnotu zpětné vazby TapC.

TRIM..... [000...127]

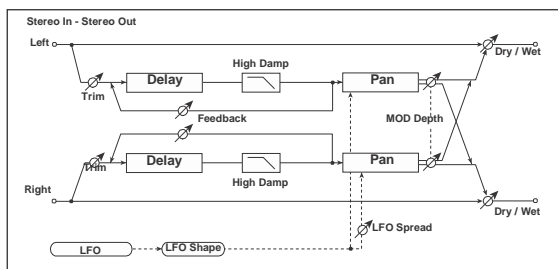
Určuje úroveň na vstupu.

SPREAD..... [000...127]

Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu.
Stereo obraz je nejširší pro hodnotu 127 a pro hodnotu 0 jde zvuk efektu na výstup ze středu.

8. PAN.DELAY (Stereo Auto Pan Delay)

Stereo delay, který využívá LFO pro panorama zvuku delay mezi levou a pravou stranou.



DRY/WET ["DRY", 99:1...1:99, "WET"]

Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem.

BPM SYNC (DelayTime Tempo Sync) [OFF, ON]

Str. 70 "BPM SYNC (DelayTime Tempo Sync)"

TM RATIO [BPM SYNC OFF: 000.5...400.0% (OVER) /BPM SYNC ON: 012.5...400.0% (OVER)]

Str. 70 "TM RATIO"

L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time)...[000...1400ms, 1/64... 1/1]

Str. 70 "L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time)"

FEEDBACK [000...127]

Str. 71 "FEEDBACK"

MOD.DEPTH [000...127]

Nastavuje hloubku modulace.

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) [OFF, ON]

Určuje, zda bude LFO cyklus synchronizován k tempu, zadanému knobem [TEMPO] nebo MIDI hodinami.

Str. 66 "LFO SYNC (LFO Tempo Sync)"

LFO FREQ (LFO Frequency) [0.01...100.0Hz]

Určuje rychlost LFO. Str. 66 "LFO FREQ (LFO Frequency)"

SYNC .NOTE (LFO Sync Note) [8/1...1/64]

Určuje LFO frekvenci jako součást nastavení tempa knobem [TEMPO].

POZN. Zobrazí se tento parametr a můžete jej nastavit, pokud je "LFO SYNC" na ON. Str. 66 "SYNC.NOTE (LFO Sync Note)"

LFO WAVE (LFO Waveform)..... [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

Vybere vzorek LFO.

Str. 66 "LFO WAVE (LFO Waveform)"

LFO.SHAPE [-63...+63]

Str. 66 "LFO.SHAPE"

KEY SYNC (LFO Key Sync)[OFF, ON]

Udává, zda se LFO resetuje na Note-on.

Str. 67 "KEY SYNC (LFO KeySync)"

INI.PHASE (LFO Init Phase) [000...180°]

Určuje počáteční pozici vzorku.

POZN. Zobrazí se tento parametr a můžete jej nastavit, pokud je "KEY SYNC" na ON. Str. 67 "INI.PHASE (LFO Init Phase)"

LFO SPRD (LFO Spread)[-180...+180°]

Nastavuje fázový rozdíl mezi levým a pravým kanálem.

HI DAMP[000...100%]

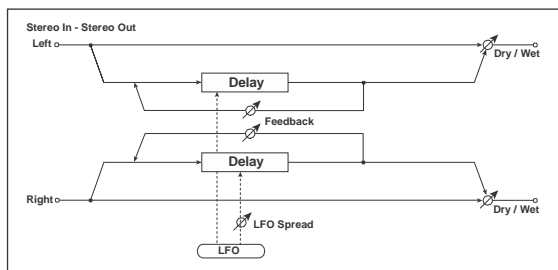
Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách.

TRIM..... [000...127]

Určuje úroveň na vstupu.

9. MOD.DELAY (Stereo Mod. Delay)

Stereo modulace delay.



DRY/WET ["DRY", 99:1...1:99, "WET"]

Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem.

BPM SYNC (DelayTime Tempo Sync) [OFF, ON]

Str. 70 "BPM SYNC (DelayTime Tempo Sync)"

TM RATIO ϕ ..[BPM SYNC OFF: 000.5...400.0% (OVER)
/BPM SYNC ON: 012.5...400.0% (OVER)]

Str. 70 "TM RATIO"

L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time)....[000...1400ms,
1/64... 1/1]

Str. 70 "L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time)"

FEEDBACK ϕ [000...127]

Str. 71 "FEEDBACK"

MOD.DEPTH ϕ [000...127]

Nastavuje hloubku LFO modulace.

LFO FREQ (LFO Frequency) ϕ [0.01...100.0Hz]

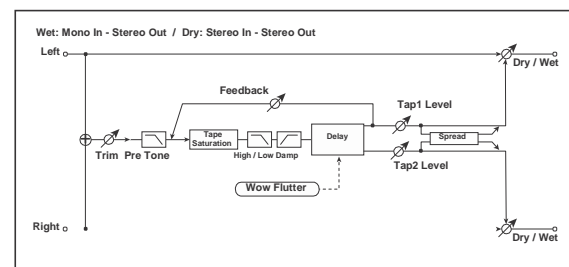
Nastavuje rychlost LFO. Zvýšením hodnoty zrychlíte frekvenci.

LFO SPRD (LFO Spread)..... [-180...180°]

Nastavuje fázový rozdíl mezi levým a pravým kanálem.

10. TAPE.ECHO

Tento efekt simuluje páskové echo. Reprodukce zkreslení a změny zvuku, typické pro magnetickou pásku.



DRY/WET ["DRY", 99:1...1:99, "WET"]

Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem.

BPM SYNC (DelayTime Tempo Sync)[OFF, ON]

Str. 70 "BPM SYNC (DelayTime Tempo Sync)"

TM RATIO ϕ [BPM SYNC OFF: 000.5...400.0% (OVER)
(OVER)/BPM SYNC ON: 012.5...400.0% (OVER)]

Str. 70 "TM RATIO"

TAP1 DLY, TAP2 DLY (Tap1, Tap2 Delay Time)

..... [0000...1400ms, 1/64... 1/1]

Nastavuje delay time pro Tap1 a Tap2.

Str. 70 "L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time)"

TAP1 LVL, TAP2 LVL(Tap1Level, Tap2 Level) ϕ

..... [000...127]

Nastavuje výstupní úroveň Tap1 a Tap2.

FEEDBACK ϕ [000...127]

Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap1.

HI DAMP[000...100%]

Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách.

LO DAMP [000...100%]

Nastavuje hodnotu dampingu v basech.

TRIM [000...127]

Určuje úroveň na vstupu.

SATURATN (Tape Saturation) ⚙ [000...127]

Určuje hodnotu zkreslení.

WOW.FREQ (Wow Flutter Frequency)
..... [0.01...100.0Hz]

Určuje frekvenci, na které se objeví variace výšek v Hz krocích.

WOW.DEPTH (Wow Flutter Depth) [000...127]

Určuje hloubku výškových variací.

PRE TONE [000...127]

Nastavuje zvuk na vstupu.

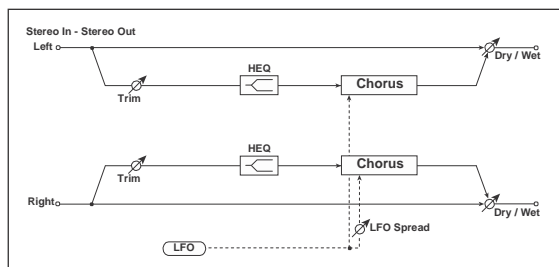
SPREAD [000...127]

Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu.

Str. 71 "SPREAD"

11. 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.



DRY/WET ["DRY", 99:1...1:99, "WET"]

Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem.

MOD.DEPTH (Modulation Depth) ⚙ [000...127]

Nastavuje hloubku LFO modulace.

LFO FREQ (LFO Frequency) ⚙ [0.01...100.0Hz]

Nastavuje rychlost LFO. Zvýšením hodnoty zrychlíte frekvenci.

LFO SPRD (LFO Spread)..... [-180...180°]

Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou.

PRE DLY L, PRE DLY R (Pre Delay L, Pre Delay R)
..... [00.0...50.0ms]

Nastavuje delay time pro levý a pravý kanál.

TRIM..... [000...127]

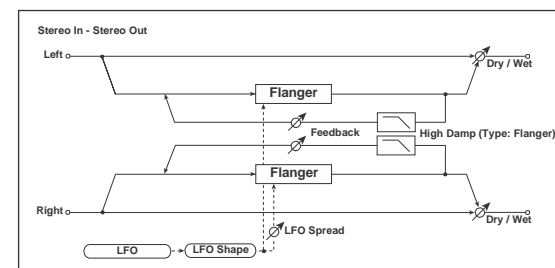
Určuje úroveň na vstupu.

HI.EQ.GAIN (High EQ Gain)[-15.0...+15.0dB]

Určuje gain pro High EQ.

12. FLANGER (Stereo Flanger)

Tento efekt přidává výšce zvuku výrazný krouživý pohyb. Efektivnější je u zvuku s bohatými harmonickými. Jedná se o stereo flanger.



DRY/WET ["DRY", 99:1...1:99, "WET"]

Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem.

DELAY  [00.0...30.0ms]

Určuje delay time v krocích milisekund.

MOD.DEPTH (Modulation Depth)  [000...127]

Nastavuje hloubku LFO modulace.

FEEDBACK  [000...127]

Nastavuje hodnotu zpětné vazby pro levý a pravý kanál.

PHASE [+ , -]

Přepíná fázi výstupu a zpětné vazby.

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) [OFF, ON]

Určuje, zda bude LFO cyklus synchronizován k tempu, zadanému knobem [TEMPO] nebo MIDI hodinami. Str. 66 "LFO SYNC (LFO Tempo Sync)"

LFO FREQ (LFO Frequency)  [0.01...100.0Hz]

Nastavuje rychlost LFO. Str. 66 "LFO WAVE (LFO Waveform)"

SYNC.NOTE (LFO Sync Note)  [8/1...1/64]

Určuje LFO frekvenci jako součást nastavení tempa knobem [TEMPO].

Str. 66 "SYNC.NOTE (LFO Sync Note)"

POŽN. Zobrazí se tento parametr a můžete jej nastavit, pokud je "LFO SYNC" na ON.

LFO WAVE (LFO Waveform) [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

Volí LFO vzorku. Str. 66 "LFO WAVE (LFO Waveform)"

LFO.SHAPE [-63...+63]

Str. 66 "LFO.SHAPE"

KEY SYNC (LFO KeySync) [OFF, ON]

Udává, zda se LFO resetuje na Note-on.

Str. 67 "KEY SYNC (LFO KeySync)"

INI.PHASE (LFO Init Phase) [000...180°]

Určuje počáteční pozici vzorku. Str. 67 "INI.PHASE (LFO Init Phase)"

POŽN. Zobrazí se tento parametr a můžete jej nastavit, pokud je "KEY SYNC" na ON.

LFO SPRD (LFO Spread) [-180...+180°]

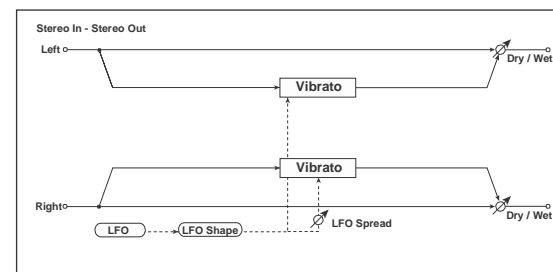
Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levým a pravým kanálem.

HI DAMP (High Damp) [000...100%]

Nastavuje dampingu zpětné vazby ve výškách.

13. VIBRATO (Stereo Vibrato)

Tento efekt působí mihotání vstupního signálu. Pomocí Auto-Fade je možné zvýšit nebo snížit rychlost mihotání.



DRY/WET ["DRY", 99:1...1:99, "WET"]

Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem.

MOD.DEPTH (Modulation Depth)  [000...127]

Nastavuje hloubku LFO modulace.

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) [OFF, ON]

Určuje, zda bude LFO cyklus synchronizován k tempu, zadanému knobem [TEMPO] nebo MIDI hodinami.

Str. 66 "LFO SYNC (LFO Tempo Sync)"

LFO FREQ (LFO Frequency)  [0.01...100.0Hz]

Určuje rychlost LFO. Str. 66 "LFO FREQ (LFO Frequency)"

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) \odot [8/1...1/64]

Určuje LFO frekvenci jako součást nastavení tempa knobem [TEMPO].

PŮZN. Zobrazí se tento parametr a lze jej nastavit, pokud "LFO SYNC" je na ON. Str. 66 "SYNC.NOTE (LFO Sync Note)"

LFO WAVE (LFO Waveform)..... [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

Volí LFO vzorek, str. 66 "LFO WAVE (LFO Waveform)"

LFO SHAPE[-63...+63]

Str. 66 "LFO.SHAPE"

KEY SYNC (LFO KeySync) [OFF, ON]

Udává, zda se LFO resetuje na Note-on.

Str. 67 "KEY SYNC (LFO KeySync)"

INI.PHASE (LFO Init Phase)[000...180°]

Určuje počáteční pozici vzorku.

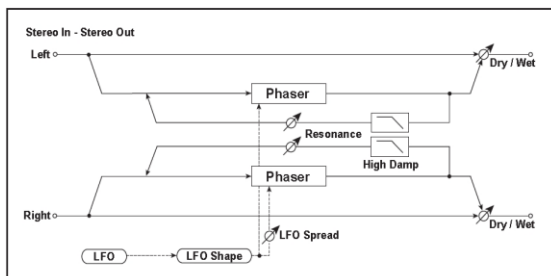
PŮZN. Zobrazí se tento parametr a můžete jej nastavit, pokud je "KEY SYNC" na ON. Str. 67 "INI.PHASE (LFO Init Phase)"

LFO.SPRD (LFO Spread) [-180...+180°]

Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levým a pravým kanálem.

14. PHASER (Stereo Phaser)

Tento efekt vytváří vířivý pohyb posunem fáze. Můžete přidat na proudy zvuku vyvážením fáze levého a pravého LFO navzájem.

**DRY/WET ["DRY", 99:1...1:99, "WET"]**

Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem.

TYPE [BLUE, U_VB]

Volí typ phaseru.

MANUAL \odot [000...127]

Frekvence, na jaké je efekt aplikován.

MOD.DEPTH (Modulation Depth) \odot [000...127]

Nastavuje hloubku LFO modulace.

RESO (Resonance) \odot [000...127]

Určuje hodnotu rezonance.

PHASE..... [+ , -]

Přepíná fázi výstupu a zpětné vazby.

LFO SYNC (LFO Tempo Sync)[OFF, ON]

Určuje, zda bude LFO cyklus synchronizován k tempu, zadanému knobem [TEMPO] nebo MIDI hodinami.

Str. 66 "LFO SYNC (LFO Tempo Sync)"

LFO FREQ (LFO Frequency) \odot [0.01...100.0Hz]

Určuje rychlost LFO. Str. 66 "LFO FREQ (LFO Frequency)"

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) \odot [8/1...1/64]

Určuje LFO frekvenci jako součást nastavení tempa knobem [TEMPO].

PŮZN. Zobrazí se tento parametr a lze jej nastavit, pokud "LFO SYNC" je na ON. Str. 66 "SYNC.NOTE (LFO Sync Note)"

LFO WAVE (LFO Waveform)..... [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

Volí LFO vzorek, str. 66 "LFO WAVE (LFO Waveform)"

LFO.SHAPE [-63...+63]

Str. 66 "LFO.SHAPE"

KEY SYNC (LFO KeySync) [OFF, ON]

Udává, zda se LFO resetuje na Note-on.
Str. 67 "KEY SYNC (LFO KeySync)"

INI.PHASE (LFO Init Phase) [000...180°]

Určuje počáteční pozici vzorku.

POZN. Zobrazí se tento parametr a můžete jej nastavit, pokud je "KEY SYNC" na ON.

Str. 67 "INI.PHASE (LFO Init Phase)"

LFO SPRD (LFO Spread)..... [-180...+180°]

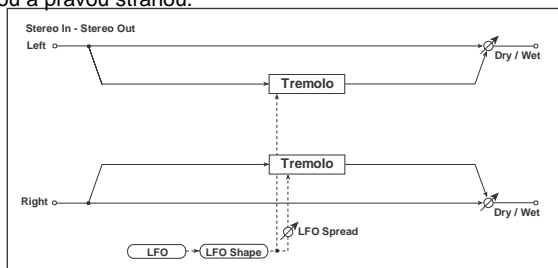
Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levým a pravým kanálem.

HI DAMP [000...100%]

Nastavuje dampingu zpětné vazby ve výškách.

15. 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.

**DRY/WET ["DRY", 99:1...1:99, "WET"]**

Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem.

MOD.DEPTH (Modulation Depth) ▣ [000...127]

Nastavuje hloubku LFO modulace.

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) [OFF, ON]

Určuje, zda bude LFO cyklus synchronizován k tempu, zadanému knobem [TEMPO] nebo MIDI hodinami.
Str. 66 "LFO SYNC (LFO Tempo Sync)"

LFO FREQ (LFO Frequency) ▣ [0.01...100.0Hz]

Určuje rychlost LFO. Str. 66 "LFO FREQ (LFO Frequency)"

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) ▣ [8/1...1/64]

Určuje LFO frekvenci jako součást nastavení tempa knobem [TEMPO].

POZN. Zobrazí se tento parametr a lze jej nastavit, pokud "LFO SYNC" je na ON. Str. 66 "SYNC.NOTE (LFO Sync Note)"

LFO WAVE (LFO Waveform)..... [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

Volí LFO vzorek, str. 66 "LFO WAVE (LFO Waveform)"

LFO.SHAPE [-63...+63]

Str. 66 "LFO.SHAPE"

KEY SYNC (LFO KeySync)..... [OFF, ON]

Udává, zda se LFO resetuje na Note-on.
Str. 67 "KEY SYNC (LFO KeySync)"

INI.PHASE (LFO Init Phase) [000...180°]

Určuje počáteční pozici vzorku.

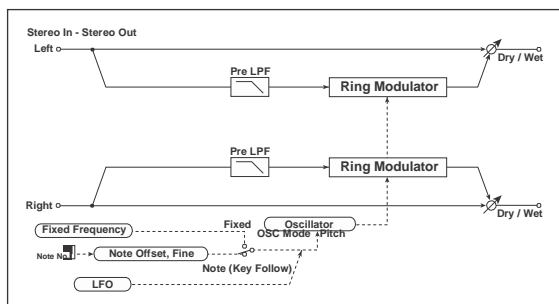
POZN. Zobrazí se tento parametr a můžete jej nastavit, pokud je "KEY SYNC" na ON. Str. 67 "INI.PHASE (LFO Init Phase)"

LFO SPRD (LFO Spread) [-180...+180°]

Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levým a pravým kanálem.

16. RING MOD (Stereo Ring Modulator)


Tento efekt vytváří metalická 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.



DRY/WET ["DRY", 99:1...1:99, "WET"]
 Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem.

OSC MODE[FIXED, NOTE]
 Přepíná mezi zadanou frekvencí oscilátoru a číslem Note. Pokud je zde NOTE, frekvence oscilátoru bude sledovat vstupní signál.

FIXD.FREQ (Fixed Frequency) ☼ [0Hz...12.0kHz]
 Tento parametr určuje frekvenci oscilátoru, když "OSC MODE" je na FIXED.

 Je-li tento parametr přiřazen "CTRL-1" nebo "CTRL-2", nastavením "OSC MODE" na NOTE se změní přiřazení na NOTE.OFST.

NOTE.OFST (Note Offset) ☼[-48...+48]
 Určuje rozdíl výšky od původního tónu v půltónových krocích, je-li "OSC MODE" nastaven na NOTE.

NOTE.FINE..... [-100...+100]
 Nastavuje rozdíl výšky od původního tónu v centových krocích, je-li "OSC MODE" nastaven na NOTE.

POZN. Nastavením "NOTE.OFST" a "Note.Fine" tak, aby frekvence oscilátoru sledovala noty na vstupu, získáte efekt kruhového modulátoru ve správném ladění.

OSC WAVE (OSC Waveform)...[SAW, TRIANGLE, SINE]
 Zvolí vzorek oscilátoru.

LFO INT (LFO Intensity) ☼ [-63...+63]
 Nastavuje hloubku LFO modulace.

LFO SYNC (LFO Tempo Sync)[OFF, ON]
 Určuje, zda bude LFO cyklus synchronizován k tempu, zadanému knobem [TEMPO] nebo MIDI hodinami. Str. 66 "LFO SYNC (LFO Tempo Sync)"

LFO FREQ (LFO Frequency) ☼ [0.01...100.0Hz]
 Nastavuje rychlost LFO. Str. 66 "LFO WAVE (LFO Waveform)"

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) ☼ [8/1...1/64]
 Určuje LFO frekvenci jako součást nastavení tempa knobem [TEMPO]. Str. 66 "SYNC.NOTE (LFO Sync Note)"

POZN. Zobrazí se tento parametr a můžete jej nastavit, pokud je "LFO SYNC" na ON.

LFO WAVE (LFO Waveform)..... [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]
 Volí LFO vzorek, str. 66 "LFO WAVE (LFO Waveform)"

LFO.SHAPE [-63...+63]
 Str. 66 "LFO.SHAPE"

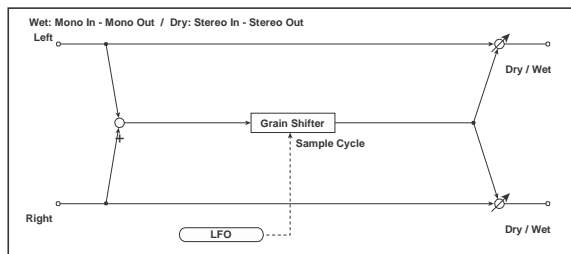
KEY SYNC (LFO KeySync).....[OFF, ON]
 Udává, zda se LFO resetuje na Note-on. Str. 67 "KEY SYNC (LFO KeySync)"

INI.PHASE (LFO Init Phase) [000...180°]
 Určuje počáteční pozici vzorku. **POZN.** Zobrazí se tento parametr a můžete jej nastavit, pokud je "KEY SYNC" na ON. Str. 67 "INI.PHASE (LFO Init Phase)"

PRE LPF..... [000...127]
 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.

17. GRAIN.SFT (Grain Shifter)

Tento efekt sampluje mimořádně krátké fragmenty zvuku v zadaném intervalu a přehrává je ve smyčce. To je efektivní, když využíváte zvuk externího vstupu, který se průběžně mění.



DRY/WET ["DRY", 99:1...1:99, "WET"]

Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem.

BPM SYNC (Duration Tempo Sync) [OFF, ON]

Určuje, zda bude přehrávaný vzorek ve smyčce synchronizován. Je-li na ON, vzorek ve smyčce bude přehráván v synchronizaci k tempu nebo k MIDI hodinám.

TM RATIO [BPM SYNC OFF: 000.5...400% (OVER) / BPM SYNC ON: 012.5...400% (OVER)]

Udává délku vzorku ve smyčce vůči hodnotě "DURATION".

DURATION [000...350ms, 1/64... 1/1]

Nastavuje dobu trvání efektu grain.

Délka vzorku je určena nastavením a hodnotou "TimeRatio".

Jestliže je "BPM SYNC" na Off, je tato hodnota v jednotkách ms.

Je-li "BPM SYNC" na ON, je zde rozlišení v čase vzhledem k tempu, zadaném knobem [TEMPO] nebo MIDI hodinami.



Jestliže hodnoty "DURATION" a "TM RATIO" překročí limit, objeví se indikace pro "TM RATIO".

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) [OFF, ON]

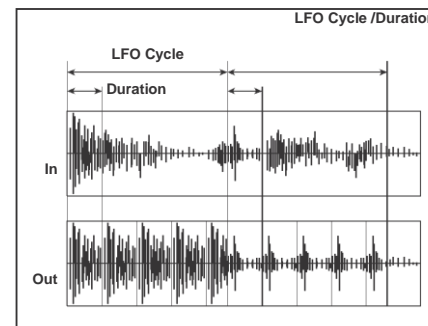
Určuje, zda bude LFO cyklus synchronizován k tempu, zadanému knobem [TEMPO] nebo MIDI hodinami.

Str. 66 "LFO SYNC (LFO Tempo Sync)"

LFO FREQ (LFO Frequency) [0.01...100.0Hz]

Pokud je "LFO SYNC" na Off, parametr určuje cyklus, na kterém se vzorek přepíná v jednotkách Hz.

Délka vzorku, zadaná "DURATION" bude hrát ve smyčce a vzorek se přepne v každém cyklu LFO.



Je-li tento parametr přiřazen "CTRL-1" nebo "CTRL-2", zapnutím "BPM SYNC" se změní přiřazení na "SYNC.NOTE".

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) [8/1...1/64]

Určuje LFO frekvenci jako součást nastavení tempa knobem [TEMPO].

POZN. Zobrazí se tento parametr a lze jej nastavit, pokud "LFO SYNC" je na ON. Str. 66 "SYNC.NOTE (LFO Sync Note)"

KEY SYNC (LFO KeySync) [OFF, ON]

Udává, zda se LFO resetuje na Note-on.

Str. 67 "KEY SYNC (LFO KeySync)"

INI.PHASE (LFO Init Phase) [000...180°]

Určuje počáteční pozici vzorku.

POZN. Zobrazí se tento parametr a můžete jej nastavit, pokud je "KEY SYNC" na ON. Str. 67 "INI.PHASE (LFO Init Phase)"

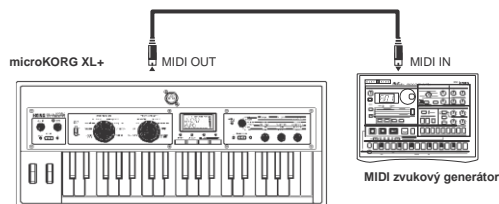
MIDI

1. Použití microKORG XL+ s jiným MIDI zařízením (MIDI)

Zde můžete provádět různá MIDI nastavení u **microKORG XL+**. MIDI (Musical Instrument Digital Interface) je univerzální standard, umožňující výměnu dat pro hru a dalších informací mezi elektronickými hudebními nástroji a počítači či jinými přístroji. Pokud pomocí MIDI kabelů propojíte dva či více MIDI zařízení, data hry mohou procházet mezi nimi, dokonce i když jsou vyrobeny různými výrobci. **microKORG XL+** umožňuje přiřadit čísla Control Change hlavním parametrům, které ovlivňují zvuk a ovládají tyto parametry z externího MIDI sekvenceru, zatímco hrajete tóny z generátoru. Můžete také využít přiřazené knoby [1]–[3] nebo klávesy k vysílání zpráv Control Change a ovládat tak externí MIDI zařízení. Můžete synchronizovat arpeggiator **microKORG XL+**, LFO nebo delay time k MIDI hodinám externího MIDI sekvenceru.

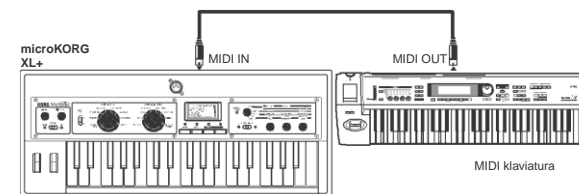
Zapojení MIDI zařízení/počítače

Ovládání externího zvukového generátoru z microKORG XL+ Pokud chcete využít klaviaturu **microKORG XL+**, kontrolery, arpeggiator, atd. ke hraní na externí zvukový generátor, MIDI kabelem zapojte MIDI OUT konektor **microKORG XL+** do MIDI IN konektoru externího MIDI zvukového generátoru.



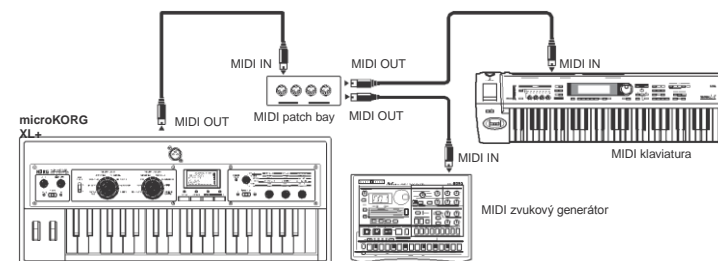
Ovládání zvukového generátoru microKORG XL+ z externího MIDI zařízení

Chcete-li hrát nebo ovládat zvukový generátor **microKORG XL+** z externí MIDI klaviatury nebo sekvenceru, atd., MIDI kabelem propojte MIDI OUT konektor externího MIDI zařízení do MIDI IN konektoru **microKORG XL+**.




Ovládání dvou či více externích MIDI zvukových generátorů z microKORG XL+

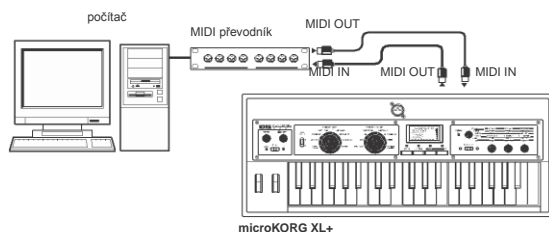
Můžete také použít MIDI patchbay k ovládání více MIDI zařízení.



Zapojení externího MIDI sekvenceru nebo počítače, atd.

Pokud chcete nahrávat svou hru na klaviaturu **microKORG XL+** do externího MIDI sekvenceru/ počítače (přes MIDI převodník), nebo využít **microKORG XL+** jako kombinaci klaviatury a MIDI zvukového modulu, či využít Editor/ Librarian software, přiložený k **microKORG XL+**, pak budete potřebovat zapojit MIDI OUT a MIDI IN konektory **microKORG XL+** do MIDI IN a MIDI OUT konektorů u externího MIDI sekvenceru či počítače.


 Některé MIDI převodníky nezvládají vysílání nebo přijímání MIDI SysEx zpráv **microKORG XL+**.



Připojení **microKORG XL+** k počítači přes USB

Jako alternativní možnost připojení **microKORG XL+** do počítače v situacích popsaných výše, můžete použít USB kabel, jestliže má počítač USB konektor. Jelikož USB spojení vysílá data rychleji než pomocí MIDI kabelů a MIDI převodníku, doporučujeme použít USB spojení, pokud zamýšlíte využít SW PC Editor.

POZN. Chcete-li použít USB spojení, musíte nainstalovat Korg USB-MIDI ovladač v počítači. Korg USB-MIDI ovladač si můžete stáhnout z webové stránky Korg a nainstalovat jej dle popisu v přiložené dokumentaci.

 Pokud nepracuje MIDI spojení nebo USB spojení, měli byste také zkontrolovat nastavení "ROUTING" (str. 59) na stránce MIDI.

MIDI související nastavení

Nastavení MIDI kanálu

Aby mohlo dojít k výměně dat s připojeným externím MIDI zařízením, musíte nastavit MIDI kanál u **microKORG XL+** tak, aby odpovídal MIDI kanálu externího MIDI zařízení.

Nastavení MIDI kanálu **microKORG XL+**

1. Knobem [1] zvolte MIDI.
2. Knobem [2] zvolte "MIDI CH" a pak knobem [3] zadejte MIDI kanál.
3. Nastavte MIDI kanál u připojeného externího zařízení.

POZN. Pokyny, jak nastavit vysílací kanál externího MIDI zařízení, viz uživatelský manuál externího MIDI zařízení.

Použití **microKORG XL+** jako multitimbrálního zvukového modulu

Můžete zadat jiný MIDI kanál pro každý z obou timbrů **microKORG XL+** a využít jej jako multitimbrální zvukový modul ze zapojeného externího MIDI sekvenceru.

1. Knobem [1] zvolte stránku COMMON.
2. Knobem [2] zvolte "VOIC.MODE" a pak knobem [3] zvolte "MULTI".
3. Zadejte MIDI kanál pro timbre 2.
Po nastavení VOIC.MODE na MULTI můžete otočením knobu [2] zvolit parametr "T2.MIDICH".
Knobem [3] nastavte MIDI kanál pro timbre 2.
4. Chcete-li nastavit MIDI kanál pro timbre 1, zvolte parametr "MIDI CH" na stránce MIDI a použijte knob [3].
5. Nastavte MIDI kanál u připojeného externího zařízení.

Nastavení GLOBAL "POSITION"

GLOBAL "Position" **microKORG XL+** umožňuje specifikovat, jak budou MIDI IN/OUT interně směrované. Tím ovlivníte, jak budou ovlivněna MIDI data nastavením "TRANSPOS", "VEL.CURVE" a arpeggiatoru.

- Normálně, při ovládání externího MIDI zvukového generátoru z **microKORG XL+** nastavíte "POSITION" na POST KBD. Různá nastavení, vypsaná výše, ovlivní MIDI data, která jsou vysílána. Přijátá data budou zpracována: "TRANSPOS": 0, "VEL.CURVE": 4.

- Normálně při ovládání zvukového generátoru **microKORG XL+** z externího MIDI zařízení nastavíte "POSITION" na PRE TG. Různá nastavení, vypsaná výše, ovlivní MIDI data, která jsou přijímána. Vysílaná data budou zpracována: "TRANSPOS": 0 a "VEL.CURVE": 4.

Nastavení MIDI filtru

Nastavení na stránce MIDI FLT udává, zda budou zprávy Program Change, Pitch Bend, Control Change a SysEx vysílány nebo přijímány. (str. 60).

Nastavení zdroje modulace Virtual patch

Můžete přiřadit tři různé MIDI Control zprávy (MIDI 1, 2, 3) jako modulační zdroj virtuálního patche. Proveďte požadovaná přiřazení na stránce PATCH (str. 61) a pak zvolte MIDI1 nebo MIDI2, atd. jako zdroj virtuálního patche pro jeho nastavení (PATCH1–PATCH6). To umožňuje ovládat modulaci přes MIDI.

Modulační zdroj "FC.MOD.SRC" cutoff frekvence band-pass filtrů nosné vokodéry můžete také ovládat přes MIDI; jednoduše zvolíte MIDI 1, 2 nebo 3 jako modulační zdroj virtuálního patche.

Nastavení "CONTROL CHANGE"

Zprávy Control Change můžete přiřadit hlavním parametrům, které ovlivňují zvuk a využít externí MIDI zařízení k provedení stejných operací, jako když pracujete s knoby a tlačítka **microKORG XL+**. Naopak, můžete pracovat s knoby a tlačítka **microKORG XL+** a ovládat tak externí MIDI zařízení. Na stránce CC MAP přiřadte zprávy Control Change parametrům. (str. 61).

Nastavení MIDI "LOCAL" při zapojení externího MIDI sekvenceru nebo počítače

Pokud noty zní dvojitě, když zapojíte **microKORG XL+** do externího MIDI sekvenceru nebo počítače, vypněte Local ("Local" na Off na stránce MIDI). (str. 59).

Pokud **microKORG XL+** zapojíte do externího MIDI sekvenceru nebo počítače a nastavení Echo Back externího MIDI sekvenceru či počítače zapnete a Local Control **microKORG XL+** je rovněž zapnutý, pak data hry, generovaná při hraní na klávesy **microKORG XL+** budou vysílána do externího MIDI sekvenceru a objeví se také ozvěnou ze zvukového generátoru **microKORG XL+** podruhé.

Abyste zabránili každé notě, aby zazněla 2x, jednou z kláves a podruhé ze sekvenceru, musíte nastavit Local Control **microKORG XL+** na off.

Nahrávání MIDI výstupu z arpeggiatoru **microKORG XL+** do externího MIDI sekvenceru nebo počítače

Zapojení a nastavení

Zapojte MIDI OUT konektor **microKORG XL+** do MIDI IN konektoru externího MIDI sekvenceru / počítače a MIDI IN konektor **microKORG XL+** zapojte do MIDI OUT konektoru externího MIDI sekvenceru / počítače. Potom vypněte Local Control **microKORG XL+** ("Local" na Off na stránce MIDI) a zapněte nastavení echo back u externího MIDI sekvenceru / počítače.

Nahrávání dat not z arpeggiatoru do externího MIDI sekvenceru / počítače

Nastavte na stránce GLOBAL parametr "POSITION" na POST KBD. Zapněte arpeggiator u **microKORG XL+** (ARPEGGIATOR [ON/OFF] svítí), zahrajte na klávesy a nahrajte data not do externího MIDI sekvenceru / počítače. Je-li na stránce GLOBAL parametr "POSITION" na POST KBD, pak MIDI data Note, vyrobená arpeggiátorem budou na výstupu z **microKORG XL+** a budou nahrána. Během přehrávání vypněte arpeggiator u **microKORG XL+**.

Synchronizace arpeggiatoru

Na stránce MIDI parametr "CLOCK" určuje, zda bude arpeggiator **microKORG XL+** master (ovládající zařízení) nebo slave (ovládané zařízení).

PŮŽN. Informace o nastavení synchronizace externího MIDI zařízení, viz manuál zařízení.

Použití **microKORG XL+** jako master a externího MIDI zařízení jako slave

Zapojte MIDI IN konektor **microKORG XL+** do MIDI OUT konektoru externího MIDI zařízení.

Knobem [1] zvolte stránku MIDI knobem [2] nastavte "CLOCK" a knobem [3] zvolte "INTERNAL"; **microKORG XL+** bude master a bude přenášet zprávy o MIDI časování.

Nastavte externí MIDI zařízení na příjem příchozí zprávy MIDI hodin. Nyní bude externí MIDI zařízení (sekvencer, rytmér, atd.) pracovat v tempu, zadaném knobem [TEMPO] u **microKORG XL+**.

Použití externího MIDI zařízení jako master a microKORG XL+ jako slave

Zapojte MIDI IN konektor **microKORG XL+** do MIDI OUT konektoru externího MIDI zařízení.

Knobem [1] zvolte stránku MIDI knobem [2] nastavte "CLOCK" a knobem [3] zvolte "INTERNAL"; **microKORG XL+** bude master a bude přenášet zprávy o MIDI časování. Nastavte externí MIDI zařízení na vysílání zpráv MIDI Clock (jako master zařízení). Arpeggiator **microKORG XL+** nyní pracuje v tempu podle externího MIDI zařízení (sekvenceru, rytmeru, atd.).

POZN. Pokud nastavíte na stránce MIDI parametr "CLOCK" na "AUTO", **microKORG XL+** bude automaticky pracovat s nastavením EXT MIDI, kdekoli byla MIDI Clock data přijata na MIDI IN konektor. Jinak **microKORG XL+** pracuje s nastavením INTERNAL.

POZN. Jestliže přijme **microKORG XL+** MIDI Start zprávu [FA], je-li synchronizován na MIDI hodiny externího MIDI zařízení, arpeggiator se resetuje. Dále, fáze LFO se resetuje, je-li "KEY SYNC" na OFF.

2. MIDI Zprávy

MIDI kanály

MIDI používá 16 kanálů (1–16). MIDI zprávy lze vysílat a přijímat, když kanál přijímajícího zařízení odpovídá kanálu vysílajícího.

Toto nastavení ovlivní způsob, jakým kanály fungují.

- Je-li "VOIC.MODE" na SINGLE, LAYER nebo SPLIT
Pokud je na stránce COMMON hodnota "VOIC.MODE" na SINGLE, LAYER nebo SPLIT, MIDI data jsou vysílána/přijímána na globálním MIDI kanálu.
- Je-li "VOIC.MODE" na MULTI
Pokud je na stránce COMMON hodnota "VOIC.MODE" na MULTI, MIDI data pro timbre 1 jsou vysílána/přijímána na globálním MIDI kanálu. MIDI data pro timbre 2 jsou vysílána/přijímána na MIDI kanálu, zadaném na stránce COMMON, hodnotou "T2MIDI.CH". Další vysílání/přijímání využívá globální MIDI kanál.

POZN. Globální MIDI kanál je základním MIDI kanálem, využívaným **microKORG XL+** k vysílání a přijímání MIDI dat. Je určen na MIDI stránce hodnotou "MIDI CH".

Note-on/off

Note-on [9n, kk, vv], Note-off [8n, kk, vv]

(n: kanál, kk: č. noty, vv: dynamika)

Když zahrajete na klávesy **microKORG XL+**, vyšle se zpráva Note-on/off. Dynamika Note-off se vysílá na pevných 64, ale nepřijímá se.

Je-li na stránce GLOBAL hodnota "POSITION" na POST KBD, zprávy Note-on/off budou vysílány arpeggiátorem, pokud běží.

Program change, Bank select

Program change [Cn, pp]

(n: kanál, pp: č. programu)

Když přepnete programy, vyšle se zpráva Program change s číslem odpovídajícího programu 1–128 (A11–B88). Chcete-li vysílat a přijímat zprávy Program change, nastavte na stránce MIDI FLT hodnotu "PROG CHG" na ENABLE. Pokud je zde nastaveno DISABLE, zprávy Program change nebudou vysílány ani přijímány.

Bank select MSB (CC#00) [Bn, 00, mm]

Bank select LSB (CC#32) [Bn, 20, bb]

(n: kanál, mm: č. banky, horní byty, bb: č. banky, dolní byty). Pokud přepnete programy v režimu Play, vyšlou se zprávy Bank Select a Program Change.

Bank (CC#00)	Bank (CC#32)	Program Change	Bank&Prog Number
00	00	000–127 (00–7F)	A11–B88

Můžete využít zprávy Bank select a Program change k přepínání nastavení jednotlivých timbrů, využitých programem k nastavení jiného timbru, u jiného programu. Tyto zprávy jsou přijímány na MIDI kanálu timbru, zvoleného parametrem TIMBRE SELECT.

Bank (CC#00)	Bank (CC#32)	Program Change	Timbre Number
32	32	000–127 (00–7F)	A11–B88 Timbre 1
32	33	000–127 (00–7F)	A11–B88 Timbre 2

Pitch bend

Pitch bend change [En, bb, mm]

(n: kanál, bb: dolní cifry hodnoty, mm: horní cifry hodnoty)

Když přijdou zprávy Pitch bend change, Pitch bend se zachová podle nastavení "P.BEND" na stránce PITCH. Pitch bend rovněž využijete na stránce Virtual Patch (PATCH1–PATCH6) programu syntezátoru, jako modulační zdroj programu vokodéru (na stránce VC FILT) nebo jako řídicí zdroj pro efektové parametry. V tom případě zpráva zafunguje jako modulační zdroj, kde mm=64, bb=00 bude 0 (uprostřed) v rozmezí –127 až +127. (Tato zpráva je přijata na kanálu timbru).

Otočením kolečka [PITCH] u **microKORG XL+**, budou vyslány zprávy Pitch bend change na globálním MIDI kanálu.

Chcete-li vysílat a přijímat zprávy Pitch bend change, nastavte na stránce MIDI FLT hodnotu "P.BEND" na ENABLE. Pokud je zde nastaveno DISABLE, zprávy Pitch bend change nebudou vysílány ani přijímány.

Control Change

Control changes [Bn, cc, vv]

(n: kanál, cc: control change no., vv: hodnota)

Použijete-li knoby [1]–[3] k editaci určitých parametrů, nebo když pohnete určitými tlačítky nebo kolečkem [MOD], bude vyslána přiřazená zpráva Control change. Naopak, když je přijata zpráva Control change, odpovídající nastavení knobů [1]–[3], ovlivní to příslušný kontroler nebo parametr.

Chcete-li vysílat a přijímat zprávy Control change, nastavte na stránce MIDI FLT hodnotu "CTRL CHG" na ENABLE. Pokud je zde nastaveno DISABLE, zprávy Control change nebudou vysílány ani přijímány.

POZN. Na stránce CC MAP přiřadte zprávy Control Change parametrům.

- **Modulation depth (CC#01) [Bn, 01, vv]**

Pokud přijde zpráva Modulation depth, změní se hloubka vibrata LFO2, podle hodnoty, zadané pro PITCH "VIB INT". Pokud je hodnota přijaté zprávy na maximum (127), vibrato se aplikuje na celý rozsah výšky, zadaný parametrem "VIB INT". Pokud je hodnota přijaté zprávy 0, žádné vibrato se nekoná.

Pohnete-li kolečkem [MOD] **microKORG XL+**, vyšlou se zprávy hloubky modulace, na globálním MIDI kanálu.

- **Volume (CC#07) [Bn, 07, vv]**

Jestliže přiřadíte Control change Volume (CC#07) hodnotě "LEVEL" na stránce CC MAP, přichozí zprávy Volume ovládají hlasitost.

- **Panpot (CC#10) [Bn, 0A, vv]**

Jestliže přiřadíte Control change Panpot (CC#10) hodnotě "PANPOT" na stránce CC MAP, přichozí zprávy Panpot ovládají stereo pozici zvuku.

- **Expression (CC#11) [Bn, 0B, vv]**
Jsou-li přijaty zprávy Expression, bude ovládána hlasitost timbru. Ta bude na maximu, pokud přijde hodnota maxima (127) a na nule, pokud přijde hodnota minima (0).
- **Damper pedal (CC#64) [Bn, 40, vv]**
Příchozí zprávy damper pedálu za/vypnou damper efekt timbru (Hold) (0: Off, 127: On).
- **Portamento (CC#65) [Bn, 41, vv]**
Je-li přijata zpráva Portamento, za/vypne se efekt portamenta timbru. Je-li portamento time nastaven na "0", portamento nenastane. (0: off, 7F: on)
- **All note off (CC#123) [Bn, 7B, 00] (value is 00)**
Je-li přijata zpráva All Note Off, všechny aktuálně znějící tóny tohoto kanálu se vypnou. Některé zvuky mohou přetrvávat díky nastavení obálky.
- **All sound off (CC#120) [Bn, 78, 00] (value is 00)**
Je-li přijata zpráva All Sound Off, všechny aktuálně znějící tóny tohoto kanálu se vypnou. Ačkoliv All Note Off umožňuje nechat doznít tóny postupně, All Sound Off zvuk umlčí okamžitě. Samozřejmě, tato zpráva je určena pro použití v nebezpečí a není důvod ji používat během hraní.
- **Reset all controllers (CC#121) [Bn, 79, 00] (value is 00)**
Pokud je přijata zpráva Reset All Controllers, všechny hodnoty kontrolerů, aktuálně aktivních na tomto kanálu, budou resetovány. Některé parametry, přiřazené pomocí Virtual Patch resetovány nebudou.

Využití Control change jako virtuálního patche zdroje modulace

Volbou CC#cc (cc=00–95, 102–119) jako "SOURCE" pro MIDI1, MIDI2 nebo MIDI3 na stránce PATCH, můžete použít Control change jako modulační zdroj pro virtuální patch, vokodér "FC.MOD.SRC" nebo efektový parametr. Aktuální hodnota 0–127 bude využita beze změny jako modulační zdroj.

Přiřazení Control change knobu nebo tlačítka

Na stránce CC MAP můžete přiřadit Control change CC#00–CC#95 a CC#102–CC#119 základním parametrům, které odpovídají knobům a tlačítkům na panelu. Pokud pohnete přiřazeným knobem nebo tlačítkem, vyšle se odpovídající zpráva Control change. Jakmile dorazí tato zpráva Control change z externího zařízení, výsledek bude stejný, jako když nastavíte knob či tlačítko na odpovídající hodnotu. (Str. 90 "4. Přiřazení Control change knobu/tlačítka na panelu").

3. Vysílané a přijímané parametry přes NRPN

Knoby a tlačítka na čelním panelu, jiná než uvedená výše, jsou přiřazena NRPN (Non Registered Parameter No.). NRPN zprávy lze využít volně libovolným výrobcem hudebních nástrojů nebo modelů.

NRPN upravíte následujícím postupem.

1. Použijte NRPN MSB (CC#99) [Bn, 63, mm] a NRPN LSB (CC#98) [Bn, 62, rr] (n: kanál, mm, rr: č. parametru, horní a dolní byty) k výběru parametru.
2. Použijte data entry MSB (CC#6) [Bn, 06, mm] (n: kanál, mm: hodnota parametru) k zadání hodnoty.

POZN. U **microKORG XL+** lze využít pouze MSB k zadání dat.

Ovládání arpeggiatoru

Pokud upravíte nastavení arpeggiatoru tlačítka nebo knoby na čelním panelu, vyšlou se následující zprávy NRPN. Pokud jsou tyto zprávy přijaty, změní se odpovídajícím způsobem nastavení arpeggiatoru. Tyto zprávy jsou vysílány a přijímány na Globálním MIDI kanálu. Jaký je vzájemný vztah mezi hodnotami zpráv a hodnot parametru **microKORG XL+**, viz tabulku.

- ON/OFF: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]
- LATCH: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 04, Bn, 06, mm]
- TYPE: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 07, Bn, 06, mm]
- GATE: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]
- SELECT: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 0B, Bn, 06, mm]
(n: kanál, mm: hodnota parametru)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Hodnota (vysílaná)	Hodnota (přijímaná)
ON/OFF	00(00)	02(02)	0: OFF, 127: ON	0...63: OFF, 64...127: ON
LATCH	00(00)	04(04)	0: OFF, 127: ON	0...63: OFF, 64...127: ON
TYPE	00(00)	07(07)	0...21: Up, 22...42: Down, 43...63: Alt1, 64...85: Alt2, 86...106: Random, 107...127: Trigger	0...21: Up, 22...42: Down, 43...63: Alt1, 64...85: Alt2, 86...106: Random, 107...127: Trigger
GATE	00(00)	10(0A)	Viz "Hodnoty GATE"	Viz "Hodnoty GATE"
SELECT	00(00)	11(0B)	0..42: Timbre1, 43...85: Timbre2, 86...127: Timbre1+2	0..42: Timbre1, 43...85: Timbre2, 86...127: Timbre1+2

Hodnoty GATE

Hodnota (vyslaná, přijatá)	Gate Time [%]	Hodnota (vyslaná, přijatá)	Gate Time [%]	Hodnota (vyslaná, přijatá)	Gate Time [%]	Hodnota (vyslaná, přijatá)	Gate Time [%]
0	000	33	026	66	052	99	078
1, 2	001	34	027	67	053	100	079
3	002	35, 36	028	68, 69	054	101, 102	080
4	003	37	029	70	055	103	081
5	004	38	030	71	056	104	082
6, 7	005	39, 40	031	72, 73	057	105	083
8	006	41	032	74	058	106, 107	084
9	007	42	033	75	059	108	085
10	008	43	034	76	060	109	086
11, 12	009	44, 45	035	77, 78	061	110, 111	087
13	010	46	036	79	062	112	088
14	011	47	037	80	063	113	089
15	012	48	038	81	064	114	90
16, 17	013	49, 50	039	82, 83	065	115, 116	91
18	014	51	040	84	066	117	92
19	015	52	041	85	067	118	93
20, 21	016	53	042	86	068	119	94
22	017	54, 55	043	87, 88	069	120, 121	95
23	018	56	044	89	070	122	96
24	019	57	045	90	071	123	97
25, 26	020	58, 59	046	91, 92	072	124	98
27	021	60	047	93	073	125, 126	99
28	022	61	048	94	074	127	100
29	023	62	049	95	075		
30, 31	024	63, 64	050	96, 97	076		
32	025	65	051	98	077		

Např. když chcete za/vypnout arpeggiator z externího MIDI sekvenceru, proveďte následující nastavení.

Off: CC#99: 0, CC#98: 2, CC#6: 0...63 On: CC#99: 0, CC#98: 2, CC#6: 64...127

Ovládání parametrů Timbre

Tyto zprávy jsou vysílány a přijímány na Globálním MIDI kanálu.

Ovládání Virtual Patch1...Patch6 jako zdroje

- Source1...Source6: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 00...05, Bn, 06, mm]
(n: kanál, mm: hodnota parametru)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Hodnota (vyslaná)	Hodnota (přijatá)
Patch1 Source	04(04)	00(00)	0...10: EG1, 11...20: EG2, 21...31: EG3, 32...42: LFO1, 43...52: LFO2, 53...63: Velocity, 64...74: Pitch Bend, 75...84: Mod Wheel, 85...95: Keyboard Track, 96...106: MIDI1, 107...116: MIDI2, 117...127: MIDI3	0...10: EG1, 11...20: EG2, 21...31: EG3, 32...42: LFO1, 43...52: LFO2, 53...63: Velocity, 64...74: Pitch Bend, 75...84: Mod Wheel, 85...95: Keyboard Track, 96...106: MIDI1, 107...116: MIDI2, 117...127: MIDI3
Patch2 Source	04(04)	01(01)		
Patch3 Source	04(04)	02(02)		
Patch4 Source	04(04)	03(03)		
Patch5 Source	04(04)	04(04)		
Patch6 Source	04(04)	05(05)		

Ovládání Virtual Patch1...Patch6 jako cíle

- Dest1...Dest6: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 08...0D, Bn, 06, mm] (n: kanál, mm: hodnota parametru)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Hodnota (vyslaná)	Hodnota (přijátá)
Patch1 Dest	04(04)	08(08)	0...2: Pitch, 3...5: OSC2 Tune, 6...9: OSC1 Control 1, 10...12: OSC1 Level, 13...15: OSC2 Level, 16...18: NOISE Level, 19...21: Filter1 Type Balance, 22...25: Filter1 Cutoff, 26...28: Filter1 Resonance, 29...31: Filter2 Cutoff, 32...34: Drive/WS Depth, 35...37: AMP Level, 38...41: Panpot, 42...44: LFO1 Frequency, 45...47: LFO2 Frequency, 48...50: Portamento, 51...53: OSC1 Control 2, 54...57: Filter1 EG1 Int, 58...60: Filter1 Key Track, 61...63: Filter2 Resonance, 64...66: Filter2 EG1 Int, 67...69: Filter2 Key Track, 70...73: EG1 Attack, 74...76: EG1 Decay, 77...79: EG1 Sustain, 80...82: EG1 Release, 83...85: EG2 Attack, 86...89: EG2 Decay, 90...92: EG2 Sustain, 93...95: EG2 Release, 96...98: EG3 Attack, 99...101: EG3 Decay, 102...105: EG3 Sustain, 106...108: EG3 Release, 109...111: Patch1 Int, 112...114: Patch2 Int, 115...117: Patch3 Int, 118...121: Patch4 Int, 122...124: Patch5 Int, 125...127: Patch6 Int	0...2: Pitch, 3...5: OSC2 Tune, 6...9: OSC1 Control 1, 10...12: OSC1 Level, 13...15: OSC2 Level, 16...18: NOISE Level, 19...21: Filter1 Type Balance, 22...25: Filter1 Cutoff, 26...28: Filter1 Resonance, 29...31: Filter2 Cutoff, 32...34: Drive/WS Depth, 35...37: AMP Level, 38...41: Panpot, 42...44: LFO1 Frequency, 45...47: LFO2 Frequency, 48...50: Portamento, 51...53: OSC1 Control 2, 54...57: Filter1 EG1 Int, 58...60: Filter1 Key Track, 61...63: Filter2 Resonance, 64...66: Filter2 EG1 Int, 67...69: Filter2 Key Track, 70...73: EG1 Attack, 74...76: EG1 Decay, 77...79: EG1 Sustain, 80...82: EG1 Release, 83...85: EG2 Attack, 86...89: EG2 Decay, 90...92: EG2 Sustain, 93...95: EG2 Release, 96...98: EG3 Attack, 99...101: EG3 Decay, 102...105: EG3 Sustain, 106...108: EG3 Release, 109...111: Patch1 Int, 112...114: Patch2 Int, 115...117: Patch3 Int, 118...121: Patch4 Int, 122...124: Patch5 Int, 125...127: Patch6 Int
Patch2 Dest	04(04)	09(09)		
Patch3 Dest	04(04)	10(0A)		
Patch4 Dest	04(04)	11(0B)		
Patch5 Dest	04(04)	12(0C)		
Patch6 Dest	04(04)	13(0D)		

Ovládání parametrů vokodéru

Tyto zprávy jsou vysílány a přijímány na Globálním MIDI kanálu.

Fc Modulační zdroj

FC.MOD.SRC (Fc Modulation Source): [Bn, 63, 04, Bn, 62, 00, Bn, 06, mm]

(n: kanál, mm: hodnota parametru)

Fc Mod Sorce	Hodnota (vyslaná)	Hodnota (přijátá)
EG1	0...10	0...10
EG2	11...20	11...20
EG3	21...31	21...31
LFO1	32...42	32...42
LFO2	43...52	43...52
Velocity	53...63	53...63
Pitch Bend	64...74	64...74
Mod Wheel	75...84	75...84
Keyboard Track	85...95	85...95
MIDI1	96...106	96...106
MIDI2	107...116	107...116
MIDI3	117...127	117...127

Parametry pásem (Band)

Můžete ovládat výstupní úroveň a panorama každého pásma filtru synthesis vokodéru.

Level1...Level16: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 40...4F, Bn, 06, mm]

(n: kanál, mm: hodnota parametru)

Pan1...Pan16: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 50...5F, Bn, 06, mm]

(n: kanál, mm: hodnota parametru)



Pokud chcete vysílat a přijímat tyto parametry mezi dvěma **microKORG XL+**, proveďte stejné nastavení programů i obou přístrojů.

Vocoder přepínač

Vocoder switch: [*Bn, 63, 05, Bn, 62, 04, Bn, 06, mm*]

(n: kanál, mm: hodnota parametru)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Hodnota (vyslaná)	Hodnota (přijátá)
Vocoder Sw	05(05)	04(00)	0...63: OFF, 64...127: ON	0...63: OFF, 64...127: ON

Další ovládání

Tyto zprávy jsou vysílány a přijímány na Globálním MIDI kanálu.

Voice Mode (stránka COMMON “VOIC.MODE”)

Voice Mode (“VOIC.MODE”): [*Bn, 63, 05, Bn, 62, 00, Bn, 06, mm*]

(n: kanál, mm: hodnota parametru)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Hodnota (vyslaná)	Hodnota (přijátá)
Voice Mode	05(05)	00(00)	0...31: SINGLE, 32...63: LAYER, 64...95: SPLIT, 96...127: MULTI	0...31: SINGLE, 32...63: LAYER, 64...95: SPLIT, 96...127: MULTI

Zprávy System Exclusive

microKORG XL+ formát

F0: exclusive status

42: Korg ID

3n: [n=0–F] MIDI kanál

7E: **microKORG XL+** model ID

ff: function ID (typ zprávy)

—

F7: end of exclusive

Universal system exclusive

Systémové exclusive zprávy zahrnují speciální kategorii zpráv, jejichž účel je obecně určen. Nazývají se proto univerzální systémové exclusive zprávy. Z těchto zpráv, **microKORG XL+** podporuje Master Volume a Master Fine Tuning.

Master volume [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: lower byte of value, mm: upper byte of value, [mm, vv=7F, 7F] is Max, [mm, vv=00, 00] is 0)

Je-li přijata zpráva Master Volume, **microKORG XL+** nastaví celkovou hlasitost.

Master fine tuning [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(Hodnota 8192 [mm, vv=40, 00] je střed (0 cent, A4=440.0Hz), 4096 [mm, vv=20, 00] je -50 centů a 12288 [mm, vv=60, 00] je +50 centů).

Je-li přijata zpráva master fine tuning, hodnota, zadaná pro parametr “MST TUNE” na stránce GLOBAL u **microKORG XL+** bude ignorována a celková výška bude určena přijatými daty.

Zprávy v reálném čase

Spuštění/zastavení arpeggiatoru

Je-li arpeggiator **microKORG XL+** synchronizován k zapojenému externímu MIDI zařízení, systémové realtime zprávy Start a Stop budou ovládat arpeggiator.

Start [FA]

Je-li přijata zpráva Start [FA], arpeggio pattern se resetuje na začátek.

Stop [FC]

Je-li přijata zpráva Stop [FC], arpeggiator se zastaví. (Není však vypnutý; arpeggiator se znovu spustí, jakmile zahrájete další noty).

4. Přiřazení Control change knobům/tlačítkům na panelu

Control change lze přiřadit každému knobu/tlačítku na čelním panelu **microKORG XL+**, takže změny zvuku podle polohy knobu/ tlačítka budou vysílány jako data pro hru.

POZN. Blíže o přiřazení Control change knobům a tlačítkům **microKORG XL+**, viz str. 61 "CC MAP (MIDI Control Change No. Map)".

POZN. Jiné parametry jsou přiřazeny parametrům syntezátoru a vokodéru.



Jestliže používáte dva **microKORG XL+** k vysílání a přijímání těchto parametrů, musíte nastavit programy pro vysílání a přijímání stejně.

Stránka	Parametr	Počátek	Hodnota (vysílaná)	Hodnota (přijímaná)
UNISON	MODE	CC#03	0...31: OFF, 32...63: 2VOICE, 64...95: 3VOICE, 96...127: 4VOICE	0...31: OFF, 32...63: 2VOICE, 64...95: 3VOICE, 96...127: 4VOICE
PITCH	PORTMNT0	CC#05	0...127	0...127
OSC1	WAVE	CC#08	0...15: SAW, 16...31: PULSE, 32...47: TRIANGLE, 48...63: SINE, 64...79: FORMANT, 80...95: NOISE, 96...111: PCM/DWGS, 112...127: AUDIO IN	0...15: SAW, 16...31: PULSE, 32...47: TRIANGLE, 48...63: SINE, 64...79: FORMANT, 80...95: NOISE, 96...111: PCM/DWGS, 112...127: AUDIO IN
	OSC MOD	CC#09	0...31: WAVEFORM, 32...63: CROSS, 64...95: UNISON, 96...127: VPM	0...31: WAVEFORM, 32...63: CROSS, 64...95: UNISON, 96...127: VPM
	OSC1.C1	CC#15	0...127	0...127
	OSC1.C2	CC#17	0...127	0...127 (OSC MOD=VPM: 1...32:0...127)
OSC2	WAVE	CC#18	0...31: SAW, 32...63: PULSE, 64...95: TRIANGLE, 96...127: SINE	0...31: SAW, 32...63: PULSE, 64...95: TRIANGLE, 96...127: SINE
	OSC MOD	CC#19	0...31: OFF, 32...63: RING, 64...95: SYNC, 96...127: RING.SYNC	0...31: OFF, 32...63: RING, 64...95: SYNC, 96...127: RING.SYNC
	SEMITONE	CC#20	str. 41 "SEMITONE (Oscillator 2 Semitone)"	str. 41 "SEMITONE (Oscillator 2 Semitone)"
MIXER	TUNE	CC#21	0...127	0...127
	OSC1 LVL	CC#23	0...127	0...127
	OSC2 LVL	CC#24	0...127	0...127
FILTER1	NOISE.LVL	CC#25	0...127	0...127
	CUTOFF	CC#74	0...127	0...127
	RESO	CC#71	0...127	0...127
	TYPE BAL	CC#27	str. 92 ""TYPE BAL" values"	str. 92 ""TYPE BAL" values"
	ROUTING1	CC#26	0...31: SINGLE, 32...63: SERIAL, 64...95: PARALLEL, 96...127: INDIV	0...31: SINGLE, 32...63: SERIAL, 64...95: PARALLEL, 96...127: INDIV
	EG1 INT	CC#79	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63
KEY TRK	CC#28	0/1: -2... 64: 0...127: +2	0/1: -2... 64: 0...127: +2	

FILTER2	CUTOFF	CC#30	0...127	0...127
	RESO	CC#68	0...127	0...127
	TYPE	CC#29	0...42: LPF, 43...83: HPF, 85...127: BPF	0...42: LPF, 43...83: HPF, 85...127: BPF
	EG1 INT	CC#69	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63
	KEY TRK	CC#82	0/1: -2... 64: 0...127: +2	0/1: -2... 64: 0...127: +2
AMP	LEVEL	CC#07	0...127	0...127
	PANPOT	CC#10	0/1: L63, 2: L62...63: L01, 64: CNT, 65: R01...127: R63	0/1: L63, 2: L62...63: L01, 64: CNT, 65: R01...127: R63
DRIVE/WS	WS DEPTH	CC#83	0...127	0...127
EG1	ATTACK	CC#85	0...127	0...127
	DECAY	CC#86	0...127	0...127
	SUSTAIN	CC#87	0...127	0...127
	RELEASE	CC#88	0...127	0...127
EG2	ATTACK	CC#73	0...127	0...127
	DECAY	CC#75	0...127	0...127
	SUSTAIN	CC#70	0...127	0...127
	RELEASE	CC#72	0...127	0...127
LFO1	WAVE	CC#89	0...25: SAW, 26...50: SQUARE, 51...76: TRIANGLE, 77...101: S/H, 102...127: RANDOM	0...25: SAW, 26...50: SQUARE, 51...76: TRIANGLE, 77...101: S/H, 102...127: RANDOM
	FREQ	CC#90	0...127, BPM SYNC=ON: J p. 93	0...127, BPM SYNC=ON: J p. 93
LFO2	WAVE	CC#102	0...25: SAW, 26...50: SQUARE, 51...76: SINE, 77...101: S&H, 102...127: RANDOM	0...25: SAW, 26...50: SQUARE, 51...76: SINE, 77...101: S&H, 102...127: RANDOM
	FREQ	CC#76	0...127, BPM SYNC=ON: J p. 93	0...127, BPM SYNC=ON: J p. 93
PATCH1	INTENSTY	CC#103	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63
PATCH2	INTENSTY	CC#104	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63
PATCH3	INTENSTY	CC#105	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63
PATCH4	INTENSTY	CC#106	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63
PATCH5	INTENSTY	CC#107	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63
PATCH6	INTENSTY	CC#108	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63
EQ	LO GAIN	CC#110	J p. 93 ""EQ Gain" values"	J p. 93 ""EQ Gain" values"
	HI GAIN	CC#109	J p. 93 ""EQ Gain" values"	J p. 93 ""EQ Gain" values"
MST FX1	DRY/WET	CC#115	0...127	0: Dry, 1...126, 127: Wet
	CTRL-1	CC#12	0...127	0...127
	CTRL-2	CC#112	0...127	0...127
MST FX2	DRY/WET	CC#116	0...127	0: Dry, 1...126, 127: Wet
	CTRL-1	CC#13	0...127	0...127
	CTRL-2	CC#113	0...127	0...127
VC MOD	THRESHLD	off	0...127	0...127
	HPF LVL	off	0...127	0...127
	HPF GATE	off	0: DISABLE, 127:ENABLE	0...63: DISABLE, 64...127: ENABLE
VC CARRI	TMBR1.LVL	off	0...127	0...127
	TMBR2.LVL	off	0...127	0...127

VC FILT	FRMNT.SFT	off	0...25: -2, 26...51: -1, 52...76: 0, 77...102: +1, 103...127: +2	0...25: -2, 26...51: -1, 52...76: 0, 77...102: +1, 103...127: +2
	FC.OFFSET	off	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63
	RESO	off	0...127	0...127
	FC.MOD.INT	off	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63
	EF SENS	off	0...126, 127: HOLD	0...126, 127: HOLD
VC AMP	VC LEVEL	off	0...127	0...127
	DIRCT.LVL	off	0...127	0...127

OSC 2 “SEMITONE” hodnoty

Následující tabulka zobrazuje, jak odpovídají vysílané/ přijímaná hodnoty Control change na stránce OSC2 u parametru “SEMITONE” hodnotě parametru.

Hodnota (out, in)	SEMITONE	Hodnota (out, in)	SEMITONE
0...2	-24	66, 67	+1
3...5	-23	68...70	+2
6, 7	-22	71...73	+3
8...10	-21	74, 75	+4
11...13	-20	76...78	+5
14, 15	-19	79, 80	+6
16...18	-18	81...83	+7
19, 20	-17	84...86	+8
21...23	-16	87, 88	+9
24...26	-15	89...91	+10
27, 28	-14	92...94	+11
29...31	-13	95, 96	+12
32, 33	-12	97...99	+13
34...36	-11	100, 101	+14
37...39	-10	102...104	+15
40, 41	-9	105...107	+16
42...44	-8	108, 109	+17
45...47	-7	110...112	+18
48, 49	-6	113, 114	+19
50...52	-5	115...117	+20
53, 54	-4	118...120	+21
55...57	-3	121, 122	+22
58...60	-2	123...125	+23
61, 62	-1	126, 127	+24
63...65	0		

“TYPE BAL” hodnoty

Následující tabulka zobrazuje, jak odpovídají vysílané/ přijímaná hodnoty Control change na stránce FILT1 u parametru “TYPE BAL” hodnotě parametru.

Hodnota (out, in)	TYPE BAL
0	-24LPF
1...30	Přechodné znaky mezi -24LPF a -12LPF.
31...33	-12LPF
34...62	Přechodné znaky mezi -12LPF a HPF.
63...65	HPF
66...94	Přechodné znaky mezi HPF a BPF.
95...97	BPF
98...126	Přechodné znaky mezi BPF a THRU.
127	THRU

“SYNC.NOTE” hodnota, když LFO 1/2 či DELAY “BPM SYNC” = ON

Pokud je BPM SYNC aktivní, parametr “FREQ” LFO 1/2 a parametr delay master efektů se změní na “SYNC.NOTE”. V souvislosti s tím, vztah mezi hodnotami parametrů a hodnotou Control change vysílanou/přijímanou při pohybu knobem se změní takto.

Hodnota (vyslaná, přijatá)	LFO Sync Note	DELAY Sync Note
0...7	8/1	8/1
8...14	4/1	4/1
15...22	2/1	2/1
23...29	1/1	1/1
30...37	3/4	3/4
38...44	1/2	1/2
45...52	3/8	3/8
53...59	1/3	1/3
60...67	1/4	1/4
68...74	3/16	3/16
75...82	1/6	1/6
83...89	1/8	1/8
90...97	1/12	1/12
98...104	1/16	1/16
105...112	1/24	1/24
113...119	1/32	1/32
120...127	1/64	1/64

“EQ Gain” hodnoty

Následující tabulka ukazuje vztah mezi hodnotou parametru a hodnotou control change, vyslané/přijaté nastavením parametru “GAIN” na stránce EQ.

Hodnota (vyslaná, přijatá)	EQ Gain (dB)	Hodnota (vyslaná, přijatá)	EQ Gain (dB)
0...2	-15.0	66, 67	+0.5
3, 4	-14.5	68, 69	+1.0
5, 6	-14.0	70, 71	+1.5
7, 8	-13.5	72, 73	+2.0
9, 10	-13.0	74, 75	+2.5
11, 12	-12.5	76, 77	+3.0
13, 14	-12.0	78, 79	+3.5
15, 16	-11.5	80, 81	+4.0
17, 18	-11.0	82, 83	+4.5
19, 20	-10.5	84...86	+5.0
21...23	-10.0	87, 88	+5.5
24, 25	-9.5	89, 90	+6.0
26, 27	-9.0	91, 92	+6.5
28, 29	-8.5	93, 94	+7.0
30, 31	-8.0	95, 96	+7.5
32, 33	-7.5	97, 98	+8.0
34, 35	-7.0	99, 100	+8.5
36, 37	-6.5	101, 102	+9.0
38, 39	-6.0	103, 104	+9.5
40, 41	-5.5	105...107	+10.0
42...44	-5.0	108, 109	+10.5
45, 46	-4.5	110, 111	+11.0
47, 48	-4.0	112, 113	+11.5
49, 50	-3.5	114, 115	+12.0
51, 52	-3.0	116, 117	+12.5
53, 54	-2.5	118, 119	+13.0
55, 56	-2.0	120, 121	+13.5
57, 58	-1.5	122, 123	+14.0
59, 60	-1.0	124, 125	+14.5
61, 62	-0.5	126 127	+15.0
63...65	+0.0		

Appendix

1. Problémy a potíže

Nemusí jít vždy o závadu, zkontrolujte nejprve následující body.

Přístroj není pod napětím

- Je zapojena napěťová šňůra do zásuvky? str. 9.
- Je vypínač POWER zapnutý (stisknutý)? str. 10.

Žádný zvuk

- Zapojili jste aktivní monitory nebo sluchátka do správných jacků? str. 9.
- Jsou připojené monitory napájené a není stažená hlasitost?
- Je VOLUME knob nastaven do pozice, kde půjde zvuk na výstup?
- Není na stránce MIDI parametr "LOCAL" na ON? str. 59
- Nejsou některé parametry hlasitosti na hodnotě 0?
- Není parametr "CUTOFF" na 0 na stránce FILTER nebo jiné? str. 42
- Není parametr "EF.SENS" na stránce VC FILT nastaven na HOLD (FORMANT HOLD), když není žádný signál na vstupu do AUDIO IN [LINE] nebo [MIC] jacku?

Žádný zvuk na vstupu

- Je vstupní zdroj zapojený do jacku AUDIO IN [LINE] nebo [MIC]?
- Pokud používáte jack AUDIO IN [MIC], není přepínač [XL+R/LINE] na XL+R?
- Pokud používáte jack AUDIO IN [LINE], není přepínač [XL+R/LINE] na LINE?
- Je knob AUDIO IN [VOLUME] správně natočený?
- U programu vokodéru, je zapojený audio zdroj, který používáte jako modulátor, do jacku AUDIO IN [LINE]? Zapojili jste mikrofon do jacku AUDIO IN [MIC]?

Nelze editovat

- Nelze editovat během hraní otočením knobů [1]–[3]:
Jste v režimu Full Edit?
- Otočení knobů [1]–[3] nemění editační parametry:
Nebyl parametr "KNOB.MODE" na stránce GLOBAL nastaven na "CATCH"? str. 24.
- Otočení knobů [1]–[3] nemá vliv na zvuk:
Použili jste TIMBRE SELECT k výběru timbru, který chcete editovat?
- Nelze zvolit timbre 2:
Není parametr "VOIC.MODE" na stránce COMMON nastaven jinak než na SINGLE?
- Nelze zvolit parametry vokodéru v režimu Full Edit:
Stiskli jste tlačítko [VOCODER]?
- Pokud jste provedli změny u programu nebo u globálního nastavení a neuložili jste je, vypnuli jste nástroj ještě před spuštěním operace Write?
V případě programu budou provedené úpravy ztraceny, když zvolíte jiný program. Spustte operaci Write a uložte veškeré změny, než přepnete programy nebo vypnete nástroj. str. 31.

Nelze zapsat programy nebo globální nastavení

- Je parametr PROTECT na stránce GLOBAL na OFF?
- Jestliže editovaný program nebo globální nastavení nezůstává, vybrali jste knobem [1] data pro uložení, než jste spustili operaci Write?

Arpeggiator se nespouští

- Je arpeggiator aktivní ([ARP ON] a svítí)?
- Je arpeggiator přiřazený timbru?
- Je nastavení "CLOCK" na stránce MIDI správně?

Žádná odezva na MIDI zprávy, vyslané z externího zařízení

- Je MIDI kabel nebo USB kabel zapojen správně?
- Odpovídá MIDI kanál s vysílanými daty z externího MIDI zařízení, MIDI kanálu u **microKORG XL+**.

Není správná odezva na MIDI zprávy, vyslané z externího zařízení

- Jsou parametry pro tento typ MIDI zpráv na stránce MIDI FLT na Enable?

Transpozice, křivka dynamiky a data arpeggiatoru nejsou detekována správně

- Je parametr "POSITION" na stránce GLOBAL správně?

Nelze ovládat dva timbry na oddělených MIDI kanálech

- microKORG XL+** využívá pouze jeden MIDI kanál k vysílání a přijímání, je-li "VOIC.MODE" na stránce COMMON nastaven na SINGLE, LAYER nebo SPLIT. Můžete využít dva MIDI kanály ke hraní dvěma timbry nezávisle jen, když je na stránce COMMON parametr "VOIC.MODE" nastaven na MULTI.

2. Výpis Programů

No.	Program Name	Genre	Category	Voice Mode	Arpeggio
A11	SYNBRASS	VINTAGE	POLY SYNTH	Single	Off
A12	MG BASS	VINTAGE	BASS	Single	Off
A13	ROBOSYNC	VINTAGE	LEAD	Single	Off
A14	TIMELINE	VINTAGE	ARP/MOTION	Single	On
A15	PWM STR	VINTAGE	PAD/STRINGS	Single	Off
A16	ROSE EP	VINTAGE	KEYBOARD/BELL	Single	Off
A17	KROSS FX	VINTAGE	S.E./HIT	Single	Off
A18	VOC PULS	VINTAGE	VOCODER	Single	Off
A21	OB JUMPR	ROCK/POP	POLY SYNTH	Single	Off
A22	BAKIN'BS	ROCK/POP	BASS	Single	Off
A23	MG 5THLD	ROCK/POP	LEAD	Single	Off
A24	PRAY ARP	ROCK/POP	ARP/MOTION	Single	On
A25	STRINGS	ROCK/POP	PAD/STRINGS	Single	Off
A26	AC PIANO	ROCK/POP	KEYBOARD/BELL	Single	Off
A27	SYN DRUM	ROCK/POP	S.E./HIT	Split	Off
A28	VOC ENS	ROCK/POP	VOCODER	Multi	Off
A31	DUO SIGN	R&B/HIP HOP	POLY SYNTH	Single	Off
A32	BOOST BS	R&B/HIP HOP	BASS	Single	Off
A33	REZ LEAD	R&B/HIP HOP	LEAD	Single	Off
A34	MINDTRIP	R&B/HIP HOP	ARP/MOTION	Single	On
A35	LOW PAD	R&B/HIP HOP	PAD/STRINGS	Single	Off
A36	PLAYTHAT	R&B/HIP HOP	KEYBOARD/BELL	Single	Off
A37	8BIT GAL	R&B/HIP HOP	S.E./HIT	Split	Off
A38	A FEMALE	R&B/HIP HOP	VOCODER	Single	Off
A41	POLYSIX	JAZZ/FUSION	POLY SYNTH	Single	Off
A42	VELOSLAP	JAZZ/FUSION	BASS	Single	Off
A43	FUSIONLD	JAZZ/FUSION	LEAD	Single	Off
A44	BTRFLYFX	JAZZ/FUSION	ARP/MOTION	Single	Off
A45	PAN TRAN	JAZZ/FUSION	PAD/STRINGS	Single	Off
A46	VPM EP	JAZZ/FUSION	KEYBOARD/BELL	Single	Off
A47	FROM2036	JAZZ/FUSION	S.E./HIT	Single	Off
A48	VOC 5TH	JAZZ/FUSION	VOCODER	Single	Off

No.	Program Name	Genre	Category	Voice Mode	Arpeggio
A51	TRANCER	TECHNO/TRANCE	POLY SYNTH	Single	Off
A52	MS-101	TECHNO/TRANCE	BASS	Single	Off
A53	WEDGE LD	TECHNO/TRANCE	LEAD	Single	Off
A54	RADIOTEK	TECHNO/TRANCE	ARP/MOTION	Single	On
A55	MELTYPAD	TECHNO/TRANCE	PAD/STRINGS	Single	Off
A56	MELOBELL	TECHNO/TRANCE	KEYBOARD/BELL	Single	Off
A57	CHORDHIT	TECHNO/TRANCE	S.E./HIT	Layer	Off
A58	SPECTMOD	TECHNO/TRANCE	VOCODER	Single	Off
A61	SPIRAL	HOUSE/DISCO	POLY SYNTH	Single	Off
A62	JAMI BS	HOUSE/DISCO	BASS	Single	Off
A63	FUN LEAD	HOUSE/DISCO	LEAD	Single	Off
A64	TLKVOXER	HOUSE/DISCO	ARP/MOTION	Single	On
A65	WARM PAD	HOUSE/DISCO	PAD/STRINGS	Single	Off
A66	ORGAN	HOUSE/DISCO	KEYBOARD/BELL	Single	Off
A67	HIT SEQ	HOUSE/DISCO	S.E./HIT	Layer	On
A68	ROBOTVOC	HOUSE/DISCO	VOCODER	Single	Off
A71	LOFI SYN	D'N'B/BREAKS	POLY SYNTH	Single	Off
A72	REV BASS	D'N'B/BREAKS	BASS	Single	Off
A73	UNISONSQ	D'N'B/BREAKS	LEAD	Single	Off
A74	MODSWEEP	D'N'B/BREAKS	ARP/MOTION	Layer	Off
A75	BPF PLUS	D'N'B/BREAKS	PAD/STRINGS	Multi	Off
A76	ICEFIELD	D'N'B/BREAKS	KEYBOARD/BELL	Single	Off
A77	DOMIN8OR	D'N'B/BREAKS	S.E./HIT	Single	Off
A78	DEVILVOX	D'N'B/BREAKS	VOCODER	Single	Off
A81	POPSYNTH	FAVORITE	POLY SYNTH	Single	Off
A82	SMACK IT	FAVORITE	BASS	Single	Off
A83	PHUNKYLD	FAVORITE	LEAD	Single	Off
A84	FLAPPER	FAVORITE	ARP/MOTION	Single	On
A85	AIRY PAD	FAVORITE	PAD/STRINGS	Single	Off
A86	SYN CLAV	FAVORITE	KEYBOARD/BELL	Single	Off
A87	JUNGLE	FAVORITE	S.E./HIT	Layer	On
A88	AIRY VOC	FAVORITE	VOCODER	Single	Off
B11	PHATLINE	VINTAGE	POLY SYNTH	Single	Off
B12	ODDSY BS	VINTAGE	BASS	Single	Off
B13	POCKETLD	VINTAGE	LEAD	Single	Off

No.	Program Name	Genre	Category	Voice Mode	Arpeggio
B14	Z-FIELD	VINTAGE	ARP/MOTION	Single	On
B15	SOLINSTR	VINTAGE	PAD/STRINGS	Multi	Off
B16	SQ DECAY	VINTAGE	KEYBOARD/BELL	Multi	Off
B17	INSPACE	VINTAGE	S.E./HIT	Layer	Off
B18	VOC FLNG	VINTAGE	VOCODER	Single	Off
B21	BRASSENS	ROCK/POP	POLY SYNTH	Single	Off
B22	VPM BASS	ROCK/POP	BASS	Single	Off
B23	WHEEL LD	ROCK/POP	LEAD	Single	Off
B24	AMBDRIIVE	ROCK/POP	ARP/MOTION	Single	Off
B25	SWEEPPAD	ROCK/POP	PAD/STRINGS	Single	Off
B26	MW ORGAN	ROCK/POP	KEYBOARD/BELL	Single	Off
B27	P6 CHORD	ROCK/POP	S.E./HIT	Layer	Off
B28	WISPAVOC	ROCK/POP	VOCODER	Single	Off
B31	BRASSY	R&B/HIP HOP	POLY SYNTH	Single	Off
B32	BUT BASS	R&B/HIP HOP	BASS	Single	Off
B33	STABYEAH	R&B/HIP HOP	LEAD	Single	Off
B34	WAH GTR	R&B/HIP HOP	ARP/MOTION	Single	Off
B35	ARCO STR	R&B/HIP HOP	PAD/STRINGS	Single	Off
B36	WURLY EP	R&B/HIP HOP	KEYBOARD/BELL	Single	Off
B37	DIGI HIT	R&B/HIP HOP	S.E./HIT	Layer	Off
B38	A MALE	R&B/HIP HOP	VOCODER	Single	Off
B41	SQ COMP	JAZZ/FUSION	POLY SYNTH	Single	Off
B42	KAMELEON	JAZZ/FUSION	BASS	Single	Off
B43	DUKEY LD	JAZZ/FUSION	LEAD	Single	Off
B44	S&H PAD	JAZZ/FUSION	ARP/MOTION	Multi	Off
B45	MOTHER	JAZZ/FUSION	PAD/STRINGS	Single	Off
B46	PHASE EP	JAZZ/FUSION	KEYBOARD/BELL	Single	Off
B47	ORGCHORD	JAZZ/FUSION	S.E./HIT	Layer	Off
B48	VOC DWGS	JAZZ/FUSION	VOCODER	Single	Off
B51	SLIP PAD	TECHNO/TRANCE	POLY SYNTH	Single	Off
B52	DEE I EM	TECHNO/TRANCE	BASS	Single	Off
B53	SCREAMLD	TECHNO/TRANCE	LEAD	Single	Off
B54	KROSBEAT	TECHNO/TRANCE	ARP/MOTION	Single	On
B55	EVOLTION	TECHNO/TRANCE	PAD/STRINGS	Single	Off
B56	RADIATE	TECHNO/TRANCE	KEYBOARD/BELL	Layer	Off

No.	Program Name	Genre	Category	Voice Mode	Arpeggio
B57	2MANYOSC	TECHNO/TRANCE	S.E./HIT	Layer	Off
B58	VOC WAH	TECHNO/TRANCE	VOCODER	Single	Off
B61	POLYLINE	HOUSE/DISCO	POLY SYNTH	Single	Off
B62	HOUSE BS	HOUSE/DISCO	BASS	Single	Off
B63	MANZLEAD	HOUSE/DISCO	LEAD	Single	Off
B64	PHAZKIT	HOUSE/DISCO	ARP/MOTION	Multi	On
B65	HIGH STR	HOUSE/DISCO	PAD/STRINGS	Single	Off
B66	MI PIANO	HOUSE/DISCO	KEYBOARD/BELL	Single	Off
B67	SIREN	HOUSE/DISCO	S.E./HIT	Single	Off
B68	GALAKTIC	HOUSE/DISCO	VOCODER	Layer	Off
B71	IDM5100	D'N'B/BREAKS	POLY SYNTH	Single	Off
B72	TECHSTEP	D'N'B/BREAKS	BASS	Single	Off
B73	SCIENCE	D'N'B/BREAKS	LEAD	Single	Off
B74	CUT SEQ	D'N'B/BREAKS	ARP/MOTION	Single	On
B75	BELLY	D'N'B/BREAKS	PAD/STRINGS	Single	Off
B76	TUBULAR	D'N'B/BREAKS	KEYBOARD/BELL	Single	Off
B77	BOY 4BIT	D'N'B/BREAKS	S.E./HIT	Single	On
B78	V-CHANGE	D'N'B/BREAKS	VOCODER	Single	Off
B81	MIGHTY	FAVORITE	POLY SYNTH	Single	Off
B82	BAD GIRL	FAVORITE	BASS	Single	Off
B83	EDGE LD	FAVORITE	LEAD	Single	Off
B84	TIMETRVL	FAVORITE	ARP/MOTION	Single	On
B85	AIRGLASS	FAVORITE	PAD/STRINGS	Multi	Off
B86	DEEPBELL	FAVORITE	KEYBOARD/BELL	Single	Off
B87	BOMBDROP	FAVORITE	S.E./HIT	Split	Off
B88	AUDIO IN	FAVORITE	VOCODER	Single	Off

POZN. Zvuky A18, A28, A48, A58, A68, A78, A88, B18, B28, B48, B58, B68, B78 a B88 jsou programy, které využívají mikrofonní vstup (audio vstup). Chcete-li hrát těmito zvuky, musíte zapojit mikrofon nebo externí audio zařízení do **microKORG XL+** a hrát na klaviaturu, přičemž zvuk je na vstupu.

POZN. U nastavení z výroby, je MIDI kanál Timbre 2 nastaven na "9" u programů, jejichž Voice Mode je na Multi.

3. Demo Song

č.	Jméno songu	Autor
1	RADIOTEK	KORG
2	CLUBSTAR	Henning Verlage
3	SNOW	KORG
4	BADGIRLZ	KORG
5	TRANCER	Henning Verlage
6	EVOLUTION	Henning Verlage
7	TLKBOXER	KORG
8	DEEPSEA	KORG
9	PUZZLES	KORG
10	PREVIEW	H.V. x KORG

Všechny Demo Songy: © 2008 KORG Inc. – Všechna práva vyhrazena.

4. Specifikace a volitelné

Zvukový generátor

MMT (Multiple Modeling Technology)

Programy

Počet timbrů Maximálně 2 (v případě využití Layer, Split a Multi)
Polyfonie 8 hlasů (až 4, je-li zvolen vokodér)

Syntezátor

2 oscilátory + šumový generátor

Oscilátor 1

Vzorky SAW, PULSE, TRIANGLE, SINE, FORMANT, NOISE, PCM/DWGS, AUDIO IN
Modulace WAVEFORM, CROSS, UNISON, VPM

Oscilátor 2

Vzorky SAW, PULSE, TRIANGLE, SINE
Modulace RING, SYNC, RING+SYNC

Tvarování vzorku

WS typ DRIVE, DECIMATOR, HARDCLIP, OCT SAW, MULTI TRI, MULTI SIN, SUB OSC SAW, SUB OSC SQU, SUB OSC TRI, SUB OSC SIN, LEVEL BOOST

Multifunkční filtry

Filtr 1 -24 dB/oct LPF – -12 dB/oct LPF, HPF, BPF, Thru
Filtr 2 LPF, HPF, BPF

Vokodér 16 kanálů vokodér, nastavitelná úroveň a pan pro každý kanál, funkce Formant Shift, Formant hold

Klaviatura

37-tónová (Natural Touch Mini Keyboard, dynamicky citlivá, bez aftertouch)

Efekty

Timbre 2-Band EQ
Master Master efekty (17 efektových algoritmů)

Arpeggiator

UP, DOWN, ALT1/2, Random, Trigger (6 typů), funkce Step Arpeggiator

Programy

128 programů (A/B banky x 8 žánrů x 8 kategorií)

Vstup/Výstup

Vstup AUDIO IN [LINE] jack, AUDIO IN [MIC] jack (s přepínačem AUDIO IN [MIC/XL+R])

AUDIO IN [LINE] jack

Maximální vstupní úroveň +19dBu

impedance vstupního zdroje 8Ω

Konektor 1/4" phone jack (nesymetrický)

AUDIO IN [LINE] jack

Maximální vstupní úroveň -11dBu impedance

vstupního zdroje 14kΩ

Konektor XL+R (symetrický)

Výstup

L/MONO, R jacky

Maximální výstupní úroveň +6 dBu @ 10kΩ zatížení

Impedance výstupního zdroje 1kΩ

Konektory 1/4" phone jack (nesymetrický)

Jack sluchátek HEADPHONE

Maximální výstupní úroveň 36 + 36dBu @ 33Ω zatížení

Impedance výstupního zdroje 10Ω

Konektor 1/4" stereo phone jack

MIDI IN, OUT

USB konektor B type

Displej Custom LCD

Napájení DC9V

Na baterie Šest AA baterií

Životnost baterií Cca 4 hodiny a více (u alkalických baterií)

Rozměry 556 x 231 x 73mm / 21,89 x 9,09 x 2,9cm

Hmotnost 2kg/4,41lbs

Obsah balení AC adaptér, mikrofon s ohebným krkem

* Specifikace a vzhled jsou předmětem změn bez předchozího upozornění.

5. Index

- A**
- AC adapter 10
 - ADSR 46
 - Amp (AMP)..... 19, 20
 - ARPEGGIATOR 21, 26, 82
 - Arpeggio parameter..... 52
 - ASSIGN 34
- B**
- Backlight..... 59
 - Battery 10
- C**
- Carrier (CARRIER) 21, 22, 25
 - CATCH 24
 - COMPLETE 31
 - Connection 9
 - CONTROL CHANGE 82
 - Controller 19
 - CROSS MODULATION 20, 36
 - Cutoff frequency..... 42
- D**
- Data Dump 28
 - Demo song 12, 98
 - Detune 35
 - DRIVE 20
- E**
- Effect 63
 - EG 19, 20, 46
- Envelope generators 20
- EQ 20, 51
- Equalizer 20, 51
- External audio input 26
- F**
- Filter (FILTER)..... 19, 20
 - Full Edit..... 23
- G**
- Global setting..... 27
- I**
- INC/DEC function..... 23
 - Included mic..... 9
 - Infinite staircase 39
- K**
- Keyboard track..... 19
 - KNOB 34
 - KNOB MODE 24
- L**
- LAYER 32
 - LCD Backlight mode 59
 - LFO 19, 20, 48
 - Local setting ON/OFF 59
- M**
- Master effect (MASTER FX) 20, 51
 - MIDI 80
 - MIDI channel 81
 - MIDI Filter 60, 82
 - MIDI message..... 83
- MIDI parameter 59
- Mixer 20
- Modulator
(MODULATOR) 21, 22, 25
- MULTI 32
- Multi-timbral 81
- N**
- Noise generator 20
 - NRPN 86
- O**
- OSC 20, 36
 - Oscillator 19, 20
- P**
- Parameter 23
 - Performance edit..... 22
 - Pitch 35
 - Portamento 36
 - PRELOAD 30, 62
 - Program 19
 - Initializing a program 28
 - Program name 32
 - Program List 96
 - PROTECT 59
 - Pulse wave 38
- R**
- Restoring the factory setting .. 29, 62
 - ROUTING 43
- S**
- Saving 31
 - Sawtooth wave 38
- Sine wave 38
- SINGLE 32
- SPLIT 32
- Step arpeggiator 26
- Synthesizer 19
- T**
- Tempo 18
 - Timbre 19, 24
 - Copying a timbre 28
 - Timbre parameter 32
 - Triangle wave 38
- U**
- Unison 20
 - Unison function 35
 - USB 81
- V**
- Variable Phase Modulation 20
 - Virtual Patch 19, 20, 49
 - Vocoder 21, 25, 55
 - Vocoder section 21
 - VPM 20
- W**
- WAVEFORM 36
 - Waveshaping 20
 - WRITE 31
 - WS 20

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



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.*

Důležité poznámky pro zákazníky

Tento produkt byl vyroben podle přísných specifikací a napěťových požadavků, jež odpovídají zemím, ve kterých je možné produkt použít. Jestliže jste zakoupili produkt přes internet, přes zásilkovou službu a/nebo telefonickým prodejem, musíte ověřit, zda je tento produkt uzpůsoben pro použití ve vaší zemi.

VAROVÁNÍ: Použití produktu ve vaší zemi, jiné než pro kterou je připraven, může být nebezpečné a může znamenat ztrátu Záruky výrobce nebo distributora. Proto si ponechtejте účtenku, jako důkaz o koupi, jinak může být váš produkt vyřazen ze Záručních podmínek distributora nebo výrobce.

KORG KORG INC.

4015-2 Yanokuchi, Inagi-city, Tokyo 206-0812 Japan