

KORG PARC

Pa1000 | verze 1.2 Uživatelský manuál



Důležité bezpečnostní pokyny

1. Přečtěte si instrukce.
 2. Uchovejte je.
 3. Dbejte všech varování.
 4. Postupujte podle pokynů.
 5. Nepoužívejte přístroj blízko vody.
 6. Čistěte jej pouze suchým hadříkem.
 7. Ponechtejте volné ventilační otvory. Instalujte přesně podle instrukcí výrobce.
 8. Nestavějte jej poblíž zdrojů tepla jako topení, termometrů, kamen a podobných objektů (včetně zesilovačů), jež produkují teplo.
 9. Dodržujte bezpečnostní směrnice, určující polarizovaný nebo uzemněný typ zástrčky. Polarizovaný typ zástrčky má jeden konektor větší než druhý. Uzemněný typ zástrčky má dvojistou vidlici a třetí uzemňovací otvor. Tento otvor je zde pro vaši bezpečnost. Pokud dodaná zástrčka neodpovídá vaší zásuvce, poraďte se s elektrikářem o výměně za odpovídající model.
 10. Zabraňte tomu, aby se přívodní kabel šlapalo nebo byl skřípnutý, především na obou jeho koncích.
 11. Používejte pouze doplňky a příslušenství, doporučené výrobcem.
 12. Nepoužívejte vozík, podstavec, nebo stolec, kromě těch, které doporučuje výrobce, nebo jsou dodány s produktem. Pokud bude potřeba přístroj přemístit pomocí vozíku, dejte pozor, aby se přístroj nepřevrhl a nezpůsobil tak poranění.
 13. Vytáhněte přístroj ze zásuvky před bouřkou, nebo pokud nebude delší dobu používán.
 14. Servisní zásahy svěřte odborným servisním technikům. Odborný servis je nutný v případě, pokud dojde k jakémukoli poškození přístroje, napájecího kabelu nebo zástrčky, do přístroje vnikne voda, byl vystaven dešti či vlhkosti, upadl nebo jen nefunguje správně.
- Chlazení nesmí nic překážet, dbejte tedy na to, aby nebyla ventilační mřížka zakryta například novinami, ubrusem, závěsy, apod.
 - Na přístroj nestavějte žádný otevřený oheň, např. hořící svíčku.
 - Neinstalujte zařízení do malého prostoru, jako jsou knihovny, a podobně.
 - VAROVÁNÍ – Tento přístroj musí být zapojen do zásuvky s uzemňovacím kolíkem.
 - Vypnutím vypínačem neoddělte přístroj zcela od napětí, musíte vytáhnout napěťovou šňůru ze zásuvky, pokud nebudete s přístrojem pracovat po delší dobu. Ověřte, zda je hlavní vypínač a hlavní přívod v místnosti snadno dostupný.
 - Přístroj nesmí být vystaven přímému kontaktu s vodou, nestavějte na něj nádoby s vodou, např. vázy.
 - Instalujte produkt poblíž zásuvky, aby byla snadno dosažitelná.
 - Štítek s označením je zespuu na panelu přístroje. Na tomto štítku jsou uvedeny číslo modelu, sériové číslo, požadavky napájení, atd.



Sériové číslo

Zapište si číslo modelu, sériové číslo a datum nákupu níže. Tento manuál si uchovejte, už kvůli těmto informacím o vašem nákupu.

Model: _____

Sériové č.: _____

Datum nákupu: _____



VAROVÁNÍ – Zabraňte spolknutí baterií, hrozí chemické popálení. Produkt obsahuje knoflíkovou baterii.

Jestliže dojde ke spolknutí baterie, může dojít k internímu popálení do 2 hodin a může dojít k úmrtí.

Snažte se baterie udržet co nejdále z dosahu dětí. Pokud není kryt baterie dostatečně uzavřený, nepoužívejte produkt, odneseť jej z dosahu dětí.

Po spolknutí baterie okamžitě vyhledejte pomoc lékaře.

- **POZOR** – Datum a čas se udržuje lithiovou knoflíkovou baterií. Při nesprávném umístění hrozí exploze baterií. Vyměňujte je pouze za stejný nebo rovnocenný typ. Tuto interní baterii nemůže vyměnit uživatel.
- Baterie nevystavujte vlivu přílišného tepla, na slunci, u ohně, atd.
- Likvidaci baterie proveďte podle návodu výrobce.



Symbol blesku v rovnostranném trojúhelníku slouží k upozornění uživatele na přítomnost nechráněného „nebezpečného napětí“ uvnitř přístroje jež může při doteku způsobit zranění elektrickým proudem.



Symbol vykřičníku v rovnostranném trojúhelníku varuje uživatele před podstatným zásahem a obsahuje pokyny pro údržbu dle doprovodné literatury.



Tento symbol slouží k identifikaci zařízení Class II, vybavené uzemněním.

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.

Další poznámky

Automatické vypnutí

Aby se neplýtvalo energií, Pa1000 se automaticky vypne po dvou hodinách nulové aktivity (hry, stisku tlačítek nebo dotykové obrazovky). Vaše data (klávesové sady, styly, songy, apod.) si uložte, než přerušíte práci.

Manipulace s daty

V případě nesprávné manipulace můžete o data v paměti přijít. Důležitá data nezapomínejte zálohovat na interní harddisk nebo na externí USB disk. Korg nenese odpovědnost za poškození, způsobené ztrátou dat.

Práce s displejem

Také buďte opatrní, abyste příliš netlačili na displej při přenášení nástroje, např. během zkoušky.

Čistění

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

Při čistění displeje používejte měkký, čistý hadřík. Některé materiály, jako papírové ubrusky, by mohly způsobit poškrábání nebo poškození. Doporučujeme používat utěrky na počítač, speciálně určené pro LCD obrazovky.

Přímo na LCD obrazovku nestříkejte žádný prostředek ve spreji. Vždy aplikujte kapalinu nejprve na utěrku, až s ní na obrazovku.

Příklady obrazovek

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

Ochranné známky

Acrobat a PDF jsou registrované obchodní známky Adobe Systems Incorporated. Mac a iOS jsou registrované obchodní značky Apple, Inc. Android je obchodní známkou Google Inc.

MS-DOS a Windows jsou registrovanou obchodní známkou Microsoft Corporation. Všechny uvedené obchodní známky jsou v majetku jejich majitelů.

Poznámka k Open Source

Části tohoto software produktu jsou chráněny Copyright ©2007 „The FreeType Project“ (www.freetype.org). Veškerá práva jsou vyhrazena.

Prohlášení

Informace obsažené v tomto manuálu jsme důkladně zkontrolovali a ověřili. Díky naší soustavné snaze o vylepšení našich produktů, se mohou specifikace mírně lišit od těch zde v manuálu. KORG nenese žádnou odpovědnost za případné rozdíly mezi specifikacemi a obsahem tohoto manuálu – specifikace jsou předmětem změny bez upozornění.

Odpovědnost

Produkty KORG jsou vyrobeny s dodržáním přísných specifikací a dodržáním požadavků napětí ve vaší zemi. Tyto produkty jsou chráněny Zárukou distributora KORG jen ve vaší zemi. Jakýkoliv produkt KORG, který nemá svůj Záruční list nebo sériové číslo, je vyřazen ze Záruky a odpovědnosti distributora. Tento požadavek slouží pro vaši vlastní ochranu a bezpečnost.

Servis a Zákaznické středisko

Ohledně servisu prosíme, kontaktujte vaše nejbližší Autorizované servisní středisko Korg. Více informací o produktech Korg a příslušném software či příslušenství pro klávesový nástroj, kontaktujte nejbližšího autorizovaného distributora Korg. Aktuální informace najdete na našich webových stránkách.

Udržujte nástroj aktuální

U nástroje lze čas od času provést update na novou verzi operačního systému, vydaného společností Korg. Operační systém si stáhnete zdarma z naší webové stránky. Přečtěte si pokyny, dodané s instalací operačního systému.

Copyright © 2017 KORG Italy SpA

Obsah

Část I	1	ZAČÍNÁME!
	3	Úvod
	3	Vítejte u Pa1000!
	7	Než začnete hrát...
	9	Přehled nástroje
	15	Nastavení pedálů, audio zapojení, stojan na noty
	15	Zapojení pedálů
	16	Zapínání/ vypínání integrovaných reproduktorů
	16	Zapojení sluchátek
	16	Zapojení audio výstupů
	17	Přípevnění stojanu na noty
	18	Zapnutí
	18	Zapnutí nástroje
	19	Kalibrace dotykové obrazovky
	20	Nastavení jasu displeje
	20	Sklopení displeje
	21	Poslech Demo songů
	22	Základní ovládání
	22	Hlavní stránka
	23	Uživatelské rozhraní podrobně
	30	Procházení stránek
	33	Výběr hudebních zdrojů
Část II	35	Hraní a zpívání
	37	Hraní zvuky
	38	Výběr preferované zvukové sady
	39	Výběr klávesové sady
	45	Hraní a ovládání zvuků
	47	Tempo a Metronom
	47	Tempo
	49	Metronom
	51	Hraní styly
	51	Výběr stylu
	56	Hraní ručního doprovodu (Bass & Lower Backing)
	57	Hraní s automatickým doprovodem
	63	Nastavení hlasitosti doprovodu
	65	Ruční hraní basové linky
	66	Hraní na pady
	66	Výběr sady padů
	67	Hraní na pady

68	Přehrávání songů
68	Výběr songů
73	Přehrávání songu
75	Míchání dvou songů
76	Hraní s doprovodem songu
79	Nastavení úrovní hlasitosti
80	Přehrávání všech songů ve složce
82	Přehrávání Jukebox playlistu
85	Texty, akordy, značky a notová partitura
85	Výběr jednoho z přehrávačů
86	Čtení textů a akordů, obsažených v songu
88	Čtení textů a akordů, načtených v textovém souboru
90	Čtení textů a akordů, načtených v souboru CDG
91	Posun v songu po značkách
94	Čtení notové partitury
97	Vyhledávání souborů a položek
97	Použití funkce Search

Část III

103	SongBook
105	Použití SongBooku
105	Výběr položek SongBooku
115	Použití vlastního Set List (playlistu)
119	Editace SongBooku
119	Tvorba a editace položek SongBooku
129	Tvorba a editace položek Set listů
133	Vymazání všech položek SongBooku a Set listů
134	Použití SongBooku s počítačem

Část IV

135	Úprava a editace zvukových sad
137	Úprava Keyboard sad
137	Hraní různými zvuky v levé a pravé ruce
141	Hraní dvěma nebo třemi zvuky současně
142	Výběr různých zvuků
144	Míchání zvuků kláves
147	Transpozice zvuků do jiných oktáv
148	Využití Ensemble k přidání harmonie
151	Pokročilá editace zvukových sad
151	Procedura editace
154	Míchání zvuků
156	Přidání efektů
167	Ekvalizace zvuku
170	Oktávová transpozice a jemné ladění
171	Programování směrování zvuku a polyfonie
174	Jednoduchá editace bicích sad

- 177 Jednoduchá editace zvuků
- 179 Programování tóniny a dynamického rozsahu
- 181 Editace digitálních táhel

185 Zázpis zvukových sad

- 185 Zázpis Keyboard sad do knihovny
- 187 Zázpis Keyboard sad do stylu
- 189 Zázpis Keyboard sad jako položky Songbooku
- 192 Zázpis nastavení stylu, songu a zvuků MIDI Songu

Part V

193 Úpravy, nahrávání a editace stylů a padů

195 Úpravy stylů

- 195 Nastavení detekce akordů
- 199 Automatické držení akordů a basové tóny (Memory)
- 201 Detekování tóniky (Bass Inversion)
- 202 Nastavení způsobu ovládání doprovodu dynamikou
- 203 Míchání skupin doprovodných zvuků

205 Editace nastavení stylu

- 205 Míchání jednotlivých doprovodných zvuků
- 209 Změna zvuku doprovodných partů
- 212 Nastavení kontrolerů stylu
- 215 Výběr a míchání padů

218 Zázpis nastavení stylu

- 218 Zázpis nastavení stylu

220 Sekvencer akordů

- 220 Nahrávání akordových sekvencí
- 223 Přehrávání akordových sekvencí
- 224 Správa akordových sekvencí

227 Nahrávání stylů a padů

- 227 Jak jsou tvořeny styly a pady?
- 233 Programování nastavení stylů, poté nahrávání hudebních sekvencí
- 234 Vstup do režimu Style/Pad Record
- 236 Poslech nahraného stylu
- 237 Nastavení nahrávacích parametrů
- 242 Přiřazení zvuků prvkům stylu a padům
- 245 Výběr původní tóniny/akordu a notová transpoziční tabulka
- 248 Nahrávání stylu nebo padu v reálném čase
- 251 Nahrávání stylu nebo padu v krokovém režimu
- 256 Nahrávání kytarové stopy

266 Editace stylů a padů

- 266 Editace parametrů stopy
- 272 Editace tabulky akordů
- 273 Kontrola dostupných variací akordů
- 274 Editace typu stopy, triggeru, pnutí
- 276 Editace sekvencí stylu/padu

- 288 Editace MIDI událostí
- 292 Kopírování nastavení stylu stopy
- 293 **Import a export stylů a padů**
- 293 Import MIDI souboru jako akordové variace
- 296 Import standardního MIDI souboru do stylu
- 299 Import MIDI Groove do stylu nebo padu
- 300 Export akordových variací
- 302 **Konverze MIDI songu na styl**
- 302 Style Creator Bot
- 304 **Zápis nového/editovaného stylu nebo padu**
- 304 Zápis stylů
- 306 Zápis padů

Část VI

- 307 **Nahrávání a úpravy songů**
- 309 **Úpravy songů**
- 309 Jak přehrát song – v režimu Song Play vs. Sequencer
- 310 Speciální stopy (Melody, Drum & Bass), Fast Play
- 312 Míchání zvuků songu
- 316 Změna zvuků na stopě MIDI songu
- 317 **Zápis nastavení v režimu Song Play**
- 317 Zápis standardního nastavení přehrávače
- 318 **Poslech MIDI songů v režimu Sequencer**
- 318 Nahrávání a poslech MIDI Songu
- 321 **Nahrávání MIDI songů**
- 321 Vícestopé nahrávání songů
- 328 Krokové nahrávání (Step recording)
- 333 Rychlé nahrávání a sekvence songu v pozadí
- 341 Krokové nahrávání sekvence songu v pozadí
- 346 **Editace MIDI songů**
- 346 Editace stop songů
- 358 Editace MIDI událostí
- 362 **Ukládání MIDI songů**
- 362 Ukládání MIDI songu
- 364 **Nahrávání MP3 songů**
- 364 Nahrávání a uložení MP3 Songu
- 368 **Vytvoření textových souborů (textů)**
- 368 Vytvoření textového souboru v počítači

Část VII

- 373 **Úprava a editace zvuku**
- 375 **Poslech a úprava zvuků**
- 375 Vstup do režimu Sound
- 376 Poslech jednotlivých zvuků

377 Úpravy zvuku

380 Editace zvuků

- 382 Nastavení základních parametrů zvuku
- 388 Nastavení základních parametrů oscilátoru
- 395 Programování Damper pedálu
- 399 Ekvalizace zvuku
- 400 Nastavení základních parametrů bicí sady
- 404 Ekvalizace bicí sady
- 406 Míchání vrstev bicí sady
- 407 Míchání a retriggering bicích samplů
- 409 Modulace výšky
- 414 Programování obálky výšky (Pitch EG)
- 418 Programování filtrů
- 421 Modulace filtrů
- 426 Programování obálky filtru (Filter EG)
- 430 Programování amplitudy a panorama
- 432 Modulace amplitudy
- 435 Programování obálky amplitudy (Amp EG)
- 439 Programování LFO
- 444 Přidání efektů zvuku
- 447 Uživatelské funkce Sound Edit
- 449 AMS (Alternate Modulation Sources)

452 Zápis zvuků

452 Zápis editovaného zvuku

454 Vytváření nových zvuků samplováním

- 456 Načítání samplů a multisamplů
- 460 Nahrávání samplů nebo audio grooves
- 462 Editace samplů
- 466 Editace smyčky
- 469 Získání informací o paměti pro samplu
- 471 Zápis, export nebo vymazání samplů
- 475 Vytváření multisamplů
- 479 Zápis, export nebo vymazání multisamplů
- 482 Vytváření nových zvuků z multisamplů
- 483 Vytváření nových bicích sad z perkusních samplů
- 484 Přiřazení nového zvuku nebo bicí sady partu/stopě
- 485 Vytváření audio groove řezů podle času
- 491 Zápis audio groove řezů
- 492 Využití audio groove řezů ve stylu či padu
- 494 Využití audio groove řezů u ostatních zvuků

Část VIII

495 Audio In/Out, Voice a Guitar procesor

- 497 Zapojení audio výstupů a nastavení finálních efektů
- 497 Zapojení audio výstupů
- 498 Programování Master efektů

- 503 **Zapojení audio vstupů**
- 503 Zapojení linkového audio zařízení, mikrofonu, kytary
- 505 Nastavení směrování a míchání efektů
- 509 **Tvarování zvuku sólového hlasu**
- 514 **Hovor k posluchačům**
- 516 **Použití efektů a Voice harmonizace**
- 516 Výběr Voice/Guitar presetu
- 521 Harmonizace vašeho hlasu
- 523 Zdvojení vašeho hlasu
- 524 Použití efektů
- 527 Ovládání Voice/Guitar procesoru přes MIDI
- 530 **Editace Voice/Guitar presetů**
- 531 Výběr, aktivace a míchání efektů
- 532 Editace harmonických hlasů
- 540 Editace Double hlasů
- 542 Editace Voice/Guitar efektů
- 543 Vytváření nových presetů s pomocí FX bloků
- 546 Zápis Voice/Guitar presetu

Část IX

- 549 **Efekty pro zvuky, hlas, kytaru**
- 551 **Efekty**
- 551 Editace efektů
- 556 Přizpůsobení reverbu velikosti místnosti
- 557 Výpis efektů
- 559 **Parametry efektů**
- 559 REV (Reverb)
- 570 DEL (Delay)
- 606 MOD (Modulation)
- 653 DYN (Dynamics)
- 665 AMP (Amplifier)
- 705 FILT (EQ a Filtry)
- 734 FREQ (Frequency)
- 747 MISC (Miscellaneous - Různé)
- 792 DMS (Dynamic Modulation Source)

Část X

- 795 **KAOSS efekty**
- 797 **Použití KAOSS efektů**
- 797 Stránka KAOSS
- 799 Výběr KAOSS presetů
- 801 Výpis KAOSS presetů
- 804 Použití KAOSS efektů

Část XI	807	Kontrolery
	809	Ruční kontrolery
	809	Programování joysticku
	811	Programování dynamiky a aftertouch klaviatury
	813	Použití programovatelných ovladačů
	815	Programování přiřaditelných přepínačů
	818	Nožní kontrolery
	818	Programování Damper pedálu
	819	Programování přiřaditelného pedálu/footswitche
	826	Kalibrace pedálu a nastavení polarity
Část XII	827	Globální nastavení a preference
	829	Úpravy uživatelského rozhraní
	829	Preference displeje a ovládacího panelu
	831	Indikátory Program Change a aktivity
	833	Automatický výběr a uzamčení
	833	Automatický výběr stylů a klávesových sad
	835	Uzamčení parametrů před úpravou
	839	Systemové preference
	839	Nastavení data a času při ukládání souboru
	840	Automatické vypínání
	841	Master transpozice a ladění
	841	Master ladění
	842	Master transpozice
	847	Ladění (Scale)
	847	Hlavní ladění (Main Scale)
	849	Vedlejší ladění (Sub-Scale)
	853	Čtvrttónová ladění (Scale presets)
	858	Návrat ke stylu během přehrávání
Část XIII	861	MIDI
	863	Zapojení MIDI zařízení
	863	Úvod do MIDI
	868	Zapojení přes MIDI rozhraní
	869	Zapojení přes USB DEVICE port
	871	Rychlé nastavení s MIDI Presety
	876	Synchronizace tempa k ostatním nástrojům
	878	Směrování, zpracování a transpozice MIDI dat
	884	Programování MIDI kanálů
	888	Zapojení Pa1000 do počítače nebo tabletu
	889	Zprávy Control Change
	892	Ovládání aranžéru a přehrávačů přes MIDI

Část XIV

895 Správa souborů

897 Správa souborů v interní paměti

897 Kopírování, přejmenování a vymazání

900 Direct data

904 Přejmenování bank User/Direct

905 Správa souborů na disku

905 Přehled správy souborů

910 Načtení hudebních zdrojů a jejich nastavení

917 Ukládání hudebních zdrojů a jejich nastavení

921 Kopírování souborů a složek

924 Vymazání souborů a složek

925 Výběr více položek najednou

927 Export playlistů

930 Správa médií

930 Formátování paměťových zařízení

932 Zálohování a obnova hudebních zdrojů

936 Zapojení interního disku do počítače

938 Organizace úložných zařízení

941 Změna preferencí zobrazení médií

942 Ochrana úložných zařízení a souborů

944 Péče o paměťová zařízení

Část XV

945 Appendix

947 Hudební zdroje

948 Styly

955 Knihovna Keyboard Set

960 Zvuky

987 DNC zvuky a kontrolery

991 Bicí sady

993 Multisample

1003 Bicí sample

1023 Pady

1028 Detekované akordy

1030 Zapojení externího displeje

1032 Instalace volitelných položek

1032 Výměna záložní baterie hodin

1036 Instalace microSD karty

1039 Kombinace

1042 Problémy a potíže

1044 Specifikace

1049 PA1000 OS verze 1.1 a 1.2

Část I

ZAČÍNÁME!

01 Úvod

Vítejte u Pa1000!

Děkujeme a gratulujeme k zakoupení profesionálního aranžéru KORG Pa1000! Pevně věříme, že vám přinese nesčetné hodiny práce se zvuky skvělého pianu a instrumentálními zvuky, které budí stejně dobrý pocit, jak samy zní!

Štíhlý, výkonný a snadno použitelný

Díky elegantnímu hliníkovému kabinetu, má Pa1000 profesionální a stylový vzhled, tolik žádaný na pódiu i doma. Logicky rozložený hlavní panel zaručuje snadný přístup ke tlačítkům, ovladačům a všem kontrolerům.

Použití Pa1000 snadné, díky dotykové obrazovce a jasnému rozložení, modernímu uživatelskému rozhraní, postaveném na ikonách, s reprodukcí reálných objektů v reálném světě. Sklápěcí displej nabízí dobrou čitelnost pod jakýmkoliv úhlem a okolností.

Skvělá zkušenost jak sólových hráčů, tak kapely

Pa1000 je uzpůsoben tak, aby vám skvěle posloužil jak při živém hraní, tak při komponování doma. Podrobné a přirozené zvuky, i jemně vyladěné umělecké styly byly vytvořeny vynikajícími muzikanty dnešní doby. Budete mít pocit, že hrajete na reálné piano – bez ohledu na to, jaký je váš hudební žánr.

Přirozeně responzivní 61klávesová, polovytvážená klaviatura je upravena pro hudebníky všech úrovní, od začátečníků po náročné klávesové hráče, a dodávají kompletně autentický feeling, a plný přístup k ovládání výrazu.

Víc než jen nahrané zvuky

Obrovská, realistická kolekce klasických a současných klávesových a orchestrálních zvuků, zahrnuje nové, vícevrstvé stereo grand piano (vč. damper a body resonance) a nová elektrická pianu; nové dechové nástroje, basy a nádherné akustické i elektrické kytary; plus nová digitální táhla s leakage a key on/off šumy.

Zvuky byly nahrány s využitím nejnovějších technologií, a vlastní technologie KORG EDS-X (Enhanced Definition Synthesis-eXpanded), což je zvukový generátor, umožňující zdůraznit jemné detaily a jejich přesnou reprodukci. Integrovaný sampler a editor zvuku umožňuje využít nadbytečnou User paměť nově vytvořenými nebo importovanými zvuky.

Všechny tyto autentické zvuky oživnou díky KORG DNC systému (Defined Nuance Control), jenž umožňuje hráči přesně a výrazně využívat i ty nejjemnější nuance a zvukové artikulace. Např. joystick a programovatelné spínače mohou nabídnout vrčení saxofonu, dechové prvky trumpety, klarinetu a harmoniky, a přidat autenticitu pizzicata a ohýbání zvuku ve smyčcové sekci. Uslyšíte dokonce otevírání klapek při nástupu tónu saxofonu, a při jejich zavírání!

Přirozený poslech

Každý zvuk Pa1000 jde přes nezávislý EQ a efektní procesor studiové kvality, který dále zjemňuje váš zvuk, než projde na stereo audio výstupy v té nejvyšší kvalitě. Efekty zahrnují standardní Reverb a Delay, ale také méně obvyklé efekty (např. Vocoder), realistické simulátory zesilovačů a důkladně promyšlených vintage efektů. Finální masteringové efekty tvoří hlasitější, čistější, plnější a uhlazenější zvuky.

Zvuk je čistý a podrobný, i při nejnižší hlasitosti, takže můžete hrát a cvičit i pozdě v noci.

Vždy připravená doprovodná kapela

Ultra realistické zvuky Pa1000 vždy připraveny pro hraní, v hudebním stylu, který se k vaší hudbě hodí nejlépe. Velký počet přibalených stylů uspokojí muzikanta v jakémkoliv žánru, a můžete je dokonce dále rozšířit, přidáním zcela nových stylů. Můžete si také tvořit své vlastní styly, upravit stávající, nebo jednoduše konvertovat MIDI songy na styly.

Je zde osm doprovodných partů, které sledují vaše hrané akordy. Funkce Auto Fill automaticky volí přechod Fill. Můžete hrát tím nejjednodušším způsobem, nebo využít bohaté harmonizace, nahrazující špičkového jazzového hráče. Naprogramovali jsme je tak, aby zněly přirozeně, a nabídly feeling reálné kapely, připravené vás doprovázet kdykoliv to potřebujete.

Praktická funkce Chord Sequencer nahrává vaše akordové rozvoje za chodu, a umožňuje tím uživateli ihned hrát své vlastní akordové sekvence, což se hodí nejen při cvičení, ale také kvůli uvolnění rukou při živém hraní. Akordové sekvence si můžete také uložit do stylů a jako položky SongBooku, a kdykoliv je vyvolat.

Přehrávání a nahrávání songů

Songy můžete přehrávat ve formátech MID a MP3, díky patentované technologii KORG XDS Crossfade Dual Sequencer/Player. V songu i stylu můžete zobrazit texty pro zpěváka a akordy pro doprovodného kytaristu. Kteroukoliv MIDI stopu můžete konvertovat do snadno čitelné notové partitury. Značky umožňují přeskočení na pasáž, kterou chcete opakovat, např. část, kterou nyní cvičíte nebo zkoušíte.

Video výstup využijete k zobrazení textů nebo notové partitury na externím monitoru, což je perfektní pro karaoke nebo zkoušku kapely.

MIDI Song můžete nahrát do plně vybaveného sekvenceru, popř. s využitím stylů nahrát vaši živou hru. A ještě jednodušší je, když nahrajete svou hru a zpěv (včetně MP3 songů) do MP3 souboru, a poslechnete si ji kdykoliv potřebujete – třeba když jedete na párty s přáteli!

Vaše notová partitura

Avšak k čemu by vám bylo obrovské množství stylů a songů, kdybyste je neměli efektivně organizované? Pa1000 ve výbavě, mezi muzikanty velmi populární SongBook, hudební databázi, umožňující rychlé vyhledání songu podle jména, umělce, žánru a tempa. Styly a songy v SongBooku snadno vyvoláte.

SongBook je mimořádně užitečný při živém hraní, umí přiřadit songy z libovolného Set Listu konkrétním tlačítkům na ovládacím panelu. Celé vaše show máte na dosah prstu, s okamžitým přístupem k libovolnému stylu, songu a zvukům, potřebným pro vaše představení.

SongBook můžete editovat v osobním počítači, v editoru, který si zdarma stáhnete. Dále jej můžete synchronizovat s nejmodernějším tabletem, takže z něj máte užitečnou externí digitální čtečku partitur (díky software třetí strany).

Zpívejte přirozeně

Zapojte dynamický mikrofon a nastavte parametry, jako EQ, Compressor, Gate, Reverb, Delay a De-Esser, jež tvoří zvuk vokálů měkčí a studiově zpracovaný. Vocal Remover dokonce umožňuje odstranit hlas z MP3 songů, takže může zpívat někdo jiný v jejich doprovodu.

Po léta KORG spolupracuje s TC•Helicon®, světovou jedničkou vokální harmonie, tvoří a trvale vylepšuje zabudovaný Voice Processor. Voice Processor od TC•Helicon zaručuje, že vaše vokály mají tu nejvyšší možnou zvukovou kvalitu, a dodává k vašemu sólovému hlasu až čtyři realistické.

Aby byl zaručen profesionální vokálový projev, přidali jsme 2 ovladače a 3 tlačítka, ovládající nejdůležitější vokálové funkce, na horním panelu, kde jsou snadno dostupné.

Vyladíte svůj čistý kytarový zvuk

Guitar FXs umožňují přidat pedál a studiové efekty zvuku kytary, zapojené do speciálního vstupu Guitar, na zadním panelu nástroje. Vybrali jsme ty nejlepší kytarové efekty z nabídky KORG, jež přidávají zvuk celolampových zesilovačů, realistické zkreslení, chorus nebo delay pedály, a studiové Reverby té nejvyšší kvality.

Kreativní ovládání KAOSS efektů

KAOSS efekty dodávají vaší tvorbě kreativní možnosti. Od jemného morphingu mezi variacemi a typů bicích sad, přes jemné míchání doprovodných zvuků, tvarování živého záznamu a rytmiky, po nejradiálnějši drtivé efekty odvážných DJ, páskový delay a arpeggia, můžete přidat i 'liquid mixing' libovolnému stylu nebo MIDI songu, a pomoci si vlastnostmi počítačem podporovaných funkcí při komponování. Překonejte všechny limity díky hudbě s presety!

Otevřeno světu, s vizí do budoucnosti

Použitím standardních formátů souborů, např. MID nebo MP3, pro songy, nebo WAV a AIFF pro samplly, se otevírá svět rozsáhlých možností, díky výměně souborů. USB porty umožňují připojit Pa1000 externí paměťové zařízení nebo osobní počítač, smartphone či tablet, aniž byste potřebovali speciální MIDI převodník. Pa1000 můžete zapojit také do stávajícího MIDI hudebního nástroje, díky jeho kompletní sadě programovatelných MIDI portů.

A to není vše!

Je zde ještě celá řada možností, které bychom měli zmínit, ale k tomu musíte Pa1000 prozkoumat mnohem hlouběji. Pa1000 nejvyzývavější, nejvýkonnější a nejlépe použitelný, kompletní aranžér, jaký byl kdy vyroben. Užijte si svoji hudbu s novým Pa1000!

Než začnete hrát...

Co najdete v balení

Po otevření balení Pa1000 zkontrolujte, zda máte všechny následující položky. Jestliže kterákoliv z položek schází, kontaktujte ihned dealera Korg.

- Pa1000
- Stojan na noty
- AC napájecí kabel
- Quick Start

Co můžete přidat

Po zakoupení Pa1000 můžete zapojit kterýkoliv z robustních pedálů a footswitchů z katalogu KORG.

Kontakty

Váš dealer nejen Korg dodává tento nástroj, ale stará se taky o příslušenství hardware a software, a má i užitečné informace o tom, jak tyto produkty používat. Měli byste se u něj dotázat, budete-li potřebovat jakoukoliv pomoc.

Naše mezinárodní webová stránka je www.korg.com. Seznam všech distributorů Korg najdete na naší webové stránce (www.korg.com/us/corporate/distributors/).

Vytvoření bezpečnostní kopie vašich dat

V případě, že upravujete hudební zdroje (zvuky, performance a styly), doporučujeme využít příkaz Media > Utility > Full Resource Backup a vytvářet co nejčastější kopie do archivů na kompaktní disky.

Příkazem Media > Save All můžete také uložit všechny soubory najednou a načítat je pak po jednom.

Obnovení ze záložní kopie

Chcete-li obnovit data ze zálohy, použijte příkaz Media > Utility > Resources Restore. Pokud jste data uložili příkazem Media > Save All, obnovíte je příkazem Media > Load.

Obnovení dat z výroby

V případě, že chcete obnovit originální data, můžete použít příkazu Media > Utility > Factory Restore.

Varování: Tato operace přepíše veškerá data z výroby, lokální i uživatelská!

Načtení operačního systému

U Pa1000 lze čas od času provést update na novou verzi operačního systému, vydaného společností Korg. Operační systém si stáhnete zdarma z naší webové stránky. Přečtěte si pokyny, dodané s instalací operačního systému.

Na stránce Media > Utility se dovíte, jaká je aktuální verze operačního systému v Pa1000.

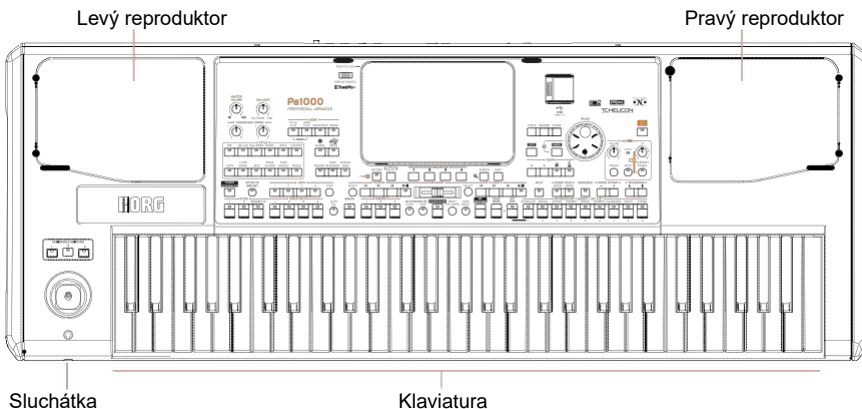
Varování: Neinstalujte jiný OS, než OS, oficiálně dodávaný Korg pro Pa1000. Pokus o instalaci OS, určeného pro jiné modely nebo stažení z neoficiálních webových stránek může vést ke ztrátě dat a trvalému poškození nástroje. Korg neodpovídá za žádné poškození, nebo zranění, způsobené nesprávnou instalací OS.

Přehled nástroje

Na následujících stránkách najdete popis funkcí předního a zadního panelu.

Čelní panel

Na předním panelu najdete ovládání nástroje a reproduktory.



Reproduktory

Po instalaci můžete ovládat hlasitost výstupu z reproduktorů ovladačem MASTER VOLUME.

Zapojením sluchátek se automaticky deaktivují reproboxy. Můžete je také ručně deaktivovat, zrušením značky výběru u Speakers, na stránce Global > Audio & Video > MP3/Speakers.

Sluchátkový konektor

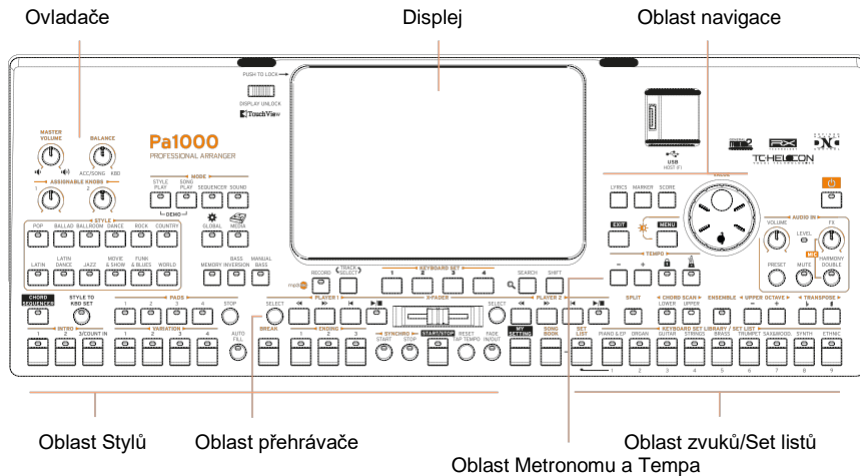
Sem zapojte sluchátka. Použijte sluchátka s impedancí 16 -200Ω (standard 50Ω).

Klaviatura

Ke hraní not a akordů využijete klaviaturu. Podle indikátoru SPLIT, můžete klaviaturu rozdělit mezi různé zvuky.

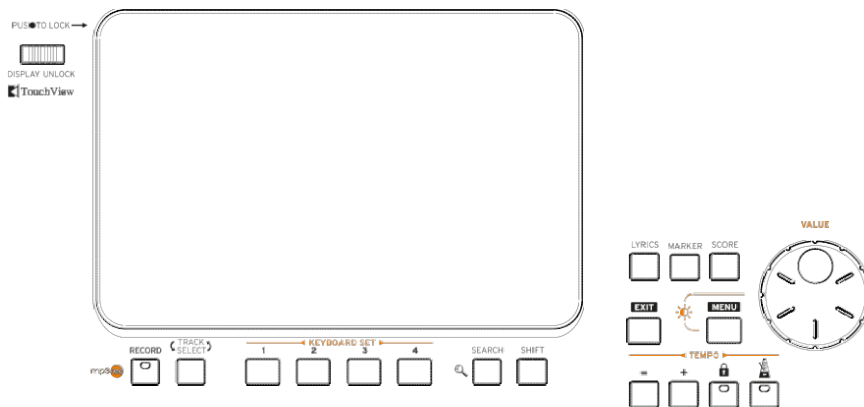
Ovládací panel

Ovládací panel je součástí čelního panelu, kde jsou kontrolery nástroje.



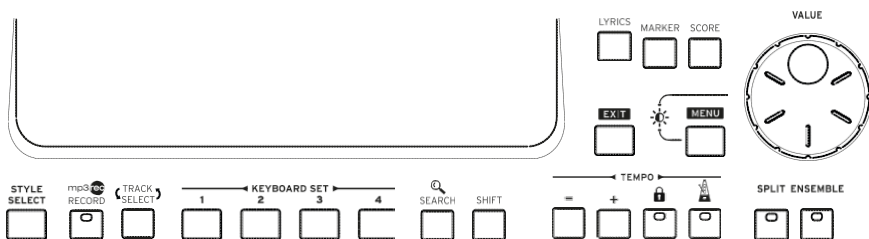
Displej

Na dotykovém displeji ovládáte nástroj. Displej lze naklopit do optimální polohy. Kolem displeje jsou kontrolery, kterými snadno volíte různé prvky.



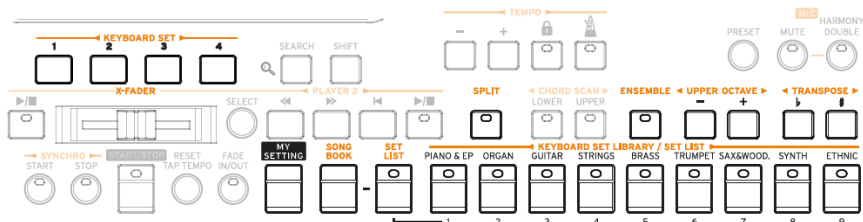
Oblast navigace

Těmito kontrolery procházíte menu, stránky a parametry, a vyhledáváte různé hudební zdroje (viz str. 22).



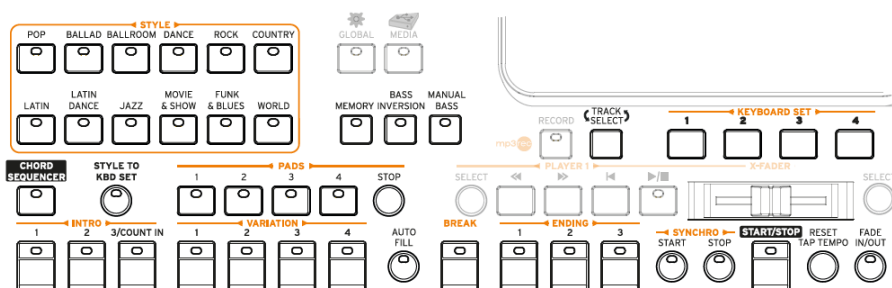
Oblast zvuků (a Set Listů)

Těmito zvuky hrajete na klávesy (viz str. 3). Zde si můžete vybrat zvukovou sadu, uloženou jako Keyboard sady ve speciální knihovně. Nebo si vyberete Set List v SongBooku, což jsou kolekce zvukových sad pro příslušné styly a songy.



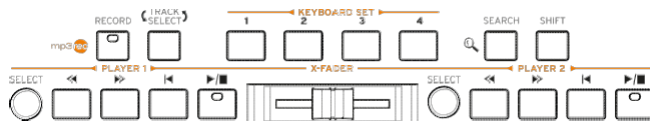
Oblast stylů (a Padů)

Styly zajišťují automatický doprovod virtuální kapely (viz str. 51). Můžete hrát zvuky (zvolenými do Keyboard sad) a pady s automatickým doprovodem.



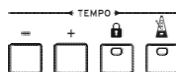
Oblast přehrávačů

Sony Ize přehrávat ve dvou vestavěných přehrávačích (viz str. 68). Můžete hrát zvuky (zvolenými do Keyboard sad) a pady podle songů.



Oblast Metronomu a Tempa

Tyto kontrolery slouží pro ovládání metronomu a jeho tempa, dále stylů a songů (viz str. 47).



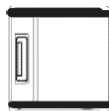
Ovládání audio vstupů

Zde ovládáte audio vstupy, hlasové a kytarové efekty, a harmonizaci i doubling hlasu.



USB konektor

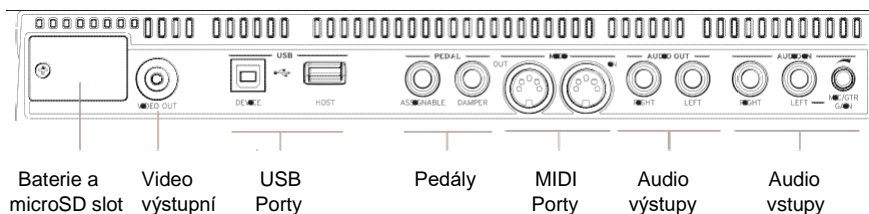
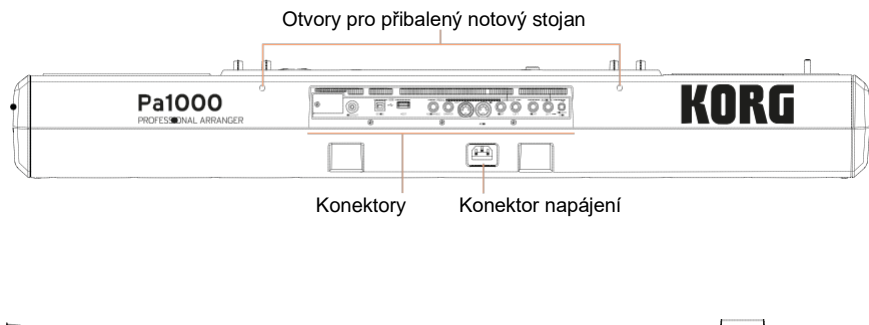
Tento konektor využijete pro zapojení USB paměti, např. USB klíče (HOST-F), nebo jiných hudebních nástrojů, jako kontrolerů. Nebo také pro pro připojení malé USB lampičky, kvůli osvětlení ovládacího panelu či stojanu s notami.



USB HOST (F)

Zadní panel

Na zadním panelu lze provést různá zapojení (viz str. 15).



Notový stojan

Stojan na noty je ve standardní výbavě Pa1000. Zasuňte jeho nožky do dvou vyhrazených otvorů na zadním panelu.

Konektor napájení

Sem zapojíte dodaný IEC napájecí kabel.

Baterie a microSD slot

Zde najdete baterii hodin a slot microSD karty.

Video out

Zapojte Pa1000 do TV nebo video monitoru, abyste mohli číst texty a akordy na větším displeji.

USB porty

Do těchto konektorů Pa1000 zapojte počítač nebo tablet (DEVICE), popř. USB paměťové zařízení, jako je USB klíč, nebo jiný hudební nástroj, využitý jako kontroler (HOST-R).

Pedálové konektory

Do konektoru DAMPER zapojíte damper pedál, a do konektoru ASSIGNABLE buď plynulý pedál nebo footswitch.

MIDI porty

Tyto porty využijete k připojení Pa1000 do externích kontrolerů (master keyboard, MIDI kytara, dechový kontroler, MIDI akordeon, MIDI pedalboard...), do celé řady expanderů, nebo do počítače s MIDI převodníkem.

Audio výstupy

Těmito konektory vysíláte audio signál (zvuk) do mixu, PA systému, aktivních monitorů, nebo hi-fi systému.

Audio vstupy

Do těchto konektorů zapojte mikrofon, kytaru nebo jiný hudební nástroj. Můžete sem také připojit audio výstup přehrávače, smartphonu nebo tabletu.

02 Nastavení pedálů, audio zapojení, stojan na noty

Zapojení pedálů

Zapojení damper pedálu

Do portu PEDAL > DAMPER zapojíte damper nebo jiný volitelný pedál, jako např. Korg PS-1/3 nebo DS1H. Pedál DS1H akceptuje veškeré nuance half-pedalingu u některých zvuků akustického pianu. Doporučujeme experimentovat a zjistit, jak vše funguje, s postupným stiskem a uvolněním, když hrajete jedním ze zvuků Concert Grand.

Chcete-li změnit přiřazenou funkci, nebo potřebujete změnit polaritu pedálu a zkalibrovat jej, jděte na stránku Global > Controllers > Foot.

Zapojení pedálu nebo footswitche

Do konektoru PEDAL > ASSIGNABLE můžete zapojit jakýkoliv footswitch pedál (volitelný), jako Korg PS1, PS3 nebo DS1H, poč. plynulý pedál (volitelný) Korg XVP-10 Volume pedál nebo EXP-2 Expression pedál.

Standardně tento konektor funguje jako Expression pedál. Chcete-li změnit přiřazenou funkci, nebo potřebujete změnit polaritu pedálu a zkalibrovat jej, jděte na stránku Global > Controllers > Foot.

Co když se pedál nechová správně ?

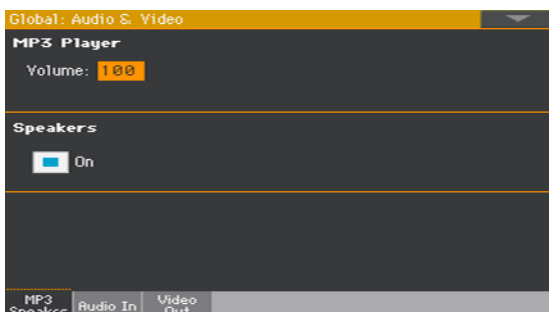
Čas od času je potřeba pedály překalibrovat. Nebo je potřeba přehodit polaritu pedálu. Jak to udělat, viz Kalibrace pedálu a nastavení jeho polarity, na str. 799.

Zapínání/ vypínání integrovaných reproduktorů

Reproduktory se automaticky deaktivují, když zasunete konektor do PHONES. Deaktivovat je můžete také na displeji.

Vypnutí (a zapnutí) reproduktorů

- 1 Jděte na stránku Global > Audio & EQ > MP3/Speakers.



- 2 Značkou u Speakers On/Off za/vypnete integrované reproduktory.
- 3 Stiskem tlačítka EXIT se vrátíte na předchozí stránku.

Zapojení sluchátek

Zapojte sluchátka do konektoru PHONES. Použijte sluchátka s impedancí 16 - 200 Ω (standard 50 Ω). Když zapojíte sluchátka, ozvučení tím automaticky odpojíte.

Hlasitost na výstupu nastavíte ovladačem MASTER VOLUME.

Zapojení audio výstupů

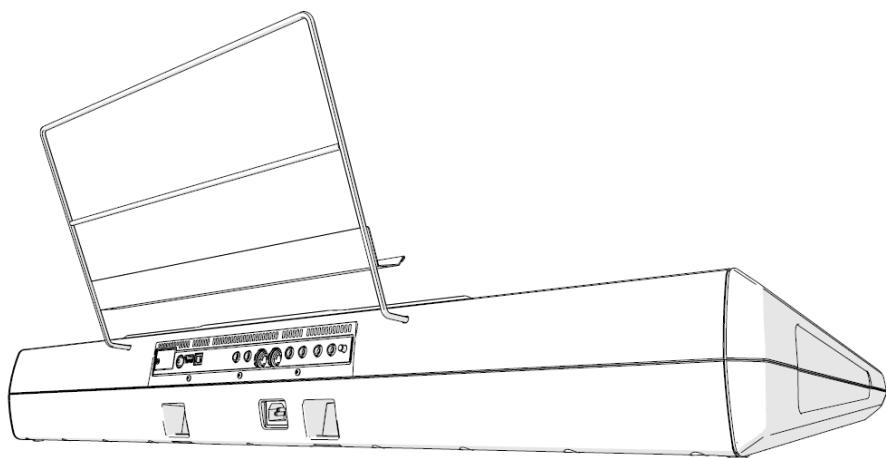
Konektory AUDIO OUTPUT vysílají výstupní signál do mixu, do aktivních monitorů, nebo do audio zesilovače. Jedná se o nesymetrické (TS) 6.35 mm, nebo 1/4", konektory.

Používáte-li domácí audio zesilovač, zapojte druhý konec kabelu do CD, LINE IN nebo TAPE/AUX vstupu audio systému. Nepoužívejte PHONO vstupy audio systému!

Můžete použít LEFT nebo RIGHT konektor pro výstup mono signálu. Hlasitost na výstupu nastavíte ovladačem MASTER VOLUME. Pokud nejsou deaktivované, budou reproduktory pracovat paralelně k hlavním audio výstupům.

Přípevnění stojanu na noty

Stojan na noty je ve standardní výbavě Pa1000. Zasaňte jeho nožky do dvou vyhrazených otvorů na zadním panelu, jak vidíte na následujícím obrázku. Pamatujte, že nejnovější 0,5 cm (0.2") vyžaduje více síly. Tvrději zatlačte, až uslyšíte 'kliknutí' a nožky jsou zcela zasunuty.



03 Zapnutí

Zapnutí nástroje

Zapojte kabel napájení


Zapojte dodaný napájecí kabel do konektoru AC IN na zadním panelu nástroje a do zásuvky.

Jakmile zapojíte přívodní kabel, je nástroj v režimu standby.


Varování: Je-li nástroj v režimu Standby, je stále zapojen do elektrické sítě. Snaha přístroj otevřít může být nebezpečná. Chcete-li nástroj zcela odpojit od napájení, vytáhněte napájecí kabel ze zásuvky.

Zapnutí/ vypnutí přístroje

Zapnutí nástroje

- Stiskem tlačítka POWER () zapnete nástroj (neboli 'ukončíte režim Standby'). Po zapnutí nástroje vyčkejte, až zmizí uvítací obrazovka, pak se objeví hlavní stránka režimu Style Play.

Vypnutí nástroje (STANDBY)

- Ponechejte tlačítko POWER () stisknuté asi sekundu, pak je uvolněte, jakmile obrazovka ztmavne. V tu chvíli se spustí procedura vypnutí (Shutdown), která trvá jen několik sekund. Během této procedury neodpojujte napájecí kabel.

Kalibrace dotykové obrazovky

Kalibrace obrazovky

Může se stát (např. Po načtení nového operačního systému), musíte překalibrovat Color TouchView™ displej, aby znovu přesně zobrazoval.

Varování: Nepoužívejte ostré objekty, mohli byste obrazovku poškodit!

- 1 Ponechejte tlačítko GLOBAL stisknuté, dokud se neobjeví stránka Touch Panel Calibration.

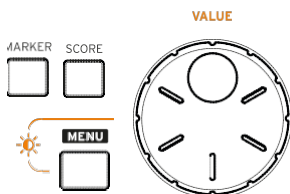


- 2 Na této stránce se nejprve dotkněte plochy přesně mezi šipkami, nahoře vlevo na displeji.
 - 3 Šipky se postupně přesunou do dalšího rohu na displeji. Dotkněte se přesně mezi nimi.
 - 4 Nakonec stiskem Save potvrdíte novou kalibraci.
- V případě, že chcete ukončit či zrušit kalibraci, stiskněte EXIT před ukončením procedury.

Nastavení jasu displeje

Jas můžete nastavit tak, aby vyhovoval okolnímu osvětlení.

- Podržte tlačítko MENU stisknuté a natočením kolečka VALUE ovládáte jas displeje.



Sklopení displeje

Optimální viditelnost pod libovolným úhlem získáte, když displej naklopíte.

Zvednutí displeje

- 1 Potáhněte UNLOCK slider směrem doleva, tím uvolníte displej.
- 2 Jakmile je displej volný, nastavte úhel naklopení, kde kliknutím zapadne do některé připravené pozice.

Sklopení displeje

- 1 Zvedněte displej až na poslední krok, až se uvolní a umožňuje kompletní položení.
- 2 Opatrně zatlačte na levý horní roh displeje, tím jej sklopíte a ponecháte ve vodorovné poloze.

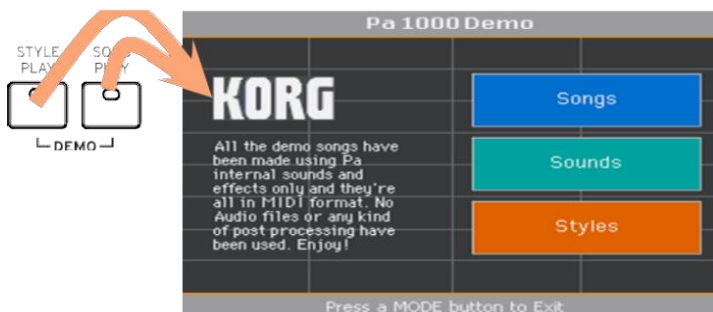
Jakmile displej leží nad ovládacím panelem, zapadne slider UNLOCK do uzamčené pozice.



Poslech Demo songů

Vstup do režimu Demo

- Stiskněte tlačítka DEMO současně.



Poslech všech Demo songů

- Po vstupu do režimu Demo, nesahejte na žádné tlačítko. Přehrají se všechny Demo songy.

Výběr jednoho Demo Songu

- Dotkněte se jedné z voleb na displeji (Songs, Sounds, Styles), pak vyberte jeden Demo song.

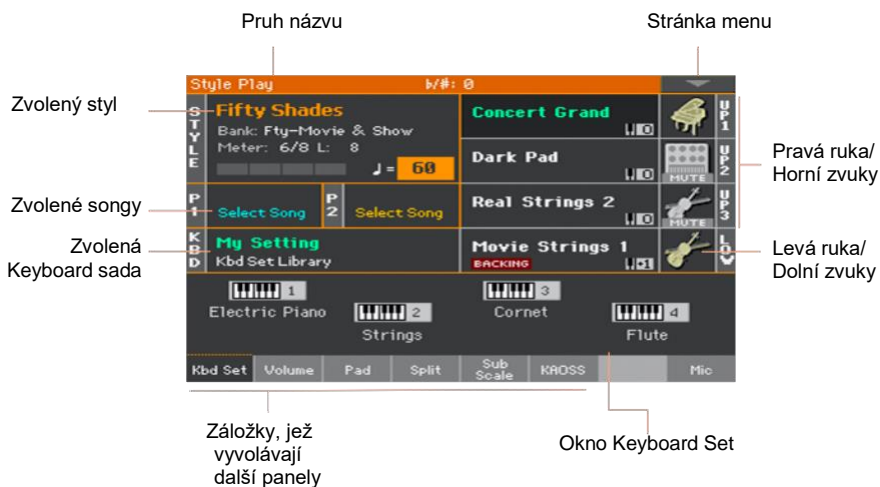
Ukončení režimu Demo

- Stiskněte jedno z tlačítek MODE.

04 Základní ovládání

Hlavní stránka

Při zapnutí nástroje se objeví hlavní stránka režimu Style Play. Na tuto stránku se můžete vrátit stiskem tlačítka EXIT, pokud jste v režimu Style Play, nebo tlačítkem STYLE PLAY, pokud jste v jiném režimu.



Uživatelské rozhraní podrobně

Displej a uživatelské rozhraní

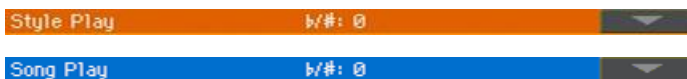
Grafické uživatelské prostředí Color TouchView™

Pa1000 je vybaven vynikajícím TouchView™ grafickým rozhraním, postaveném na dotykovém LCD panelu. Dotykem položek na LCD obrazovce můžete volit stránky, záložky a parametry, ale i nastavit hodnoty parametru přes menu a tlačítka.

Pracovní režimy

Stránky Pa1000 jsou seskupeny do různých pracovních režimů. Každý režim volíte stiskem tlačítka na ovládacím panelu, v sekci MODE.

Každý pracovní režim je vyznačen jiným barevným kódem, který pomáhá rozlišit vše na první pohled.



Dva speciální režimy (Global a Media) překrývají aktuální pracovní režim, který zůstává aktivní v pozadí.

Do režimu Record vstoupíte z režimu Style Play, Sequencer a Sound, a můžete tvořit nové styly, pady, songy či samplly.

Menu Edit a sekce

Stránky jsou seskupeny do sekcí, takže je lze volit dotykem odpovídajících tlačítek v menu Edit, které se objeví po stisku tlačítka MENU.



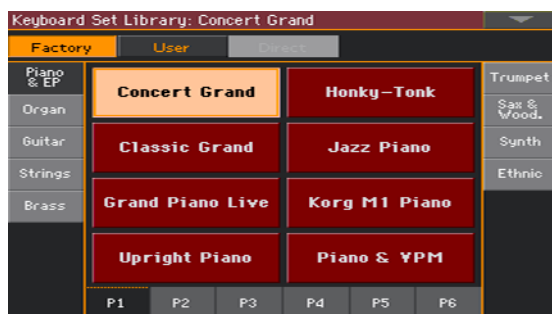
Stránky a záložky

Parametry jsou seskupeny na nezávislých stránkách, takže je můžete volit dotykem odpovídající záložky v dolní části displeje.



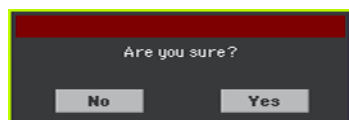
Překrývající se okna

Některá okna je možné překrýt dalšími, např. Style Select/Sound Select, Global, Media, nebo Lyrics. Po zvolení položky v okně nebo stiskem tlačítka EXIT se okno zavře a znovu se objeví překrytá stránka. (V následujícím příkladu je okno Keyboard Set Select).



Dialogy

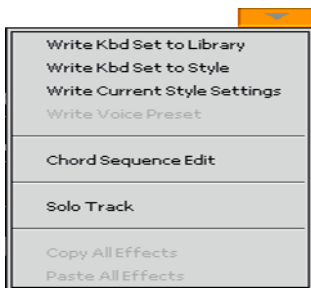
Obdobně jako u oken, se mohou překrývat také dialogy. Dotykem tlačítka na displeji získáte odpověď od Pa1000 a aktuální dialog se zavře.



Menu stránky

Dotykem šipky dolů v pravém horním rohu na každé stránce se objeví menu s příslušnými příkazy pro aktuální stránku.

Dotykem jednoho z dostupných příkazů jej zvolíte. (Anebo dotykem kdekoliv na obrazovce zmizí, aniž byste příkaz zvolili).



Pop-Up menu (vyskakovací)

Pokud se u jména parametru objeví šipka dolů, buď se dotykem šipky otevře menu a vyberete si zde možnost, nebo použijete kolečko VALUE a projdete seznam možností. Jako alternativu se dotkněte jména parametru a kolečkem VALUE projdete možnosti.

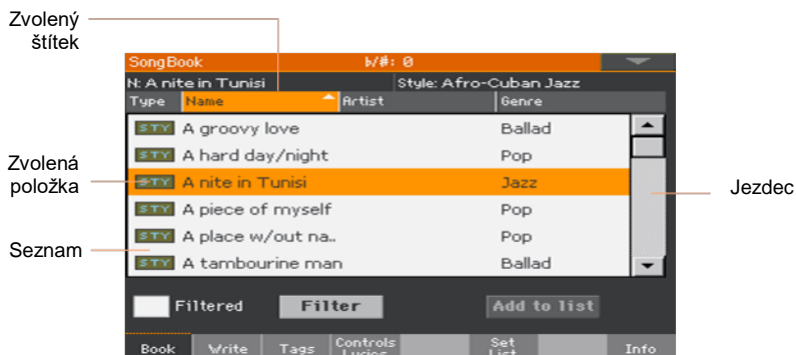
Chcete-li, aby menu zmizelo bez zadání volby, dotkněte se kdekoliv na displeji.



Výpisy a jezdcí

Soubor v úložišti, jakož i jiná data, vidíte v seznamech. Pomocí jezdcí procházíte jejich obsah. Jako alternativu můžete použít kolečko VALUE.

Je-li zvolen štítek Name, podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze šipek jezdec přejdete na předchozí nebo další alfanumerickou sekci.



Parametry

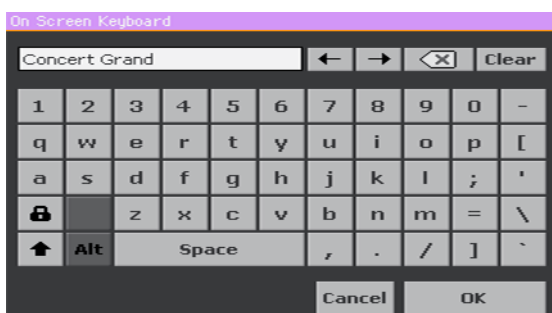
Značky

Tento druh parametrů jsou vypínače on/off. Dotykem změníte stav.



Úprava jména

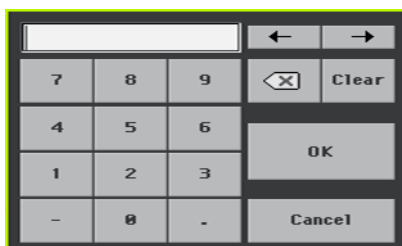
Pokud se objeví tlačítko Text Edit (I) u jména, dotykem otevřete okno Text Edit a můžete jméno upravit.



Virtuální klávesnice funguje stejně jako ta u počítače. Některé symboly jsou kontextově citlivé a objeví se jen, když je můžete použít.

Numerická pole

Pokud máte upravit numerickou hodnotu, druhým dotykem se otevře numerická klávesnice.






Virtuální numerická klávesnice funguje přesně jako ta u počítače.

Alternativně se dotkněte číselného pole a podržte je. Pak posunem prstů nahoru (nebo doprava) hodnotu zvýšíte, nebo pohybem dolů (či doleva) ji snížíte.

To zahrnuje také numerické pole Tempo na různých stránkách.

Ikony

Různé ikony pomáhají identifikovat typ souboru, song a složku. Například:

Ikona	Význam
	Složka
	Soubor banky Style
	MID soubor

Zvolené, zvýrazněné položky

Každá operace s parametry, daty nebo položkami, se týká zvýrazněných položek. Nejprve zvolte parametr či položku, pak spusťte operaci. Většinu parametrů lze editovat kolečkem VALUE.



Nepřístupné (šedé) parametry

Pokud není parametr či příkaz aktuálně dostupný, zobrazí se na displeji jako šedý. To znamená, že jej nelze zvolit, ale může být dostupný, když zvolíte jinou možnost.



Virtuální kontrolery

Virtuální slidery

Chcete-li změnit polohu virtuálního slideru, dotkněte se jej a podržte, pak jej vytáhněte nahoru nebo dolů. Popř. se jich dotkněte a kontrolerem VALUE upravte polohu.



Virtuální ovladače

Alternativou je dotyk a podržení ovladače prstem; pak pohybem nahoru (či doprava) jím otáčíte vpravo, nebo dolů (či doleva) otáčíte ovladačem vlevo. Popř. se jich dotkněte a kontrolerem VALUE upravte polohu.



Virtuální táhla

Chcete-li změnit polohu virtuálních táhel, dotkněte se jich a podržte, pak je vytáhněte nahoru nebo dolů. Popř. se jich dotkněte a kontrolerem VALUE upravte polohu.



Kombinace

Některé příkazy nebo stránky můžete vyvolat, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete jiné tlačítko nebo prvek na obrazovce. Viz „Zkratky“ na str. 1039, kde je seznam použitelných kombinací kláves.

Procházení stránek

Přechod na stránku

V tomto manuálu používáme odkazy na stránku, jak vidíte v následujícím příkladu:

Style Play > Mixer/Tuning > EQ Gain

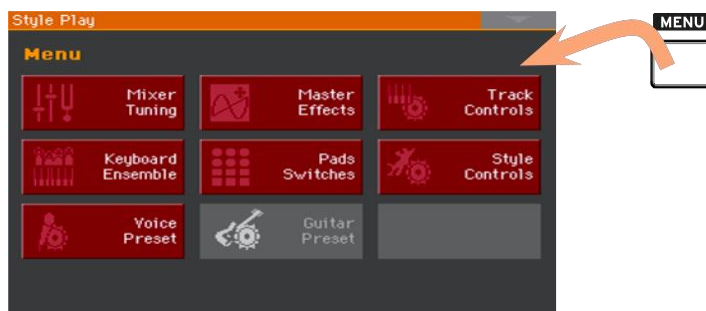
Režim Editační sekce Stránka

Zde vidíte, jak to pracuje:

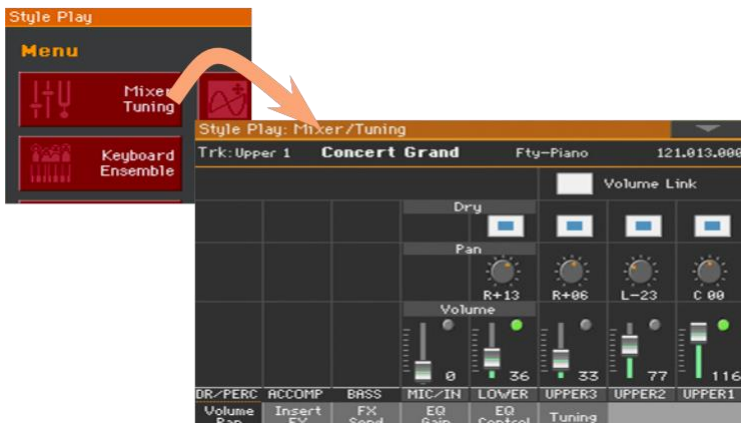
- 1 Stiskem tlačítka STYLE PLAY vstoupíte do režimu Style Play. Při zapnutí nástroje jste v tomto režimu (tedy na Hlavní stránce režimu Style Play).



- 2 Stiskem tlačítka MENU na ovládacím panelu vyjede menu Edit, režimu Style Play.



- 3 Dotykiem tlačítka Mixer/Tuning v menu Edit zvolte sekci Mixer/Tuning.



Zvolenou sekci Edit vidíte na pruhu názvu stále:

Style Play: Mixer/Tuning

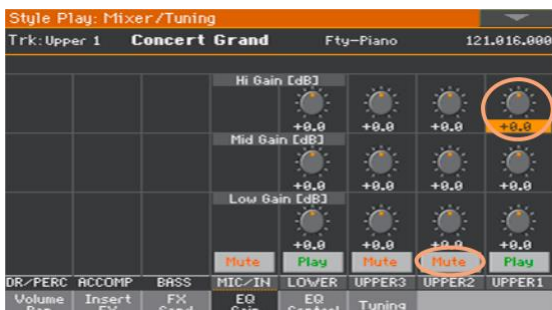
Režim

Editační sekce

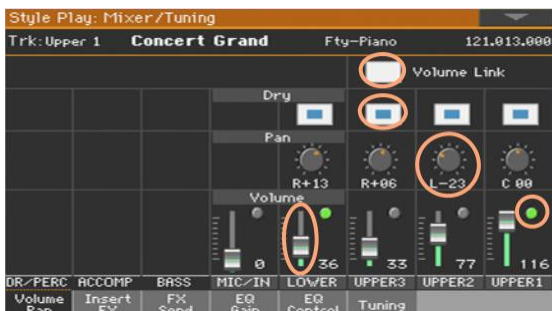
- 4 Pokud ještě není stránka na displeji, dotykiem záložky EQ Gain zvolíte stránku EQ Gain.



- 5 Editujte parametry.



- 6 Zkuste jinou stránku ve stejné editační sekci. Dotykiem záložky Volume/Pan přejdete na stránku Volume/Pan, a zde můžete parametry upravit.



- 7 Stiskem tlačítka EXIT se vrátíte na hlavní stránku režimu Style Play.

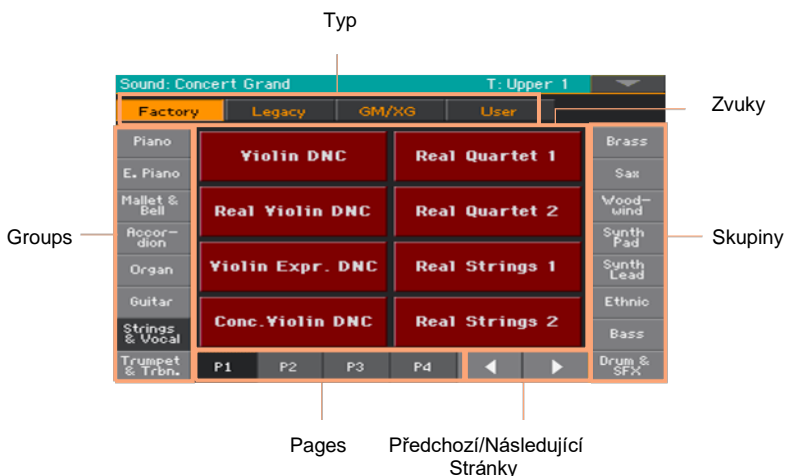


Pokud jste v režimu Song Play, stiskem EXIT byste se měli vrátit n Hlavní stránku režimu Song Play.

Výběr hudebních zdrojů

Otevření okna Select

Když stisknete jedno z tlačítek STYLE nebo KEYBOARD SET LIBRARY, popř. se dotknete jména v Keyboard sadě, stylu, zvuku, padu nebo Voice/Guitar presetu na displeji, otevře se odpovídající okno Select. V následujícím příkladu je okno Sound Select:



Jinak okno zavřete stiskem tlačítka EXIT.

Okna Select u Pa1000 zůstávají vždy otevřena, dokud nestisknete tlačítko EXIT. Pokud chcete, můžete je nechat zavírat automaticky, po několika sekundách, nebo až zvolíte něco jiného, vypněte parametr Display Hold (viz Display Hold na str. 44).

Část II

Hraní a zpívání

05 Hraní zvuky

Zvuky a Keyboard sady

Zvuk je základním prvkem, který u nástroje slyšíte. Pa1000 má ve výbavě zvuky libovolné nástrojové rodiny (piana, smyčce, syntezátory...). Sadu zvuků, které na klaviatuře znějí současně, můžete uložit jako Keyboard sadu.

Chcete-li automaticky vyvolat zvuky a nastavení, zpravidla zvolíte Keyboard sadu. Keyboard sada je jedno paměťové místo, ve kterém jsou uloženy Keyboard zvuky a veškeré jejich transpozice, efekty, apod...

Keyboard sady jsou nezávisle uloženy také v knihovně Keyboard Set Library (KEYBOARD SET LIBRARY, přístupné tlačítka). Současně souvisí se stylem či SongBook položkou; skupinu čtyř Keyboard sad vyvoláte vždy, když zvolíte styl nebo SongBook položku (KEYBOARD SET pomocí tlačítek po displejem).

Výběr preferované zvukové sady

Výběr klávesové sady 'My Setting'

- Stiskem tlačítka MY SETTING vyberte preferované zvuky .

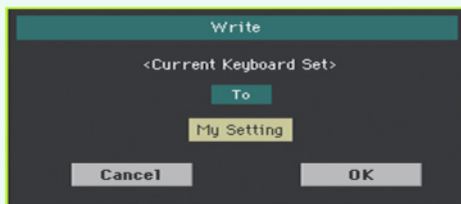
Jde o speciální Keyboard sadu, která je zvolena automaticky, kdykoliv spustíte nástroj.

Výběr Keyboard sady 'My Setting'

My Setting je speciální Keyboard sada, do které můžete ukládat preferované nastavení, jako zvuky klaviatury, efekty, programovatelné spínače a styl, zadaný při spuštění. Tato Keyboard sada je zvolena automaticky, při zapnutí nástroje, a automaticky konfiguruje nástroj.

Výběr Keyboard sady 'My Setting'

Po dobu 1s podržte tlačítko MY SETTING, až se objeví dialogový box Write, pak stiskem OK potvrdíte uložení do paměti.



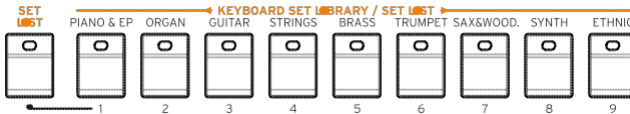
Výběr klávesové sady

Výběr klávesové sady z knihovny

Keyboard sady jsou obsaženy ve speciální knihovně, do které máte přístup z ovládacího panelu nebo z displeje.

Otevření okna Keyboard Set Select z ovládacího panelu

- 1 Ověřte, že LEDka SET LIST svítí.
- 2 Stiskněte jedno z tlačítek v sekci KEYBOARD SET LIBRARY. Všimněte si, že každá z nich má nad sebou jméno své nástrojové rodiny.



Otevření okna Keyboard Set Select z displeje

- Pokud jste na Hlavní stránce, dotkněte se jména zvolené Keyboard sady.



Jakmile stisknete tlačítko nebo se dotknete displeje, objeví se okno Keyboard Set Select.

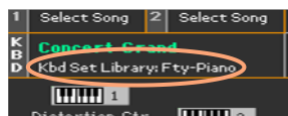


Zvolte Keyboard sadu.

- 1 Chcete-li vybrat jeden z dostupných typů Keyboard sad, dotkněte se tlačítek v horní části okna.

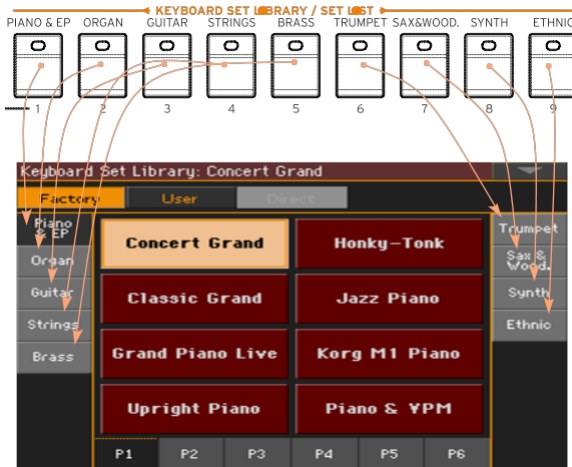
Type of Kbd Set	Význam
Factory	Keyboard sady z výroby není možné upravit..
Local	Některé modely mohou zahrnovat lokální Keyboard sady, které jsou z výroby upraveny pro konkrétní zemi.
User	Paměti, kam můžete načíst nové Keyboard sady z externího zařízení, nebo uložit nové, editované Keyboard sady.
Direct	User Keyboard sady přístupné přímo z paměti, bez nutnosti je nejprve načíst.

Typ Keyboard sady se objeví pod jménem.

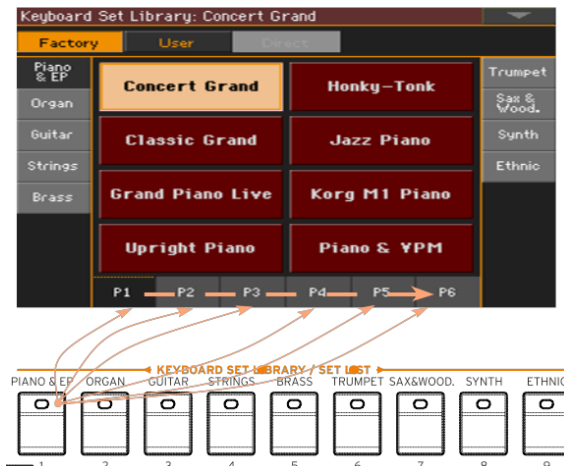


Štítek	Význam
Paměť pro Keyboard sady	
Kbd Set Library	Keyboard sada z knihovny Library (Factory/Local/User/Direct)
Style Kbd1...4	Keyboard sada ze zvoleného stylu
SBook [song name] Kbd1...4	Keyboard sada ze zvolené položky SongBook
Typ banky	
Fty	Factory
Usr	Internal User
Dir	Direct User

- 2 V případě, že chcete zvolit jinou skupinu Keyboard sad, buď stiskněte jiné tlačítko v sekci KEYBOARD SET LIBRARY, , nebo se dotkněte jedné ze záložek po stranách okna Keyboard Set Library Select.



- 3 Chcete-li zvolit jednu z dostupných stránek, zvolené skupiny Performancí, buď se dotkněte jedné ze záložek P1...P6 v dolní části okna, nebo opakovaně stiskněte tlačítko zvolené skupiny Keyboard Sets v sekci KEYBOARD SET LIBRARY, na ovládacím panelu.



- 4 Stiskněte jméno Keyboard sady, kterou chcete zvolit.



- 5 Pokud chcete zavřít okno Keyboard Set Library Select (a nezavřelo se samo), stiskněte tlačítko EXIT.

Nakonec vidíte jméno zvolené Keyboard sady ve vyhrazené oblasti Hlavní stránky. Zvuky, přiřazené klaviatuře (v pravé polovině displeje) se změň.



Výběr Keyboard sady ze stylu nebo položky SongBooku

Jsou zde čtyři odpovídající Keyboard sady pro každý styl či SongBook položku, podrobně vyladěné pro příslušný styl či SongBook položku. Můžete je vybírat z ovládacího panelu nebo na displeji.

Výběr Keyboard sady z ovládacího panelu

- Stiskněte jedno z tlačítek v sekci KEYBOARD SET pod displejem.



Vyberte Keyboard sadu na displeji

- Pokud jste na Hlavní stránce, ověřte, že jste zvolili panel Kbd Set. Pokud není, kliknutím na záložku Kbd Set ji aktivujte.



- Dotykem jednoho ze jmen Keyboard sad na displeji, jej zvolíte.

Jméno zvolené Keyboard sady je zvýrazněno v zadané oblasti Hlavní stránky. Zvuky, přiřazené klaviatuře (v pravé polovině displeje) se změní.

Digitální táhla

Všimněte si, že některé Keyboard sady ve skupině Organ knihovny, zahrnují ve jménu zkratku 'DWB'. Tyto Keyboard sady obsahují zvuky Digital Drawbars Sounds, které simulují historické elektro-mechanické varhany.

Display Hold

Můžete chtít nechat okno Select otevřené, po výběru zvuku, Keyboard sady nebo stylu, a pokračovat výběrem dalších prvků v tomto okně. Nebo je můžete nechat automaticky zavřít, jakmile výběr dokončíte. To je dáno parametrem Display Hold.

Tento parametr za/vypíná funkci Display Hold.

- 1 Jděte na stránku Global > General Controls > Interface.
- 2 Můžete za/vypnout funkci Display Hold:
 - Zadáním značky u Display Hold On funkci zapnete. Okna Sound, Keyboard Set, Style, Pad nebo Voice / Kytara Preset Select zůstávají otevřená na displeji, dokud nestisknete tlačítko EXIT.
 - Zrušením značky u Display Hold On funkci vypnete. Okna Sound, Keyboard Set, Style, Pad nebo Voice/Guitar Preset Select se automaticky zavřou, jakmile zvolíte prvek.
- 3 Stiskem tlačítka EXIT se vrátíte na předchozí stránku.

Factory, User, Direct

Na stránkách se setkáte se slovy Factory (z výroby), User (uživatelské), Direct (přímé). Tyto termíny odkazují na typ ochrany před zápisem, nebo jak moc je můžete upravit.

- Factory (Keyboard sady, zvuky, styly, pady, hlasové a kytarové presety) jsou prvky, které normálně nelze přepsat či modifikovat. Zaručují, že hudební zdroje (položky SongBooku) zůstanou vždy propojeny s hudebními zdroji (jako styly).
- User (Keyboard sady, zvuky, styly, pady, hlasové a kytarové presety) jsou prvky, které můžete normálně přepsat či modifikovat.. User Style banky (postranní záložky) lze volně přejmenovat a vytvářet si vlastní kategorie.
- Direct (Keyboard sady, styly) jsou User prvky, ke kterým máte přímý přístup z paměti.

Hraní a ovládání zvuků

Hraní na klaviaturu

Klaviatura nástroje je jako klaviatura piana. Vyzkoušejte si to!

U některých zvuků můžete ještě dále stisknout již stisknutou klávesu, a tím dodatečně zvuk upravit (např. zvýraznit vibrato).

Použití pedálů

Pedály provádějí různé věci, podle toho, jak jsou naprogramovány. Damper pedál je prostě – damper pedál, prodlouží znějící tóny do uvolnění pedálu. Programovatelný pedál (nebo footswitch) můžete změnit podle toho, jak je naprogramovaný na stránce Global > Controllers > Foot.

Použití programovatelných ovladačů

Programovatelné ovladače mohou ovládat různé věci, jako hlasitost různých zvuků, varhanní táhla nebo některé programovatelné funkce. Toto programování se provádí na stránce Global > Controllers > Knobs.

Použití programovatelných spínačů

Podle zvolené Keyboard sady a přiřazených funkcí DNC, tyto kontrolery mohou provádět různé věci. Spínače mohou fungovat jako 'příprava' funkcí během hraní, nebo de/aktivovat jejich 'spouštění'.

Stav indikátoru	Význam
Off	Žádná DNC funkce není přiřazena.
Trvale červená	Je možné použít DNC funkci.
Bliká červená	Připravená DNC funkce se brzy spustí. Pak bude svítit trvale.
Trvale zelená	Je možné přepnout DNC funkci.
Zelená bliká	Přepnutí je aktivní. Dalším stiskem je ukončíte.

Použití joysticku

Pohybem joysticku doleva nebo doprava obvykle měníte výšku zvuku. Pohybem vpřed obvykle spouštíte modulaci, ale to závisí na zvoleném zvuku. U elektromechanických varhan, stiskem joysticku vpřed měníte rychlost funkce Rotary speaker. Funkce při stisku směrem k sobě, závisí rovněž na zvoleném zvuku. Experimentujte!

06 Tempo a Metronom

Tempo

Nastavení hodnoty tempa

Ačkoliv je u každého stylu či songu uložena optimální hodnota tempa, můžete ji volně upravit podle potřeby. Tento ovladač určuje tempo pro metronom.

Nastavení hodnoty Tempo na ovládacím panelu

- Kontrolery TEMPO nastavíte hodnotu tempa (nebo rychlosti MP3 songu). Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a kolečkem DIAL upravíte tempo.

Nastavení hodnoty tempa na displeji

1. Nemí-li zvýrazněna, dotkněte se hodnoty Tempo na displeji.



2. Kontrolerem VALUE nastavíte hodnotu tempa.

Jako alternativu klikněte znovu na pole Tempo, tím otevřete numerickou klávesnici, a zadáte hodnotu Tempo číselně.

Resetování hodnoty tempa

- Stiskněte obě tlačítka TEMPO současně.

Vyvolá se hodnota Tempo, zapamatovaná ve stylu nebo v MIDI songu. U MP3 songů, se obnoví původní rychlost songu.

Vizuální počítání tempa, když nehraje styl

I když zrovna nehraje doprovod, můžete vidět aktuální tempo, díky indikátoru tlačítka START/STOP.

Vyklepání hodnoty tempa

V režimu Style Play, můžete hodnotu Tempo vyklepat.

- Dříve než spustíte doprovod, vyklepejte tempo tlačítkem TAP TEMPO. Počet úhozů je vyznačen na počítadle Meter (např. 3x ve 3/4).

Nakonec se spustí doprovod, dle „zadaného“ tempa.

Uzamčení hodnoty tempa

Hodnotu Tempo můžete uchránit před automatickou změnou, při přechodu na jiný styl či MIDI song. Na MP3 songy však 'zámek' nemá vliv, budou vždy hrát v uloženém tempu.

Samozřejmě můžete nastavení Tempo jakkoliv upravit ručně, včetně vyklepání hodnoty, s využitím funkce Tap Tempo. Pamatujte, je nezávislé tempo pro režim Style Play a Song Play.

Uchránění hodnoty Tempo před změnou

- Stiskem tlačítka TEMPO > LOCK (🔒) se rozsvítí LEDka. Hodnota tempa se nezmění, když zvolíte jiný styl či song. Můžete však hodnotu Tempo měnit nadále ručně (jak již zmíněno).

Umožnění změny stylu či songu hodnotou Tempo

- Dalším stiskem TEMPO > LOCK (🔒) LEDka zhasne. Když zvolíte jiný styl či song, vyvolá se v něm uložená hodnota Tempo.

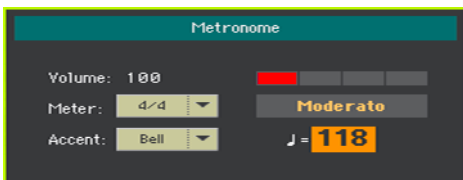
Události Tempo Change v šablonách Style nebo v MIDI songu mohou také měnit tempo.

Metronom

Zapnutí/ vypnutí metronomu

Zapnutí metronomu

- Stiskem METRONOME (📏) se LEDka rozsvítí. Otevře se okno Metronome a začne znít metronom, v aktuálním tempu.



Vypnutí metronomu

- Stiskem METRONOME (📏) LEDka zhasne. Metronom se zastaví.

Nastavení stupnice, akcentu a hlasitosti

Můžete označit začátek taktu, nastavením hodnoty Meter a důrazu.

Vstup do okna Metronome

- Stiskněte tlačítko METRONOME (📏).

Nastavte rytmus (Time Signature)

- Zvolte Meter (Time Signature) pomocí parametru Meter.

Zapněte/ vypněte Akcent



- Zvolte důraz pomocí parametru Accent.

Akcent	Význam
Off	Bez akcentu.
On	První doba v každém taktu je s důrazem.
Bell	Zvuk zvonu slyšíte na první dobu každého taktu.

Nastavuje hlasitost metronomu

- Zvolte hlasitost metronomu pomocí parametru Volume.

Zavření okna Metronome

- Tlačítkem METRONOME () zavřete okno a zastavíte metronom.
- Tlačítkem EXIT zavřete okno bez zastavení metronomu. Pak stiskem tlačítka METRONOME () zastavíte metronom.

07 Hraní styly

Výběr stylu

Výběr stylu

Styl můžete vybírat z ovládacího panelu nebo na displeji.

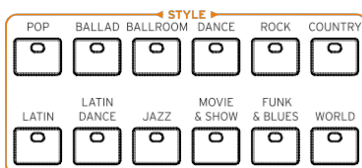
Přepnutí do režimu Style Play

- Při zapnutí nástroje jste v režimu Style Play. Pokud ne, stiskněte tlačítko STYLE PLAY na ovládacím panelu.
- Jestliže nejste na hlavní stránce režimu Style Play, vrátíte se tlačítkem EXIT na Hlavní stránku.



Otevření okna Style Select na ovládacím panelu

- Stiskněte jedno z tlačítek v sekci STYLE.



Otevření okna Style Select na displeji

- Dotkněte se jména stylu na displeji.



Výběr stylu

- 1 Styly procházíte v okně Style Select.



- Chcete-li vybrat jeden z dostupných typů stylů, dotkněte se tlačítek v horní části okna.

Typ stylu	Význam
Factory	Styly z výroby není možné upravit..
Local	Některé modely by měly obsahovat styly lokálního typu, které jsou již při výrobě upraveny pro konkrétní zemi.
User	Paměti, kam můžete načíst nové styly z externího zařízení, nebo uložit nové, editované styly. Jméno těchto bank můžete upravit, chcete-li si vytvořit vlastní banky.
Direct	Styly, dostupné přímo z paměti, aniž byste je museli nejprve načíst.

Typ Keyboard sady se objeví pod jménem.



Štítek	Význam
Fty	Factory
Usr	Internal User
Dir	Direct User

- Chcete-li vybrat jinou skupinu stylů, dotkněte se jedné ze záložek po stranách okna.



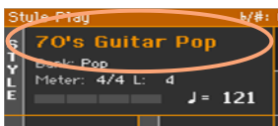
- Chcete-li vybrat jednu z dostupných stránek ve zvolené skupině zvuků, dotkněte se jedné ze záložek P1...P6, v dolní části okna.



Jako alternativu, stiskněte znovu tlačítko STYLE.

- Stiskněte jméno stylu, který chcete zvolit.
- Pokud chcete zavřít okno Style Select (a nezavřelo se samo), stiskněte tlačítko EXIT.

Na konci vidíte jméno zvoleného stylu ve vymezené oblasti hlavní obrazovky.



Co je to styl?

Styly jsou soubory hudebních šablon v konkrétním hudebním žánru – neboli ‘hudebním stylu’ – nabízejí osmi-partový automatický doprovod, nahrazující osmičlenný doprovodný orchestr. Akordy, hrané na klaviaturu jsou detekovány a přizpůsobeny šablonám, takže vyhovují hrané hudbě.

Můžete volit různé sekce a tvořit tak kompletní songy v reálném čase.

Doprovodné Party

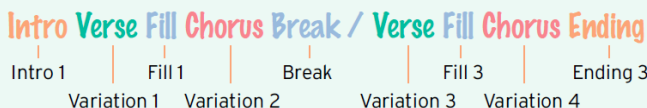
Doprovodné party nahrazují členy kapely. S Pa1000 získáváte pět výškově laditelných nástrojů (např. kytaru, piano, smyčce, syntezátor), basu, perkuse a bicí.

Akordy a šablony

Doprovodné šablony jsou opakované hudební sekvence (např. bass groove, kytarový riff nebo pianový akordový rozvoj), který se dynamicky upraví tak, aby odpovídal detekovaným akordům. Mohou se lišit podle typu akordu (např. C dur, c moll, nebo septima).

Sekce

Songy se skládají z různých sekcí (Intro, Verse 1, Bridge, Chorus 1, apod.). Pro každou sekci songu jsou odlišné patterny, které jsou připraveny pod tlačítka Style Element (INTRO, VARIATION, AUTO FILL, BREAK, ENDING). Zatímco jména frází Intro, Fill, Break a Ending jsou stejná, jako jména odpovídajících sekcí songu, Variace lze využít pro sekce Verse, Bridge, Chorus nebo Special. Aranžmá je tím hustější čím vyšší je počet prvků.



Auto Fill

Pa1000 může zahrát odpovídající přechod před každou variací. Pokud LEDka AUTO FILL svítí, při přechodu z jedné variace do jiné, je automaticky zvolen přechod Fill, aniž byste museli stisknout některé z tlačítek FILL.

Styly si mohou vybrat i vlastní keyboard zvuky

S výběrem stylu lze automaticky volit také Keyboard zvuky. To závisí na LEDce STYLE TO KBD SET (KBD SET = Keyboard Set).

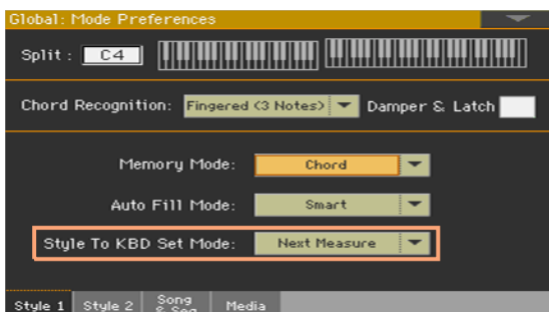
STYLE TO KBD SET indikátor	Význam
Off	Styly nevolí Keyboard sadu.
On	Pokud zvolíte styl, automaticky je zvolena Keyboard Set 1.
Bliká	Výběr variace automaticky vyvolá odpovídající Keyboard sadu (1 – 4) v rámci stylu. Když např. zvolíte Variation 2, automaticky se vyvolá Keyboard Set 2; nebo volbou Variation 3 se automaticky vyvolá Keyboard Set 3.

Programování funkce Style to Keyboard Set

Můžete naprogramovat, jak bude fungovat funkce Style to Kbd Set.

- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Style 1.

Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a tlačítkem STYLE PLAY vstoupíte na stránku Style 1.



- 2 Použijte menu Style to Kbd Set Mode a zvolte způsob, jak bude tlačítko fungovat.

Style to Kbd Set Mode	Význam
Next Measure	Při zvolení stylu, se nová Keyboard sada nevolí automaticky, dokud není dosaženo první doby následujícího taktu.
Immediate	Při zvolení stylu, bude nová Keyboard sada zvolena okamžitě.

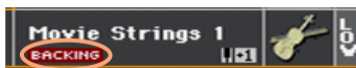
- 3 Stiskem tlačítka EXIT se vrátíte na předchozí stránku.

Hraní ručního doprovodu (Bass & Lower Backing)

Můžete hrát jednoduchý ruční doprovod, kde zahráný akord levou rukou je rozdělen mezi basový zvuk (tónika akordu) a Dolní zvuk (zbývající tóny).

Hraní s automatickým doprovodem

- 1 Ověřte, že je aktivní funkce Bass & Lower Backing. Pokud ano, objeví se ikona Backing v oblasti Dolních zvuků.



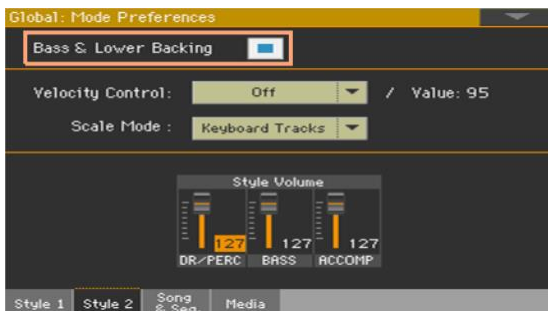
Pokud se ikona neobjeví, viz níže, jak ji aktivovat.

- 2 Ověřte, že svítí LEDka SPLIT, a že neběží automatický doprovod.
- 3 Zahrajte akordovou sekvenci levou rukou.

Všimněte si, že v basovém zvuku zní tónika, kdežto zbývající noty akordu jsou hrány v Dolním zvuku (i když je umlčený).

Za/vypíná doprovodnou funkci Bass & Lower Backing

- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Style 2.



- 2 Značka u Bass & Lower Backing de/aktivuje funkci.

Hraní s automatickým doprovodem

Spuštění a zastavení doprovodu

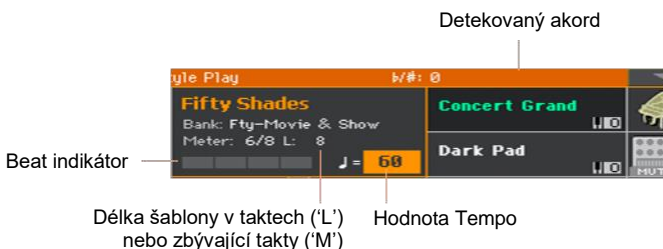
Doprovod můžete spustit i zastavit ručně.

Spuštění doprovodu

- 1 Stiskněte tlačítko START/STOP.
- 2 Zahrajte pár akordů levou rukou a melodii pravou rukou.

Na tlačítku START/STOP značí červený indikátor první dobu, kdežto zelený značí další doby taktu.

Pokud hraje doprovod, všimněte si různých indikátorů na displeji.



Zastavení doprovodu

- Stiskněte znovu tlačítko START/STOP.

Automatické spuštění a ukončení

Doprovod se může sám automaticky spustit a zastavit, když zahrajete na klávesy, aniž byste museli stisknout tlačítko START/STOP. Tím uvolníte ruce pro hraní.

Automatický start doprovodu (Synchro Start)

- 1 Stiskem tlačítka SYNCHRO > START se LEDka rozsvítí.
- 2 Zahrajte akord a sledujte, zda se doprovod automaticky spustí.
- 3 Doprovod zastavíte tlačítkem START/STOP.

Doprovod se umí automaticky sám spustit i zastavit (Synchro Start a Stop).

- 1 Ověřte, že LEDka SYNCHRO > START svítí.
- 2 Dalším stiskem tlačítka SYNCHRO > STOP se rozsvítí oba indikátory, START i STOP.
- 3 Zahrajte akord, tím se spustí doprovod, a držte klávesy stisknuté.
- 4 Pozvedněte ruce z kláves a sledujte, zda se doprovod automaticky zastaví.

Automatické zastavení doprovodu (Synchro Stop)

- 1 Dalším stiskem tlačítka SYNCHRO > START je vypnete, a zůstane rozsvícena pouze LEDka SYNCHRO > STOP.
- 2 Tlačítkem START/STOP spustíte doprovod, pak zahrajte akord a ponechejte klávesy stisknuté.
- 3 Pozvedněte ruce z kláves a sledujte, zda se doprovod automaticky zastaví.

Deaktivace funkcí Synchro Start/Stop

- Stiskněte tlačítko SYNCHRO > START a/nebo SYNCHRO > STOP tím obě LEDky zhasnete.

Výběr úvodu Intro

Intro je úvod songu. Chcete-li zvolit ten správný úvod pro svůj song, pamatujte, že Intro 1 přehraje předem nahranou akordovou sekvenci a připravenou melodii, kdežto Intro 2 hraje akordy, detekované na klaviatuře. Intro 3 je zpravidla jednotaktové odpočítání.

Style Element	Předpokládané využití
Intro 1	Intro s předem nahranou akordovou sekvencí a melodií.
Intro 2	Intro s akordy, detekovanými na klaviatuře.
Intro 3/Count In	Jeden takt odpočítání (Count In).

- 1 Stiskem jednoho z tlačítek VARIATION na ovládacím panelu vyberete variaci, kterou chcete použít pro první verzi. LEDka tlačítka svítí, což značí, že Variace čeká na spuštění.
- 2 Stiskem jednoho z tlačítek INTRO na ovládacím panelu si 'připravíte' jednu ze sekcí Intro. LEDka tlačítka svítí, což značí, že úvod čeká na spuštění.

LEDka tlačítka zvolené VARIATION bude blikat, což znamená, že je připravená po úvodu (Intro).

- 3 Spustíte doprovod.

Výběr variace pro přehrání Verse nebo Chorus

Variace využijete pro verze, chorus, bridge nebo pro speciální účely. Chcete-li najít tu správnou Variaci pro svou verzi, pamatujte, že Variace mají rostoucí 'hustotu' a 'hlasitost'. To znamená, že Variace 1 bude mít 'nejchudší' a 'nejtišší' aranžmá, kdežto Variace 4 z nich bude 'nejhustější' a 'nejhlasitější'. Zpravidla použijete Variaci 1 pro první verzi, Variaci 4 pro poslední chorus.

Style Element	Předpokládané využití
Variace 1	Verse, Bridge nebo Chorus (nejnižší hustota)
Variace 2	Verse, Bridge nebo Chorus (nižší střední hustota)
Variace 3	Verse, Bridge nebo Chorus (vyšší střední hustota)
Variace 4	Verse, Bridge nebo Chorus (nejvyšší hustota)

- Vyčkají, až skončí úvod nebo závěr, a pak začne hrát zvolená variace. LEDka zvolené VARIATION svítí trvale.
- Jako alternativu můžete spustit variaci před koncem Intro (úvodu). Zatímco hraje úvod, stiskněte jedno z tlačítek VARIATION. Variace se spustí od dalšího taktu.

Hraní přechodu

Přechody jsou fráze, které lze použít pro plynulý přechod mezi různými sekcemi songu. Je-li potřeba, můžete Pa1000 automaticky vybrat Fill už při výběru Variace.

Zapnutí funkce Auto Fill

- Stiskem tlačítka AUTOFILL se rozsvítí LEDka.

Automaticky se přehraje Fill, pak variace

- Stiskněte jedno z tlačítek VARIATION. Automaticky se zvolí položka Fill.

Za/vypnutí funkce Auto Fill

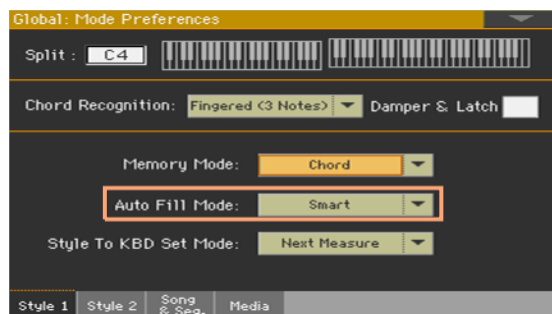
- Pokud již nadále nepotřebujete tuto funkci, dalším stiskem tlačítka AUTOFILL jeho LEDku vypnete.

Programování Auto Fill

Můžete určit, jak bude funkce Auto Fill fungovat.

- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Style 1.

Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a tlačítkem STYLE PLAY vstoupíte na stránku Style 1.



- 2 V menu Auto Fill vyberte režim Auto Fill mode.

Režim Auto Fill	Význam
Current Variation	Bude automaticky zvolen přechod pod stejným číslem, jako předchozí Variace. Např. když přecházíte od Variation 2 k Variation 3, automaticky se zvolí Fill 2.
Target Variation	Bude automaticky zvolen přechod cílové Variace. Např. když přecházíte od Variation 2 k Variation 3, automaticky se zvolí Fill 3.
Smart	Auto Fill vyzkouší, který přechod bude plynulejší. Např. když přecházíte od Variation 1 k Variation 4, automaticky se zvolí Fill 3.

- 3 Stiskem tlačítka EXIT se vrátíte na předchozí stránku.

Výběr přechodu Break

Přechod je uveden krátkou pauzou v songu, vytváří tak dojem pozastavení a následný moment překvapení.

Style Element	Předpokládané využití
Break	Jeden takt přechod

- Jakmile se Variace blíží ke svému konci, stiskem tlačítka BREAK přehrajete krátký hudební přechod.

Výběr Ending

Chcete-li zvolit ten správný závěr pro svůj song, pamatujte, že Ending 1 přehraje předem nahranou akordovou sekvenci a připravenou melodii, kdežto Ending 2 hraje akordy, detekované na klaviatuře.

Style Element	Předpokládané využití
Závěr 1	Závěr s předem nahranou akordovou sekvencí a melodií. Pokud je volba poblíž konce taktu, spustí se na jeho konci.
Závěr 2	Závěr s detekcí akordu na klaviatuře. Pokud je volba poblíž konce taktu, spustí se na jeho konci.
Závěr 3	Dvou-taktový závěr, spustí se ihned, bez čekání na ukončení Variace.

- Pokud hraje Variace, stiskem jednoho z tlačítek ENDING na ovládacím panelu, 'připravíte' jednu ze sekcí Ending.

Po doznění ukončení se přehrávání stylu zastaví.

Sekce smyček

Pokud cítíte, že by měl úvod nebo závěr trvat déle, než je nahraný pattern, můžete jej dát do smyčky.

Nastavení smyčky prvku stylu

- Dvojným stiskem tlačítka Intro nebo Ending je spustíte ve smyčce.
LEDka tlačítka začne blikat a šablona se bude přehrávat opakovaně.

Zakončení ze smyčky

Proveďte jeden z následujících kroků:

- Stiskněte stejné tlačítko Style Element znovu, nebo
- Zvolte jiný prvek stylu.

Prvek stylu je ve smyčce, dokud je tlačítko stisknuté

- Podržíte-li tlačítko Intro, Break nebo Ending, budou znít ve smyčce. Pokud chcete prvek stylu ukončit, uvolněte tlačítko.
- Pokud je funkce Auto Fill zapnutá, držte tlačítko Variation stisknuté, tak získáte smyčku prvku Fill. Pokud chcete smyčku Fill ukončit, uvolněte tlačítko a začne hrát Variace.

Fade In/Out

Lepší efekt získáte, když spustíte a/nebo zastavíte song s plynulým náběhem či vymizením.

Fade in

- Pokud nehraje doprovod, stiskem tlačítka FADE IN/OUT se rozsvítí jeho LEDka a spustí se plynulé zesílení doprovodu.

Spustí se doprovod. Jakmile dosáhnete maximální hlasitosti, indikátor se vypne.

Fade out

- Jakmile se song blíží závěru, stiskem tlačítka FADE IN/OUT zastavíte doprovod, s plynulým vymizením.

Nastavení Fade time

- Na položce Global > General Controls > Basic nastavíte dobu Fade In a Fade Out.

Nastavení hlasitosti doprovodu

Vyvážení doprovodu a klaviatury

Během hraní někdy potřebujete vyvážit zvuky Keyboard a doprovodu Accompaniment, aby zůstal sólista nad pozadím nebo naopak v mixu.

Vyvážení doprovodu a zvuku klaviatury

- Dokud hraje doprovod, pomocí ovladače BALANCE vyvážíte hlasitost doprovodu (Style) a klaviatury (Keyboard Set).

Nastavení hlasitosti pouze doprovodných zvuků

Je-li potřeba, můžete určit, jak bude ovladač BALANCE fungovat, a transformovat jej na kontroler hlasitosti pouze doprovodných zvuků.

Naprogramujte ovladač BALANCE

- 1 Jděte na stránku Global > Controllers > Hand.
- 2 V sekci Balance Control, dotykem zvolte možnost Accompaniment/Song Volume. Nyní bude ovladač BALANCE fungovat jen pro hlasitost stylu (a songu).

Chcete-li se vrátit na standardní způsob práce, zvolte možnost Accompaniment/Song – Keyboard Balance.

- 3 Stiskem tlačítka EXIT zavřete stránku Global a vrátíte se na hlavní obrazovku.

Nastavení hlasitosti doprovodných zvuků

- Dokud hraje doprovod, pomocí ovladače BALANCE vyvážíte hlasitost doprovodu.

Hlasitost zvuku klaviatury se nemění.

Vytvoření zjednodušeného doprovodu

Doprovodný part můžete zcela vypnout tlačítky Play/Mute na panelu Main > Volume. Např. můžete umlčet skupinu ACCOMP (Accompaniment), pokud potřebujete hrát jen s basou a bicíma.



Chcete-li si poslechnout bicí a perkuse, stiskem tlačítek CHORD SCAN na ovládacím panelu indikátory vypnete. Dalším stiskem se znovu aktivují všechny doprovodné zvuky.

Ruční hraní basové linky

Můžete hrát basovými zvuk levou rukou, čímž nahradíte automatický doprovod.

Zapněte funkci Manual Bass

- Stiskem tlačítka MANUAL BASS se LEDka rozsvítí.

Automatický doprovod se zastaví (kromě stop Drum a Percussion) a můžete ručně hrát basovou stopu v dolní části klaviatury.

Pokud jste v režimu Manual Bass, hlasitost basového zvuku je automaticky vyšší.

Vypněte funkci Manual Bass

- Stiskem tlačítka MANUAL BASS LEDka zhasne.

Při vypnutí režimu Manual Bass mode se hlasitost basového zvuku automaticky vrátí na původní hodnotu.

08 Hraní na pady

Výběr sady padů

Zvolte pady výběrem stylu

- Vyberte styl. Zvolíte tím až čtyři pady, které obsahuje.

Pady jsou tak zvoleny, výběrem položky SongBooku

- Vyberte položku SongBooku. Zvolíte tím až čtyři pady, které obsahuje.

Co je to Pad?

Pady jsou jednostopé styly, které začnou hrát stiskem jednoho ze speciálních tlačítek PADS. Využijete je ke hraní jednoduchými zvuky v reálném čase, jako jsou krátké, cyklické sekvence, hrané spolu se stylem nebo standardním MIDI souborem. V režimu Style Play jsou transponovány dle detekovaných akordů.

Hraní na pady

Spuštění a ukončení přehrávání pady

Můžete hrát až na čtyři pady současně, pomocí speciálních tlačítek PADS na ovládacím panelu.

Hrajte na pady

- Stiskem jednoho či více tlačítek PADS spustíte pady.
- Zahrajte akordy a transponujte libovolný pad typu Sequence.

Zastavení jednoho padu

- Stiskem tlačítka PADS zastavíte odpovídající pad.

Zastavíte všechny pady současně

- Stiskem tlačítka PADS > STOP zastavíte všechny pady.

Zastaví se všechny pady a styl najednou

- Stiskněte tlačítko START/STOP, nebo jedno z tlačítek ENDING.

Zastavte všechny pady a spusťte song

- Stiskem tlačítka [PLAY/STOP] spustíte přehrávání songu. Všechny pady se zastaví.

Pady typu One Shot se automaticky zastaví na konci sekvence. Pady typu Loop pokračují cyklicky, dokud nestisknete tlačítko PADS > STOP.

Změna tempa

V režimu Style Play, jsou pady synchronizovány k tempu stylu. Změňte Tempo stylu, a tempo padů se změní podle toho.

V režimu Songe Play, jsou pady synchronizovány k tempu naposledy přehraného MIDI songu. Dokud nejsou pady synchronizovány k MP3 songům, bude tempo posledního MIDI songu aktuální i při přehrávání MP3 songů.

09 Přehrávání songů

Výběr songů

Výběr songu

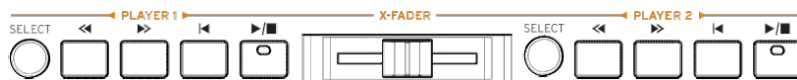
Přepnutí do režimu Song Play

Stiskněte tlačítko SONG PLAY.



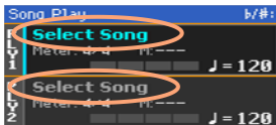
Otevření okna Song Select z ovládacího panelu

- Stiskněte tlačítko SELECT v sekci PLAYER 1 nebo PLAYER 2.



Otevření okna Song Select z displeje

- Dotkněte se jména songu na displeji. Můžete si vybrat Player 1 (PLY1) nebo Player 2 (PLY2), chcete-li přehrát song.



Procházení songy

Pokud jste v okně Song Select, mezi soubory najděte song, který hledáte.



- Vyberte jiné zařízení v menu Device.

V případě, že je song v externí USB paměti, zapojte ji do USB Host portu.

Zařízení	Typ
DISK	Interní disk
SD	Volitelná interní microSD karta
USB-F	Volitelné zařízení, připojené do USB Host portu na čelním panelu
USB-R	Volitelné zařízení, připojené do USB Host portu na zadním panelu

Aktuální jméno (štítek) zařízení se někdy objeví v hranatých závorkách [].

- Seznamem procházíte pomocí jezdce. Jako alternativu, použijte kolečko VALUE, (pokud se zaměřujete na Device selektor, a klikněte na kteroukoliv položku v seznamu, než použijete kolečko).
- Do zvolené složky/adresáře vstoupíte stiskem tlačítka Open.
- Do nadřazené složky /adresáře přejdete tlačítkem Close.

- Přejděte do složky/adresáře, obsahujícího aktuálně přiřazený song přehrávači, pomocí tlačítka Locate.

Přechod do jiné alfanumerické sekce

- 1 Není-li zvolen, dotkněte se štítku Name v horní části seznamu.
- 2 Podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze šipek přejdete na předchozí nebo další alfanumerickou sekci.

Změna pořadí výpisu

- Pořadí položek můžete změnit, podle různých kritérií (Type, Name, Size, Date) dotykem odpovídajícího štítku, v horní části seznamu.
- Dalším dotykem se změní směr třídění opět, ve směru rostoucí/ klesající.

Výběr songu

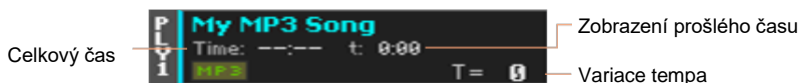
- 1 Stiskněte jméno songu, který chcete zvýraznit.
- 2 Stiskněte tlačítko Select. Pokud již hraje song, zastaví jej a připraví k přehrávání další song. Vráťte se na hlavní stránku režimu Song Play.

Pokud jste zvolili song, objeví se v oblasti Song.

- Zvolený MIDI Song:



- Zvolený MP3 Song:



Co je to MIDI song?

MIDI songu je slangové jméno Standardního MIDI souboru, často zkracované jako SMF. Typ souboru je .mid. Standardní MIDI soubor je standardní formát pro songy, a Pa1000 jej využívá jako nativní formát, pro přehrávání a nahrávání MIDI songů.

MIDI Karaoke soubor (*.KAR) je rozšířením SMF formátu a je rovněž podporován. Vždy obsahuje texty.



MIDI
Song



MID soubor
na disku



KAR soubor
na disku

Co je to MP3 song?

Reálné jméno MP3 songu je ještě zábavnější: MPEG Layer-3, což se zkracuje jako MP3. Typ souboru je .mp3. Jde o komprimovaný audio soubor, používaný k ukládání nahraného songu do co nejmenšího prostoru, aniž by přišel významně o kvalitu audio signálu. V nejvyšší kvalitě soubory MP3 nelze rozeznat od nekomprimovaného audio souboru. Pa1000 umí přehrávat i nahrávat soubory ve formátu MP3.



MP3
Song



MP3 soubor
na disku

Výběr songu podle čísla ID

Každý song ve složce u zařízení má přiřazeno vlastní číslo ID, (až 9999). Jestliže vidíte čísla ID v okně Song Select, můžete číslo zadat a zvolit tak odpovídající song.

Pro snadnější vyhledání songu podle ID, můžete výpis vyexportovat příkazem Export Song List v okně Song Select a vytisknout jej.

Zobrazení čísla ID

- 1 Otevřete okno Song Select.
- 2 Dotykem ikony menu vstoupíte do menu, pak dotykem položky Show Song Number zobrazíte (nebo skryjete) čísla ID.
Číslo ID songu se objeví před jménem každého songu v okně Song Select.



Výběr songu podle čísla

- 1 Spusťte numerickou klávesnici.
 - Pokud jste v režimu Song Select, stiskněte tlačítko SELECT.
 - Pokud jste na některé stránce režimu Song Play (nebo Style Play), stiskněte 2x tlačítko SELECT.
- 2 Zadejte číslo ID (v rozsahu 0001~9999), odpovídající songu, který chcete zvolit, pak potvrďte stiskem OK. Song je zvolen.

Jestliže zadanému číslu neodpovídá žádný song, objeví se varování, že song není dostupný.

Zobrazení typu souboru songu

Pokud nemusíte vždy odhadnout typ souboru podle příslušné ikony u jména, můžete zadat zobrazení typu přípony.

Zobrazte příponu souboru

- 1 Otevřete okno Song Select.
- 2 Dotkněte se ikony menu na stránce, pak se dotkněte položky menu Show Song Extension, tím u ní zadáte značku.

Přípona souboru se objeví na konci každého souboru.

Zrušte zobrazení přípony souboru

- Zrušte výběr položky v menu Show Song Extension.

Přehrávání songu

Spuštění, zastavení a ovládání přehrávače

Pa1000 je vybaven dvěma sadami ovládání přehrávačů, jednou pro PLAYER 1 a druhou pro PLAYER 2. Použijte kteroukoliv z nich, podle toho, kterému přehrávači je song přiřazen.



Nastavte správný mix

- Posunem slideru X-FADER směrem k přehrávači, si jej můžete poslechnout.

Posunem zcela doleva nastavíte přehrávač 1 na maximální úroveň a přehrávač 2 na nulu.

Spuštěte přehrávač

- Stiskněte tlačítko PLAY/STOP (▶|■).
- Pokud hraje song, LEDky na displeji udávají aktuální pozici.

Převinutí songu vpřed

- Stiskem tlačítka FAST FORWARD (▶▶) 1x přeskočíte na následující takt (u MIDI Songu) nebo na následující sekundu (u MP3 Songu).
- Ponecháte-li tlačítko FAST FORWARD (▶▶) stisknuté, procházíte song plynule. Uvolněte, pokud jste dorazili na požadované místo.

Převinutí songu vzad

- Stiskem tlačítka REWIND (◀◀) 1x, přeskočíte na předchozí takt (u MIDI Songu) nebo předchozí sekundu (u MP3 Songu).
- Ponecháte-li tlačítko REWIND (◀◀) stisknuté, procházíte song plynule zpět. Uvolněte, pokud jste dorazili na požadované místo.

Pozastavení a obnovení přehrávání

- Stiskem tlačítka PLAY/STOP (▶|■) zastavíte song na aktuální pozici. Odpovídající LEDka zhasne.

- Dalším stiskem tlačítka PLAY/STOP (▶|■) obnovíte přehrávání. LEDka se znovu rozsvítí.

Zastavení přehrávače a vrácení na začátek

- Stiskem tlačítka HOME (◀) zastavíte přehrávač a posunete se na začátek songu. Odpovídající LEDka zhasne.

Fade In/Out

Song můžete spustit a/nebo zastavit s plynulým náběhem či vymizením.

Fade in

- Pokud se song nepřehrává, stiskem tlačítka FADE IN/OUT se rozsvítí jeho LEDka a spustí se zesílení.

Spustí se přehrávání songu. Jakmile dosáhnete maximální hlasitosti, indikátor se vypne.

Fade out

- Jakmile se song blíží závěru, stiskem tlačítka FADE IN/OUT jej ukončíte s plynulým vymizením.

Nastavení Fade time

- Na položce Global > General Controls > Basic nastavíte dobu Fade In a Fade Out.

Míchání dvou songů

Přiřadte song jednotlivým přehrávačům

- Použijte buď tlačítek SELECT v sekcích PLAYER 1 nebo PLAYER 2, popř. dotyk jména songu na displeji.

Celá procedura je popsána výše.

Spusťte oba sekvencery současně

- Podržte tlačítko SHIFT a stiskněte jedno ze dvou tlačítek PLAY/ STOP, tím spustíte oba přehrávače současně.

Mix obou přehrávačů

- Během přehrávání, smícháte sliderem X-FADER oba songy.
- Posunete-li slider X-FADER zcela doleva, slyšíte pouze přehrávač 1, zcela doprava, pouze přehrávač 2. V poloze uprostřed jsou oba přehrávače vyvážené.

Nezávislé ovládání obou přehrávačů

- Během přehrávání ovládáte každý přehrávač speciálním kontrolerem PLAYER na ovládacím panelu.

Zastavení přehrávače

- Stiskem odpovídajícího tlačítka PLAY/STOP zastavíte příslušný přehrávač.

Přechody mezi songy

Místo spuštění obou songů současně, můžete spustit jeden po druhém, a provést mezi nimi prolínání.

- 1 První song přiřadte přehrávači 1, a druhá přehrávači 2.
- 2 Posuňte slider X-FADER zcela doleva, chcete-li slyšet jen přehrávač 1.
- 3 Spusťte přehrávač 1.
- 4 Když se song blíží ke konci, spusťte přehrávač 2.
- 5 Jemně posouvejte slider X-FADER doprava, čímž zeslabujete první song a zesilujete druhý song.
- 6 Pokud hraje přehrávač 2, přiřadte třetí song přehrávači 1, a výše uvedenou proceduru zopakujte (obrácením směru X-FADER) na Fade out přehrávače 2 a Fade in přehrávače 1.

Hraní s doprovodem songu

Hraní na klaviaturu

Hraní s doprovodem songu

- Během přehrávání songu můžete hrát na klávesy.

Jiné zvuky můžete zvolit v knihovně Keyboard Set Library



- Vyberte si jinou Keyboard sadu v sekci KEYBOARD SET LIBRARY ovládacího panelu, nebo kliknutím na oblast KBD, na stránce Main.

Různé zvuky volíte ze stylu nebo položek SongBook

- Poslední zvolený styl nebo položka SongBooku obsahuje až čtyři Keyboard sady. ▪ Vyberte si jinou Keyboard sadu v sekci KEYBOARD SET pod displejem, nebo kliknutím na oblast Kbd Set, na stránce Main.

Umlčení melodie

Melodii umlčíte, pokud ji chcete přehrát nebo zpívat živě. Tím zabráníte překrytí vaší hry či zpěvu, s interními zvuky.

- 1 Jděte na panel Song Play > Volume.
- 2 Tlačítkem TRACK SELECT zobrazíte zvuk, který chcete umlčet.
- 3 Dotkněte se ikony Play () na kanálu mixu, odpovídajícího zvuku, který chcete umlčet. Objeví se ikona Mute (.

Změna stavu Play/Mute

Abyste uchovali stav Play/Mute zvuků songu i pro následující MIDI songy, uložte jej do paměti.

- Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Song & Sequencer a vyberte příkaz Write Song Play Track & FX z menu stránky.

Ztlumení zvuku Songu pomocí přiřaditelného pedálu nebo přepínače

Melodickou stopu songu můžete umlčet pomocí funkce Song Melody Mute, a to přiřazeným footswitchem, nebo nožním spínačem. Tato funkce ztlumí melodickou stopu. Pokud má song přiřazený melodický part stejné stopě, můžete její umlčení za/vypnout nožním spínačem.

- Chcete-li stopu Song Melody vybrat, jděte na stránku Global > Mode Preferences > Song & Sequencer.
- Chcete-li naprogramovat přiřaditelný spínač, jděte na stránku Style Play nebo Song Play > Pads/ Switches > Switches.
- Chcete-li naprogramovat pedál, jděte na stránku Global > Controllers > Foot.

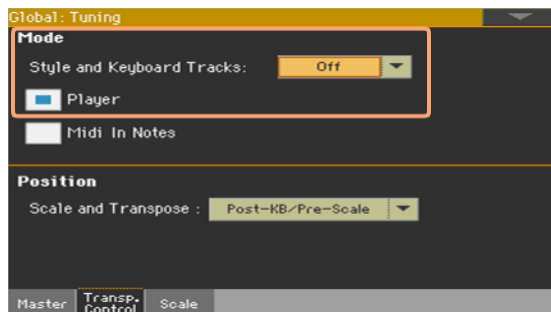
Pamatujte, že programováním spínače se naváže příkaz rolování stránek na konkrétní Keyboard sadu nebo položku Songbooku. Na druhou stranu, programování footswitchu nabízí globální možnost, která se nezmění ani výběrem jiné Keyboard sady nebo položky SongBooku.

Transponujte songy kvůli jednoduššímu hraní na klávesy

Aby se vám hrálo lépe na klávesy v jednodušší tónině, stačí song transponovat do stejné tóniny, aniž byste museli transponovat klaviaturu.

Aktivace transpozice pouze u přehrávačů

- 1 Jděte na stránku Global > Tuning > Transpose Control.
- 2 Aktivujte Transpose u přehrávače a deaktivujte ji na stopách Style a Keyboard.



Transpozice songu

- Stiskněte tlačítko TRANSDPOSE na ovládacím panelu.

Nastavení úrovní hlasitosti

Vyvážení zvuku songu a klaviatury

Během hraní můžete vyvážit hlasitost zvuku klaviatury a songu, takže bude sólista zvýrazněný vůči pozadí nebo naopak, v mixu.

Vyvážení zvuku songu a klaviatury

- Dokud hraje doprovod, pomocí ovladače BALANCE vyvážíte hlasitost songu a klaviatury (Keyboard Set).

Ovládání celkové hlasitosti MP3 songů

Popř. ve standardním nastavení použijte ovladač ASSIGNABLE KNOB 1 a upravte hlasitost MP3 songu.

Nastavení celkové hlasitosti MP3 songů

Hlasitost MP3 songů můžete vyvážit vůči MIDI songům a stylům.

- 1 Jděte na stránku Global > Audio & EQ > MP3/Speakers.
- 2 Parametrem MP3 Player > Volume nastavíte maximální hlasitost MP3 přehrávače.

MP3 Volume	Význam
0 ... 100	Maximální hlasitost v procentech.

Přehrávání všech songů ve složce

Pro přehrávání všech songů ve složce, použijte kontrolery PLAYER 1.

Otevření okna Song Select z ovládacího panelu

- Stiskněte tlačítko SELECT.

Otevření okna Song Select z displeje

- Klikněte na jméno songu na displeji.



Výběr složky, obsahující songy pro přehrání

- 1 Projděte soubory, až najdete složku, obsahující songy pro přehrání a vstupte do ní.
- 2 Tlačítkem Play All vyberte všechny songy ve složce.

Soubor Jukebox se vygeneruje automaticky a je pak přiřazen přehrávači 1. Pořadí, ve kterém budou songy přehrány, závisí na tom, jak se jeví v okně Song Select.

Přehrání seznamu songů

- 3 Přehrávání songů spustíte i zastavíte tlačítkem PLAY/STOP (▶|■).
- 4 Pomocí standardních kontrolerů PLAYER 1, můžete songy spustit, pozastavit, zastavit a posunout vpřed či vzad.

Procházení songy

- Přeskočte na následující song v seznamu tak, že podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko FAST FORWARD (.>>).
- Na předchozí song v seznamu přeskočíte tak, že podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko REWIND (.<<).
- Stiskem tlačítka HOME (.|◀) se vrátíte na začátek aktuálního songu.

Uložení seznamu jako souboru Jukebox

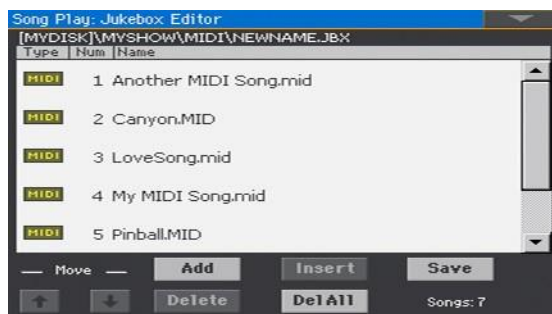
- Chcete-li tento seznam uložit, jděte na editační stránku Song Play > Jukebox Editor a uložte jej jako soubor JBX. (Níže je více informací).

Přehrávání Jukebox playlistu

Vytváření a editace playlistu pro Jukebox

Vytváření Jukebox playlistu

- 1 Jděte na stránku Style Play > Jukebox Editor.



- 2 Jestliže už seznam songů existuje (jelikož jste zvolili stávající soubor Jukebox, nebo funkci Song Select > Play All), tlačítkem Del All vymažete celý seznam.

- 3 Stiskem tlačítka Add nebo Insert otevřete okno Song Select.

- Add doplní song nakonec seznamu.
- Insert vloží song mezi zvolenou a předchozí položku.

- 4 Pokud jste v okně Song Select, projděte soubory MID, KAR a MP3 ve složce a vyberte songy, které chcete přidat.

Je-li potřeba, můžete vybrat jiný soubor Jukebox (JBX) a přidat všechny songy do Jukebox listu, který editujete.

- 5 Potvrďte tlačítkem OK.

- 6 Pokračujte přidáním dalších songů do seznamu.

Pamatujte, že můžete přidávat pouze songy ze stejné složky, a že seznam Jukebox list může mít max. 127 songů.

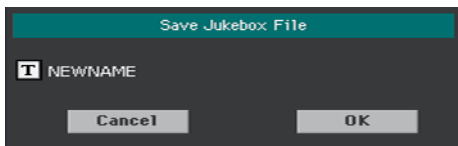
Editace Jukebox playlistu

- Tlačítka Move > Down (↓) a Move > Up (↑) na displeji posuňte zvolený song do jiné pozice v seznamu.
- Stiskem Delete vymažete zvolený song v seznamu.

- Tlačítkem Del All vymažete všechny songy ze seznamu.

Uložte Jukebox playlist

- 1 Stiskem tlačítka Save se otevře dialog Save Jukebox File.



Pamatujte, že soubor JBX můžete uložit pouze do stejné složky, kde jsou soubory songů, obsažených v seznamu. Soubor Jukebox a songy budou muset být ve stejné složce.

- 2 Pokud jste v dialogu Save Jukebox File, tlačítkem Text Edit (**T**) můžete soubor Jukebox pojmenovat jinak.

Po uložení nového seznamu se automaticky vytvoří jméno „NEWNAME.JBX”, které můžete upravit.

Jinak se použije nabídnuté jméno. Pokud stávající jméno neupravíte, staré jméno souboru Jukebox se přepíše.

- 3 Jste-li hotovi, stiskem OK potvrďte.

Přehrávání Jukebox playlistu

Místo jednotlivých songů, můžete přehrávači přiřadit soubor Jukebox.

Otevření okna Song Select z ovládacího panelu


- Stiskněte tlačítko SELECT v sekci PLAYER 1.

Otevření okna Song Select z displeje

- Klikněte na jméno songu na displeji.

Výběr souboru Jukebox

- Projděte soubory, až najdete soubor Jukebox (.jbx) a spusťte jej.

Soubory Jukebox najdete snadno podle ikony ()

Zvolený Jukebox list obsahuje odkazy na songy, přemístěné ve stejné složce, jako soubor Jukebox. Nepřesouvejte ani nemažte songy, neodpojujte USB paměťové zařízení, na kterém jsou songy.

Uložení Jukebox playlistu

- 1 Pokud jste na hlavní stránce režimu Song Play, dotykem záložky Jukebox se zobrazí panel Jukebox a vidíte seznam songů, obsažených ve zvoleném Jukebox listu.
- 2 Klikněte na jméno songu, od které chcete začít, pak jej tlačítkem Select přiřadíte přehrávači.
- 3 Přehrávání songů spustíte i zastavíte tlačítkem PLAY/STOP (▶|■).
Všechny songy v seznamu budou postupně přehrány, jeden po druhém, dokud je nezastavíte.
- 4 Pomocí standardních kontrolerů PLAYER 1, můžete songy spustit, pozastavit, zastavit a posunout vpřed či vzad.

Procházení songy

- Klikněte na jiný song v seznamu, pak tlačítkem Select přeskočíte na tento Song.
- Přeskočte na následující song v seznamu tak, že podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko FAST FORWARD (➤➤).
- Na předchozí song v seznamu přeskočíte tak, že podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko REWIND (◀◀).
- Stiskem tlačítka HOME (◀) se vrátíte na začátek aktuálního songu.

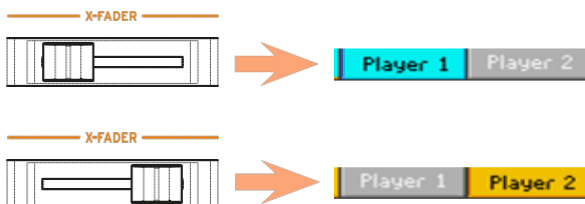
Co když song v playlistu schází?

Jestliže song schází v playlistu, přehrávač se zastaví a objeví se varování na displeji. Jděte na stránku Song Play > Jukebox a zvolte jiný song.

10 Texty, akordy, značky a notová partitura

Výběr jednoho z přehrávačů

- Pokud jste na stránce Lyrics, Score nebo Markers, stiskem tlačítka Player 1 nebo Player 2 v záhlaví okna zvolíte odpovídající přehrávač.
- Popř. se posuňte na slider X-FADER zcela vlevo, chcete-li si záznam jen poslechnout a zobrazit texty, akordy, notový zápis nebo značky u přehrávače 1. Posunem zcela doprava si poslechnete záznam, zobrazíte text, akordy, notový zápis nebo značky přehrávače 2.



Kde všude najdete texty a akordy?

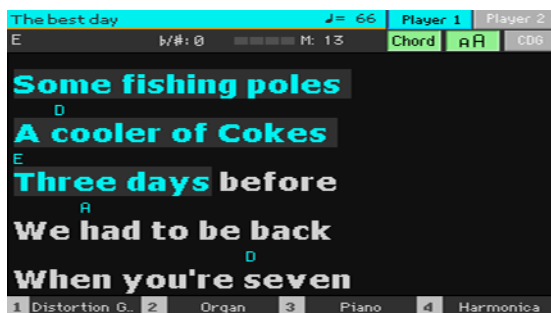
- Uvnitř MIDI songu. MIDI songy mohou obsahovat texty a akordy.
- Uvnitř MP3 songu. Texty mohou být v MP3 Songu jako ID3/Lyrics3, a ID3/Frames tagy.
- V TXT souborech, souvisejících s MIDI nebo MP3 songy. Texty i akordy mohou být v souboru TXT pod stejným jménem jako MIDI song nebo MP3 song, a být ve stejné složce. Textový soubor můžete dokonce načíst i během přehrávání songu nebo stylu.
- V CDG souborech, souvisejících s MP3 songy. Texty i akordy mohou být v CDG souboru pod stejným jménem jako MP3 song, a být ve stejné složce.
- V TXT souborech, souvisejících s položkou SongBooku. Soubor TXT může být propojen na položky SongBooku.

Čtení textů a akordů, obsažených v songu

Čtení textů a akordů

Vstupte na stránku Lyrics

- Stiskněte tlačítko LYRICS na ovládacím panelu. Vstoupíte na stránku Lyrics, a zobrazí se texty, přiřazené zvolenému přehrávači.



Čtení textů

- Dokud hraje song, texty, obsažené v MIDI nebo MP3 songu se automaticky odvíjejí na displeji, během přehrávání. Texty na aktuální pozici jsou zvýrazněny.

Ukončení stránky Lyrics

- Jakmile jste hotovi s notovou partiturou, stiskněte buď tlačítko LYRICS nebo EXIT.

Nastavení velikosti textu

Můžete si vybrat ze dvou velikostí textu.

- Tlačítkem aA na stránce Lyrics můžete změnit velikost znaků.

Zobrazení akordů

Značku akordu můžete zobrazit nebo skrýt v seznamu událostí Lyrics, v MIDI songu.

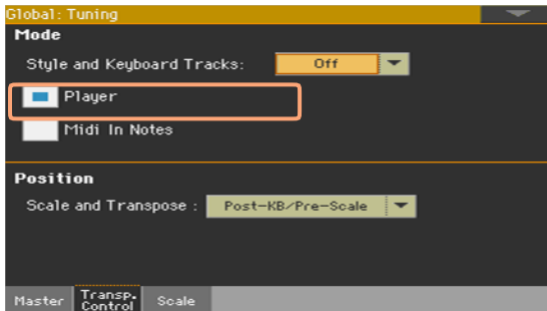
- Ověřte, že jste stiskli tlačítko Chord, na stránce Lyrics, pak uvidíte i značky akordů. Zkratky akordů (jsou-li zde) se objeví nad texty, během přehrávání hudby.
- Ověřte, že není stisknuto tlačítko Chord, na stránce Lyrics, chcete-li značky akordů skrýt.

Transpozice akordů

Během transpozice songu, se zpravidla zkratky akordů automaticky transponují také. Musí však být u přehrávače aktivní funkce Transpose.

Aktivujte transpozici akordů u přehrávače

- 1 Jděte na stránku Global > Tuning > Transpose Control.
- 2 Aktivujte transpozici u přehrávače.



Někdy musíte transponovat data akordů v MIDI Songu, editační funkcí Transpose edit, v režimu Sequencer.

Čtení textů a akordů, načtených v textovém souboru

Pokud jste text napojili nebo načteli v „.TXT” souboru, nebude automaticky rolovat spolu se songem. Rolovat můžete některým z následujících způsobů.

Rolování textu na displeji

- Text můžete rolovat kolečkem VALUE nebo svislým jezdcem.

Rolování textu pomocí footswitche

- 1 Jděte na Global > Controllars > Foot a přiřaďte pedálu funkci Text Page Next.
- 2 Vraťte se na stránku Lyrics a rolujte text naprogramovaným spínačem.

Rolování textu pomocí spínače

- 1 Jděte na stránku Style Play nebo Song Play > Pads/Switches > Switch a přiřaďte příkaz Text Page Next jednomu z programovatelných spínačů.
- 2 Zapište změny do Keyboard sady.
- 3 Vraťte se na stránku Lyrics a rolujte text naprogramovaným spínačem.

Pamatujte, že programováním spínače navážete příkaz rolování na stránce konkrétní Keyboard sadě nebo položce SongBooku, vyhrazeným konkrétnímu songu, postavenému na externím textovém souboru. Na druhou stranu, programování footswitche nabízí globální možnost, která se nezmění ani výběrem jiné Keyboard sady nebo položky SongBooku.

Načtení textového souboru pod stejným jménem, jako má song

Texty i akordy mohou být v souboru TXT pod stejným jménem jako MIDI song nebo MP3 song. Např. pokud existuje soubor „MySong.txt” ve stejné složce jako soubor „MySong.mp3”, načtením později se načte také textový soubor TXT.

Viz Vytváření textových souborů (textů) na str. 359, kde je více informací o tvorbě správně formátovaných textových souborů.

Propojení textových souborů s položkami SongBooku

Texty i akordy mohou být v obsaženy v souboru TXT, propojeném s položkou SongBooku. Platí stejná pravidla pro formátování, jak jsme je uvedli výše. Viz Propojení textového souboru s položkou SongBooku, na str. 89, kde je více informací.

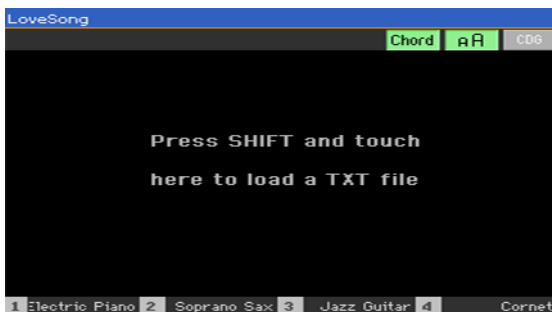
Načítání textů a akordů za běhu (On-the-fly), z externího textového souboru

Pokud zde nejsou obsaženy nebo nesouvisí se stylem či songem žádné texty či akordy, můžete načíst textový soubor (TXT) až po zvolení stylu či songu.

Načtení souboru TXT za běhu

Stiskem tlačítka LYRICS v jednom z následujících případě, se objeví prázdná stránka Lyrics:

- Jste v režimu Style Play.
- Song neobsahuje texty ani akordy.
- Žádný externí soubor nesouvisí se stylem ani songem.



V tom případě proveďte následující:

- Podržte tlačítko SHIFT a dotkněte se středu displeje. Objeví se selektor a můžete si prohlédnout soubor „.TXT”, který chcete načíst.

Čtení textů a akordů, načtených v souboru CDG

CDG jsou grafické soubory, které se mění v čase, podle příslušného MP3 songu.

Čtení textů a akordů, načtených v souboru CDG

- Ověřte, že jste stiskli tlačítko CDG, na stránce Lyrics.

Načtení souboru CDG pod stejným jménem, jako má song

Texty a akordy mohou být obsaženy v MP3 songu jako CDG grafický soubor, pod stejným jménem jako má MP3 song (MP3+G Song formát). Např. pokud existuje soubor „MySong.cdg” ve stejné složce jako soubor „MySong.mp3”, načtením později se načte také textový soubor CDG.

Posun v songu po značkách

Použití značek

Pa1000 umí číst události Song Marker, zahrnuté v MID souboru (tedy MIDI songu). Zobrazují se bezprostředně na stránce Markers.

Vstup na stránku Markers

- Pokud jste v režimu Song Play, stiskněte tlačítko MARKER.



Přeskočení na značku

- 1 Je-li potřeba, přehrávač zastavíte tlačítkem PLAY/STOP (▶|■).
Můžete přeskočit na značku, i když přehrávač neběží.
- 2 Chcete-li skočit na značku, klikněte na ni v seznamu. Na začátku dalšího taktu, song přeskočí na uloženou pozici.

Seznam se odvíjí automaticky

Zvolte parametr Auto Scroll, chcete-li odvíjet seznam značek automaticky, a aktuální značka bude na displeji zobrazena vždy.

Opakování aktuální pasáže

Značky můžete využít pro opakování pasáže, kterou chcete nacvičit.

- 1 Spusťte přehrávač.
- 2 Jakmile dosáhnete počátečního bodu, kde potřebujete cvičit, tlačítkem Add vytvoříte první značku.

Zpravidla vytvoříte značku o 1-2 taktů před aktuální počáteční pozicí.

- 3 Jakmile při cvičení dosáhnete koncového bodu, tlačítkem Add vytvoříte druhou značku.
- 4 Vyberte první značku, zadáním u Loop zajistíte opakování (smyčku) od první do druhé značky.
- 5 Pokud je už nebudete potřebovat, značky vymažte. V ostatních případech bude vymazán automaticky, jakmile zvolíte jiný song nebo když nástroj vypnete.

Vytváření a editace značek

Můžete přidat vlastní polohu značek do MIDI songu, a pak je uložit do MID souboru.

Vstup na stránku Markers

- Pokud jste v režimu Song Play, stiskněte tlačítko MARKER.



Přidání značek

- 1 Přehrávač zastavíte tlačítkem PLAY/STOP (▶|■).
Značky můžete přidat, když přehrávač neběží, ale jednodušší to je, když Song běží.
- 2 Jakmile dorazíte na místo, kam chcete postavit značku, stiskněte tlačítko Add na obrazovce.
 - Pokud stisknete Add na první době taktu, postaví se značka na začátek aktuálního taktu.
 - Pokud stisknete Add na poslední době taktu, postaví se značka na začátek následujícího taktu.

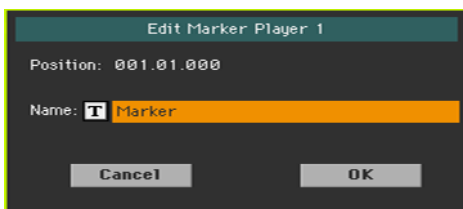
- 3 Stejně postavíte následující značku.
- 4 Přehrávač zastavíte tlačítkem PLAY/STOP (▶|■).

Vymazání značek

- 1 Dotykem zvolte v seznamu značku, kterou chcete vymazat.
- 2 Stiskem tlačítka Delete na obrazovce zvolenou značku vymažete.
- 3 Uložte značky (dle popisu níže).

Úprava jména a polohy značky

- 1 Dotykem zvolte v seznamu značku, kterou chcete editovat.
- 2 Tlačítkem Edit spustíte editaci značky. Objeví se okno Edit Marker.



- 3 Pokud jste v okně Edit Marker, upravte polohu a jméno zvolené značky.
- 4 Uložte značky (dle popisu níže).

Uložení značek

- Tlačítkem Save Mk uložíte všechny značky do souboru MID.
- Pokud nejste na stránce Markers, zvolte příkaz „Save Song Marker” v menu.

Čtení notové partitury

Vytvoření a čtení notové partitury

Vytvoření notové partitury

- 1 Zvolte MIDI Song, který bude přehráván v přehrávači.
- 2 Stiskem tlačítka SCORE vstoupíte na stránku Score. Vygeneruje se partitura zvolené stopy.

Podle obsahu stopy se zobrazí buď noty nebo akordy.

The screenshot shows a music score interface for the song "The best day". The interface includes a title bar with the song name, tempo (♩ = 66), and player information (Player 1, Player 2). The score is displayed on two staves. The first staff shows a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a time signature of 4/4. The second staff shows a bass clef, the same key signature, and a time signature of 4/4. The lyrics "Somebody's hardly said" are displayed between the staves. The interface also includes a navigation bar at the bottom with buttons for "Lyrics", "Chord", "Note", "Treble", "Play", and "Trk 1".

Annotations in the image point to various elements:

- Jméno songu:** Points to "The best day" in the title bar.
- Akordové značky:** Points to "Gsus/D" and "D" above the first staff.
- Tempo zvoleného přehrávače:** Points to "♩ = 66" in the title bar.
- Aktuální situace:** Points to the current position of the score, marked with a vertical line and the number 12.
- Aktuální pozice:** Points to the current position of the score, marked with a vertical line and the number 15.
- Texty:** Points to the lyrics "Don't try sliding tables instead" in the second staff.
- Zobrazení náhledu:** Points to the "Lyrics" button in the navigation bar.
- Klíč:** Points to the "Treble" button in the navigation bar.
- Zvolená stopa:** Points to the "Trk 1" button in the navigation bar.

Výběr jiné stopy

- Výběrem jiné stopy zobrazíte notaci v menu Trk. Zpravidla je melodická stopa #4.

Výběr klíče

- Jiný klíč zvolíte v menu Clef. Obvykle se nastaví správný klíč automaticky, při generování partitury.

Klíč	Význam
Výšky	Standardní houslový klíč.
Treble+8	Treble klíč s transpozicí o oktávu výš.
Treble-8	Treble klíč s transpozicí o oktávu níž.
Bass	Standardní basový klíč.
Bass-8	Basový klíč s transpozicí o oktávu níž.

Ukončení režimu Score

- Jakmile jste hotovi s notovou partiturou, stiskněte buď tlačítko SCORE nebo EXIT.

Inteligentní zobrazení notové partitury

Generování partitury je dostatečně chytré, aby 'vyčistilo' stopu s automatickou kvantizací, synkopami, tóninou i klíčem. Dokonce i nekvantizované stopy se zobrazují ve velmi dobře čitelné podobě.

Pokud nastane událost Key Signature na pozici '001.01.000' Master stopy songu, zobrazí se také správné předznamenání.

Sledování songu

Vždy vidíte správně, kde přesně jste, pokud sledujete tyto indikátory:

- Červená svíslá linka, udávající aktuální poloha přehrávání.
- Červený trojúhelník, udávající aktuální pozici.

Zobrazení textů, akordů, pojmenování not

Čtení textů

- Stiskem tlačítka Lyrics za/vypnete zobrazování textů (jsou-li uloženy v souboru).

Čtení akordů

- Stiskem tlačítka Chord za/vypnete zobrazování akordů (jsou-li uloženy v souboru).

Načítání jména noty

- Stiskem tlačítka Note za/vypnete zobrazení jmen not u každé z nich.

Výběr jazyka akordů a pojmenování not

Akordy a jména not se zobrazují v anglickém (A, B, C...) nebo italském (Do, Re, Mi...) systému, podle zvoleného jazyka.

- Jděte na stránku Global > General Controls > Interface a pomocí parametru Language upravte jazyk.

Umlčení zvolené stopy

Umlčte zvolenou stopu

- Dotykem tlačítka Play/Mute ( / ) si zvolenou stopu poslechnete nebo umlčíte.

Stopu umlčíte, pokud ji chcete přehrát nebo zpívat živě. Tím zabráníte překrytí vaší hry či zpěvu, s interními zvuky.

Změna stavu Play/Mute

Abyste uchovali stav Play/Mute stopy songu, když zvolíte jiný MIDI song, uložte jej do paměti.

- Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Song & Sequencer a dotkněte se tlačítka Song Play Track & FX.

Notová partitura a transpozice

Na stránce Score vidíte aktuální MIDI noty. Tlačítka TRANSPOSE nebo transpozice zvolené stopy nemají vliv na notový zápis.

11 Vyhledávání souborů a dalších položek

Použití funkce Search

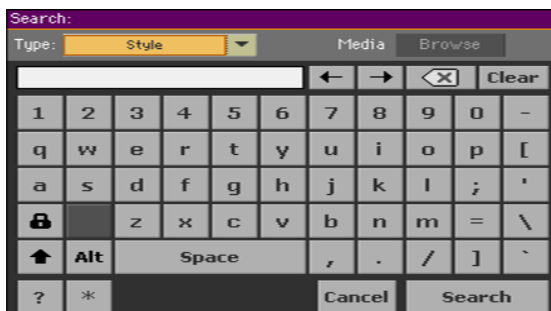
Vyhledávání

Podle stránky, na které jste, můžete vyhledávat různé typy dat. Např. v režimu Media můžete vyhledávat pouze soubory, kdežto v režimu Style Play a Song Play můžete vyhledávat i různé jiné typy dat (styly, songy, texty...).

Funkce Search je dostupná také, pokud je aktivní Keyboard sada, zvuk, styl, pad, Voice/Guitar preset, sample, multisample, bicí sample nebo je spuštěný File Selector. Není dostupná na všech stránkách, jelikož na konkrétní stránce nemusí být k dispozici odpovídající data pro vyhledání (např. na stránkách Global).

Vstupte do okna Search.

- Stiskem tlačítka **SEARCH** () otevřete okno Search.



Zvolte typ souboru, který hledáte

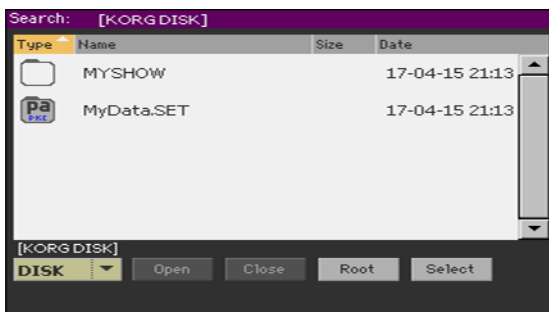
- Je-li potřeba, stiskem „Type“ vyjde menu a zde zvolíte typ položky, kterou hledáte.



Vyberte úložné zařízení a složku

Při hledání souborů, songů či textů, si můžete zvolit paměťové zařízení a složku, kde chcete hledat. Jakmile zvolíte výše uvedený typ, aktivuje se tlačítko Browse.

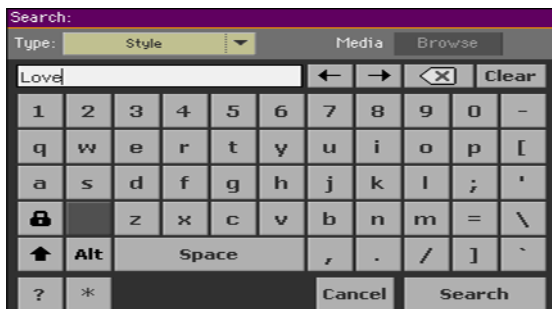
- 1 Stiskem tlačítka "Browse" spustíte vyhledávání souborů.



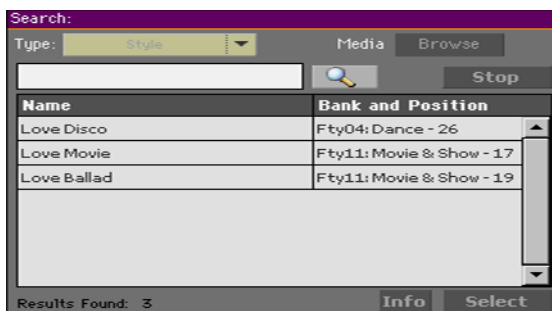
- 2 V menu Device zvolte zařízení, obsahující soubor, který hledáte. Tlačítka Open a Close projděte zvolené složky. Tlačítkem Root se vrátíte na horní úroveň zařízení.
- 3 Když vidíte složku, obsahující soubor, který hledáte, stiskem tlačítka Select jej zvolte a zavře se okno File Selector. Jméno zvoleného adresáře se zobrazí v titulu okna Search.

Zadejte jméno a spusťte vyhledávání

- 1 Zadejte jméno položky, kterou hledáte. Není rozdíl mezi velkými a malými znaky („LOVE” je totéž jako „Love” nebo „love”).



- 2 Když ukončíte zadání jména, stiskněte tlačítko Search. Po chvíli se objeví výpis vyhledaných položek.



Doba, potřebná k vyhledávání závisí na velikosti disku a počtu souborů.

Můžete spustit vždy jen jedno hledání. Vyčkejte, až aktuální vyhledávání skončí, nebo je stiskem tlačítka Stop na displeji ukončete a teprve spusťte další.

Zastavení operace Search

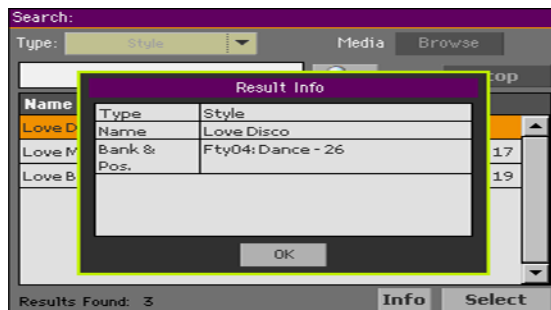
- Po stisku tlačítka Search, se jeho jméno změní na Stop. Dotykem tohoto tlačítka zastavíte aktuální vyhledávání, ještě před dokončením vyhledání všech položek. Jméno tlačítka se vrátí na Search. Nalezený soubor zůstane na displeji, dokud nespustíte nové hledání.

Ukončete okno Search, aniž byste zastavili operaci Search

- Stiskem tlačítka Cancel na displeji, popř. tlačítka EXIT nebo SEARCH (🔍), na ovládacím panelu zavřete toto okno a můžete provádět jinou operaci. Vyhledávání pak probíhá na pozadí.

Zobrazení informací o položce

- Stiskem nalezené položky ji zvolíte, a pak stiskem tlačítka „Info“ zobrazíte informace o ní.



Kliknutím na OK dialog Info zavřete.

Restartování operace Search

- Dotykem ikony Search (🔍) se vrátíte na hlavní stránku Search a spustíte znovu hledání.

Výběr nalezené položky

- 1 Jestliže jste našli, co jste hledali, stiskněte jméno a zvolte příkaz Select.
- 2 Pokud chcete ukončit okno Search a nevolit nic, stiskněte tlačítko EXIT. (Pokud se okno nezavře samo, znamená to, že je Display Hold aktivní. Viz Display Hold na stránce 44).

Poznámka o žolíkových znacích při hledání

Můžete také vyhledávat podle celého slova nebo jeho části. Např. když zadáte „love”, najdete „Love” i „LoveSong”, ale i jiná slova, obsahující řetězec „love”.

Můžete použít náhradní znaky „?” (nahrazující libovolný jiný znak) a „*” (nahrazuje sekvenci znaků) a vyhledat přesně zadaný řetězec. Např. „*love” najde „MyLove”, ale ne „LoveSong”. „??love” najde „00love”, ale ne „AllLove”.

Dále, pokud hledáte slova, která lze spelovat různě, můžete využít žolík „?” a najdete všechny výskyty; „gr?y” najde „gray” i „grey”.

Část III: SONGBOOK

12 Použití SongBooku

Výběr položek SongBooku

Co je to SongBook?

Základní myšlenkou ohledně SongBooku je, že vždy začínáte se songem. Výběrem položky (Entry) ze SongBooku si vyberete šablonu pro tento song. Cokoliv budete potřebovat (styl, song, zvuky, hlas nebo kytarové efekty, texty, tóninu, tempo) je na stisk jednoho tlačítka.

Jinými slovy, SongBook je hudební databáze, která umožňuje organizovat styly a songy, kvůli snadnému nalezení. Každá položka této databáze ('song') může zahrnovat umělce, název, žánr, číslo, tóninu, tempo a rytmus (time signature) zadaného songu. Když zvolíte některou z položek, vyvolá se automaticky – jako v režimu Style Play nebo Song Play – odpovídající styl, standardní MIDI nebo MP3 soubor. Hodnota Master Transpose se nastaví automaticky. Můžete vyvolat také Voice/Guitar preset.

Kromě pomoci při organizování představení, SongBook umožňuje spolupráci čtyř padů a až čtyř Keyboard sad pro každou položku. Můžete také navázat textový soubor libovolnému zadání a číst texty songu, dokonce, i když nejsou události Lyrics ve standardním MIDI nebo MP3 souboru uloženy, nebo pokud chcete hrát song živě, s využitím stylů.

Do SongBooku můžete přidat i vlastní položky, ale také editovat stávající. Korg již nabízí několik set položek standardně. Krom toho, SongBook umožňuje vytvářet různé Set listy, ve kterých jsou položky, které vyhovují odlišným typům show, a můžete je volit speciálními tlačítky na ovládacím panelu.

Internal a Direct SongBook

Kromě interního SongBooku v Pa1000, můžete také zvolit položky a Set Listy z externího Direct SongBooku, a rozšířit tak interní databázi za chodu. Jak je zvolit je vysvětleno v sekci Direct data, na str. 900.

Výběr položek SongBooku z Book listu

Rozsáhlá databáze je již ve výbavě nástroje. Tuto databázi můžete různým způsobem procházet a zvolit položku SongBooku.

Výběr položky SongBooku

- 1 Pokud jste v režimu Style Play nebo Song Play, stiskem tlačítka SongBook se dostanete na stránku Book.



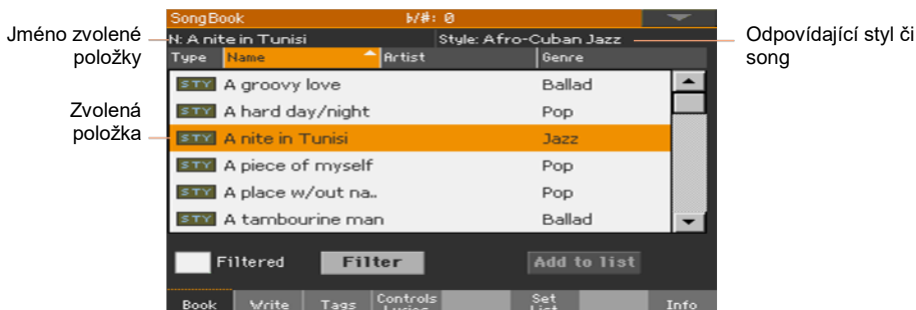
- 2 Zde projděte položky.

Jezdcem nebo kolečkem VALUE procházíte položky.

Podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze šipek přejdete na předchozí nebo další alfanumerickou sekci.

- 3 Pokud se na displeji objeví položka, kterou hledáte, dotykem ji přiřadíte aranžéru nebo přehrávači.

Po stisku tohoto tlačítka, se objeví jméno odpovídající položky hned pod krátkým pruhem (N:), u jména příslušného stylu či songu. Jméno položky Entry v seznamu je zvýrazněno.






Bude vyvolán související styl či song. Song bude přiřazen Přehrávači 1, pokud již nepřehrává (v tom případě bude přiřazen Přehrávači 2).

Pady a Keyboard sady budou vyvolány také. Bude zvolena i Keyboard sada č. 1. Libovolný TXT soubor, související s položkou, můžete zobrazit na stránce Lyrics. Vyvolá se také Voice/Guitar preset.

- 4 Tlačítkem START/STOP nebo PLAY/STOP (▶|■) spustíte nebo zastavíte přehrávání zvoleného stylu nebo songu.

Identifikace typu položky

Ikony ve sloupci Type pomohou identifikovat položku.

Typ	Význam
	Položka stylu. Výběrem zvolíte styl a přepnete se do režimu Style Play.
	Položka MIDI songu. Výběrem zvolíte song a přepnete se do režimu Song Play.
	Položka MP3 songu. Výběrem zvolíte song a přepnete se do režimu Song Play.

Ikony Direct Entry jsou zvýrazněny zřetelným rámečkem.

Typ	Význam
	Položka Direct Entry.

Třídění podle štítků/sloupců

V horní části seznamu jsou štítky, každý z nich odpovídá sloupci dat (Type, Name, Genre, Key, Bpm, Meter...). Kliknutím na štítek seřadíte seznam podle tohoto typu dat.

Změna pořadí v seznamu

- Pořadí položek můžete změnit, podle různých kritérií (Type, Name, Genre, Key, Bpm, Meter...) dotykem odpovídajícího štítku, v horní části seznamu.
- Dalším dotykem se změní směr třídění opět, ve směru rostoucí a klesající.

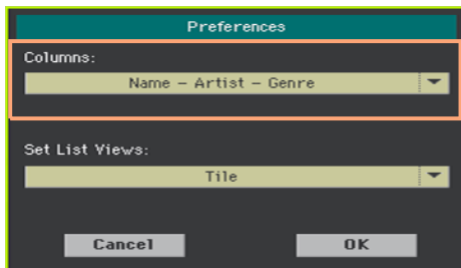
Výběr sloupce, viditelného na stránce

Díky omezení prostoru, nejsou vidět veškeré štítky v horní části seznamu. Můžete se však rozhodnout, co chcete v seznamech SongBook vidět.

Pole Artist a Key všech zadaných položek byla záměrně ponechána prázdná

Vyberte jednu z kombinací štítků.

- 1 V menu vyberte příkaz Preferences, tím otevřete dialog Preferences.



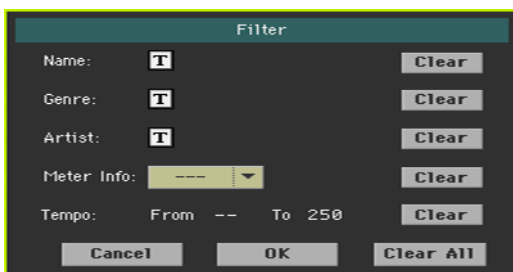
- 2 Díky parametru Columns zvolte typ sloupců, které chcete zobrazit.
- 3 Jste-li hotovi, stiskem OK zavřete dialog.

Filtrování položek

Jestliže hledáte konkrétního umělce, žánr či jinou kategorii, můžete 'filtrovat' seznam, ve kterém bude pouze zadaný typ položek, který hledáte. Pamatuje, že položky můžete také hledat v rámci SongBook databáze, také tlačítkem SEARCH na ovládacím panelu, ale pamatujte, že funkce Search jen vyhledává jména, funkce Filter umožňuje podrobnější a víceparametrové hledání současně.

Otevře dialog Filter

- Pokud jste na stránce SongBook > Book, tlačítkem Filter... otevřete dialog Filter.

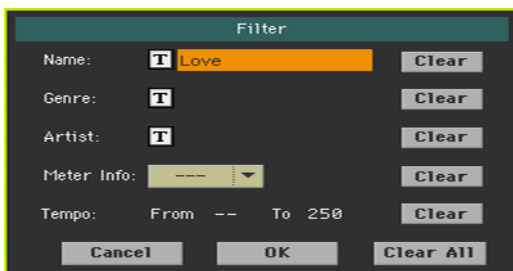


Úprava kritérií filtru a jeho aktivace

- 1 Stiskněte ikonu Text Edit **(T)** u pole, které chcete upravit, tím otevřete virtuální klaviaturu a typ textového řetězce, který hledáte.

Můžete tak např. vyhledat všechny songy, obsahující v názvu „love” (na libovolné pozici). K tomu zvolte kritérium 'Name' a zadejte slovo 'love'. Velikost písmen není pro hledání důležitá.

Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.



- 2 Opakujte výše uvedený krok u všech polí, která chcete zahrnout do filtru.

- 3 Je-li potřeba, zvolte Meter a/nebo rozmezí hodnot Tempo, které chcete zahrnout mezi kritéria filtru.

Vymažte kritéria filtru, která nepotřebujete

- Tlačítkem Clear vymažete textový řetězec nebo resetujete parametr na standardní hodnotu.
- Stiskem Clear All se resetují všechna kritéria filtru.

Potvrzení filtrů

- Jakmile jste hotovi s editací parametrů filtru, tlačítkem OK ukončíte dialog Filter a vrátíte se na stránku Book.

Značka Filtered je zvolena automaticky, a filtr se tím aktivuje. V Book listu vidíte pouze položky, odpovídající zadanému kritériu.



Odstranění filtrů a zobrazení všech položek

- Kliknutím na značku Filtered ji zrušíte.

Získání informace o položkách SongBooku

Na této Info stránce vidíte jméno zvolené položky, celkový počet songů v databázi SongBooku, zvolený styl nebo song, počet filtrovaných položek, počet dostupných Set listů a počet songů v aktuálním seznamu.

- 1 Pokud jste v SongBooku, vyberte položku.
- 2 Jděte na stránku SongBook > Info.

Pokud jste zvolili položku Style-based Entry:

SongBook		b/#: 0
Jméno zvolené položky	N:	A nite in Tunisi
Související styl	Style:	Afro-Cuban Jazz
Songs:		518
Songs after filtering:		518
Set Lists:		6
Songs in current Set List:		25
Book Write Tags Controls Lyrics Set List Info		

Pokud jste zvolili položku songu:

SongBook		b/#: 0
Jméno položky, přiřazené přehrávači 1.	N:	The best day P1: The best day
Jména programů, přiřazených přehrávači 2.	N:	--- P2: LoveSong
Songs:		519
Songs after filtering:		519
Set Lists:		6
Songs in current Set List:		25
Book Write Tags Controls Lyrics Set List Info		

Song přiřazený přehrávači 1.

Song přiřazený přehrávači 2.

Je-li oblast položky Selected Entry (N:) prázdná (---), zvolená položka byla upravena, nebo nebyla zvolena žádná položka.

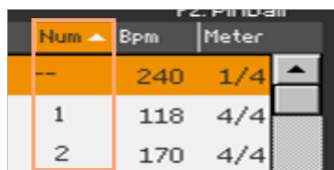
Výběr položek SongBooku podle čísla songu

Položku SongBooku můžete vybrat zadáním jedinečného čísla ID songu. Číslo pro každou položku lze naprogramovat na libovolných stránkách SongBook Entry. (Viz Editace čísla pro výběr songu, na stránce 125, kde je více informací).

Pro snadnější vyhledání songu podle ID, můžete výpis vyexportovat příkazem v menu Export as Text File a vytisknout jej.

- 1 Chcete-li vidět čísla na stránce Book, ověřte, že vidíte sloupec Num.

Pokud ne, příkazem Preferences v menu stránky, pak v menu Columns vyberte jednu možnost, včetně sloupce Num.



Num	Bpm	Meter
--	240	1/4
1	118	4/4
2	170	4/4

- 2 Chcete-li zvolit položku SongBooku podle čísla ID, stiskněte znovu tlačítko SONGBOOK, na některé stránce režimu SongBook. Objeví se numerická klávesnice, kde zadáte číslo ID, odpovídající požadované položce.
- 3 Pokud jste zvolili Direct SongBook, a již existuje totéž číslo v obou výpisech, budete dotázáni na výběr mezi Internal a Direct SongBookem. Vyberte volbu a potvrďte OK.

Výběr položek SongBooku přes MIDI

Položky SongBooku lze volit dálkově přes MIDI. Krom toho lze MIDI zprávy vysílat přes MIDI, chcete-li zvolit položku SongBooku. To se hodí pro synchronizaci Pa1000 k externímu editoru nebo digitální čtečce hudebních partitur (např. ve speciální aplikaci na tabletu).

Výběr MIDI presetu na tabletu

MIDI Preset Tablet programuje MIDI kanál #16, takže se využívá pro vysílání MIDI zpráv, když volíte položky SongBooku, nebo přijímáte MIDI zprávy z externího zařízení.

- Jděte na stránku Global > MIDI > General Controls a vyberte Tablet MIDI Preset.

Editace stávajícího MIDI Presetu

Můžete programovat nebo editovat svůj vlastní MIDI preset pro výběr položek SongBooku. Speciální MIDI kanál, využitý jako „Control” kanál je potřeba při vysílání MIDI zpráv pro výběr položek SongBooku, nebo k přijímání MIDI zpráv po jejich výběru.

Konfigurace Řídícího kanálu

- 1 Jděte na stránku Global > MIDI > General Controls a zvolte MIDI Preset, který využijete jako počáteční.
- 2 Jděte na stránku Global > MIDI > Midi In Channel a přiřadte volbu Control jednomu ze šestnácti volných MIDI kanálů (zpravidla s vyšším číslem, např. 16).
- 3 Jděte na stránku Global > MIDI > Midi Out Channel a přiřadte volbu Control jednomu ze šestnácti volných MIDI kanálů (zpravidla stejný jako pro MIDI IN).
- 4 Jste-li hotovi, uložte nastavení do aktuálního MIDI presetu, příkazem Write Midi Preset v menu stránky.

Výběr položek SongBooku přes MIDI

Pokud již chcete vybírat položky SongBooku, přepněte se do režimu Style Play nebo Song Play.

Nyní musí Pa1000 přijmout speciální zprávy NRPN Control Change #99 (MSB, s hodnotou 2) a #98 (LSB, s hodnotou 64) na Control kanálu v rychlém sledu, jako inicializační řetězec. Tento řetězec musíte vyslat pouze jednou tak, aby na stejném MIDI kanálu nepřišla další zpráva NRPN Control, než zvolíte jinou položku SongBooku.

Po vyslání inicializačního řetězce musíte vyslat výběrový řetězec, složený ze dvou zpráv Control Change: CC#06 (Data Entry MSB) pro tisíce a stovky, a CC#38 (Data Entry LSB) pro desítky a jednotky. Rozsah těchto kontrolerů Data Entry je v tomto případě 0~99 (namísto typických 0~127).

Následující příklady udávají některé typické situace.

- Vyšlete následující řetězec pro výběr položky #77 v SongBooku:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Inicializační řetězec (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	0	Tisíce a stovky (00xx)
DataEnt LSB	77	Desítky a jednotky (xx77)

- Vyšlete následující řetězec pro výběr položky #100 v SongBooku:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Inicializační řetězec (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	1	Tisíce a stovky (01xx)
DataEnt LSB	0	Desítky a jednotky (xx00)

- Vyšlete následující řetězec pro výběr položky #2563 v SongBooku:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Inicializační řetězec (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	25	Tisíce a stovky (25xx)
DataEnt LSB	63	Desítky a jednotky (xx63)

Vysílání MIDI zpráv během volby položek SongBook

Pokud je tomuto speciálnímu "Control" kanálu přiřazen jeden z MIDI OUT kanálů, pak když zvolíte zadání SongBook Entry, jsou MIDI zprávy vysílány na tomto kanálu. Pokud zvolíte zadání SongBook Entry, budou zprávy vysílány následujícím způsobem:

- Inicializační řetězec, se zprávami NRPN Control Change #99 (MSB, s hodnotou 2) a #98 (LSB, s hodnotou 64) v rychlém sledu.
- Výběr řetězce, vytvořeného ze dvou zpráv CC#06 (Data Entry MSB) pro tisíce a stovky, a CC#38 (Data Entry LSB) pro desítky a jednotky. Rozsah těchto kontrolerů Data Entry je v tomto případě 0~99 (namísto typických 0~127).

Použití vlastního Set Listu (playlistu)

Jaké jsou parametry Set listu?

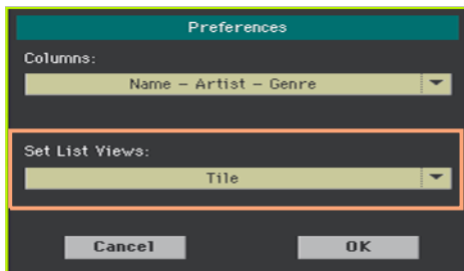
Set listy jsou výběry z kompletních seznamů Book list. Umožňují využít menší, upravené seznamy, vhodné pro jednotlivá vystoupení, nebo dle aktuální potřeby. Zahrnuli jsme také příklady seznamů, které můžete využít pro svou vlastní show.

Vyberte si náhled Tile View nebo List View

Set listy využijete v náhledu Tile View nebo List View. V náhledu Tile View, jsou songy zobrazeny jako tzv. tiles, po stránkách, a přiřazeny tlačítkům SET LIST na ovládacím panelu. V pohledu List View, jsou všechny songy zobrazeny jako běžný seznam.

Přepínání mezi náhledy Tile View a List View

- 1 Pokud jste na některé stránce SongBooku, zvolte příkaz Preferences v menu stránky, tím se objeví dialog Preferences.



- 2 V menu Set List Views pak přepínáte náhledy Tile View a List View.
- 3 Jste-li hotovi, stiskem OK zavřete dialog.

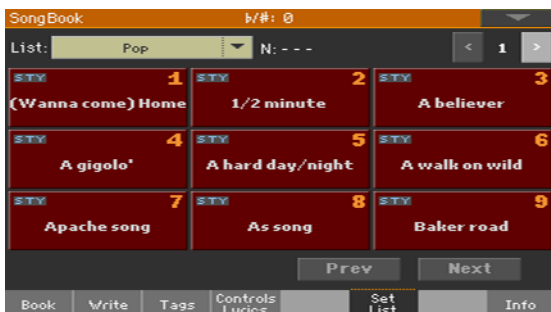
Přehrávání Set listu z menu Tile View

Náhled Tile View obsahuje zvolený Set list jako díly (tile) skládačky songů, přiřazených tlačítkům SET LIST na ovládacím panelu. Každý díl na displeji odpovídá stejné číslovanému tlačítku.

Zvolte Set list

- 1 Zvolte stránku SongBook > Set List. Nebo stiskem tlačítka SET LIST na tuto stránku vstoupíte.

- Ověřte, že jste v náhledu Tile View, jinak zvolte příkaz Preferences v menu a otevřete se dialog Preferences, kde jej zvolíte.



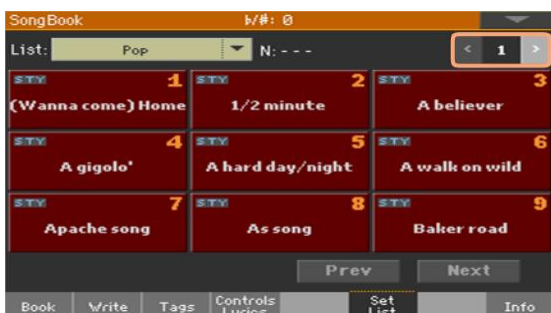
- Ve vyjetém menu List vyberte jeden z dostupných Set listů.

Songy ve zvolené sadě jsou přiřazeny tlačítkům SET LIST na ovládacím panelu.

Vyberte stránku

Songy ve zvoleném Set listu jsou organizovány na 'stránkách' po devíti (každá stránka odpovídá tlačítku SET LIST).

- Pomocí indikátoru stránek vpravo nahoře na stránce přejdete na jinou stránku, v rámci zvoleného Set listu.



Vyberte Set List z ovládacího panelu

- Ověřte, že LEDka SET LIST svítí.
- Tlačítka SET LIST vyberte odpovídající song na zvolené stránce Set listu.

Songy se přiřazují tlačítkům, jejichž indikátor svítí. Každá řada odpovídá skupině tří tlačítek. Indikátor u zvoleného songu bliká.



Stav indikátoru	Význam
Off	Žádný song není přiřazen.
On	Song je přiřazen.
Bliká	Song je zvolen.

Vyberte Set List z displeje

- 1 Ověřte, že jste na stránce SongBook > Set List.
- 2 Dotykiem záložek na displeji vyberte odpovídající song.

Přehrajte Set list

- 1 Tlačítkem START/STOP nebo PLAY/STOP (▶■) spustíte nebo zastavíte přehrávání zvoleného stylu nebo songu.
- 2 Pro operace se songem, jako přehrávání, pozastavení, zastavení, převíjení vpřed i vzad, můžete provádět standardními příkazy aranžéru nebo přehrávače.
- 3 Na předchozí nebo následující song přejdete dotykiem tlačítka Prev(ious) nebo Next. Na další song se posunete stiskem jiného tlačítka SET LIST, nebo dotykem jiné dlaždice.

Přehrávání Set listu z nabídky List View

Nabídka List View zobrazí zvolený Set list jako prázdný seznam songů.

Zvolte Set list

- 1 Tlačítkem SET LIST vstoupíte na stránku SongBook > Set List.
- 2 Ověřte, že jste v náhledu List View, jinak zvolte příkaz Preferences v menu a otevřete se dialog Preferences, kde jej najdete a zvolíte.



- 3 Ve vyjetém menu List vyberte jeden z dostupných Set listů. Objeví se výpis songů zvoleného Set Listu. (Naopak vůči Tile View, songy NEJSOU přiřazeny tlačítkům SET LIST na ovládacím panelu).

Přehrajte Set list

- 1 Projděte si položky v seznamu.
- 2 Klikněte na jméno položky, od které chcete začít, tím ji přiřadíte aranžéru nebo přehrávači.
- 3 Tlačítkem START/STOP nebo PLAY/STOP (▶|■) spustíte nebo zastavíte přehrávání zvoleného stylu nebo songu.
- 4 Pomocí standardních kontrolerů Arranger nebo Player, můžete styly nebo songy spustit, pozastavit, zastavit, posunout vpřed či vzad.

Na předchozí nebo následující song přejdete dotykem tlačítka Prev(ious) nebo Next. Na další song přejdete dotykem jiné položky v seznamu.

13 Editace SongBooku

Tvorba a editace položek SongBooku

Vytvoření nové položky SongBooku

Do databáze SongBook můžete přidat vlastní položky.

Výběr stylu nebo songu

- 1 Přejděte do režimu Style Play nebo Song Play a podle typu položky, přidejte položku do databáze SongBook.
- 2 Vyberte styl či song, který chcete přidat do SongBooku.

Přiřadte zvolený song do přehrávače 1. (Pouze songy, přiřazené přehrávači 1 budou uloženy do paměti SongBooku.

Vyberte zvuky, efekty a pady

- Vyberte zvuky pro klaviaturu, efekty a pady, a nastavte příslušný parametr tak, jak to odpovídá vaší hře.

Snímek aktuální situace bude uložen do položky. Zvuky klaviatury, doprovody a efekty, Volume level, Play/Mute status, Split status a pozice, Octave a Master Transpose, zvolený prvek stylu, zvolené Keyboard sady a pady, Voice a kytarové presety (a jejich globální status), budou uloženy do položky.

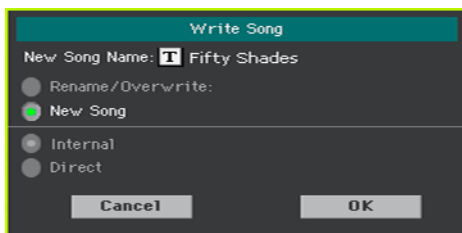
Aktuální klávesové zvuky a jejich nastavení se stanou Keyboard sadou č. 1.

Pamatujte, že změny u zvuků standardních MIDI songů nelze uložit jako data SongBooku. Budou použita pouze data standardního MIDI souboru. Chcete-li editovat song, editujte MID soubor v režimu Sequencer.

Vytvoření nové položky SongBooku

- 1 Jste-li připraveni, podržte tlačítko SONGBOOK stisknuté asi na 1s, tím vytvoříte položku SongBook s aktuálním nastavením. Zobrazí se dialog Write Song.

Jako alternativu, jděte na jednu ze stránek SongBook Entry Edit a stiskněte tlačítko New Song, poté tlačítko Write.



- 2 Pokud jste v dialogu Write Song, stiskem tlačítka Text Edit (T) zadejte jméno nové položky, pak stiskem OK položku uložte do databáze SongBook.

Editace stávající položky SongBooku

Vyberte stávající položku SongBooku

- 1 Zvolte položku SongBooku na stránce SongBook > Book nebo SongBook > Set List.



Jak změnit zvuky, efekty a pady

- Stiskem tlačítka EXIT ukončíte SongBook, a můžete zvolit jiné zvuky klaviatury, efekty či pady. Odpovídající parametr nastavte tak, jak to nejlépe odpovídá vašemu způsobu hry. Zvolte jiný Voice nebo Guitar preset, který potřebujete, a zadejte značku u Global, chcete-li využít Global preset.

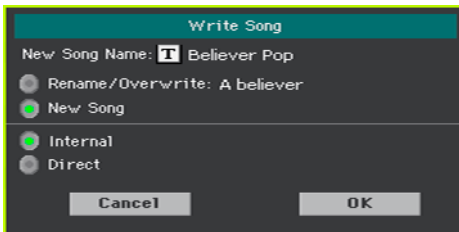
Přepsání stávající položky SongBooku

- 1 Jděte na jednu ze stránek SongBook Entry Edit a tlačítkem Write uložte nastavení do zvolené položky SongBooku.



Dotykem zapíšete položku SongBooku

- 2 Volbou Rename/Overwrite přepíšete zvolenou položku. Pokud chcete raději vytvořit novou položku, zvolte New Song.



- 3 Chcete-li položku přejmenovat, pak v dialogu Write Song klikněte na ikonu Text Edit (**T**), pak tlačítkem OK uložte položku do databáze SongBooku.

Ukládání různých stylů nebo songů

Do každé položky SongBooku se ukládá reference stylu nebo songu. Během editace položky, ji můžete změnit s jiným stylem či songem.

- 1 Zvolte položku položky SongBooku pro editaci.

- Jděte na stránku SongBook > Write a stiskem tlačítka Style/Song > Select otevřete okno Style Select nebo Song Select.



Dotykem zvolte jiný styl nebo song

- Výběr jiného stylu nebo songu.

Oblast Style/Song udává styl nebo song, který jste právě zvolili.



Nahrazení stylu nebo songu

- Ověřte, že je u Style/Song > Write značka, a uložte nový styl či song, který tak nahradí starší verzi.
- Pokud nechcete nahrazovat související Keyboard sady nebo Voice/Guitar Preset, ověřte, že není zadána značka u Write.
- Dotykem tlačítka Write přepíšete stávající položku SongBooku.

Uložení jiných Keyboard sad

Do každé položky SongBooku se ukládají až čtyři Keyboard sady. Při editaci položky můžete nahradit starší Keyboard sady novými.

- Vyberte položku SongBooku pro editaci a tlačítkem EXIT ukončíte SongBook.
- Upravte zvuky klaviatury.

3 Jděte na stránku SongBook > Write.



- 4 Zadejte značku u Keyboard Set > Write Current, tím uložíte nové Keyboard sady, místo starých.
- 5 Zvolte jednu paměť Keyboard Set, kam chcete uložit Keyboard zvuky do zvolené Keyboard sady, v položce SongBooku. Po výběru cílové paměti můžete Keyboard sadu přejmenovat.
- 6 Pokud nechcete nahrazovat související Keyboard sady nebo Voice/Guitar Preset, ověřte, že není zadána značka u Write.
- 7 Dotykem tlačítka Write přepíšete stávající položku SongBooku.
- 8 Pokud chcete uložit více Keyboard sad, opakujte uvedený postup i pro ostatní čtyři paměti Keyboard Set, položky SongBooku.

Uložení jiného Voice nebo Guitar presetu

Do každé položky SongBooku, se ukládá odkaz na uložený Voice či Guitar preset (podle audio vstupu, zvoleného při vytvoření položky SongBooku). Pokud editujete položku, můžete ji také nahradit.

- 1 Vyberte položku SongBooku pro editaci a tlačítkem EXIT ukončíte SongBook.
- 2 Jděte na panel Style Play/Song Play > Mic nebo Guitar a vyberte Voice nebo Guitar preset. Zadejte značku u Global, chcete-li použít Global preset.

- Jděte na stránku SongBook > Write. Vidíte, že byl Voice nebo Guitar preset nahrazen.



- Zadejte značku u Voice/Guitar Preset > Write, tím uložíte nové Keyboard sady, místo starých.
- Pokud nechcete nahrazovat styl nebo song, popř. Keyboard sadu, ověřte, že není zadaná značka u Write.
- Dotykem tlačítka Write přepíšete stávající položku SongBooku.

Ukládání různých padů

Do každé položky SongBooku se ukládá odkaz na čtyři pady. Při editaci položky, můžete uložit nebo nahradit zvolené pady.

- Vyberte položku SongBooku pro editaci a tlačítkem EXIT ukončíte SongBook.
- Jděte na panel Style Play/Song Play > Pads a vyberte až čtyři pady.
- Jděte na stránku SongBook > Write.
- Pokud nechcete nahrazovat styl nebo song, popř. Keyboard sadu nebo Voice/Guitar Preset, ověřte, že není zadaná značka u Write.
- Dotykem tlačítka Write přepíšete stávající položku SongBooku.

Editace čísla Song Selection Number

Každá položka SongBooku má jedinečné číslo ID (až 9999). Můžete je zadat a tak rychle vyvolat položku (viz Výběr položek SongBooku podle čísla songu, na str. 112, kde je více informací).

Pro snadnější vyhledání songu podle ID, můžete výpis vyexportovat příkazem v menu Export as Text File a vytisknout jej.

Upravte číslo Song Selection Number

- Jděte na stránku SongBook > Write (nebo na kteroukoliv editační stránku položky SongBooku), a upravte pole Number.

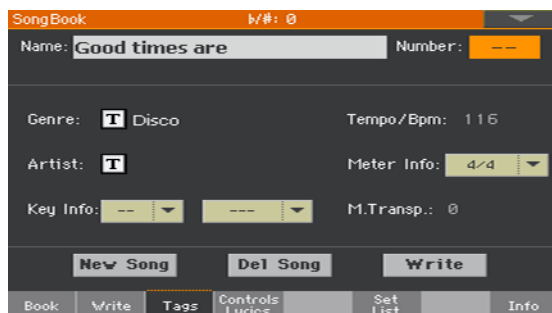


Přiřazení čísla není povinné, ale může pomoci při organizaci položek. Můžete např. určitou řadou stovek vytvořit kategorie položek podle žánru nebo věku.

Editace tagů v databázi

SongBook je databáze. Každé položce SongBooku můžete přidat speciální archivační data neboli tagy, které později pomohou získat specifické typy songů, pomocí funkce SongBook > Book > Filter.

- 1 Zvolte položku položky SongBooku pro editaci.
- 2 Jděte na stránku SongBook > Tags.



- 3 Editujte tagy databáze položek SongBooku.

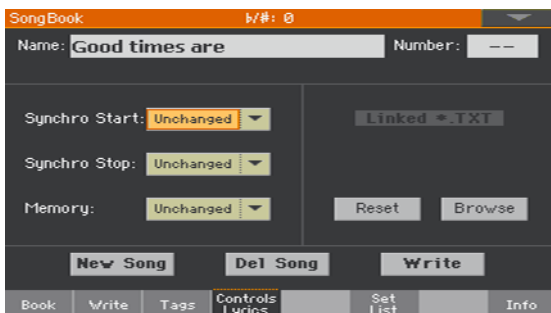
tag	Položka stylu	Položka MID	Položka MP3
Žánr	Hudební žánr, související s položkou.		
Umělec	Jméno umělce pro song, související s položkou.		
Key Info	Původní tónina položky. První pole je jméno tóniny, druhé je režim (dur nebo moll).		
Tempo/BPM	Tempo songu. To lze změnit, pokud napojený zdroj nabízí událost Tempo Change. Tuto hodnotu lze změnit tlačítky TEMPO na ovládacím panelu. Každá změna po uložení položky se projeví.		
	Původní tempo o stylu.	Původní tempo souboru MID.	Vždy nula (Původní tempo MP3 songu).
Meter Info	Stupnice stylu (nebo rytmu Time signature). To lze změnit, pokud napojený zdroj nabízí událost Meter Change.		
M.Transp. (Master Transpose)	Hodnota Master Transpose pro song. Když zvolíte položku, hlavní transpozice celého nástroje se automaticky změní. Hodnota Master Transpose, uložená do položky SongBooku má přednost přes hodnotou nastavení Master Transpose, obsaženém v songu. Tuto hodnotu lze změnit ručně, tlačítky TEMPO na ovládacím panelu. Každá změna po uložení položky se projeví.		

- 4 Dotykem tlačítka Write přepíšete stávající položku SongBooku.

Editace kontrolerů stylu (Synchro/Memory)

U položek stylu, můžete uložit jejich stav funkcí Synchro a Memory.

- 1 Zvolte položku položky SongBooku pro editaci.
- 2 Jděte na stránku SongBook > Controls/Lyrics.



- 3 Upravte kontrolery stylu u položek SongBooku.

Syncro Start / Synchro Stop / Memory status	Význam
Unchanged	Když zvolíte tuto položku SongBooku, stav odpovídající funkce zůstane beze změny.
Off	Když zvolíte tuto položku SongBooku, stav odpovídající funkce se vypne.
On	Když zvolíte tuto položku SongBooku, stav odpovídající funkce se zapne.

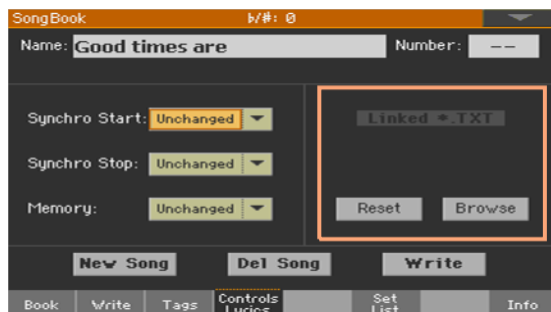
- 4 Dotykem tlačítka Write přepíšete stávající položku SongBooku.

Propojení textových souborů s položkami SongBooku

Texty můžete přidat do kterékoliv položky jako propojený TXT soubor. Jelikož mezi tímto typem textů a souvisejícím stylem či songem, neexistuje automatická synchronizace, musíte je projít ručně (dle popisu v sekci Čtení textů a akordů, načtených jako textový soubor, na str. 86).

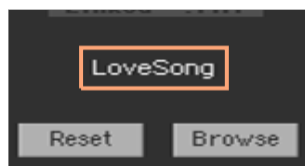
Propojení textů ze souboru TXT

- 1 Zvolte položku položky SongBooku pro editaci.
- 2 Jděte na stránku SongBook > Controls/Lyrics.



- 3 Stiskem tlačítka Browse otevřete standardní vyhledávání souborů a zvolíte TXT soubor, který je spojený s aktuální položkou SongBooku.

Po zvolení se objeví jméno napojeného textového souboru v oblasti Linked *.TXT.



Zrušení propojení s TXT souborem

- Pokud jste na stejné stránce, dotkněte se tlačítka Reset.

Vymazání položky SongBooku

- 1 Na stránce SongBook > Book zvolte song, který chcete vymazat.
- 2 Jděte na libovolnou editační stránku položky SongBooku, a dotykem tlačítka Del Song vymažete zvolený song.

Tvorba a editace položek Set listů

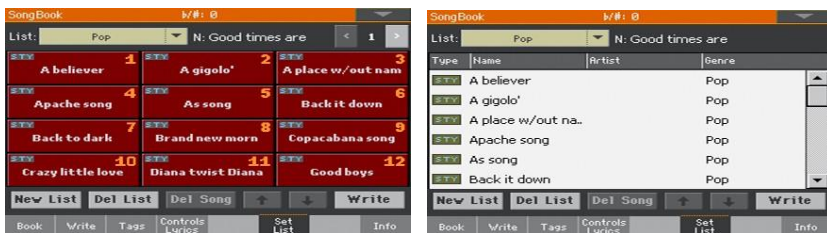
Aktivace editace Set Listu

Editace Set Listů obvykle není dostupná, aby byly Set Listy chráněny před nežádoucími změnami.

Aktivace editace Set Listu

- Pokud jste v SongBooku, zvolte příkaz Enable Set List Edit v menu stránky.
- Jestliže chcete ochránit Set List před další editací, zrušte výběr příkazu Enable Set List Edit v menu.

Pokud seznam můžete editovat, objeví se nová sada tlačítek v dolní části stránky.



Vytváření a editace Set listu

Vytvoření nového, prázdného Set Listu

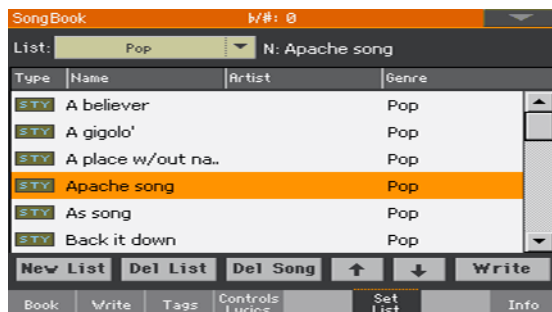
- 1 Jděte na stránku SongBook > Set List, pak stiskněte tlačítko New List.
- 2 Pokud jste zvolili Direct SongBook, a již existuje totéž číslo v obou výpisech, budete dotázáni na výběr mezi Internal a Direct SongBookem. Vyberte volbu a potvrďte OK.

Interní Set listy budou využívat položky Internal, zatímco Direct Set listy pouze položky Direct. Tímto způsobem Set list vždycky najde příslušnou položku.

Nový seznam se zvolí automaticky.

Výběr Set Listu, který chcete upravit

- 1 Zvolte stránku SongBook > Set List. Vyberte si náhled Tile View nebo List View
- 2 Ve vyjetém menu List vyberte Set List pro editaci.



Přidání songů do zvoleného Set Listu

- 1 Zvolte stránku SongBook > Book.
- 2 Projděte songy v databázi SongBooku.
- 3 Pokud vidíte song, který hledáte, klikněte na něj a dotkněte se tlačítka Add to list, tím jej přidáte do zvoleného Set Listu.



Posunutí nebo vymazání songů ze zvoleného Set Listu

- 1 Jděte na stránku SongBook > Set List a dotkněte se songu, který chcete posunout nebo vymazat ze seznamu.

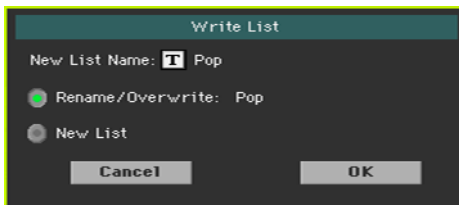


- 2 Editujte seznam.

- Tlačítka Move > Down (↓) a Move > Up (↑) na displeji posuňte zvolený song do jiné pozice v seznamu.
- Dotykem tlačítka Del Song vymažete zvolený song z Set Listu (song nebude vymazán z Book listu).

Uložte Set list

- 1 Pokud jste na stránce SongBook > Set List, tlačítkem Write otevřete dialog Write List.



- 2 Pokud jste v dialogu Write List, stiskněte ikonu Text Edit (T), chcete-li Set List pojmenovat jinak. Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.
- 3 Volbou Rename/Overwrite přepíšete položku ve zvoleném Set Listu. Pokud volíte raději vytvoření nového Set Listu, zvolte možnost New List.
- 4 Jste-li hotovi, stiskem OK potvrďte uložení.

Vymazání Set Listu

- 1 Pokud jste na stránce SongBook > Set List, v pop-up menu List zvolte Set List, který chcete vymazat.
- 2 Tlačítkem Del List vymažte zvolený Set List (songy, které obsahuje, nebudou vymazány ze seznamu Book).

Vymazání všech položek SongBooku a Set listů

Můžete si vytvořit svůj vlastní Book list, kdy odstraníte všechny standardní položky a Set listy.

- 1 Jděte na některou stránku SongBook.
- 2 Zvolte příkaz Initialize SongBook z menu stránky a potvrďte.

Pamatujte, že tato operace definitivně vymaže všechny položky a Set listy. Chcete-li obnovit původní data, použijte příkaz Factory Restore na stránce Media > Utility a zvolte Songbook.

Použití SongBooku s počítačem

Pro spolupráci se SongBookem byl vyvinut také další software.

Editace SongBooku v SongBook Editoru

Můžete využít vlastní **SongBook Editor** Korg, k editaci jednotlivých položek, databáze SongBooku a Playlistů na Windows PC. V SongBook Editoru můžete pohodlně zobrazit a editovat soubor SongBooku v PC.

Použití tabletu jako rozšíření SongBooku

To se hodí k synchronizaci Pa1000 k externímu editoru nebo digitální čtečce partitur (např. **SongBook+ for the iPad** od BauM Software nebo **MobileSheets for Windows** a **MobileSheetsPro for Android** od Zubernsoft). Viz vývojářskou dokumentaci, kde jsou další informace o těchto software aplikacích.

Část IV: Úprava a editace zvukových sad

14 Úprava Keyboard sad

Hraní různými zvuky v levé a pravé ruce

Rozdělení klaviatury

Klaviaturu můžete rozdělit na Dolní část (pro levou ruku) a Horní část (pro pravou ruku).

- Stiskem tlačítka SPLIT na ovládacím panelu se rozsvítí LEDka. Klaviatura je rozdělena na Dolní část (pro levou ruku) a Horní část (pro pravou ruku).



Zrušíte-li dělicí budou budou znít Horní zvuky v celém rozsahu klaviatury.

- Dalším stiskem SPLIT LEDka opět zhasne. Horní zvuky budou znít v celém rozsahu klaviatury, stejně jako u akustického pianu.



Split, režim Keyboard, zvuky

Pokud změníte status SPLIT, počet zvuků, které slyšíte, se může také změnit.

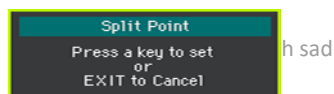
SPLIT indikátor	Režim Keyboard	Zvuky levé ruky (Dolní)	Zvuky pravé ruky (Horní)
Off	Nabitá	Žádný dolní zvuk	V rozsahu celé klaviatury můžete přiřadit až tři zvuky Upper
On	Rozdělení	V levé ruce můžete přiřadit jen jeden zvuk Lower	Až tři zvuky Upper můžete přiřadit v pravé ruce.

Změna lokálního (dočasného) dělicího bodu

Můžete si vybrat jiný bod, kde chcete klaviaturu rozdělit na Horní a Dolní part. Toto místo nazýváme Dělicí bod.

Lokální (dočasný) dělicí bod můžete změnit na ovládacím panelu

- 1 Podržíte-li tlačítko SPLIT, otevřete dialog Split Point.



- 2 Zahrajte nejnižší notu Horního partu (pravé ruky) na klaviatuře.

Lokální (dočasný) dělicí bod můžete změnit na displeji

- 1 Pokud jste na Hlavní stránce, dotykem záložky Split zobrazíte panel Split.



- 2 Dotkněte se schématu klaviatury na displeji, pak zahrajte nejnižší notu v sekci Upper (pravé ruky).

Alternativně, dotykem zvolíte parametr Split Point a kontrolery VALUE zvolíte nový dělicí bod.

Pokud změníte dělicí bod, zvýraznění parametru Global je automaticky odstraněno (viz 'Globální' a 'lokální' (neboli dočasné) dělicí body, na str. 140).

Uložení lokálního dělicího bodu

Lokální dělicí bod lze uložit do Keyboard sady. Každá Keyboard sada, související se stylem nebo položkou SongBooku může mít jiný dělicí bod.

- Zapište změny do Keyboard sady.

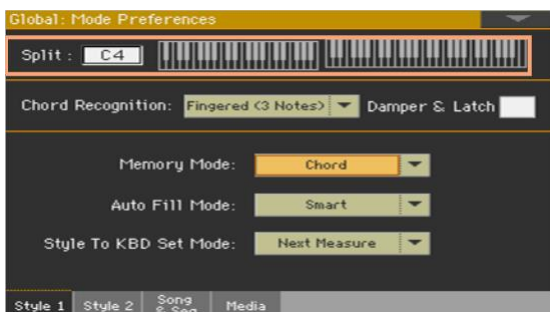
Změna globálního dělicího bodu

Globální dělicí bod má jak obecné nastavení, které využijete, když není k dispozici 'lokální' bod, tak 'šablonu', od které můžete zahájit nastavení různých lokálních bodů, uložených v Performancích, či Keyboard sadě. Můžete jej změnit a využít jako hlavní dělicí bod nástroje. Některé Keyboard sady však mohou mít nastavený lokální bod s vyšší prioritou než má globální.

Změňte globální dělicí bod

- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Style.

Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a tlačítkem STYLE PLAY otevřete dialogové okno Style.



- 2 Dotkněte se klaviatury na displeji, pak zahrajte nejnižší notu v sekci Upper (pravé ruky).

Alternativně, dotykem zvolíte parametr Split Point a kontrolery VALUE zvolíte nový dělicí bod.

- 3 Stiskem tlačítka EXIT se vrátíte na předchozí stránku.

'Globální' a 'lokální' (dočasný) dělicí bod

'Globální' dělicí bod se nemění, když zvolíte jinou Keyboard sadu. Nebo můžete zvolit 'lokální' dělicí bod, který se více hodí pro individuální Keyboard sadu, a po výběru jej můžete změnit. 'Lokální' dělicí bod je jen dočasný a stává se trvalým hned, jakmile zapíšete Keyboard sadu.

Chcete-li změnit typ dělicího bodu, de/aktivujte parametr Global v dialogu Split Point.



Global Split	Split type	Význam
On (zvoleno)	Global	Ponechte box označený, chcete-li použít globální dělicí bod. Jedná se o obecné nastavení, po kterém můžete začít programovat lokální nastavení.
Off (zrušení výběru)	Local	Tento box je automaticky prázdný, když začnete programovat lokální dělicí bod na Hlavní stránce. Lokální dělicí bod lze uložit do Keyboard sady. Využijete jej, když potřebujete konkrétní dělicí bod pro konkrétní zvukovou sadu.

Party, stopy, kanály

Na klaviatuře jsou zvuky přiřazeny jednomu z klávesových partů (Upper, Lower). Propojení s partem, kde je stopa. U stylů a MIDI songů, jsou zvuky přiřazeny přímo stopám. Stopy jsou ekvivalentem stop rekordéru (s přiřazenými kanály mixu). Ve skutečnosti je Pa1000 vybaven rekordérem i digitálním mixem!

Keyboard Parts	Rec/Seq Tracks	Mixer Channels
Upper 1,2,3	→ Upper 1,2,3	→ Upper 1,2,3
Lower	→ Lower	→ Lower
	→ Accomp. Bs,Dr,Acc1...5	→ Accomp. Bs,Dr,Acc1...5
	→ Song 1,2,3...16	→ Song 1,2,3...16

Hraní dvěma nebo třemi zvuky současně

Za/vypínání zvuků kláves

Na klaviaturu můžete hrát až třemi vrstvenými zvuky současně. To se hodí, když např. chcete přidat vrstvu smyčců nebo padů syntezátoru ke zvuku Grand Piano. Zvuky budou přiřazeny partu Upper klaviatury.

Je-li zhasnutá LEDka SPLIT (v režimu Full Keyboard), budou znít party Upper v celém rozsahu klaviatury, stejně jako u akustického pianu. Jinak (v režimu Split Keyboard), budou znít zvuky Upper jen v pravé ruce.



Za/vypnutí zvoleného zvuku na displeji

- Pokud je zvuk, který chcete změnit ve stavu Play, kliknutím na ikonu Play/Mute jej umlčíte (Mute).



- Pokud je zvuk, který chcete slyšet, umlčený, dotykem ikony Play/Mute jej přepnete do stavu Play.



Uložení stavu zvuku

- Zapište změny do Keyboard sady.

Výběr různých zvuků

Klaviatuře můžete přiřadit různé zvuky. Novou kombinaci zvuků lze jednoduše uložit do Keyboard sady.

Stejným způsobem postupujte, když volíte zvuky pro jiné sady (stopy doprovodu i MIDI songu, které lze zapsat do nastavení stylu nebo do MIDI songu).

Otevření okna Sound Select z displeje

- 1 Ověřte, že jste na hlavní stránce režimu Style Play nebo Song Play. Pokud zde nejste, stiskněte tlačítko STYLE PLAY nebo SONG PLAY na ovládacím panelu.
- 2 Dotkněte se jména zvuku, který chcete zvolit.
- 3 Pak se dotkněte jména zvuku, který chcete změnit.

Vyberte zvuk

- 1 Zvuky procházíte v okně Sound Select.



- Chcete-li vybrat jeden z dostupných typů zvuku, dotkněte se tlačítek v horní části okna.

Typ zvuku	Význam
Factory	Standardní zvuky Pa1000, které normálně nelze upravovat. Jsou to nejbohatší, nejmodernější zvuky celé kolekce.
Legacy	Standardní zvuky umožňují vyšší kompatibilitu se staršími nástroji řady Pa Series.
Local	Některé modely mohou zahrnovat zvuky Local, které jsou z výroby upraveny pro konkrétní zemi.
GM/XG	Standardní zvuky umožňují vyšší kompatibilitu se songy General MIDI a XG bicími sadami.
User	Paměti, kam můžete načíst nové zvuky z externího zařízení, nebo uložit nové, editované zvuky.

- Chcete-li vybrat jinou skupinu zvuků, dotkněte se jedné ze záložek po stranách okna.
 - Chcete-li vybrat jednu z dostupných stránek ve zvolené skupině zvuků, dotkněte se jedné ze záložek P1...Px, v dolní části okna.
- 2 Stiskněte jméno zvuku, který chcete zvolit.
 - 3 Pokud chcete zavřít okno Sound Select (a nezavřelo se samo), stiskněte tlačítko EXIT. (Pokud se okno nezavře samo, znamená to, že je Display Hold aktivní. Viz Display Hold na stránce 44).

Uložení přiřazených zvuků

- Zapište změny do Keyboard sady.

Míchání zvuků kláves

Nastavení hlasitosti zvuku

Stěžejní je u Pa1000 mix. Jako u kteréhokoliv mixu, může nastavit hlasitost jednotlivých zvuků a upravit vyvážení mezi zvuky na klaviatuře.

Nastavení hlasitost zvuku z displeje

- 1 Pokud jste na Hlavní stránce, dotykem záložky Volume zobrazíte panel Volume.



Doprovodné skupiny

Zvuky klaviatury

- 2 Stiskněte kanál mixu, jehož hlasitost chcete změnit.
- 3 Podržte virtuální slider na obrazovce a posuňte jej do požadované pozice.
Alternativně kolečkem VALUE změňte hodnotu hlasitosti zvoleného kanálu.
- 4 Podržte stisknuté tlačítko SHIFT a pohybem těchto sliderů se příslušně změní hlasitosti u všech podobných zvuků.

Např. změna hlasitosti kteréhokoliv ze sliderů UPPER proporcionalně upraví hlasitost všech zvuků Upper.

Uložení zvuku mixu

- Zapište změny do Keyboard sady.

Za/vypínání zvuků na panelu Volume

Zvuky lze umlčet, pokud je nechcete slyšet v mixu.

Výběr kanálu mixu

- Vyberte kanál mixu, který chcete za/vypnout.

Vypnutí kanálu (Mute)

- Dotkněte se ikony Play (🟢) na kanálu mixu, odpovídajícího zvuku, který chcete umlčet (🔇).

Zapnutí zvuku (Play)

- Dotkněte se ikony Mute (🔇) na kanálu mixu, odpovídajícího zvuku, který chcete umlčet (🟢).

Uložení stavu zvuku

- Zapište změny do Keyboard sady.

Zvuk v režimu Solo

Můžete si poslechnout zvuk v Solo, abyste pochopili, jak budou znít bez mixu.

Zvuk v režimu Solo

- Pokud se objeví panel Volume, podržte tlačítko SHIFT a klikněte na kanál mixu, který si chcete poslechnout v Solo.

Na kterékoliv stránce, kde se objeví, se dotkněte kanálu mixu, odpovídající zvuku, který chcete izolovat.

Je-li tato funkce aktivní, indikátor Solo bliká v hlavičce stránky.



Solo zvuku přes příkaz menu

Jako alternativu můžete nastavit Solo u zvuku, příkazem z menu.

- 1 Pokud jste na stránce, kde se objeví jméno zvuku nebo kanál mixu, odpovídající zvuku, který chcete slyšet v Solo, dotykem jej zvolte.

2 Zvolte příkaz příkaz Solo Track z menu stránky.

Deaktivace Solo

Proveďte jeden z následujících kroků:

- Pokud jste na stránce, kde vidíte kanály mixu, podržte tlačítko SHIFT a dotkněte se kanálu mixu, který je aktuálně Solo.
- Zvolte příkaz příkaz „Solo Track” z menu stránky, u kterého chcete zrušit výběr.

Transpozice zvuků do jiných oktáv

Všechny Horní zvuky lze transponovat o oktávu výše nebo níže, stiskem jediného tlačítka.

Transpozice Horních zvuků o oktávu výš

- Stiskněte tlačítko UPPER OCTAVE+ na ovládacím panelu.

Transpozice Horních zvuků o oktávu níž

- Stiskněte tlačítko UPPER OCTAVE na ovládacím panelu.

Resetování oktákové transpozice

- Stiskněte obě tlačítka UPPER OCTAVE současně.

Uložení transpozice zvuku

- Zapište změny do Keyboard sady.

Využití Ensemble k přidání harmonie

Je několik typů Ensemble, ale u většiny z nich bude hra pravé ruky harmonizována podle akordů, hraných v levé ruce.

Za/vypnutí Ensemble

Zapnutí funkce Ensemble.

- 1 Ověřte, že LEDka SPLIT svítí.
- 2 Stiskem tlačítka ENSEMBLE se LEDka rozsvítí.

Akordy hraje levou rukou a melodii pravou. Slyšíte noty akordu, přidané k melodii.

Vypnutí funkce Ensemble

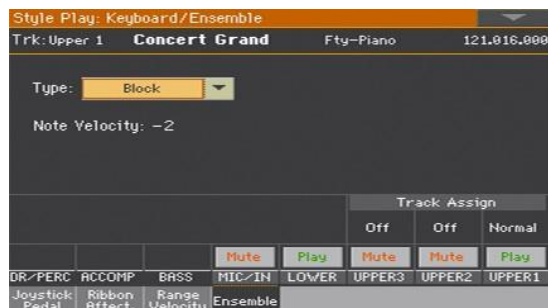
- Stiskem ENSEMBLE LEDka opět zhasne.

Výběr typu Ensemble

Výběr jiného stylu harmonizace

- 1 Jděte na stránku Style Play > Keyboard Ensemble > Ensemble.

Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a tlačítkem ENSEMBLE otevřete dialogové okno Ensemble..



2 Parametrem Type vyberte typ Ensemble.

Typ Ensemble	Význam
Duet	Přidává k melodii jednu notu.
Close	Přidává k melodii uzavřený akord.
Open 1	Přidává k melodii otevřený akord.
Open 2	Jako výše, ale dle jiného akordu.
Block	Bloková harmonizace– typická pro jazzovou muziku.
Power Ensemble	Přidá k melodii kvintu a oktávu, jak to známe u hard rocku.
Third Up	Tato volba přidává k melodické lince tercii (podle detekovaného akordu).
Fourths LO	Typické pro jazz, tato volba přidává pod melodii dvě čisté kvarty.
Fourths UP	Jako výše, ale nad melodii.
Fifths	Přidává dvě kvinty pod původním tónem.
Octave	Přidává melodii oktávu.
Dual	Tato volba k melodické lince přidá druhou notu, v pevném intervalu, daném parametrem „Note“. Když zvolíte tuto volbu, objeví se transpoziční hodnota (-24...+24 půltónů vůči původní notě).
Brass	Typická harmonizace žestové sekce.
Reed	Typická harmonizace píšťalové sekce.
Trill	Když zahrájete na klaviaturu dvě noty, tato volba mezi nimi provede trilek. Jestliže zahrájete tři a více not, trilek bude až na poslední. Můžete tomuto trilkou nastavit rychlost pomocí parametru Tempo (viz níže).
Repeat	Zahraná nota je opakována synchronně k parametru Tempo (viz níže). Když zahrájete akord, opakovat se bude jen poslední nota.
Echo	Jako u volby Repeat, ale s postupným vymizením opakovaných not, po době, určené parametrem Feedback (viz níže).
AutoSplit1	Jestliže hraje více než jedna stopa Upper, pak stopa Upper 1 hraje melodii mono, zatímco ostatní stopy Upper hrají noty akordu. Pokud hraje pouze stopa Upper 1, zní polyfonně všechny noty akordu.
AutoSplit2	Podobně jako AutoSplit1, ale stopa Upper 1 hraje vždy nejvyšší notu.

3 Pokud se objeví, nastavte další parametry.

Další parametry	Jak to funguje	Hodnota
Note Velocity	Rozdíl v dynamice je mezi melodií, hranou pravou rukou a přidanými notami harmonizace.	-10...0
Tempo	Trvání noty pro volbu Trill, Repeat nebo Echo Ensemble. Je synchronní k hodnotě tempa.	1/23...4/4
Feedback	Repetice původní noty/akordu, je-li aktivní volba Echo.	1...8

4 Parametr Ensemble Track Assign využijete pro nastavení funkce Ensemble, u každého z Horních zvuků.

Ensemble Track Assign	Význam
Off	Žádná harmonizace
Normal	Tento zvuk je zahrnutý do harmonizace.
Mute	Tento zvuk hraje pouze noty Ensemble, nikoliv původní notu.

Ukončení stránky nastavení Ensemble settings

- Stiskem tlačítka EXIT se vrátíte na předchozí stránku.

Uložení nastavení Ensemble

- Zapište změny do Keyboard sady.

15 Pokročilá editace zvukových sad

Procedura editace

A – Výběr zvukové sady

Zvukové sady jsou skupiny zvuků, zvolených vždy současně.

Zvuková sada	Typ
Keyboard sady (z knihovny)	Zvuky, přiřazené klaviatuře, jsou uloženy v knihovně KEYBOARD SET LIBRARY.
Keyboard sady (ze stylu)	Zvuky, přiřazené klaviatuře, uložené v sekci KEYBOARD SET a voleny do stylů.
Keyboard sady (z položky SongBooku)	Zvuky, přiřazené klaviatuře, uložené v sekci KEYBOARD SET a voleny do položky SongBooku.
Nastavení stylu	Zvuky pro doprovodné stopy, zvolené stylem.
MIDI Song (v režimu Song Play mode)	Zvuky, ručně přiřazené stopám libovolného MIDI songu, zvoleného v režimu Song Play. Tyto zvuky sice můžete zvolit, ale ne uložit.
MIDI Song (v režimu Sequencer mode)	Zvuky, zvolené příkazy Program Change, obsažené v MIDI songu. Tyto zprávy můžete editovat a ukládat v režimu Sequencer.

Vyberte z položky SongBooku Keyboard sadu, jejíž zvuky a nastavení chcete editovat

- Stiskem tlačítka STYLE PLAY nebo SONG PLAY, dále v sekci KEYBOARD SET LIBRARY Keyboard sadu, jejíž zvuky chcete editovat.

Vyberte u stylu Keyboard sadu, jejíž zvuky a nastavení chcete editovat

- Stiskněte tlačítko STYLE PLAY, pak vyberte Styl, dále Keyboard sadu (v sekci KEYBOARD SET), jejíž zvuky chcete editovat.

Vyberte u položky SongBooku Keyboard sadu, jejíž zvuky a nastavení chcete editovat

- Stiskněte tlačítko SONGBOOK a vyberte položku SongBooku; nebo stiskem jednoho z tlačítek SET LIST vyberte odpovídající položku SongBooku. Pak zvolte tlačítko Keyboard Set (v sekci KEYBOARD SET), jejíž zvuky chcete editovat.

Výběr styl, jehož zvuky a nastavení chcete editovat

- Stiskněte buď STYLE PLAY, pak vyberte styl, jehož zvuky chcete editovat.

Výběr zvuků pro režim Song Play

- Stiskněte tlačítko SONG PLAY, pak MIDI Song z disku. Tyto změny se neuloží do songu, a jsou určeny jen pro aktuální úpravy za chodu.

Výběr MIDI songu, jehož zvuky chcete editovat

- Stiskem tlačítka SEQUENCER přejdete do režimu Sequencer, pak vyberte z disku (nebo vytvořte nahrávkou) MIDI song, jehož zvuky chcete editovat.

B – Editace přístupu

- 1 Stiskem tlačítka MENU máte přístup k editaci a vyjede menu Edit.
- 2 Vyberte editační sekci, kde na stránce editace máte přístup k parametrům.

C – Výběr zvuku pro editaci

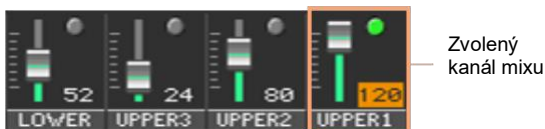
Většina editace se děje u zvolených zvuků.

Prepínání mezi zvuky klaviatury, stylu nebo songu

- Opakovaně tlačítko TRACK SELECT. Na displeji cyklicky procházíte zvuky Keyboard a Style nebo Song.

Výběr stopy/kanálu pro editaci

- Jednotlivé stopy/kanál zvolíte dotykem.

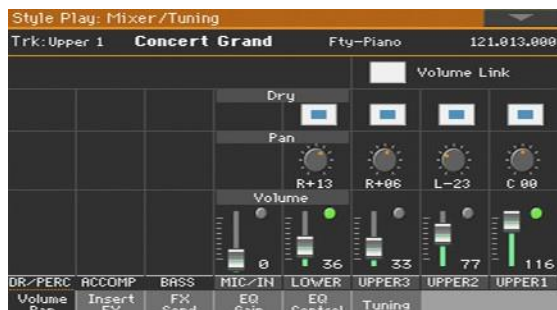


D – Uložte změny

- Když končíte editaci, zapište změny do zvukové sady. To si objasníme na konci příslušných kapitol.

Míchání zvuků

Stránka Volume/Pan je interní digitální mix nástroje.



Nastavení hlasitosti stopy a stavu play/mute

Vstup na stránku Volume/Pan

- Jděte na stránku Mixer/Tuning > Volume/Pan a najděte kontrolery Volume a Play/ Mute.



Nastavení hlasitosti konkrétního zvuku

- Podržte virtuální Volume slider na obrazovce a nastavte jej na požadovanou úroveň.

Alternativně kolečkem VALUE změňte hodnotu nastavení zvoleného kanálu mixu.

Hlasitost	Význam
0...127	Úroveň hlasitosti v hodnotách MIDI

Změna stavu Play/Mute jednotlivých zvuků

- Opakovaně stiskněte ikonu Play (●) nebo Mute (■) na kanálu mixu, odpovídající zvuku, jehož status měníte.

Propojení Volume sliderů Horního zvuku

Volume slidery Horního zvuku lze vzájemně propojit, a proporcionálně tak měnit všechny Horní zvuky jediným sliderem.

- 1 Jděte na stránku Mixer/Tuning > Volume/Pan.
- 2 De/aktivujte značku u Upper Volume Link.

Upper Volume Link	Význam
On	Pokud změníte hlasitost jednoho ze zvuků Upper, hlasitost dalších zvuků Upper se příslušně změní také.
Off	Můžete pohnout pouze jedním Volume sliderem.

Nastavení stereo pozice

Pan (panorama) je poloha zvuku ve stereo poli.

- 1 Jděte na stránku Mixer/Tuning > Volume/Pan a najděte kontrolery Pan.



- 2 Podržte ovladač Pan na obrazovce a posuňte jej na požadovanou úroveň.
Alternativně kolečkem VALUE změňte hodnotu nastavení zvoleného ovladače.

Pan	Význam
L-64 ... L-1	Vlevo
C 00	Střed
R+1 ... R+63	Vpravo

Přidání efektů

FX procesory

Pa1000 nabízí jak inzertní, tak master efekty ('efekt' je někdy popsán zkratkou FX).

- Inzertní efekty (IFX) jsou přiřazeny jednomu zvuku, a zpracovávají celý signál, který jimi prochází. Nejběžnější inzertní efekty jsou Amp simulátor, Chorus nebo Flanger, Overdrive a Distortion pedály, kompresory, apod. Inzertní efekty jsou Pre-fader, takže úroveň hlasitosti kanálu mixu nemění úroveň signálu na vstupu do efektu.
- Master efekty (MFX) jsou sdílené několika různými zvuky, smíchanými na různých úrovních. Nejběžnějšími master efekty jsou Delay a Reverb. Master efekty jsou Post-fader, takže hlasitost kanálu mixu změní úroveň signálu na vstupu do efektu.

Každá skupina zvuků/kanálů může procházet různými skupinami či jednotkami efektů.

Zvuk/Kanál	FX Group	Insert Fx	Master FX
Klaviatura	FX B	Jeden (1), přiřazený jednomu zvuku.	Dva (2), sdílené všemi zvuky.
Doprovod	FX A	Až dva (2), volně přiřaditelné kterémukoliv zvuku. Až dva (2), volně přiřaditelné jednomu zvuku.	Dva (2), sdílené všemi zvuky.
Rodiny Drum (DF)	FX A	Až dva (2), volně přiřaditelné kterékoliv rodině Drum. Až dva (2), volně přiřaditelné jedné rodině Drum. Rodiny Drum můžete zpracovat jejich vlastními Insert FX. Bicí sada pak může být dále zpracována inzertními efekty na kanálu. Celkový počet inzertních efektů, dostupných pro rodiny Drum, bicí sady a další doprovodné zvuky, je dva (2).	Dva (2), sdílené všemi zvuky. Rodiny Drum lze nastavit na vlastní hodnotu Send level pro Master FX. Pak bude mít i bicí sada své vlastní hodnoty Send level.
Pad	FX A	–	Dva (2), sdílené všemi zvuky.

Zvuk/Kanál	FX Group	Insert Fx	Master FX
MIDI Song	FX A	Až dva (2), volně přiřaditelné kterémukoliv zvuku. Až dva (2), volně přiřaditelné jednomu zvuku.	Dva (2), sdílené všemi zvuky.
MIDI Song, vytvořený v Pa1000 nebo v nástroji řady KORG Pa-Series	FX A,B	Až dva (2), volně přiřaditelné kterémukoliv zvuku. Až dva (2), volně přiřaditelné jednomu zvuku.	Dva (2), sdílené všemi zvuky.

Master efektový procesor můžete přiřadit libovolnému z dostupných efektů, ale předpokládáme, že přiřazení efektů proběhne dle následujícího schématu:

Master FX	Typ efektu
A1	Reverb procesor pro zvuky doprovodu a MIDI songy.
A2	Modulační FX procesor pro zvuky doprovodu a MIDI songy.
H1	Reverb procesor pro zvuky Keyboard
B2	Modulační FX procesor pro zvuky Keyboard.

Všechny efekty v Pa1000

Pa1000 nabízí výkonný multi-efektový procesor pro interní zvuky. Tyto efekty přispívají k dotvoření finálního zvuku nástroje, přidáním vibrace a prostorového dojmu. Jsou zde tři inzertní a master efekty, do kterých můžete poslat zvuky z interního kanálu mixu.

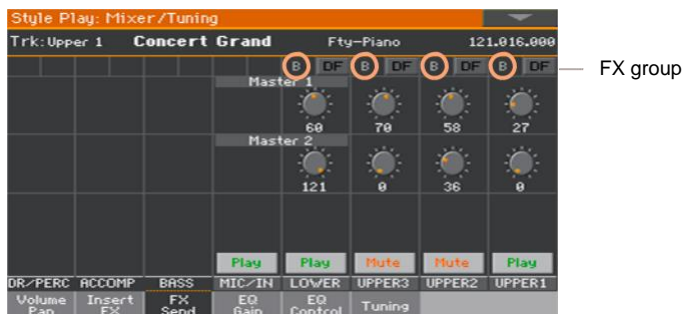
Na konci cesty audio signálu je Limiter a Master EQ, využívaný ke zpracování zvuků i MP3 songů, který dodává důraz a jemnější finální vyladění, než odchází zvuk do ucha posluchače.

Kromě výše uvedeného, Pa1000 také zahrnuje multieffektový procesor pro mikrofon, zvaný Voice Processor, nebo alternativu pro kytaru, zvanou Guitar Processor. Tyto neuvěřitelné efekty jsou přístupné přímo kontrolery nástroje, aniž byste museli přidávat jakýkoliv další externí efektový procesor. Voice Processor je plodem snahy o spolupráci KORG a TC•Electronic.

Výběr (a prohlížení) skupiny FX

V režimech Style Play a Song Play, je skupina FX Group fixní a nelze ji změnit (je pouze vidět). V režimu Sequencer si ji můžete volně vybrat pro každou stopu Song.

- 1 Jděte na stránku Mixer/Tuning > Insert FX nebo FX Send.



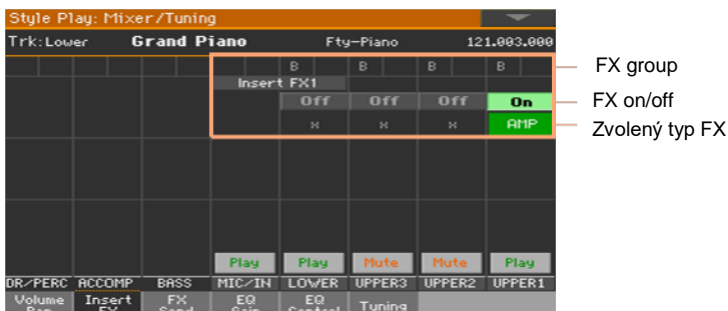
- 2 Prohlédněte si, nebo vyberte FX skupinu (tento řetězec je dostupný pouze v režimu Sequencer).

Aktivace a výběr inzertních efektů

Každý zvuk může procházet jedním nebo více procesory inzertních efektů.

Aktivace inzertních efektů

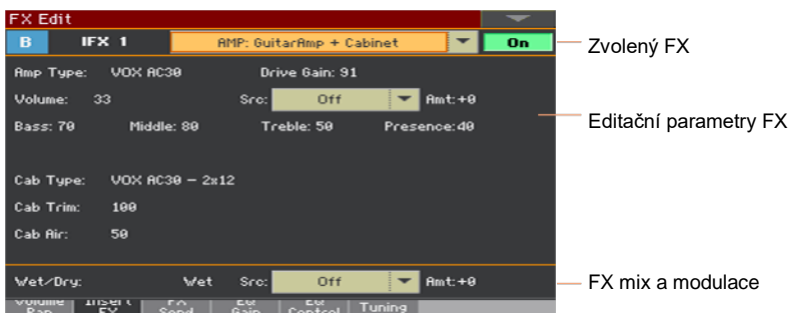
- 1 [Jděte na stránku Mixer/Tuning > Insert FX.](#)



- 2 [Za/vypněte inzertní efekt\(y\), přiřazené zvuku.](#)

Výběr inzertních efektů

- 1 Na stránce Insert FX, se dotkněte jména zvoleného typu efektu, nebo symbolu 'x' pod tlačítkem On/Off, tím vstoupíte na stránku FX Edit.



- 2 Ve vyjetém menu v horní části stránky vyberte efekt.
- 3 Je-li potřeba, editujte efektové parametry, dle popisu v části manuálu, popisující efekty.

Můžete nastavit Wet/Dry mix master efektů, ale doporučujeme je neměnit, pokud needitujete efekty.

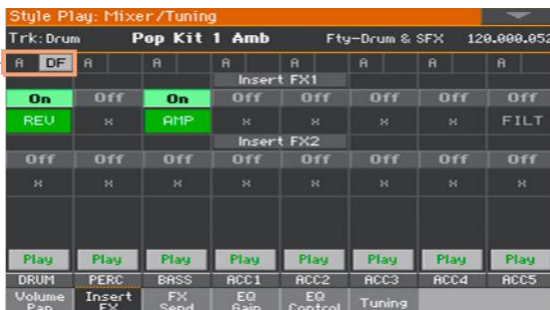
- 4 Až budete hotovi, stiskněte tlačítko EXIT a vraťte se tak na předchozí stranu.

Aktivace a výběr inzerčních efektů pro rodiny Drum Families

Na stopě Drum, máte přístup k nezávislému Drum mixu, a můžete přidat inzerční efekty každé rodině Drum Family. Kanál Drum pak vysílá do hlavního mixu, a může využívat inzerční efekty kanálu.

- 1 Jděte na stránku Mixer/Tuning > Insert FX.
- 2 Tlačítkem TRACK SELECT procházíte cyklicky stopy, až najdete tak stopu Drum.

Tlačítka DF
(Drum Family) na
stopě Drum



- 3 Tlačítkem DF máte přístup k editaci rodin Drum Families, na odpovídající stopě Drum.



Zvolená stopa
Pojmenování rodin Drum

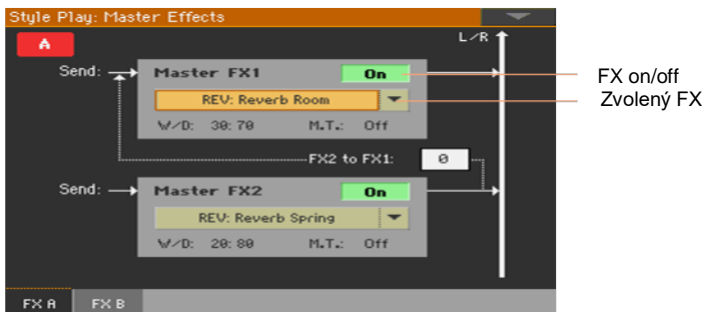
- 4 Na každé šavli Drum Family, různými kontrolery de/aktivujete a volíte inzerční efekty.
- 5 Po ukončení editace, se dotkněte tlačítka DF znovu, tím ukončíte editační stránku.

Aktivace a výběr master efektů

Každý zvuk může vysílat svůj audio signál do jednoho či více master efektů.

Aktivace master efektů

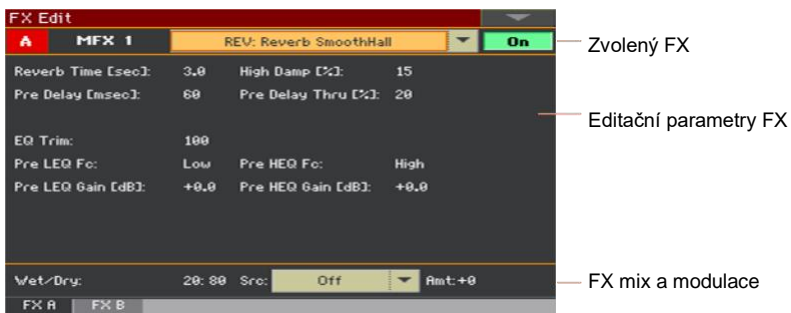
- 1 Na stránkách Master Effects vyberte buď FX skupinu A (doprovod, pady, song) nebo B (klaviatura).



- 2 Za/vypíná master efekt(y). Pamatujte, že master efekty jsou přiřazeny všem zvukům stejné skupiny.

Výběr master efektů

- 1 Na stránce FX A nebo FX B, dotykem jména přiřazeného efektu vstoupíte na stránku FX Edit.



- 2 Ve vyjetém menu v horní části stránky vyberte efekt.
- 3 Je-li potřeba, editujte efektové parametry, dle popisu v části manuálu, popisující efekty.

Můžete nastavit Wet/Dry mix master efektů, ale doporučujeme je neměnit, pokud needitujete efekty. Chcete-li nastavit hodnotu efektu, použijte raději Send level jednotlivých kanálů (jak popíšeme níže).

- 4 Až budete hotovi, stiskněte tlačítko EXIT a vraťte se tak na předchozí stranu.

Nastavení Send level u master efektů

Úroveň přímého (dry) signálu, vyslaného z kanálu Sound zvuk do master efektů, můžete nastavit.

- 1 Jděte na stránku Mixer/Tuning > FX Send.



- 2 Na každém kanálu mixu, ovladači Master určujete úroveň přímého (dry) signálu, vyslaného na odpovídající FX procesor (ve zvolené skupině FX).

Master 1, 2, 3	Význam
0...127	Úroveň FX Send v hodnotách MIDI

Nastavení vysílání do master efektů, pro rodiny Drum

Na stopách Drum/Percussion máte přístup k nezávislému mixu Drum/Percussion, a můžete nastavit úroveň přímého (dry) signálu, vyslaného z každé rodiny Drum, do jiných master efektů. Kanál Drum/Percussion pak vysílá do hlavního mixu, a může využívat master efekty kanálu.

Jelikož rodiny Drum Families budou zpracovány dvěma sadami master procesorů, předpokládáme u hlavního mixu Drum/Percussion, snížení parametru Send level na nulu.

- 1 Jděte na stránku Mixer/Tuning > FX Send.
- 2 Tlačítkem TRACK SELECT procházíte cyklicky stopy a najdete tak stopy Drum a Percussion.



- 3 Tlačítkem DF máte přístup k editaci rodin Drum Families, na odpovídající stopě Drum nebo Percussion.



- 4 Na každém kanálu mixu Drum Family, pomocí ovladačů Master ovládáte úroveň přímého (dry) signálu, vyslaného na odpovídající FX procesor (ve zvolené skupině FX).

Master	Význam
0...127	Úroveň FX Send v hodnotách MIDI

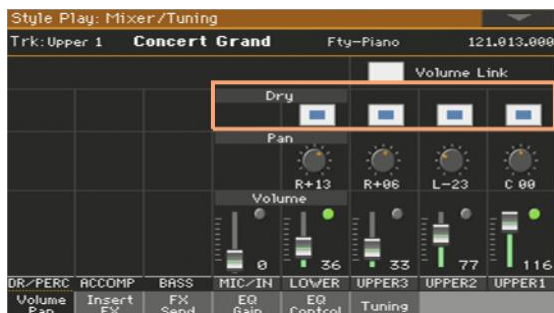
- 5 Po ukončení editace, se dotkněte tlačítka DF znovu, tím ukončíte editační stránku.

Zahrnutí dry (direct) signálu do master efektů

Dry (neboli 'přímý') signál je surový zvuk, bez efektů. Normálně by měl být součástí výstupu signálu z master efektů, kde budí dojem a tváří se jako zdrojový signál.

Tento parametr není nutný pro inzertní efekty, jelikož ty vždycky obsahují dry signál.

- 1 Jděte na stránku Mixer/Tuning > Volume/Pan.
- 2 De/aktivujte značku Dry, odpovídající zvuku, který chcete přidat či odebrat.



Dry	Význam
On	<p>Přímý signál je vyslán na výstup, smíchaný s master efekty.</p>
Off	<p>Přímý signál bude odstraněn z audio výstupu, bude zde pouze signál s efektem. U stereo efektů, bude signál s efektem v poloze podle hodnoty parametru Pan. Podobně to funguje také u inzertního efektu, kde je zpracován vždy celý dry signál.</p>

Kopírování efektů

Chcete-li programování urychlit, zkopírujte jeden inzertní nebo master efekt, nebo všechny efekty skupiny (FXA nebo FXB). Kopírovat můžete mezi různými prvky (např. styly a Songy, nebo Keyboard sadami či zvuky).

Operace Copy/Paste pouze zkopíruje parametry na stránce FX Edit. Parametry, obsažené na jiných stránkách, např. „Dry” či „FX Send”, se nekopírují.

Kopírování jednoho souboru

Kopírování efektů

- 1 Zvolte zdrojový prvek (Keyboard Set, Style, Song nebo Sound).
- 2 Jděte na stránku Mixer/Tuning > Insert FX, chcete-li kopírovat efekt, nebo na stránku Master Effects > FX A/B, chcete-li kopírovat master efekt.
- 3 Dotykem jména efektu, který chcete kopírovat, vstoupíte na příslušnou stránku FX Edit.
- 4 Zvolte příkaz Copy Effect z menu stránky.
- 5 Stiskem tlačítka EXIT operaci ukončíte.

Vkládání efektů

- 1 Zvolte cílový prvek (Keyboard Set, Style, Song nebo Sound).
- 2 Jděte na stránku Mixer/Tuning > Insert FX, chcete-li vložit efekt, nebo na stránku Master Effects > FX A/B, chcete-li vložit master efekt.
- 3 Dotykem jména efektu, který chcete vložit, vstoupíte na příslušnou stránku FX Edit.
- 4 Zvolte příkaz Paste Effect z menu stránky.
- 5 Stiskem tlačítka EXIT operaci ukončíte.

Chcete-li zkopírovat všechny master efekty ve skupině FX

Kopírování efektů

- 1 Zvolte zdrojový prvek (Keyboard Set, Style, Song nebo Sound).
- 2 Na stránce Master Effects > FXA/B vidíte skupinu pro kopírování.
- 3 Zvolte příkaz Copy All Effects z menu stránky.

Vkládání efektů

- 1 Zvolte cílový prvek (Keyboard Set, Style, Song nebo Sound).
- 2 Na stránce Master Effects > FXA/B vidíte skupinu pro vložení.
- 3 Zvolte příkaz Paste All Effects z menu stránky.

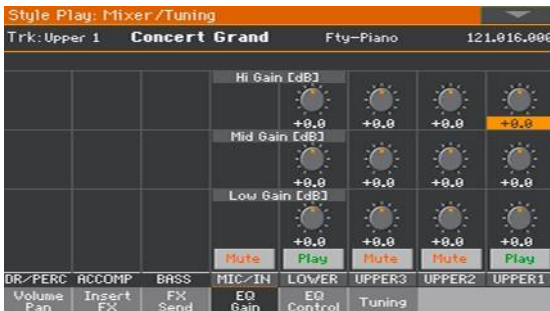
Ekvalizace zvuku

Ekvalizér kanálu

Pa1000 je vybaven 3-band ekvalizérem (EQ) na každém kanálu mixu. U každého zvuku tak lze provést ekvalizaci.

Nastavení EQ gainu

- 1 Jděte na stránku Mixer/Tuning > EQ Gain.



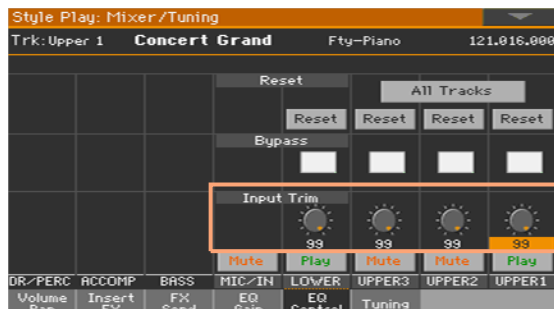
- 2 Podržte ovladač Gain na obrazovce a nastavte jej na požadovanou úroveň. Alternativně kolečkem VALUE změňte hodnotu nastavení zvoleného ovladače.

EQ Gain	Význam
Hi (High) Gain	
-18 ... +18dB	Vysokofrekvenční ekvalizace. Filtr typu shelving
Mid (Middle) Gain	
-18 ... +18dB	Středofrekvenční ekvalizace. Filtr typu bell
Low Gain	
-18 ... +18dB	Nízkofrekvenční ekvalizace. Filtr typu shelving

Nastavení vstupní citlivosti EQ

Extrémní hodnoty ekvalizace mohou přebudit audio obvody a vést ke zkreslení. Můžete však omezit vstup a předejít tak přetížení.

- 1 Jděte na stránku Mixer/Tuning > EQ Control.



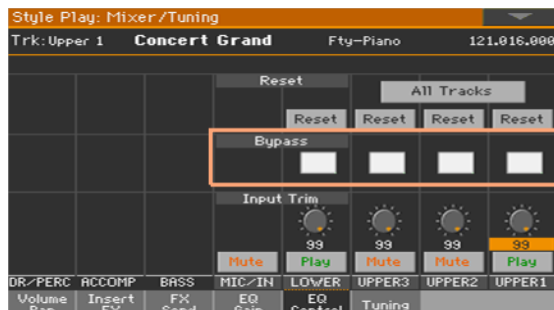
- 2 Ovladači Input Trim omezíte úroveň signálu, procházejícího ekvalizérem.

Input Trim	Význam
0 ... 99	Hodnota zeslabení.

Obcházení EQ (Bypass)

Každý EQ můžete dočasně obejít, a zkontrolovat tak vliv efektu při programování.

- 1 Jděte na stránku Mixer/Tuning > EQ Control.

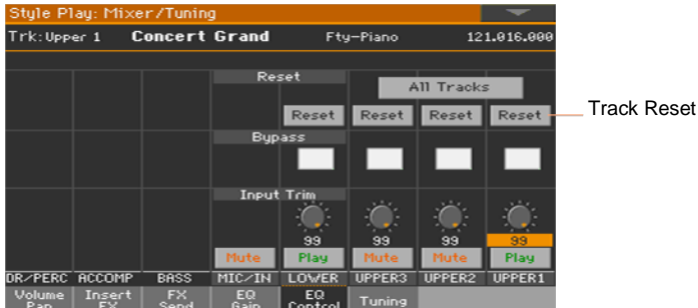


- 2 Zadejte značku Bypass na kanálu mixu, který chcete vyjmout z ekvalizace. Zrušte výběr a znovu aktivujte EQ.

Resetování EQ

EQ můžete resetovat na standardní hodnotu (což je 'flat').

- 1 Jděte na stránku Mixer/Tuning > EQ Control.



- 2 Resetujte všechny EQ, nebo jen jeden EQ.

Resetování EQ na jedné stopě/kanálu

- Stiskněte tlačítko Track Reset, odpovídající kanálu, jehož EQ chcete resetovat.

Resetování EQ na všech stopách/kanálech

- Klikněte na tlačítko Reset All Tracks.

Oktávová transpozice a jemné ladění

Oktávovou transpozici a jemné ladění můžete nastavit pro každý zvuk.

Vstupte na stránku Tuning.

- Jděte na stránku Style Play/Song Play > Mixer/Tuning > Tuning.

Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a tlačítkem UPPER OCTAVE otevřete dialogové okno Tuning.



Nastavení oktávové transpozice

- Ovladače Oct. Transpose nastavte oktávovou transpozici každého zvuku.

Octave transpose	Význam
0	Standardní ladění.
-3 ... +3	Hodnota oktávové transpozice (po oktávách).

Nastavení jemného ladění

- Ovladače Detune nastavte jemné ladění každého zvuku.

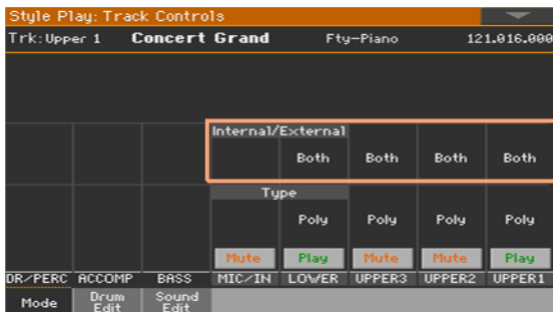
Detune	Význam
0	Standardní ladění.
-64 ... +63	Výška zvuku (v centech půltónu).

Programování směrování zvuku a polyfonie

Použití interních nebo externích zvuků

Zpravidla hrají party Keyboard, Arranger a Player interními zvuky. Ale můžete si vybrat, zda budou hrát přes externí zvukový generátor.

- 1 Jděte na stránku Track Control > Mode.

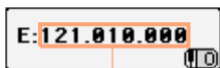


- 2 Parametrem Internal/External propojte odpovídající part/stopu do interního a/nebo externího zvukového generátoru.

Int/Ext	Význam
Both	Stopa/part hraje jak interními zvuky, tak na externí nástroj, zapojený do portu MIDI OUT nebo USB DEVICE.
Internal	Part/stopa hraje zvuky, generovanými interním zvukovým generátorem.
External	Part/stopa hraje pouze z externího nástroje, zapojeného do portu MIDI OUT nebo USB DEVICE. Zapojené zařízení musí přijímat na MIDI kanálu, přiřazeném této stopě v Pa1000.

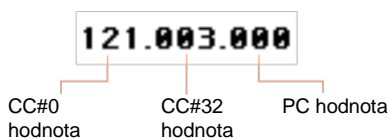
Externí zvuky a zpráva Program Change

Part/stopa, nastavená do stavu External nemůže hrát interními zvuky. Namísto jména přiřazeného zvuku, vidíte indikátor <E: aaa.bbb.ccc> na hlavní stránce stopy:



Oblast Control Change/
Program Change

Tento indikátor začíná značkou, která sděluje, že je stopa v režimu External („E“) a pokračuje řetězcem vysílaných dat Control Change a Program Change. Sděluje, co stopa vysílá. V následujícím příkladu je CC#0 Control Change 0 (Bank Select MSB), CC#32 je Control Change 32 (Bank Select LSB), PC je Program Change:

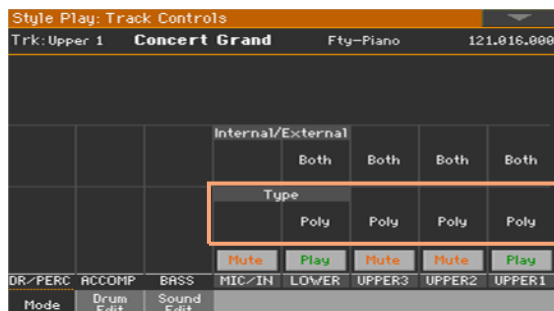


Dotykem v oblasti Sound, se místo okna Sound Select objeví numerická klávesnice. Viz balíček Control Change/Program Change výše, kde jsou tři části oddělené tečkou (.).

Výběr typu polyfonie (Mono, Poly, Drum)

Zvuky mohou znít polyfonně nebo monofonně, popř. se chovat jako bicí sady.

- Jděte na stránku Track Control > Mode.



2 Parametrem Type vyberte polyfonní režim.

Typ	Význam
Drum	Drum/Percussion stopa. Obvykle je přiřazena stopám Drum a Percussion, v doprovodu a u MIDI songů. Nastavte libovolnou stopu do režimu Drum, pokud nechcete přiřazený zvuk transponovat (pokud jde o běžný zvuk, bude brán jako bicí sada). Nastavte ji do režimu Drum, pokud chcete nastavit hlasitost nezávisle a určit jiný výstup pro každou perkusní rodinu zvuku bicí sady. Bicí sady nejsou ovlivněné transpozicí, ať je jim přiřazen jakýkoliv typ stopy. Tento parametr se jeví nedostupný (nelze editovat), pokud byla stopa již nastavena do režimu Drum nebo Percussion, v režimu Style Record.
Poly	Tyto stopy/party jsou polyfonní, tedy mohou znít více než jedním zvukem najednou.
Mono	Tyto stopy/party jsou monofonní, takže každý nový tón ukončí předchozí.
Mono Right	Mono stopa, s předností na nejvyšší notě, zcela vpravo.
Mono Left	Mono stopa/part, s přiřazenou předností nejnižší notě, zcela vlevo.

Jednoduchá editace bicích sad

Na této stránce můžete nastavit hlasitost a editovat hlavní parametry každého nástroje Drum a Percussion pro zvolenou stopu. Nižší vidíte seznam rodin.

Tyto parametry jsou přístupné jen na stopách, nastavených do režimu Drum, na stránce Track Controls > Mode. Využijete je na stopách s přiřazenou bicí stopou, popř. nebudete schopni vnímat žádnou změnu.

Editace bicích sad









- 1 Jděte na stránku Track Controls > Drum Edit.



- 2 Je-li potřeba, spusťte styl nebo song, a poslechněte si změny během přehrávání.
- 3 Je-li potřeba, nastavte Solo u stopy, kterou editujete, abyste ji izolovali od ostatních stop.
- 4 Tlačítka Select vyberte stopu, kterou chcete nastavit do režimu Drum (obvykle stopy Drum a Percussion).

Po výběru stopy, nastavené v režimu Drum, lze zvolit parametry na stránce (jinak zůstanou nedostupné).

- 5 Zvolte jednu z rodin Drum, pomocí ikony Drum Family, v horní části stránky.

Ikona rodiny Drum	Rodina Drum
	Basové bubny
	Vírby
	Tomy
	Hi-Hat činely
	Ride, Crash a další činely
	Basové perkuse
	Výškové perkuse
	Speciální efekty

- 6 Zkontrolujte hodnotu zvoleného parametru u všech rodin Drum. Náhled aktuálního parametru vidíte po ikonami rodin Drum. Tak můžete porovnat hodnotu zvolené rodiny se všemi ostatními. Hodnoty se jeví tlumeně (nelze je editovat).



- 7 Vyberte a editujte parametry. Všechny hodnoty jsou offsety, odpovídající hodnotě původní bicí sady.

Zvukové parametry	Význam	Hodnota
Hlasitost	Hlasitost nástrojové skupiny.	0 ... 127
Attack	Fáze Attack Doba, po kterou narůstá zvuk od nuly (ve chvíli, kdy uhoďte na klávesu) až na maximální úroveň.	-64 ... +63 (offset)
Decay	Čas doznívání Doba, po kterou přechází finální úroveň Attack na minimum.	
Cutoff	Filter cutoff. Určuje jas zvuku.	
Resonance	Pomocí Filter Resonance posílí prahovou frekvenci.	
Fine Tune	Jemné ladění nástroje.	
Hrubé ladění	Hrubé ladění nástroje.	
EQ Hi	Ekvalizace, výškové pásmo.	
EQ Mid	Ekvalizace, střední pásmo.	
EQ Low	Ekvalizace, basové pásmo.	
Ambience Vol	Hlasitost efektu Ambience (prostředí a mechanických šumů).	
Ambience Time	Délka efektu Ambience (prostředí a mechanických šumů).	

Resetování rodiny Drum

- Stiskem Reset Family se resetují všechny upravené hodnoty.

Resetování stopy

- Dotykem Reset Track se resetují všechny změny u zvolené stopy.

Jednoduchá editace zvuků

Můžete editovat následující parametry Sounds. Tyto změny se uloží do zvukové sady, a nepatří mezi interní parametry zvuků (editovaných v režimu Sound Edit).

Editace zvuků

- 1 Jděte na stránku Track Controls > Sound Edit.



- 2 Je-li potřeba, spusťte styl nebo song, a poslechněte si změny během přehrávání.
- 3 Je-li potřeba, nastavte Solo zvuku, který editujete, abyste jej izolovali od ostatních stop.
- 4 Tlačítka Select zvolíte zvuk pro editaci.
- 5 Pomocí ovladačů editujete odpovídající parametry. Všechny hodnoty jsou offsety, odpovídající hodnotě původních zvuků.

Zvukové parametry	Význam	Hodnota
Attack	Fáze Attack Doba, po kterou narůstá zvuk od nuly (ve chvíli, kdy uhodíte na klávesu) až na maximální úroveň.	-64 ... +63 (offset)
Decay	Čas dozívání Doba, po kterou přechází finální úroveň Attack na minimum.	
Release	Dozvuk Doba, po kterou zvuk vymizí z fáze Sustain k nule. Fáze Release (Dozvuk) začíná ve chvíli, kdy pustíte klávesu.	
Cutoff	Filter cutoff. Určuje jas zvuku.	
Resonance	Pomocí Filter Resonance posílí prahovou frekvenci.	
LFO Depth	Intenzita Vibrata (LFO)	
Rychlost LFO	Rychlost Vibrata (LFO)	
LFO Delay	Doba před tím, než vibrato začne, poté, co začne znít zvuk.	

Nastavení Portamenta

Portamento je plynulý přechod od jedné noty k následující.

- Zadáním značky u Portamento je zapnete, nebo je zrušením vypnete.
- Ovladačem Portamento > Time nastavíte rychlost portamenta.

Resetování stopy

- Dotykem Reset Track se resetují všechny změny u zvolené stopy.

Resetování všech stop

- Stiskem Reset Family se resetují všechny upravené hodnoty.

Programování tóniny a dynamického rozsahu

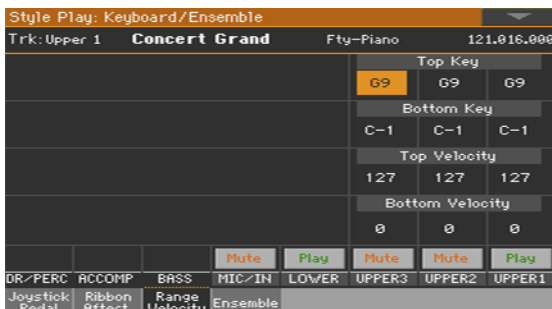
Tóninu a dynamickou zónu můžete nastavit pro každý zvuk zvlášť.

Key range je užitečný pro vytvoření sady klávesových zvuků, hrajících v různých zónách klaviatury. Můžete mít např. horný a dřevěné dechy uprostřed klaviatury, zatímco dřevěné dechy samotné hrají výše.

Dynamický rozsah se hodí při vytváření zvuku až ve třech dynamických vrstvách, takže přiřadíte každé ze stop Upper jiný dynamický rozsah. Můžete tak např. přiřadit zvuk El.Piano 1 stopě Upper 1 a zvuk El.Piano 2 stopě Upper 2. Pak nastavte Upper 1 na Bottom=0, Top=80 a Upper 2 na Bottom=81, Top=127. El.Piano 1 bude znít při měkčím úhozu, El.Piano 2 při tvrdším.

Vstup na stránku Range Velocity

- Jděte na stránku Keyboard/Ensemble > Range Velocity.



Nastavte Key Range

- Parametry Top Key a Bottom Key nastavíte mezní hodnoty Top a Bottom, dynamické zóny zvuku.

Key	Význam
C-1 ... G9	Zvolená tónina. Hodnota Top je vždy vyšší než Bottom.

Nastavení rozsahu dynamiky

- Pomocí parametrů Top Vel. a Bottom Vel. nastavíte mezní hodnoty Top a Bottom, dynamické zóny zvuku.

Dynamika	Význam
0 ... 127	Úroveň dynamiky Hodnota Top je vždy vyšší než Bottom.

Editace digitálních táhel

Digitální táhla jsou speciální zvuky, emulující klasická táhla varhan. Nastavení digitálních táhel je zapamatováno v Keyboard sadě, v nastavení stylu nebo v MIDI songu, a lze je považovat za rovnocenné k varhannímu presetu.

Klaviatuře lze přiřadit jednotlivý zvuk digitálního táhla, a pouze jeden doprovod. Jednotlivý zvuk digitálního táhla lze přiřadit stopám 1-8, a jedné ze stop 9-16, nebo MIDI songu.

Tentýž zvuk můžete přiřadit různým stopám ve stejném bloku (např. dvěma stopám Acc, jednoho stylu). Dále můžete použít různé bloky pro nahrávání odlišných manuálů klasických varhan (třeba nahrát Horní manuál na jednu ze stop 1-8, a Dolní na jednu ze stop 9-16).

Výběr zvuku digitálních táhel

Otevření okna Sound Select z ovládacího panelu

- Stiskněte jedno z tlačítek KEYBOARD SOUNDS > SELECT.

Otevření okna Sound Select z displeje

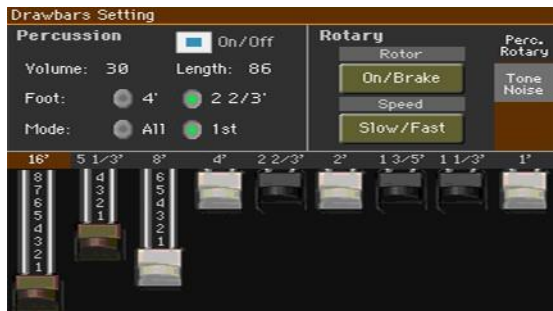
- Pokud jste na Hlavní stránce, dotykem záložky Sound Names vstoupíte do okna Sound Select.

Vyberte zvuk digitálních táhel

- 1 Pomocí postranních záložek vyberte skupinu Organ.



- 2 Vyberte zvuk DRAWBARS. Vstoupíte na stránku Drawbars Setting.



- 3 Jestliže se rozhodnete zavřít okno, stiskněte EXIT.

Editace digitálních táhel

Editace digitálních táhel

- 1 Pokud jste na Hlavní stránce, dotykem záložky DRAWBARS vstoupíte do okna Sound Select.
- 2 Dotykem zvoleného zvuku DRAWBARS vstoupíte na stránku Drawbars Setting.

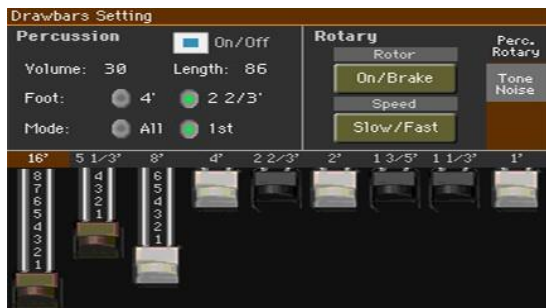
Změna stopáže

- Pomocí virtuálních sliderů upravte odpovídající stopáže.

Změna nastavení Percussive/Rotary

Jděte na stránku Percussive/Rotary

- V případě, že není zvolena, dotykem záložky Percussive/Rotary vstoupíte na stránku Percussive/Rotary.



Programování parametrů Percussion

Perkuse přidá perkusivní zvuk k prvku náběhu varhanního zvuku.

Parametry perkuse	Význam	Hodnota
On/Off	Za/vypíná perkusi.	
Foot	Výběr perkusního rejstříku.	
Mode	V případě All je nástup perkuse u všech not akordu. V případě 1st, je nástup perkuse pouze u první noty akordu nebo skupiny držených not. Uvolněním všech kláves umožníte nové spuštění perkuse.	All, 1st
Hlasitost	Hlasitost perkusního zvuku.	
Length	Rychlost vymizení perkusního zvuku.	

Programování parametrů Rotary

Efekt Rotary vytváří dojem rotujícího reproduktoru. Rychlost rotace je možné ovládat naklopením joysticku vpřed.

Rotary parametry	Význam
Rotor On/Brake	Stiskem tlačítka spustíte/zastavíte rotaci reproduktoru.
Speed Slow/Fast	Tímto tlačítkem přepnete rychlost rotující reproduktoru (z pomalé na rychlou a naopak).

Změna nastavení zvuku/šumu

Jděte na stránku Tone/Noise

- Dotykem záložky Tone/Noise vstoupíte na stránku Tone/Noise.



Programování parametrů zvuku

Tone značí tvarování zvuku táhel, s originální barvou.

Možnosti zvuku	Význam
Mellow	Měkce znějící vzorek.
Hard (tvrdý)	Tvrdě znějící vzorek.

Programování parametru Leakage

- Zvýšením hodnoty Leakage od sousedních koleček (tonewheels), se zvuk obohatí.

Programování parametrů Key On a Key Off

- Parametry Key On a Key Off přidávají šum stisku a uvolnění kláves.

16 Zápis zvukových sad

Zápis Keyboard sad do knihovny

Keyboard sady mohou obsahovat zvuky klaviatury a jejich nastavení. V knihovně jsou zvuky organizovány podle typu a kategorií. Tyto Keyboard sady můžete vyvolat tlačítky KEYBOARD SET LIBRARY.

Pozn.: Pokud zvolíte jinou Keyboard sadu, a nezapíšete změny, budou ztraceny. Změny lze normálně uložit do User a Direct Keyboard sad.

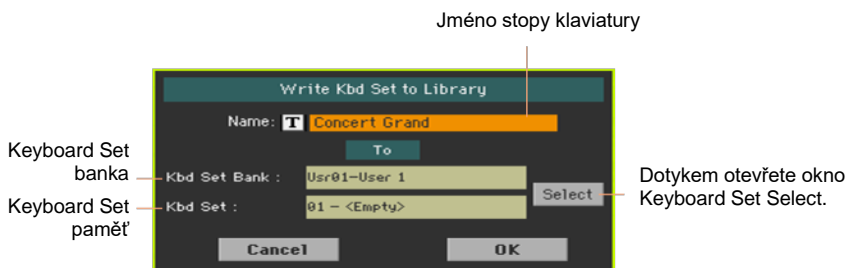
Zvolte Keyboard sadu.

Otevření dialogu Write Keyboard Set to Library, na ovládacím panelu

- Pokud jste v režimu Style Play nebo Song Play, ponechejte tlačítka KEYBOARD SET LIBRARY pod displejem stisknutá na dobu 1s.

Otevření dialogu Write Keyboard Set to Library, na displeji

- Pokud jste v režimu Style Play nebo Song Play, zvolte příkaz Write Kbd Set to Library v menu stránky.



User Keyboard sadu v paměti můžete přepsat

- Jestliže chcete přepsat aktuální Keyboard sadu, stiskněte tlačítko OK.

Zápis Keyboard sady do jiné paměti

- 1 Chcete-li ji uložit do jiné paměti, klikněte na tlačítko Select a otevře se okno Keyboard Set Library Select. Vyberte paměť, jako kdybyste vybírali Keyboard sadu. Prázdná místa symbolizují pomlčky ('---').
- 2 Po návratu do dialogu Write Keyboard Set, můžete Keyboard sadu přejmenovat. Pomocí ikony Text Edit (**T**) zobrazíte virtuální klávesnici, s jejíž pomocí budete moci změnit název.
Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.
- 3 Po návratu do dialogu Write Keyboard Set potvrďte operaci Write tlačítkem OK.

Zápis Keyboard sad do stylu

Keyboard sady mohou obsahovat zvuky klaviatury i nastavení stylu. Po výběru položky SongBooku, jsou automaticky zvoleny čtyři Keyboard sady, odpovídající zvolené položce. Tyto Keyboard sady můžete vyvolat tlačítky KEYBOARD SET pod displejem.

Pozn.: Změny lze normálně uložit pouze do User a Direct stylů.

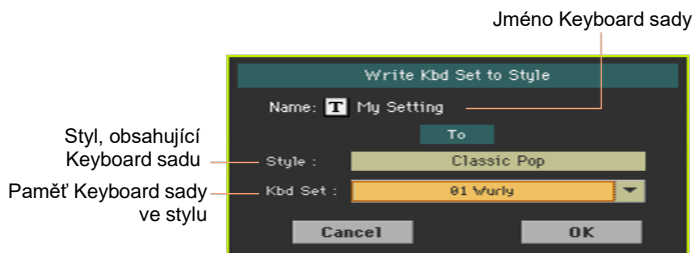
Zápis Keyboard sady do aktuálního stylu

Otevření okna Write Keyboard Set to Style, na ovládacím panelu

- Pokud jste v režimu Style Play nebo Song Play, ponechteje tlačítka KEYBOARD SET pod displejem stisknutá na dobu 1s.

Otevření okna Write Keyboard Set to Style, na displeji

- 1 Pokud jste v režimu Style Play nebo Song Play, zvolte příkaz Write Kbd Set to Style v menu stránky,



Uložte Keyboard sadu

- Jestliže chcete přepsat aktuální Keyboard sadu, stiskněte tlačítko OK.
 - Jestliže chcete zapsat Keyboard sadu do jiné paměti ve stejném stylu, klikněte na šipku u parametru Kbd Set, tím se otevře menu, kde vyberete jinou paměť.
- 2 Můžete změnit jméno Keyboard sady. Pomocí ikony Text Edit (**T**) zobrazíte virtuální klávesnici, s jejíž pomocí budete moci změnit název. Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.
 - 3 Po návratu do dialogu Write Kbd Set to Style, potvrďte operaci zápisu tlačítkem OK.

Zápis Keyboard sady do jiného stylu

- 1 Vyberte styl, obsahující původní Keyboard sadu.
- 2 Upravte Keyboard sadu.
- 3 Ověřte, že je LEDka STYLE TO KBD SET zhasnutá.
Pokud LEDka svítí, výběrem stylu byste měli zvolit také jinou Keyboard sadu.
- 4 Vyberte styl, do kterého chcete kopírovat upravené Keyboard sady.
- 5 Uložte Keyboard sadu do vybrané paměti, podle výše uvedeného postupu.

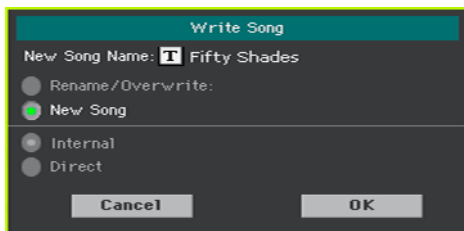
Zápis Keyboard sad jako položky Songbooku

Změny nastavení zvuků Keyboard zapíšete do jedné z Keyboard sad. Po výběru položky SongBooku, jsou automaticky zvoleny čtyři Keyboard sady, odpovídající zvolené položce. Tyto Keyboard sady můžete vyvolat tlačítky KEYBOARD SET pod displejem.

Uložení Keyboard sad do nové položky SongBooku

Můžete vytvořit novou položku SongBooku a současně do ní uložit Keyboard sadu.

- 1 Pokud jste v režimu Style Play nebo Song Play, zvolte styl nebo song, na kterém bude položka SongBooku postavena. Styl může mít až čtyři Keyboard sady.
- 2 Chcete-li, upravte Keyboard zvuky a jejich nastavení (dělicí bod, oktávovou transpozici, hlasitost...). To bude Keyboard sada #1.
- 3 Jakmile skončíte editaci, ponechejte tlačítko SONGBOOK stisknuté na 1s, tím vstoupíte na stránku Write Song.



Pokud jste zvolili Direct SongBook, vyberte mezi Internal a Direct SongBookem.

- 4 Stiskněte parametr New Song Name a pojmenujte položku.
- 5 Dotykem tlačítka OK uložíte novou položku SongBooku.

Současně s Keyboard sadou se uloží všechna aktuální nastavení do nové položky SongBooku (včetně zvoleného stylu nebo zvoleného songu).

Jestliže jste editovali zvuky klaviatury, budou uloženy jako Keyboard sada #1.

Uložení Keyboard sady do zvolené položky SongBooku

Zvuky klaviatury můžete uložit jako Keyboard sadu do zvolené položky SongBooku.

- 1 Před editací zvuků klaviatury, jděte na stránku SongBook > Book nebo Set List, a vyberte položku SongBooku, kam je uložíte.
- 2 Stiskem EXIT ukončíte SongBook.
- 3 Upravte zvuky klaviatury.
- 4 Jděte na stránku SongBook > Write.



- 5 Zadejte značku u Keyboard Set > Write, a zvolte jméno jedné Keyboard sady.
- 6 Zvolte jednu paměť Keyboard Set, kam chcete uložit Keyboard zvuky do zvolené Keyboard sady, v položce SongBooku. Po výběru cílové paměti můžete Keyboard sadu přejmenovat.
- 7 Stiskem tlačítka Write se otevře dialog Write Song.



Pokud jste zvolili Direct SongBook, vyberte mezi Internal a Direct SongBookem.

- Zadejte, zda přepíšete existující položku, nebo vytvoříte novou:

- Chcete-li přepsat aktuální položku SongBooku, zvolte Rename/Overwrite.
 - Chcete-li vytvořit novou položku SongBooku, zvolte New Song.
- 8 Klikněte na řádek New Song Name, chcete-li položku SongBooku přejmenovat.
 - 9 Stiskem OK položku SongBooku uložíte.
 - 10 Pokud chcete uložit více Keyboard sad, opakujte uvedený postup i pro ostatní čtyři paměti Keyboard Set, položky SongBooku.

Zápis nastavení stylu, songu, a zvuků MIDI songu

Konfiguraci zvuku můžete rovněž zapsat do jiných prvků.

- Chcete-li editovat další parametry stylu, a uložit nastavení stylu, viz stránky, počínaje [Úpravy stylů](#), na str. 191.
- Chcete-li editovat další parametry režimu Song Play a uložit nastavení Song Play, viz stránky, počínaje [Úpravy songů](#), na str. 301. Pamatujte si, že změny, provedené v režimu Song Play, jsou dočasné, a budou zrušeny spuštěním přehrávání songu.
- Chcete-li editovat další parametry MIDI Songu a uložit je do standardního MIDI souboru, viz stránky, počínaje [Editace MIDI Songů](#), na str. 337.

Část V: Úpravy, nahrávání a editace stylů a padů

17 Úpravy stylů

Nastavení detekce akordů

Výběr, kde budete hrát akordy (oblast Chord Scan)

Akordy můžete hrát levou nebo pravou rukou zvlášť, nebo oběma rukama. Můžete si vybrat oblast detekce, podle songu, který hrajete, a podle preferovaného stylu hry.

Oblast, kde budou akordy detekovány, závisí na stavu indikátorů CHORD SCAN.

CHORD SCAN	Kde hrát akordy (oblast Chord Scan)	Poznámky k přehrávání
LOWER	Levá ruka (dolní oblast klaviatury)	Závisí na režimu Chord Recognition
UPPER	Pravá ruka (horní oblast klaviatury)	Tři nebo více
LOWER+UPPER	Obě ruce (celá klaviatura)	Tři nebo více
Off	Žádná detekce akordů	–

Detekování akordů hraním levou rukou

- Stiskem CHORD SCAN > LOWER se LEDka rozsvítí.

Počet znějících not, pro detekovaný akord, závisí na režimu Chord Recognition (viz níže).

Připravte detekci akordů při hraní pravou rukou

- Stiskem CHORD SCAN > UPPER se LEDka rozsvítí.

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

Detekování akordů hraním oběma rukama

- Stiskem obou tlačítek CHORD SCAN (LOWER+UPPER) jejich LEDky zapnete.

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

Deaktivace detekce akordů

- Stiskem obou tlačítek CHORD SCAN (LOWER+UPPER) jejich LEDky za/vypnete.

Pokračovat budou pouze stopy Drum a Percussion.

Zapamatování oblasti Chord Scan

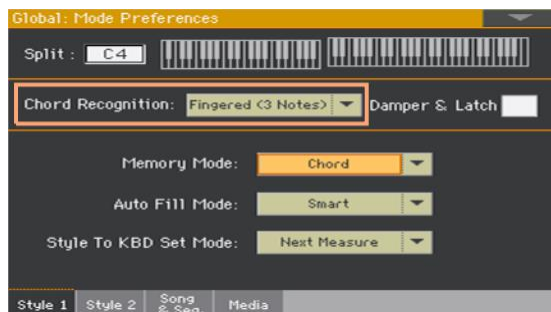
- Uložte Keyboard sadu.

Výběr způsobu hraní akordů (režim Chord Recognition)

Akordy můžete hrát jednoduchým (zjednodušeným), nebo sofistikovaným způsobem. Je to o tom, jak budou hrané akordy detekovány.

- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Style 1.

Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a tlačítkem STYLE PLAY vstoupíte na stránku Style 1.



2 V menu Chord Recognition vyberte, jak budete hrát akordy.

Detekce akordů	Jak hrát akordy
One Finger	<p>Tento režim je aktuální jen, pokud svítí LEDka SPLIT. Je-li vypnutá, režim se automaticky přepne do Fingered (3 noty). Můžete také zkomponovat akord herní technikou zjednodušeného akordu: Stačí zahrát jediný tón pro detekci durového akordu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Septimový akord zazní, pokud zahrajete tóniku plus bílou klávesu vlevo. Např. zahrajete C3 + H2 a zní C7. • Mollový akord zazní, pokud zahrajete tóniku plus černou klávesu vlevo. Např. zahrajete C3 + B2 a zní Cmi. • Mollový septimový akord zazní, pokud zahrajete tóniku plus černou i bílou klávesu vlevo. Např. zahrajete C3 + H2 + B2 a zní Cmi7.
One Finger Plus	<p>Tento režim funguje jako One Finger. Avšak pokud hrajete celé akordy, budou detekovány jako v režimu Fingered (3 noty). Tímto způsobem můžete hrát akordy, které režim One Finger nemůže detekovat.</p>
Fingered (1 Notes)	<p>Pokud je zapnutá LEDka SPLIT, musíte zahrát jednu či více not, aby bylo možné zkomponovat akord. Plný durový akord bude detekován, i když zahrajete jen jedinou notu. Pokud je vypnutá LEDka SPLIT, musíte zahrát nejméně tři noty, aby bylo možné zkomponovat akord.</p>
Fingered (3 Notes)	<p>Musíte vždy zahrát tři a více not, má-li být akord detekován.</p>
Advanced	<p>Pokud indikátor SPLIT svítí, musíte zahrát dvě a více not, má-li být akord detekován. Pokud zahrajete jeden tón, zazní "root+8ve". Pokud zahrajete kvintu 'root+5th', zazní tak, jak je. Pokud je vypnutá LEDka SPLIT, musíte zahrát nejméně tři noty, aby bylo možné zkomponovat akord. V tomto režimu můžete hrát sextakordy a septimové akordy, často využívané v jazzu, fusion a moderním popu. Ne vždy musíte zahrát tóniku, jelikož tuto notu již hraje basová stopa.</p>

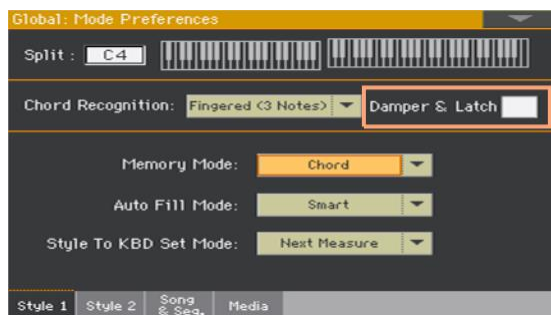
3 Stiskem tlačítka EXIT se vrátíte na předchozí stránku.

Podržení akordu v paměti stiskem Damper pedálu

Detekovaný akord můžete uchovat v paměti, dokud držíte stisknutý pedál Damper. V tom případě můžete volně hrát libovolný akord na klávesy, a aranžér bude stále hrát držený akord. To se zvláště hodí, když je vypnutý indikátor SPLIT, a všechny noty, zahrané na klávesy by mohly být detekovány jako nový akord.

- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Style 1.

Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a tlačítkem STYLE PLAY vstoupíte na stránku Style 1.



- 2 Pokud je zvolena značka Damper&Latch, detekovaný akord bude držen tak dlouho, dokud je stisknutý Damper pedál.

Za vás jej nadále hraje aranžér. Podržte pedál Damper, tím uchováte detekovaný akord v paměti. Damper pedál uvolněte, až budete chtít zahrát jiný akord, detekovaný aranžérem.

Automatické držení akordů a basové tóny (Memory)

Použití funkce Memory

Můžete zachovat akordy a/nebo basové tóny v paměti, i když zvednete ruce nad klávesy. To, jak bude tato funkce fungovat, závisí na nastavení parametru Memory Mode (viz níže).

- Stiskem tlačítka MEMORY se LEDka rozsvítí, a akordy a/ nebo basové tóny budou zachovány v paměti.
- Stiskem MEMORY LEDka zhasne. Akordy a/ nebo basové tóny se obvykle zvednutím prstů z kláves uvolní.

Vyberte režim Memory

Určujete, jak tlačítko MEMORY funguje, podle vašich potřeb.

- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Style 1.

Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a tlačítkem STYLE PLAY vstoupíte na stránku Style 1.



2 Parametrem Memory Mode volíte způsob, jak bude tlačítko MEMORY fungovat.

Memory Mode	Význam
Chord	Pokud svítí LEDka MEMORY, detekované akordy zní dále, i když uvolníte prsty z kláves. Pokud je LEDka vypnutá, akordy se resetují, jakmile zvednete ruku.
Chord + Lower	Pokud svítí LEDka MEMORY, detekované akordy jsou zachovány v paměti a zvuky Lower zní, dokud nezahrajete další notu či akord. Je-li LEDka vypnutá, akord (a tedy i doprovod) i zvuky Lower budou ukončeny, jakmile zvednete prsty z kláves.
Fixed Arr. + Lower	Pokud svítí LEDka MEMORY, detekované akordy jsou zachovány v paměti a zvuky Lower zní, dokud nezahrajete další notu či akord. Je-li LEDka vypnutá, zvuk Lower bude ukončen, jakmile zvednete ruku z kláves; a naopak, akord zůstane zachován (takže doprovod pokračuje dále).

Detekování tóniky (Bass Inversion)

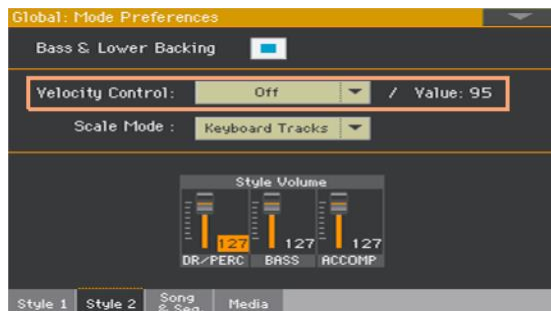
Interní aranžér nástroje detekuje akordy analýzou všech not, zahráných v oblasti detekce akordu, s ohledem na jejich funkci v akordu. Vždy však můžete zajistit, aby nejnižší tón akordu (zcela vlevo) byl brán jako tónika sníženého akordu (jako 'C/E' nebo 'F/C').

- Stiskem tlačítka BASS INVERSION se LEDka rozsvítí. Nejnižší nota akordu, hraného inverzně, je vždy brána jako tónika.
- Stiskem tlačítka BASS INVERSION LEDka zhasne. Nejnižší nota se skenuje současně s ostatními notami akordu a je vždy považována za tóniku.

Nastavení způsobu ovládání doprovodu dynamikou

Můžete hrát silněji, než je nastavena hodnoty dynamiky, a tím spustit ovládání doprovodu.

- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Style 2.



- 2 Parametrem Velocity Control volíte funkci, kterou chcete ovládat silnějším úhodem.

Velocity Control	Význam
Off	Funkce je vypnutá.
Break	Když hrajete s vyšší dynamikou než je spouštěcí hodnota pro dolní stopu, spustí se automaticky Break.
Start/stop	Můžete spustit nebo zastavit automatický doprovod, pokud zahrajete na klávesy silněji.
Bass Inversion	Když zahrajete s vyšší dynamikou než je spouštěcí hodnota, funkce Memory se aktivuje či deaktivuje.
Paměť	Když zahrajete s vyšší dynamikou než je spouštěcí hodnota, funkce Memory se aktivuje či deaktivuje.

- 3 Použijte Value a vyberte spouštěcí hodnoty dynamiky.
- 4 Ověřte, že LEDka SPLIT svítí.

Míchání skupin doprovodných zvuků

Skupina doprovodných zvuků

Jako u mixu, můžete seskupit doprovodné zvuky. Např. namísto dvojího umlčení partu kytary a smyčců v doprovodu, můžete umlčet skupinu Accompaniment (ACCOMP), stiskem jediného tlačítka.

Seskupené doprovodné zvuky jsou dostupné přímo na panelu Main page > Volume pane:



Umlčení skupiny doprovodných partů

Vypnutí skupiny doprovodných zvuků (Mute)

- Pokud je skupina, kterou chcete umlčet aktivní, dotykem ikony Play/Mute ji přepnete do stavu Mute.



Zapnutí skupiny doprovodných zvuků (Play)

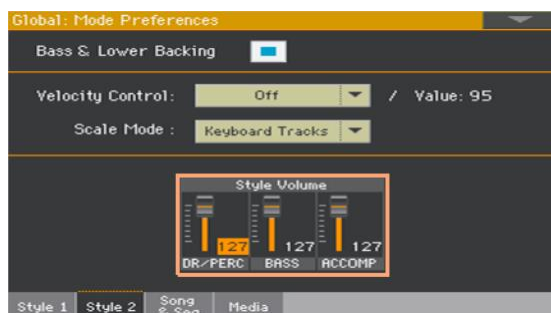
- Pokud je skupina, kterou chcete slyšet, umlčená, dotykem ikony Play/Mute ji přepnete do stavu Play.



Nastavení (globální) hlasitosti doprovodných skupin

Hlasitost skupin je globálním nastavením, které se nemění při změně stylu. Abyste předešli náhlé změně hlasitosti doprovodných zvuků během představení, posunuli jsme její nastavení do bezpečnější oblasti, než je Hlavní stránka.

- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Style 2.



- 2 V sekci Style Volume, klikněte na kanál skupiny mixu, jehož hlasitost chcete změnit.

Jméno seskupeného partu	Význam
DR/PERC	Seskupené party Drum a Percussion (volume offset)
ACCOMP	Seskupené doprovodné party (Acc1-5) (volume offset)
BASS	Basový part (volume offset)

- 3 Podržte virtuální slider na obrazovce a posuňte jej do požadované pozice. Alternativně kolečkem VALUE změňte hodnotu hlasitosti zvoleného kanálu.

Podobně jako u skupiny mixu, tyto úrovně nejsou aktuální úroveň kanálu, ale globální vyvážení, přidané nezávislým kanálům. Proto bude výsledná úroveň záviset na jednotlivých úrovních kanálů, zahrnutých do vyvážení skupiny.

Pokud chcete, můžete jemněji smíchat různé skupiny. Když např. preferujete Drums a Bass, a mají být důraznější, stačí snížit seskupené stopy doprovodných zvuků, aby bylo více prostoru pro rytmickou sekci.

Chcete-li zcela umlčet skupinu, stačí stáhnout hlasitost na nulu.

Úroveň (relativní) hlasitosti seskupených stop zůstane stejná pro všechny podřízené styly, které jste během hraní vybrali.

- 4 Stiskem tlačítka EXIT se vrátíte na předchozí stránku.

18 Editace nastavení stylu

Míchání jednotlivých doprovodných zvuků

Nastavení hlasitosti jednotlivých doprovodných zvuků.

Stejně jako u zvuku Keyboard, můžete de/aktivovat umlčení jednotlivých doprovodných zvuků. Tak můžete jemněji vyvážit doprovodné zvuky.

Pamatujte si, že na stránce Global > Mode Preferences > Style můžete nastavit hlasitost seskupených stop stylu, jako obecné nastavení, jako byste nastavovali skupiny na mixu.

Pozn.: Změny lze normálně uložit pouze do User a Direct stylů. Nelze je normálně ukládat do stylů z výroby.

Nastavení hlasitosti doprovodných zvuků z displeje

- 1 Viz mix doprovodných partů.

Pokud jste na Hlavní stránce, dotykem záložky Volume zvolíte nastavení hlasitosti, pak se tlačítkem TRACK SELECT přepnete na zvuky doprovodu (Accompaniment Sounds).



Doprovodné party

K těmto parametrům se ale dostanete také na stránce Style Play nebo Style Record > Mixer/Tuning > Volume/Pan.

- 2 Stiskněte kanál mixu, jehož hlasitost chcete změnit.
- 3 Držte stále virtuální slider na obrazovce, a potáhněte jej na požadovanou úroveň.

Alternativně kolečkem VALUE změňte hodnotu hlasitosti zvoleného kanálu.

- 4 Podržte stisknuté tlačítko SHIFT a pohybem těchto sliderů se příslušně změní hlasitost u všech podobných zvuků.

Pohnete-li jedním sliderem, odpovídajícím stopě Style, příslušně se změní hlasitost na všech stopách Style.

Stopy stylu	Význam
DRUM	Part bicích
PERC	Part perkusí
BASS	Basový part
ACC1-5	Pět nezávislých doprovodných partů (Acc1-5). Mohou být jak melodické, tak akordové.

- 5 Návrat na Hlavní stránku.

- Jakmile jste hotovi, dalším stiskem tlačítka TRACK SELECT se vrátíte na Hlavní stránku a vidíte seskupené party.

Zapamatování úrovně hlasitosti

- Zapište nastavení stylu.

Za/vypínání jednotlivých doprovodných zvuků

Zvuky lze umlčet, pokud je nechcete slyšet v mixu. Např. doprovod může obsahovat pianový part, který ale chcete hrát živě na klávesy.

Pozn.: Změny lze normálně uložit pouze do User a Direct stylů. Nelze je normálně ukládat do stylů z výroby.

Zobrazení mixu doprovodných partů

- Pokud jste na Hlavní stránce, dotykem záložky Volume zvolíte nastavení hlasitosti, pak se tlačítkem TRACK SELECT přepnete na zvuky doprovodu (Accompaniment Sounds).



Doprovodné party

K těmto parametrům se ale dostanete také na stránce Style Play or Style Record > Mixer/Tuning > Volume/Pan.

Zapnutí On (Play) a vypnutí Off (Mute)

- Zvolte kanál mixu, pak klikněte na ikonu Play (🟢) nebo Mute (🟡), chcete-li za/vypnout odpovídající zvuk.

Návrat na Hlavní stránku

- Jakmile jste hotovi, dalším stiskem tlačítka TRACK SELECT se vrátíte na Hlavní stránku a vidíte seskupené party.

Zapamatování stavu Play/Mute

- Zapište nastavení stylu.

Solo u doprovodného zvuku

Můžete zadat Solo u doprovodného zvuku, stejně jako u zvuků klaviatury.

Zvuk v režimu Solo

- Pokud se objeví panel Volume, podržte tlačítko SHIFT a klikněte na kanál mixu, který si chcete poslechnout v Solo.

Na kterékoliv stránce, kde se objeví, se dotkněte kanálu mixu, odpovídající zvuku, který chcete izolovat.

Je-li tato funkce aktivní, indikátor Solo bliká v hlavičce stránky.



Solo zvuku přes příkaz menu

Jako alternativu můžete nastavit Solo u zvuku, příkazem z menu.

- 1 Pokud jste na stránce, kde se objeví jméno zvuku nebo kanál mixu, odpovídající zvuku, který chcete slyšet v Solo, dotykem jej zvolte.
- 2 Zvolte příkaz příkaz Solo Track z menu stránky.

Deaktivace Solo

Proveďte jeden z následujících kroků:

- Pokud jste na stránce, kde vidíte kanály mixu, podržte tlačítko SHIFT a dotkněte se kanálu mixu, který je aktuálně Solo.
- Zvolte příkaz příkaz „Solo Track” z menu stránky, u kterého chcete zrušit výběr.

Změna zvuku doprovodných partů

Zvuky stylu vs. zvuky prvků stylu

Doprovodné zvuky můžete přiřadit celému stylu (uloženo v nastavení stylu), které se pak nezmění, když změníte prvek stylu (např. při přechodu z Variation 1 do Variation 2). Anebo můžete přiřadit doprovodné zvuky každému prvku stylu, a umožnit změnu při změně prvku stylu.

Výběr zvuků pro celý styl

Někdy potřebujete přiřadit zvuky doprovodným stopám tak, aby se nezměnily, když zvolíte jiný prvek stylu (Intro, Variation...). Novou kombinaci zvuků lze jednoduše uložit do aktuálního nastavení stylu.

Je to jako hrát s kapelou, s příslušnými nástroji, po celý song, jak to tak bývá. Je to taky mnohem rychlejší naprogramovat.

Výběr zvuku doprovodným partům

- 1 Pokud jste na Hlavní stránce, dotykem záložky Volume zobrazíte panel Volume.
- 2 Stiskem tlačítka TRACK SELECT za/vypnete doprovodné zvuky (Style Tracks View).



Zvuky doprovodných partů

- 3 Ověřte, že není zvolena značka u Original Sound Set. Každopádně, když zvolíte zvuk, automaticky se zruší výběr.

Tím zadáte stylu, aby si vybral zvuky pro nastavení stylu, místo zvuků, přiřazených šablonou stylu ('originální' zvuky).

4 Zvuky zvolíte dotykem ikony Sound, pro každou stopu.



Tyto zvuky se tak stávají součástí nastavení stylu. Zůstávají stejné pro celý styl, a nezmění se, ani když zvolíte jiný prvek stylu.

Uložení přiřazených zvuků

- Zapište nastavení stylu.

Změna zvuku pro každý prvek stylu

Zvuky můžete přiřadit každému doprovodnému partu, kteréhokoliv prvku stylu (Intro, Variation...). Tato volba vyžaduje editaci stylu v režimu Record, jelikož jsou prvky nahrány do sekvence stylu. Viz odpovídající kapitolu.

Chcete-li použít tyto zvuky, ověřte, že je zadána značka u Original Sound Set na stránce Main > Volume.

Bicí sady

Bicí sady (včetně perkusních sad) jsou speciální zvuky, kde každá nota klaviatury má jiný perkusní nástroj. Aby zůstalo zachováno mapování sady, nelze sady transponovat.

Výběr partů Drum a Percussion Accompaniment

Obvykle přiřazujete bicí sady partu DRUM, a perkusní sady partu PERC.

Zvolte bicí sadu

Bicí sady volíte jako každý jiný zvuk. Bicí sady najdete v bankách, v jejichž názvu je slovo Drums.

Digitální táhla a doprovodné party

Digitální táhla jsou speciální zvuky, emulující klasická táhla varhan. Nastavení digitálních táhel, přiřazených doprovodným stopám jsou zapamatována v nastavení stylu, a jsou brána jako ekvivalent varhanních presetů. Můžete mít i jeden zvuk digitálních táhel pro všechny doprovodné party.

Nastavení kontrolerů stylu

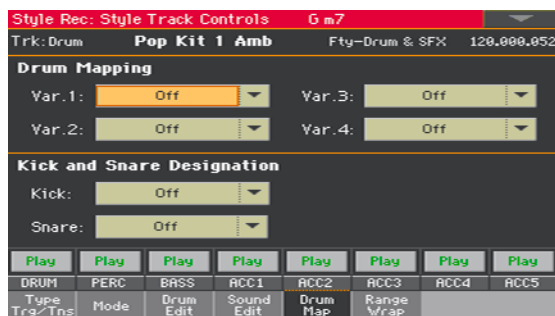
Přemapování nástrojů bicí sady

Nástroj bicí sady můžete přemapovat a perkusnímu partu přidat další variace. Zvolte jinou definici během poslechu stylu a sledujte, jaký to má vliv na styl.

- Jděte na stránku Style Play > Style Controls > Drum Map.



K těmto parametrům se ale dostanete také na stránce Style Record > Style Track Controls > Drum Map.



- Vyjetá nabídka Drum Mapping > Var umožňuje zvolit alternativní aranžmá perkusních nástrojů pro zvolenou bicí sadu, bez dalšího programování. Stačí zvolit Drum Map a některé perkusní nástroje budou nahrazeny jinými nástroji.

Mapování bicích (Drum Mapping)	Význam
Off	Standardní mapování
Drum Mapping 1...7	Číslo mapy bicích. Mapping 1 má „měkký zvuk“, zatímco Mapping 7 „hlasitý“.

- 3 Kick and Snare Designation > Kick nahrazuje původní zvuk kopáku (basového bubnu) jiným kopákem ze stejné bicí sady.
- 4 Volba Kick and Snare Designation > Snare ve vyjetém menu nahrazuje původní zvuk virblu jiným virblem ze stejné bicí sady.

Designation	Význam
Off	Původní kopák nebo virbl
Type 1...3	Kopák nebo virbl, nahrazující původní

Zapamatování mapování bicí sady

- Zapište nastavení stylu.

Za/vypnutí klávesového rozsahu a nastavení bodu zvratu

Doprovodné zvuky, jako akustické nástroje, které imitují, zní lépe v jejich přirozeném rozsahu. Jestliže doprovodná šablona tento rozsah překročí, nebo přestoupí bod zvratu, je možné je transponovat, aby lépe odpovídala realitě.

- 1 Jděte na stránku Style Play > Style Controls > Range/Wrap.



K těmto parametrům se ale dostanete také na stránce Style Record > Style Track Controls > Range/Wrap.



- 2 Značkou Sound Range On/Off za/vypínáte značku u Key Range pro každý zvuk.

Preferovaný rozsah je nastaven na stránce Style Record > Style Element Track Controls > Range, pro každou stopu a každý prvek stylu. Můžete jej za/vypnout pro celý styl.

Kbd Range	Význam
On	Respektuje se rozsah Key Range zvuku. Jakmile stopa překročí bod dolního či horního rozsahu Keyboard Range, automaticky se transponuje, aby zůstala v naprogramovaném rozsahu.
Off	Ignoruje se jakýkoliv rozsah Key Range zvuku. Stopa přehrává reálné noty.

- 3 Ovladačem Wrap Around nastavíte body zvratu.

Bod zvratu je nejvyšší registrovaná hranice doprovodné stopy. Je-li akord příliš vysoko, stopy Style mohou hrát v příliš vysokém rejstříku, což zní nepřírozně. Takže když šablona dosáhne bodu zvratu, přeskočí do nižší oktávy.

Doporučujeme nastavit body Wrap Around pro každou stopu jiné, aby se zabránilo tomu, že všechny stopy „poskočí“ na jinou oktávu současně. Předpokládáme, že je respektován aktuální rozsah reálného nástroje.

Wrap Around	Význam
1 ... 12	Maximální transpozice (v půltonech) stopy, vůči původní šabloně Key/Chord stylu.

Nastavení rozsahu klaviatury a bodu zvratu

- Zapište nastavení stylu.

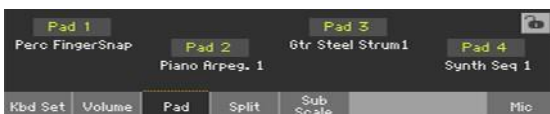
Výběr a míchání padů

Každému stylu můžete přiřadit čtyři pady. Novou kombinaci padů lze jednoduše uložit do nastavení stylu.

Výběr padů

Otevře okno Pad Select.

- 1 Ověřte, že jste na hlavní stránce režimu Style Play nebo Song Play. Pokud zde nejste, stiskněte tlačítko STYLE PLAY nebo SONG PLAY na ovládacím panelu.
- 2 Vyberte panel Pad dotykem příslušné záložky.



- 3 Stiskněte jméno padu, který chcete otevřít v okně Pad Select.

Vyberte pad

- 1 Pady procházíte v okně Pad Select.



- Chcete-li vybrat jeden z dostupných typů padů, dotkněte se tlačítek v horní části okna.

Typ padu	Význam
Hit	Ačkoliv se většinou jedná o netransponované události, můžete transponovat noty i akordy. V podstatě se jedná o sekvence not nebo akordů (viz níže).
Sekvence	Komplexní jednostopé patterny, které lze transponovat hrou různých akordů na klávesách – přesně jako u stopě Style.
User	Volně dostupné paměti pro vaše vlastní pady (vytvořené či upravené v Pad Record).

- Chcete-li vybrat jinou skupinu padů, dotkněte se jedné ze záložek po stranách okna.
- Chcete-li vybrat jednu z dostupných stránek ve zvolené skupině padů, dotkněte se jedné ze záložek P1...P6, v dolní části okna.

2 Stiskněte jméno padu, který chcete zvolit.

3 Pokud chcete zavřít okno Pad Select (a nezavřelo se samo), stiskněte tlačítko EXIT. (Pokud se okno nezavře samo, znamená to, že je Display Hold aktivní. Viz Display Hold na stránce 44).

4 Proceduru opakujte i pro ostatní pady.

Uložte přiřazené pady

- Zapište nastavení stylu.

Pady také uložte do položky SongBooku. Viz pokyny, určené pro SongBook.

Míchání padů

Vstupte na stránku Pad

- Jděte na stránku Style Play/Song Play > Pad/Switch > Pad.

Style Play: Pads/Assign Switches			
Pad 1	Pad 2	Pad 3	Pad 4
Crash 1	Piano Rhythm1/8T	Dist. Slide 2	Stadium
Volume: 100	Volume: 125	Volume: 85	Volume: 95
Pan: C 00	Pan: L-09	Pan: L-22	Pan: C 00
FX Send			
Master 1: 50	Master 1: 17	Master 1: 16	Master 1: 50
Master 2: 0	Master 2: 0	Master 2: 0	Master 2: 0
EQ Gain			
Hi: +0.0	Hi: +0.0	Hi: +0.0	Hi: +0.0
Mid: +0.0	Mid: +0.0	Mid: +0.0	Mid: +0.0
Low: +0.0	Low: -7.0	Low: +0.0	Low: -5.0
Pad	Switch		

Vyberte pady

- Na této stránce můžete vybrat jiné pady, dotykem jména padu, a postupovat dle pokynů výše.

Nastavte hlasitost a panorama

- Pomocí parametru Volume určete úroveň padu.
- Parametrem Pan nastavte pozici zvoleného padu ve stereo poli.

Nastavte Send level u master efektů

- Parametry Master upravte hodnotu padu přímého signálu, vyslaného do efektů FX A Master.

Proveďte ekvalizaci zvuku

- Kontrolery EQ Gain nastavte 3-band ekvalizér pro každý pad.

Uložte nastavení padu

- Zapište nastavení stylu.

19 Zápis nastavení stylu

Zápis nastavení stylu

Nastavení stylu může obsahovat doprovodné zvuky i nastavení stylu.

Pozn.: Změny lze uložit pouze do User nebo Direct stylů, a také jako položky SongBooku. Nelze je normálně ukládat do stylů z výroby.

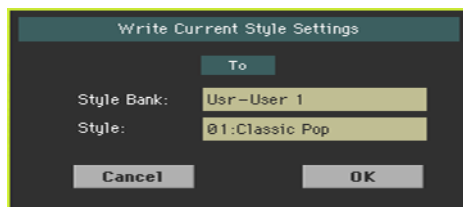
Zápis nastavení stylu v režimu Style Play mode

Otevření okna Write Current Style Settings na ovládacím panelu

- Pokud jste v režimu Style Play, podržte tlačítka STYLE asi 1s.

Otevření okna Write Current Style Settings na displeji

- Pokud jste v režimu Style Play, zvolte příkaz Write Current Style Settings v menu stránky, tím otevřete dialog Write Current Style Settings.



Zápis nastavení stylu

- Chcete-li zapsat aktuální nastavení do zvoleného stylu, stiskněte tlačítko OK.

Zápis nastavení stylu v režimu Style Record mode

V režimu Style Record mode, můžete zapsat nastavení stylu společně se stylem.

- Pokud jste na některé ze stránek Voice Preset, zvolte příkaz Write Style v menu stránky. Nastavení jeho stylů se automaticky uloží. Viz Zápis stylů na str. 304.

20 Sekvencer akordů

Nahrávání akordových sekvencí

Sekvenci zahraných akordů můžete nahrát. To se hodí např., když potřebujete přehrát opakovanou sekvenci, a když potřebujete hrát Solo levou rukou, popř. použít DNC kontrolery.

Pamatujte, že indikátor u tlačítka CHORD SEQUENCER informuje, je-li Chord Sequence připraven ke hraní, nebo nahrává.

CHORD SEQUENCER	Význam
Off	Prázdná
Trvale zelená	Akordová sekvence v paměti
Bliká zelená	Akordová sekvence hraje nebo je připravená
Trvale červená	Připraveno pro nahrávání akordové sekvence
Bliká červená	Nahrávání sekvence akordů

Nahrávání akordové sekvence během přehrávání doprovodu

Během přehrávání Aranžéru můžete spustit nahrávání.

- 1 Stiskem START/STOP spustíte automatický doprovod.
- 2 Podržte tlačítko CHORD SEQUENCER stisknuté cca 1s, nástroj vstoupí do stavu standby pro nahrávání. Jeho LEDka bude svítiti trvale červeně.



- 3 Dalším stiskem tlačítka CHORD SEQUENCER spustíte nahrávání. Na začátku každého taktu, začne LEDka CHORD SEQUENCER blikat červeně. Spustíte nahrávání akordové sekvence.

- 4 Jakmile dokončíte akordovou sekvenci, stiskem CHORD SEQUENCER nahrávání zastavíte. Jeho LEDka nyní svítí trvale zeleně, což značí, že je sekvence v paměti.

Chord Sequence zůstane v paměti, dokud nenahrajete další Chord sekvenci, nezvolíte jiný styl či položku Songbooku, nebo nevypnete nástroj. Je-li sekvence uzamčena, nezmění se, když zvolíte jiný styl nebo položku SongBook.

Nahrávání akordové sekvence, když nehraje doprovod

- 1 Podržte tlačítko CHORD SEQUENCER stisknuté cca 1s, nástroj vstoupí do stavu standby pro nahrávání. Jeho LEDka bude svítiti trvale červeně.



- 2 Zahrajte akord, pak spusťte automatický doprovod jedním z těchto způsobů:
- Stiskněte tlačítko START/STOP.
 - Stiskněte jedno z tlačítek INTRO. V případě INTRO 1, se nahrávání spustí na konci Intro.
 - Je-li aktivní indikátor SYNCHRO START, spustí se doprovod hned, jak zahrajete akord.

LEDka CHORD SEQUENCER začne blikat červeně.

- 3 Nahrajte akordovou sekvenci.
- 4 Jakmile dokončíte akordovou sekvenci, stiskem CHORD SEQUENCER nahrávání zastavíte. Jeho LEDka svítí zeleně (trvale).

Chord Sequence zůstane v paměti, dokud nenahrajete další Chord sekvenci, nezvolíte jiný styl či položku Songbooku, nebo nevypnete nástroj. Je-li sekvence uzamčena, nezmění se, když zvolíte jiný styl nebo položku SongBook.

Spuštění nahrávání přepínačem

Spínač můžete naprogramovat jako tlačítko Chord Sequence Record. To umožňuje spustit nahrávání ihned, bez přípravy k nahrávání.

- 1 Jděte na stránku Pads/Switches > Switch, a přiřadte příkaz Chord Sequence Record jednomu z programovatelných spínačů (doporučujeme #3).
- 2 Zapište změny do Keyboard sady. Jestliže chcete, aby to bylo standardní chování spínače, zapište změny do Keyboard sady MY SETTING (zvolené automaticky při startu).
- 3 Pomocí naprogramovaného spínače nahrajte sekvence.

Přehrávání akordových sekvencí

Akordovou sekvenci můžete přehrát taky v paměti. Akordy, spouštěné automatickým doprovodem, se berou z nahraných sekvencí.

Nahrávání akordové sekvence během přehrávání doprovodu

- 1 Během přehrávání doprovodu, stiskněte současně tlačítka CHORD SEQUENCER, tím spustíte akordovou sekvenci.



Indikátor začne blikat zeleně. Přehraje se akordová sekvence ve smyčce, počínaje následujícím taktem.

- 2 Hrajte sólový part a Chord Sequence bude hrát akordy.
Během smyčky Chord Sequence, můžete volně volit libovolnou variaci, jako když hrajete akordy druhou rukou.
- 3 Stiskem CHORD SEQUENCER zastavíte akordovou sekvenci (nebo doprovod). Odpovídající LEDka nyní svítí trvale zeleně.

Spuštění Chord Sequence s doprovodem

- 1 Dokud se nepřehrává doprovod, stiskem tlačítka CHORD SEQUENCER připravíte akordovou sekvenci. LEDka tlačítka začne blikat zeleně.



- 2 Spustíte doprovod. Chord Sequence ihned přestane hrát.
- 3 Hrajte sólový part a Chord Sequence bude hrát akordy.
Během smyčky Chord Sequence, můžete volně volit libovolnou frázi Fill nebo Variation, jako když hrajete akordy druhou rukou.
- 4 Stiskem CHORD SEQUENCER zastavíte akordovou sekvenci (nebo doprovod). Odpovídající LEDka nyní svítí trvale zeleně.

Správa akordových sekvencí

Zápis akordové sekvence

Akordovou sekvenci je možná zapamatovat do nastavení stylu nebo do položky SongBooku.

- Zapište nastavení stylu nebo položku SongBooku, a akordová sekvence v paměti bude automaticky uložena.

Informace o tom, jak zapsat nastavení stylu, viz [Zápis nastavení stylu](#), na str. 218. Informace o tom, jak zapsat položku SongBooku, viz [Editace SongBooku](#), na str. 116.

Vyvolání akordové sekvence

Každý styl či položka SongBooku může obsahovat akordovou sekvenci.

- Zvolte jiný styl či položku SongBooku, tím vyvoláte zapamatovanou akordovou sekvenci.

Pokud není zapamatována žádná akordová sekvence, vymaže se ta, která v paměti je.

Uzamčení akordové sekvence

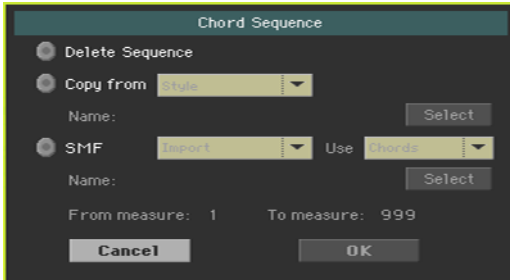
Chcete-li ponechat aktuální akordovou sekvenci v paměti, aniž byste museli z paměti vyvolat styl či položku SongBooku, zvolte zámek Chord Sequence lock.

- Jděte na stránku [Global > General Controls > Lock > Style](#) a zadejte značku Chord Sequence.

Vymazání sekvence akordů

Pokud potřebujete tvořit novou, můžete z paměti vymazat starou akordovou sekvenci.

- 1 Otevřete dialog Chord Sequence příkazem Chord Sequence Edit v menu stránky.



- 2 Vyberte volbu Delete Sequence, a dotykem OK vymazání potvrdíte.

Nyní můžete nastavení stylu nebo položku SongBooku znovu zapsat, a akordová sekvence je tím vymazána.

Kopírování sekvence akordů

Chord Sequence můžete zkopírovat z libovolného stylu nebo položky SongBooku.

- 1 Otevřete dialog Chord Sequence příkazem Chord Sequence Edit v menu stránky.
- 2 Zadejte volbu Copy from, a ve vyjetém menu zvolte jako zdroj buď Style nebo SongBook Entry.
- 3 Dotykem tlačítka Select vyberte zdrojový styl nebo položku SongBooku.
- 4 Po návratu do dialogu Chord Sequence stiskem OK potvrdíte kopírování.

Nyní můžete nastavení stylu nebo položku SongBooku znovu zapsat, a zkopírovaná akordová sekvence je tím uložena.

Import akordové sekvence ze SMF

Chord Sequence můžete importovat ze standardního MIDI souboru (MIDI song, v souboru MID).

- 1 Otevřete dialog Chord Sequence příkazem Chord Sequence Edit v menu stránky.
- 2 Zadejte volbu SMF, a ve vyjetém menu zvolte Import.
- 3 Ve vyjetém menu Use vyberte mezi importem Chords (události nahraných akordů v doprovodné sekvenci songu) nebo Notes (běžné noty, detekované jako akordy).
- 4 Dotykiem tlačítka Select vyberte zdrojový standardní MIDI soubor (MID).
- 5 Po návratu do dialogu Chord Sequence, nastavte pomocí parametrů From measure a To measure, rozmezí taktů, ze kterého chcete importovat.

Když např. chcete importovat pouze akordy verze nebo chorus.

- 6 Jste-li hotovi, stiskem OK potvrďte import.

Nyní můžete nastavení stylu nebo položku SongBooku znovu uložit, a zkopírovaná akordová sekvence je tím uložena.

Export akordové sekvence

Chord Sequence můžete exportovat do standardního MIDI souboru (MID), pro použití jako MIDI songu.

- 1 Otevřete dialog Chord Sequence příkazem Chord Sequence Edit v menu stránky.
- 2 Zadejte volbu SMF, a ve vyjetém menu zvolte Export.
- 3 Jste-li hotovi, stiskem OK potvrďte export.
- 4 Jakmile se objeví výběr souboru, zvolte složku, kam chcete uložit exportovaný soubor.

21 Nahrávání stylů a padů

Jak jsou tvořeny styly a pady?

Korg dodává ve výbavě Pa1000 velké množství profesionálně zpracovaných stylů a padů. Samozřejmě si je můžete libovolně upravit, nebo si vytvořit zcela nové, vlastní styly.

Styly a Pady sdílí většinu stejné struktury a operací při nahrávání/ editaci. Povíme si, jak jsou vytvořeny.

Jak jsou tvořeny styly

Prvky stylu (Style Elements)

Styly jsou hudební sekvence, hrané automaticky aranžérem Pa1000, když zahrajete akord, takže dodává doprovod v reálném čase. Styl je tvořen řadou prvků stylu (Intro, Variation, Fill, Ending...), z nichž každý odpovídá sekci songu. Při hraní můžete většinu těchto prvků zvolit přímo, odpovídajícími tlačítky na ovládacím panelu, nebo pomocí funkce Auto Fill.

Akordové variace

Každý prvek stylu je sestaven z malých částí, nazývaných akordové variace. Když hrajete v oblasti pro detekci, aranžér skenuje klaviaturu a detekuje, jaký akord hrajete. Pak, podle zvoleného prvku stylu určuje, která akordová variace (CV) by měla hrát pro skenovaný akord.

Která akordová variace odpovídá jednotlivým skenovaným akordům, je dáno nastavením stylu: tabulkou Chord Variation Table. Každý prvek stylu obsahuje tabulku Chord Variation Table, jejíž obecná struktura je následující:

Detekovaný akord	Akordové variace (CV)	
	Variation 1-4	Intro 1-2, Count-In, Fill 1-4, Break, Ending 1-3
Major	CV1 – CV6	CV1 – CV2
6		
M7, M7(b5)		
sus, sus2, M7sus		
m		
m6		
m7, m7(b5), m(M7)		
7, 7(b5), 7sus4		
dim, dim(M7)		
#5		
7(#5), M7(#5)		
1+5, 1+8		
b5		
dim7		

Key/Chord

Po určení, která CV má hrát, aranžér spustí tu správnou sekvenci pro každou stopu. Jelikož každá sekvence je zapsána v konkrétní tónině (např. CMajor, GMajor nebo Emin), aranžér ji transponuje do skenovaného akordu. Noty v sekvenci jsou pečlivě transponovány, takže fungují správně u všech detekovaných akordů.

Stopy a Šablony/Sekvence

Každá akordová variace je tvořena osmi různými stopami. DRUM a PERC slouží pro bicí a perkusní sekvence, BASS pro basu a ACC1–5 pro doprovodné sekvence nástrojů (smyčce, kytara, piano a další doprovodné nástroje).

Co se stane, když zahrajete akord

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

Obyčejné, Guitar a Drum stopy

Jde o různé typy stop, a každou z nich bere aranžér jiným způsobem;

Track Type	Význam
Acc (Accompaniment)	Jakmile je akord detekován, naprogramované noty akordu jsou transponovány do vhodného ladění, podle Note Transposition Tables (NTT). NTT umožňuje nahrávat jen některé akordové variace a všechny noty zahrát na správných místech, takže předchází disonancím a transpozici not šablony na noty detekovaného akordu.
Bass	Chová se jako stopy Acc, ale hraje tóniku akordu.
Drum	Není aplikována žádná transpozice. Vždy hraje původní šablona.
Perc (Percussion)	
Gtr (Guitar)	Jakmile je akord detekován, aranžér spouští jednotlivé tóny, vybrnkávání a arpeggia na „virtuální kytaru“, přičemž dbá o způsob, jakým jsou tóny hrány na hmatníku. Pamatujte, že na stopě Guitar můžete také využít party, typické pro doprovodnou stopu Acc a užitečné doplňky „volných forem“ u krátkých pasáží, např. Solo.

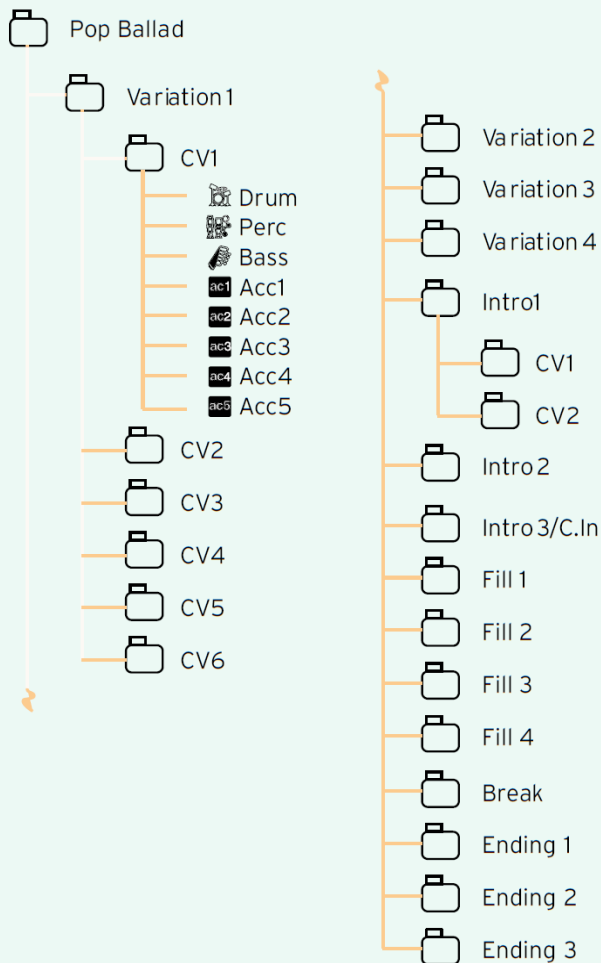
Co nahrávat do stylu

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

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

Struktura stylu

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



Jak jsou tvořeny pady

Pady

Pad je v podstatě jednostopý prvek stylu. Většina toho, co se aplikuje při nahrávání stylu, se aplikuje také při nahrávání padu. Jsou dvě různé kategorie padů: Hit a Sequence.

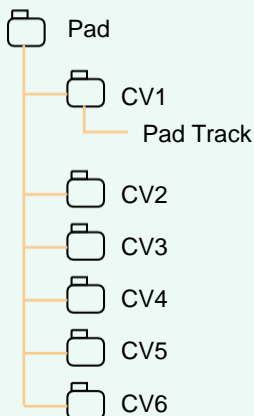
Typ padu	Význam
Hit	Ačkoliv se většinou jedná o netransponované události, můžete transponovat noty i akordy. V podstatě se jedná o sekvence not nebo akordů (viz níže).
Sekvence	Komplexní jednostopé patterny, které lze transponovat hrou různých akordů na klávesách – přesně jako u stopě Style.

Každý Pad je vytvořen až ze šesti malých jednotek, zvaných akordové variace - Chord Variations (CV). Každá akordová variace je jednostopá (stopa Pad).

Přesně jako u stylů, když zahrájete akord v oblasti detekce akordů, vyvolá se odpovídající akordová variace. Nahrávání akordů je spojeno s akordovou variací, ve smyslu Tabulky akordových variací. Každý Pad obsahuje tabulku akordových variací.

Struktura padu

Struktura padu je stejná pro jednostopý prvek stylu, jak vidíte na následujícím stromu:



Co nahrávat do padu

Nahrávání Padu je v podstatě nahrávání jedné stopy, tedy řady akordových variací, v rámci Padu samotného.

Nemusíte nahrávat všechny akordové variace. Často stačí nahrát jen jednu.

Nahraná MIDI data

Při nahrávání stylů a padů jsou odfiltrovány nepodporované události. Zde je seznam povolených událostí

Nahraná MIDI data	CC#
Note On	
RX Noise On	
Pitch Bend	
Channel After Touch	
Modulace	01
Breath	02
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Ribbon	16
Damper (Hold 1)	64
Filter Resonance (Harmonic Content)	71
Low Pass Filter Cutoff (Brightness)	74
CC#80 (Sound Controller 1)	80
CC#81 (Sound Controller 2)	81
CC#82 (General Purpose #7)	82

Programování nastavení stylů, poté nahrávání hudebních sekvencí

Parametry doprovodné stopy lze programovat nezávisle na aktuální nahrávce hudebních sekvencí.

- 1 Pokud jste v režimu Style Play nebo Style Record, naprogramujte Style Settings dle popisu na předchozích stránkách, a stránkách, vyhrazených obecně zvukovým sadám. Budete programovat obsažené parametry na stopě (např. Volume, Pan, Octave Transpose, FX settings...). Dále zvolíte mix pro pady.

Po editaci parametrů stopy v režimu Style Play je uložte do nastavení stylu, příkazem Write Current Style Settings, v menu na stránce režimu Style Play.

Po ukončení editace v režimu Style Record mode změny uložíte volbou příkazu Write Style v menu stránky režimu Style Record mode, nastavení stylu se uloží automaticky se stylem.

- 2 Chcete-li tvořit nebo editovat hudební sekvence, jděte do režimu Style Record nebo Pad Record.

Po vytvoření či editaci hudebních sekvencí v režimu Style/Pad Record, je uložíte příkazem Write Style nebo Write Pad, v menu stránky režimu Style Record.

Vstup do režimu Style/Pad Record

Přístup ke Style Record

- 1 Stiskem tlačítka STYLE PLAY vstoupíte do režimu Style Play.
- 2 Pokud chcete editovat stávající styl, vyberte jej.

Změny lze normálně editovat pouze u User a Direct stylů. Chcete-li editovat styly z výroby, musíte je nejprve zbavit ochrany, nebo je zkopírovat do paměti User.

- 3 Stiskněte tlačítko RECORD. Objeví se dialog Select Record Mode.



- Zvolte Record/Edit Current Style, chcete-li editovat aktuální styl.
 - Volbou Record New Style spustíte nový, prázdný styl. Vyvolá se standardní nastavení stylu.
- 4 Objeví se hlavní stránka režimu Style Record.

Přístup k Pad Record

- 1 Stiskem tlačítka STYLE PLAY vstoupíte do režimu Style Play.
- 2 Stiskněte tlačítko RECORD. Objeví se dialog Select Record Mode.
 - Zvolte Record/Edit Pad, chcete-li editovat stávající pad.
 - Zvolte Record New Pad, chcete-li spustit nový, prázdný pad. Vyvolá se standardní nastavení padu.
- 3 Objeví se hlavní stránka režimu Pad Record.

Hlavní stránka Style Record

Počítadlo taktu Počítadlo dob

Parametry nahrávání

Zvuk

Tónina/akord a transpoziční tabulka

Mix

Hlavní stránka Pad Record

Počítadlo taktu Počítadlo dob

Parametry nahrávání

Zvuk

Pad Volume (neuloženo)

Key/Chord

Transpoziční tabulka

Ukončení nahrávání stylu/padu

- Pokud jste v režimu Style/Pad Record, zvolte příkaz Exit from Record v menu stránky, nebo stiskněte znovu tlačítko RECORD.

Poslech nahraného stylu

Testování akordů

Pokud jste ve Style/Pad Record, můžete na klaviaturu hrát akordy, spouštět nahrané hudební patterny, a zvuk piana vám pomůže otestovat patterny. Oblast, kde budou akordy detekovány, závisí na stavu indikátoru SPLIT.

SPLIT indikátor	Dolní	Horní
On	Scan spodních akordů	Pianový zvuk
Off	Plný scan akordů, pianový zvuk	
Bliká	Plný scan akordů, žádný zvuk	

Poslech nahrávky

- 1 Stiskněte tlačítko START/STOP a poslechněte si, jak se hudební pattern projeví.
- 2 Zahrajte akord a vyzkoušejte patterny.
- 3 Dalším stiskem tlačítka START/STOP přehrávání zastavíte.

Nastavení nahrávacích parametrů

Zvolte, co se bude nahrávat

Výběr prvku stylu a akordové variace

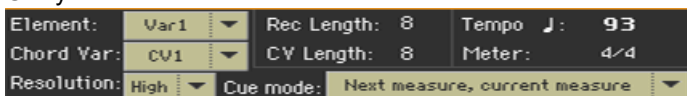
Chcete-li nahrávat akordovou variaci v rámci prvku stylu, v rámci stylu. Toto je hudební sekvence, kterou slyšíte, když zahrájete akord.

Pady jsou tvořeny jedním prvkem stylu, takže pouze stačí vybrat akordovou variaci.

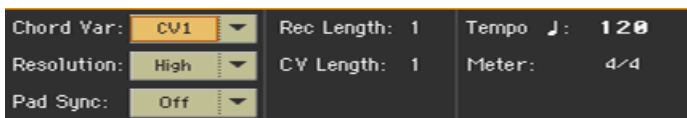
- Jděte na stránku Style/Pad Record > Main, vyberte akordovou variaci pro nahrávání, a nastavte parametry nahrávání.

Tyto parametry jsou v boxu Record Parameters.

U Stylů:



U Padů:



- Ve vyjetém menu Element vyberte prvek stylu. Každý prvek stylu odpovídá jednomu z tlačítek na ovládacím panelu se stejným jménem. Po výběru prvku stylu zvolte variaci akordu pro aktuální editaci (viz níže).

Style Element	Význam
Var1 ... End3	Zvolený prvek stylu

- Ve vyjetém menu Chord Var si vyberte akordovou variaci pro zvolený prvek stylu (nebo padu).

Pokud se u zkratky CV objeví hvězdička (*) (CV1* ... CV6*), je akordová variace prázdná.

Style Element	Chord Variation
Var1, Var2, Var 3, Var4	CV1 ... CV6
Intro1, Intro2, Intro3 (CountIn), Fill1, Fill2, Fill3, Fill4, Break, Ending1, Ending2, Ending3	CV1 ... CV2


Nastavení celkové délky akordové variace

- Parametrem CV Length (Chord Variation Length) nastavte délku akordové variace (v taktech).

Celková délka akordové variace může být 32 taktů. Pokud hrajete stylem nebo na pady, zde bude délka doprovodné šablony pro opakování, je-li na klaviatuře detekován akord, odpovídající akordové variaci.

Jestliže snížíte délku akordové variace po nahrávání, veškeré takty za zvolenou délkou budou vymazány.

Nastavení délky stopy pro nahrávání

- Parametrem Rec Length (Recording Length) nastavte délku (počtem taktů) šablony na zvolené stopě (s ikonou Record .

Jeho hodnota je vždy rovna celé nebo podílu délky akordové variace (viz další parametr).

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

Jestliže přiřadíte CV Length hodnotu nižší než Rec Length, pak hodnota Rec Length se na displeji ihned neobnoví. Proto můžete měnit hodnotu CV Length kdykoliv, dokud nedojde k vymazání hodnoty, která tuto hodnotu překročí.

Ovšem, pokud spustíte nahrávání, reálná hodnota Rec Length se změní na novou, i když je na displeji ještě stará.

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

Tempo, Meter, Resolution

Nastavení tempa nahrávání

Stává se, že během nahrávání je potřeba použít jiné tempo, než to, které je uloženo v nastavení stylu. Tato alternativní hodnota vám umožní např. nahrávat pomalejší rychlostí, nebo vyzkoušet jiné hodnoty při poslechu toho, co nahráváte.

Pokud hrajete na pady, tempo je vždy dáno naposledy zvoleným stylem nebo MIDI songem.

- Pomocí parametru Tempo nastavíte záznam hodnoty Tempo.

Jako alternativu můžete ke změně tempa použít tlačítka TEMPO. Tuto hodnotu nelze uložit do stylu nebo padu.

Pozor: V případě, že chcete vytvořit variaci tempa stylu, vložte událost Tempo Change na stopu Master (na stránce Style Record > Event Edit). Pady vždy přejímají hodnotu tempa od stylu či songu.

Výběr metricky (Meter) u prvku stylu nebo padu

- Parametrem Meter zvolíte rytmus (time signature) prvku stylu nebo padu.

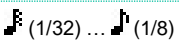



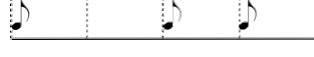
Editovat tento parametr můžete, pokud je Style Element nebo Pad stále prázdný.

Výběr rozlišení

- Pomocí parametru Resolution nastavíte kvantizaci i během nahrávání.

Kvantizace je způsob opravy rytmických chyb; noty, zahrané brzy nebo pozdě jsou přesunuty na nejbližší osu rytmické „mřížky“, určené tímto parametrem, takže rytmus pak sedí perfektně.

Chcete-li kvantizovat po nahrávání, použijte funkci Style/Pad Edit > Quantize.

Rozlišení	Význam
Vysoká	Žádná kvantizace.
 (1/32) ...  (1/8)	<p>Rozlišení mřížky po nahrávání v notových hodnotách. Např. když zvolíte 1/16, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/16. Když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8. Znak „3“ za hodnotou značí triolu.</p> <p>Bez kvantizace </p> <p>1/16 </p> <p>1/8 </p>

Synchronizace

Režim Cue pro Style Element

Můžete se rozhodnout, jak zadáte variaci nebo přechod, prvek stylu bude zadán až po zvolení.


- Jděte na stránku Style Record > Main, a ve vyjetém menu Cue mode vyberte způsob, jakým zadáte prvek stylu.

Režim Cue	Význam
Ihned, na prvním taktu	Style Element nastoupí okamžitě, začne s prvním taktom. Dostupný pouze pro Fills.
Ihned, na aktuálním taktu	Style Element nastoupí okamžitě, začne s prvním taktom. Dostupný pouze pro Fills.
Následující takt, první takt	Style Element nastoupí na začátku následujícího taktu, začne na aktuálním taktu, od prvního taktu nového patternu. Dostupný pro Fills i Variations.
Následující takt, aktuální takt	Style Element nastoupí na začátku následujícího taktu, začne na aktuálním taktu. Dostupný pouze pro Variations.

Pad Sync

Můžete určit, jak se bude Pad synchronizovat k aktuálnímu tempu.

- Jděte na stránku Pad Record > Main, a ve vyjetém menu Pad Sync vyberte způsob, jakým se Pad bude synchronizovat.

Pad Sync	Význam
Off	Žádná synchronizace. Sekvence se spustí stiskem tlačítka PAD.
Continued	<p>Podobně jako u přechodu, se šablona spustí ihned, v synchronizaci k tempu aranžéru nebo aktivního přehrávače. Podle polohy čítače dob se nemusí přehrávání spustit zcela od začátku, ale může pokračovat od aktuální polohy.</p> <p>Např. pokud je na čítači dob aranžéru nebo přehrávače třetí doba, a zní tick 91, pad se spustí od třetí doby, od ticku 91.</p>  <p>Beat counter</p>
Beat (doba)	Sekvence se spustí od další doby, v synchronizaci k tempu aranžéru nebo aktivního přehrávače. Spustí se úplně od začátku (tedy tick 1 nebo takt 1).

Přiřazení zvuků prvkům stylu a padům

Pokud jste v režimu Style Record, můžete přiřadit jiné zvuky jednotlivým prvkům stylu. Tyto zvuky jsou použity, pokud je označen parametr Original Sound Set parametr (na panelu Style Play > Main > Volume, kde vidíte doprovodné stopy). Zvuky přiřazené v nastavení Style Setting budou ignorovány.

Přiřazení jiných zvuků jednotlivým prvkům stylu, se může hodit, když např. chcete, aby každá sekce songu hrála s odlišnou nástrojovou sadou.

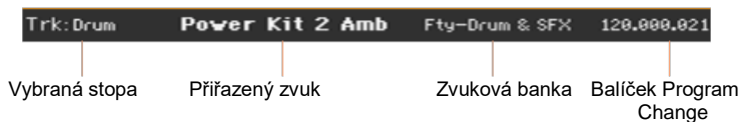
Pady mají jen jediný Style Element a stopu, proto je jen jediný zvuk pro celý Pad.

Přiřazení zvuku stopě Style Element

Výběr zvuku na hlavní stránce nahrávání

- 1 Jděte do okna Style Record > Main.
- 2 Vyberte prvek stylu.
- 3 Dotkněte se stopy, kterou potřebujete, v oblasti mixu.

U vybrané stopy se objeví ikona nahrávání (🔴). Informace o přiřazeném zvuku se objeví ve vyhrazeném prostoru.



- 4 Dotkněte se jména zvuku, tím se otevře okno Sound Select, kde zvolíte zvuk.

Výběr zvuku na jiných editačních stránkách

- 1 Jděte do okna Style Record > Main.
- 2 Vyberte prvek stylu.

- 3 Na kterékoliv stránce editační sekce Element Track Controls, např. na stránce Style Record > Element Track Controls > Expression.



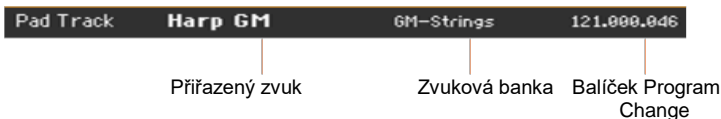
- 4 Dotkněte se ikony zvuku, který chcete změnit, tím se otevře okno Sound Select, kde zvolíte zvuk.

Testování zvuků

- Stiskněte tlačítko START/STOP a poslechněte si, jak se změna projeví. Přehrávání zastavíte dalším stiskem START/STOP.

Přiřazení zvuku stopě Padu

- 1 Jděte do okna Pad Record > Main.
- 2 Dotkněte se jména zvuku, tím se otevře okno Sound Select, kde zvolíte zvuk.



Transpozice zvuků při nahrávání

Během nahrávání můžete transponovat doprovodné stopy, pokud je hraní v nižší či vyšší tónině jednodušší. Nastavení transpozice je nezávislé pro každou stopu.

- 1 Jděte na hlavní stránku režimu Style/Pad Record.
- 2 Dotkněte se odpovídajícího kanálu mixu, chcete-li zvolit stopu Style.
- 3 Tlačítka UPPER OCTAVE na ovládacím panelu transponujte zvolenou stopu. Indikátor Oct udává aktuální hodnotu.



Výběr původní tóniny/akordu a notová transpoziční tabulka

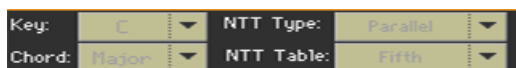
Hudební sekvence nahrajete v konkrétní tónině (řekněme C), odpovídající určitému tvaru akordu (řekněme Dur). Pak zvolíte transpoziční tabulku, ke které se bude transponovat, a transformovat, když bude detekována tónina a poněkud odlišný akord.

Výběr původní tóniny/akordu a notová transpoziční tabulka

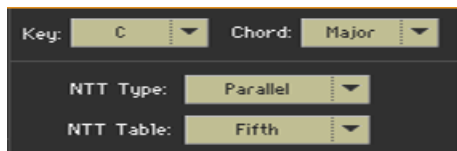
- Jděte na stránku Style/Pad Record > Main a vyberte akord a tabulku transpozice.

Tyto parametry jsou v boxu Record Parameters.

U Stylů:



U Padů:



Výběr počáteční tóniny/akordu vybrané stopy

- Ve vyskakovacím menu Key a Chord definujte tóninu/tóniku akordu a typ akordu pro zvolenou stopu stylu (nebo padu) v aktuální Chord Variation.

Pokud budete hrát přesně tento akord, nahrané patterny budou hrát beze změny. Nebude aplikována žádná transpozice, ani další zpracování.

Zvolíte-li stopu, zobrazí se původní tónina/akord, přiřazený zvolené stopě. Všechny nahrané stopy budou hrát v této tónině/akordu. Pokud je například doprovodná stopa Acc1 od A7 a vy vyberete stopu Acc1, budou se všechny další stopy přehrávat v té samé tónině.

Na příkladě výše se ukazuje situace, kdy je stopa Acc1 v A-dur, s tóny v A7. Stejný vzorec se zopakuje ve chvíli, kdy bude rozeznán akord A7.

Parametry této tóniny/akordu se nevztahují na kytarové stopy řídicí se jinými transformačními pravidly.

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

Výběr tabulky NTT pro vybranou stopu.

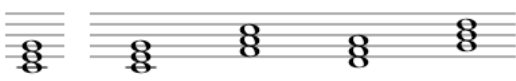

- Použijte parametry NTT Type a NTT Table a zvolte NTT (Note Transposition Table) pro danou zvolenou stopu stylu (nebo padu) v aktuální Chord Variation.

NTT (Note Transposition Tables) jsou sofistikované algoritmy, které umožňují aranžérům Korg konvertovat detekované akordy na hudební šablony. NTT určuje, jak se tóny patternu transponují, pokud je rozpoznán akord, který neodpovídá původnímu akordu v Chord Variation.



Např. když jste nahráli jen akordovou variaci pro akord CMaj, a na klaviatuře je detekován CMaj7, aranžér musí transponovat některé noty tak, aby vytvořily zmenšenou septimu.

Parametry NTT nejsou používány stopami Drum a Percussion (bicí a perkusní) a budou tedy tmavé, pokud tyto stopy zvolíte.

Jsou dva obecné typy NTT:

Ntt type	Popis
Parallel	<p>Tóny jsou transponovány v oblasti nastavené parametrem Wrap Around. Ideální pro melodické party.</p> <div style="text-align: center;"> <p>C F Dm G</p>  <p>je psáno je hráno</p> </div>
Fixed	<p>Nejmenší možný počet tónů je posunut, aby linky legata a změny akordů zněly přirozeněji. Dobře se hodí pro stopy smyčců, klavíru apod.</p> <div style="text-align: center;"> <p>C F Dm G</p>  <p>je psáno je hráno</p> </div>

Kombinace typů/tabulek NTT:


Ntt type/table	Popis
Paralle/Root	Základní tón (v CMaj = C) se transponuje k chybějícím tónům
Paralle/Fifth	<p>5. tón (v CMaj = G) se transponuje k chybějícím tónům</p> <p>Je-li nahráno NTT = Root nebo 5th (Klávesa/Akord = C)</p> <p>Pokud zahrájete C7 s NTT = Root</p> <p>Pokud zahrájete C7 s NTT = kvinta</p> 
Paralle/i-Series	<p>Všechny původní patterny musí být naprogramovány na akordy „Maj7“ nebo „min7“. Při načítání starých stylů nástrojů Korg i-Series, je tato volba aktivní automaticky.</p> <p>Je-li nahráno NTT = i-Series (Key/Chord = CM7)</p> <p>Když zahrájete C s NTT = i-Series</p> <p>Když zahrájete C7 s NTT = i-Series</p> 
Paralle/No Transpose	Tvar akordu se nemění a posune se do nové tóniny beze změny. Tento pattern přehrává přesně nahané tóny a posouvá se do jiné tóniny tak, jak jsou. To je standardní nastavení Intro 1 a Ending 1 v původních stylech Korg (kde je akordový vývoj zpravidla již nahaný).
Fixed/Chord	Nejmenší možný počet tónů je posunut, aby linky legata a změny akordů zněly přirozeněji. Dobře se hodí pro stopy smyčců, klavíru apod. Na rozdíl od režimu Paralle se daný akord netransponuje dle parametru Wrap Around, ale zůstává v původní pozici a hledá společné tóny mezi akordy.
Fixed/No Transpose	Naprogramované noty lze transponovat pouze funkcí Master Transpose. Nikdy nebudou transponovány, pokud změníte akord.

Ve shodě se specifikací Korg, doporučujeme nastavit NTT tabulku na „No Transpose“ u Intro 1 a Ending 1.

Nahrávání Stylu nebo padu v reálném čase


Po výběru Style Element a Chord Variation na stránce Main, přistupte k nahrávání.

Použití metronomu

- Stiskněte tlačítko METRONOME, () chcete-li metronom zapnout nebo vypnout během nahrávání.


Nahrávání v reálném čase

Vyberte stopu Style pro nahrávání



- Pokud jste na stránce Style Record > Main, kliknutím na stopu ji aktivujete pro nahrávání. Objeví se ikona nahrávání ()


Stopa	Popis
Drum	Bicí stopa
Perc	Perkusní stopa
Bass	Basová stopa
Acc 1...5	Jedna z pěti doprovodných nástrojových stop

Vyberte stopu Pad pro nahrávání

Ověřte, že je stopa Pad aktivovaná pro nahrávání. Měla by se objevit ikona nahrávání ()

Cvičení před nahráváním

- Ztlumte nahrávanou stopu tak, že budete opakovaně klikat na její status v kanálu mixu. Objeví se ikona umlčení () . Ověřte, že vidíte některou již nahranou stopu, v ikoně Play ()
- Stiskněte START/STOP, aby se přehrála dříve nahraná stopa, a cvičte na klaviaturu.
- Poté, co nácvik dokončíte, stiskněte START/STOP, čímž zastavíte aranžér.

- 4 Nastavte stopu znovu na nahrávání tak, že budete opakovaně klikat na její status. Ikona Record () se objeví znovu.

Nahrávání

- 1 Stiskněte tlačítko START/STOP a spustí se nahrávání.

Před zahájením nahrávání se odpočítá jeden takt. Poté, co začne, nahrávejte dle libosti.

Během nahrávání lze hrát na celou klaviaturu, rozsah stopy je ignorován. Parametr Local je automaticky nastaven na On, což umožňuje hrát na klávesy.

- 2 Nahrávání bude probíhat ve smyčce. Několik taktů hraje sekvence, až se podle délky Rec Length restartuje.

V každém z následujících cyklů můžete přidat tóny do předchozí nahrávky. Toto je užitečné, chcete-li například nahrávat různé druhy perkusních nástrojů v každém cyklu na jinou stopu Drum nebo Percussion.

- 3 Poté, co nahrávání dokončíte, stiskněte START/STOP, čímž zastavíte aranžér.

Nahrajte ostatní stopy Chord Variation.

- Ve chvíli, kdy aranžér neběží, zvolte jinou stopu stylu a pokračujte v nahrávání všech stop dané Chord Variation.

Nahrajte další Chord Variations pro daný Style Element nebo pad.

- Až dokončíte nahrávání dané akordové variace, vyberte jinou a postupně dokončete Style Element.

Nahrajte další Style Elements pro daný Style.

- Až dokončíte nahrávání pro určený Style Element, nahrajte další prvky stylu, až dokončíte styl.

Vymazání tónů

Chcete-li smazat jednotlivý tón nebo perkusní nástroj ze stopy, použijte tlačítko Delete Note. Chcete-li například vymazat virbl, stiskněte tón D2 (který mu odpovídá) a podržte jej.

- 1 Zvolte stopu stylu.
- 2 Stiskněte tlačítko Delete Note a podržte je.
- 3 Stiskněte START/STOP, tím spustíte sekvenci.

- 4 Až dojdete k pasáží obsahující tón, který chcete smazat, zahrajte tento tón na klaviaturu. Držte jej, dokud se nesmaže.
Je-li nota na začátku sekvence, stiskněte ji před jejím spuštěním.
- 5 Až budete hotovi, pusťte tlačítko Delete Note a tón, který jste chtěli smazat, a znovu stiskněte START/STOP, čímž zastavíte sekvenci.

Poslech nahrávky

- Stiskněte tlačítko START/STOP a poslechněte si výsledek. Chcete-li zastavit přehrávání, stiskněte znovu START/STOP.

Uložení stylu nebo padu

- Jakmile dokončíte nahrávku nového stylu nebo padu, zvolte příkaz Write Style nebo Write Pad, v menu stránky a uložte jej.

Ukončení režimu Style/Pad Record bez ukládání

- Chcete-li opustit režim Style Record bez uložení změn, vyberte Exit z příkazu Record v menu stránky nebo stiskněte tlačítko RECORD.

Nahrávání stylu nebo padu v krokovém režimu

Tzv. krokové nahrávání (Step Recording) umožní nahrávat styl nebo pad tak, že budete zadávat jednotlivé tóny nebo akordy do každé stopy po krocích. Toto se může hodit, pokud například přepisujete již existující partituru, potřebujete velké množství detailů nebo, obzvláště, nahráváte-li perkusní nástroje/bicí.

Krokové nahrávání

Jak vstoupit do krokového nahrávání

- Pokud jste na stránce Style/Pad Record > Main, vyberte příkazu Overdub Step Recording v menu stránky, a můžete krokově nahrávat na stylovou stopu (nebo stopu padu).

Style Element/
Akordová variace

Momentální pozice

Event List (výpis událostí)

Akordová variace

Momentální pozice

Event List (výpis událostí)

Určení pozice posuvníku

- Parametr Pos určuje momentální pozici. Toto je místo, kam nahrajete další krok.
- Pokud nechcete na aktuální pozici nic vkládat, vložte pomlku, viz níže.
- Chcete-li přeskočit na další takt, vyplňte zbývající doby pomlkami a stiskněte tlačítko Next M.

Vyberte hodnotu kroku

- Vyberte z možností v nabídce Step Time.

Vyberte relativní délku trvání tónu

- Chcete-li nastavit relativní dobu trvání noty, použijte parametr Duration. Procenta vždy souvisí s parametrem Step Value.

Duration (trvání)	Význam
50%	Staccato
85%	Běžné
100%	Legato

Dynamika tónu

- Pomocí parametru Velocity nastavte dynamiku/sílu další události.

Dynamika	Význam
Kbd	Klaviatura. Tento parametr zvolíte tak, že otočíte kolečkem VALUE zcela proti směru hodinových ručiček. Pokud zvolíte tuto možnost, intenzita zahrané noty je detekována a nahrána.
1 ... 127	Úroveň dynamiky Vaše další akce bude zaznamenána společně s touto úrovní dynamiky a na síle, kterou aplikujete na klaviaturu, nebude záležet.

Nahrajte tón nebo zůstaňte na současné pozici.

- Chcete-li nahrát tón, zahrajte ho na klaviaturu.. Délka tónu bude odpovídat délce kroku. Dynamiku a relativní délku trvání tónu lze změnit tak, že upravíte parametry Duration a Velocity.
- Chcete-li vložít pomlku, stiskněte tlačítko Rest. Délka pomlky bude odpovídat délce kroku.

- Chcete-li vkládanou notu svázat s předchozí, stiskněte tlačítko Tie. Tón bude vložen a svázán s předchozím.

Vložení akordu

- Místo jednotlivého tónu zahrajte akord. Název události, kterou jste provedli, bude první tón akordu, který jste zahráli, následovat bude „...“

Vložení akordu s rozdílnou dynamikou tónů

Kupříkladu spodní nebo vrchní tón akordu může být silnější než ostatní tóny, aby nejdůležitější z tónů vynikl.

- 1 Upravte hodnotu parametru Velocity prvního tónu.
- 2 Stiskněte první tón a podržte jej.
- 3 Upravte hodnotu parametru Velocity druhého tónu.
- 4 Stiskněte druhý tón a podržte jej.
- 5 Upravte hodnotu parametru Velocity třetího tónu.
- 6 Stiskněte třetí tón a poté všechny tóny pusťte.

Vložení druhého hlasu

Můžete vložit pasáže, kde bude držen jeden tón, zatímco ostatní se budou měnit.

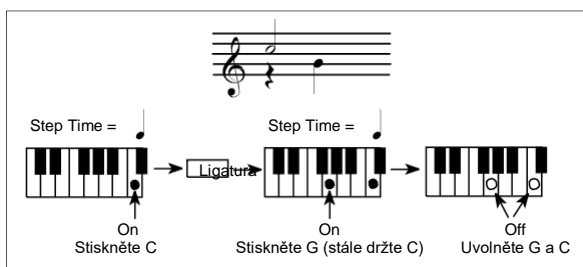
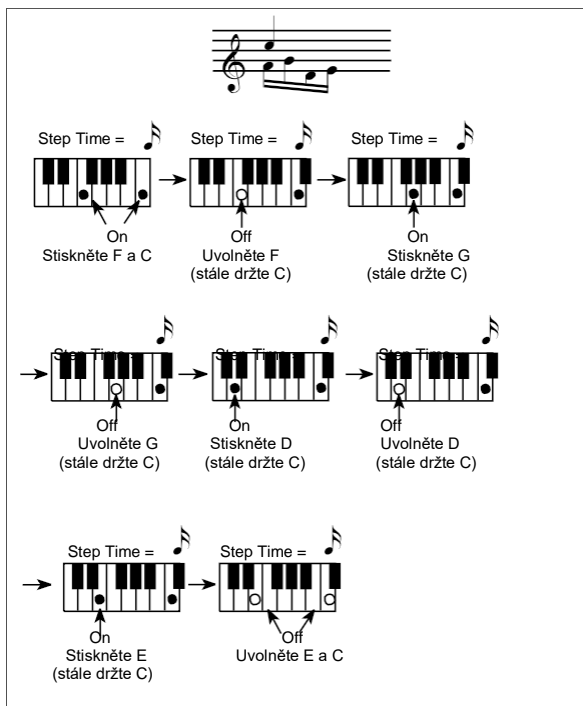
Pro příklad:

The diagram illustrates the Step Time function for chord changes. It shows two examples of how notes are added or removed from a chord over time.

Example 1: A piano keyboard diagram shows the C major chord (C, E, G). An arrow points to the E key, which is labeled "Off" and "Uvolněte E (stále držte C)". This indicates that the E note is removed from the chord while C remains held.

Example 2: A piano keyboard diagram shows the C major chord (C, E, G). An arrow points to the G key, which is labeled "On" and "Stiskněte G". This indicates that the G note is added to the chord.

Both examples include a "Step Time =" label and a musical staff showing the resulting chord progression.



Zpět

- Chcete-li se vrátit, stiskněte tlačítko Back. Toto také smaže poslední nahrany krok a budete jej moci znovu upravit.

Přehrávání

Jakmile dorazíte na konec šablony, zobrazí se událost „End of Loop” a nahrávání se restartuje od pozice „001.01.000”. Každá nota, která překročí délku šablony, vložené na konec, bude zkrácena, aby se vešla do celkové délky šablony.

V tuto chvíli můžete začít s ukládáním nových událostí v režimu Overdub mode (dříve vložené události nebudou vymazány). Toto je užitečné, pokud například chcete nahrát bicí nebo perkusní stopu, a chcete nejdříve nahrát kopák v prvním cyklu, poté virbl v druhém a poté hi-hat a činely v následujících fázích.

Ukončení nahrávání

- 1 Ve chvíli, kdy ukončíte nahrávání, stiskněte tlačítko Done a vystoupíte tak z režimu Step Record.
- 2 Otevře se dialogové okno s dotazem, zda se chcete vrátit zpět, případně vyhodit nebo uložit změny. 3 Cancel stiskněte, chcete-li pokračovat v úpravách, No chcete-li ukončit Step Record bez ukládání a Yes chcete-li uložit změny a odejít ze Step Record.

Poslechněte si styl nebo pad

- Zpět na hlavní stránce režimu Style/Pad Record můžete všechny stopy přehrát (status Play), poté stiskněte START/ STOP a poslechněte si styl nebo pad. Dalším stiskem START/STOP zastavíte přehrávání.

Uložení stylu nebo padu

- Až dokončíte nahrávání stylu nebo padu, vyberte příkaz Write Pad z menu stránky, tím jej uložíte.

Ukončení režimu Style/Pad Record bez ukládání

- Chcete-li opustit režim Style Record bez uložení změn, vyberte Exit z příkazu Record v menu stránky nebo stiskněte tlačítko RECORD.

Nahrávání kytarové stopy

Simulace opravdové kytary

Režim Guitar umožňuje snadné vytváření realistických partů doprovodných kytar bez umělého zvuku typického pro party programované pomocí MIDI. Nahrajete jen několik taktů a skončíte s realistickými rytmickými kytarovými stopami, kde je každý akord zahráný přesně podle reálné polohy na kytáře a ne generovaný s jednoduchou transpozicí zapsané šablony.

Nahrávání stopy Guitar se liší od nahrávání jiných stop, kde je nutné zahrát přesně všechny noty melodické linky nebo všechny akordy doprovodného partu. V případě kytarové stopy můžete:

- Hrát pomocí kláves odpovídajícím režimem vybrnkávání.
- Hrát arpeggio pomocí šesti kláves odpovídajících šesti kytarovým strunám (a speciálních kláves pro tóniku a kvintové tóny).
- Pomocí RX ruchů dodáte vaší šabloně věrohodnost.
- Přidejte běžné šablony pro krátké melodické pasáže a vyhněte se tak plýtvání Acc stopou.
- Pomocí přesného MIDI programování zvolte parametr Chord Shapes a upravíte tak jakékoli nuance kytary.

Poslech nahrané šablony

Pokud jste v režimu Style/Pad Record, můžete si poslechnout zvolenou akordovou variaci v původní tónině/akordu.

Pokud jste v režimu Style Play, nahraná kytarová šablona je transponována podle akordu, detekovaného na klaviatuře. Způsob transpozice závisí na naprogramované šabloně, s volbou pozice, režimu vybrnkávání, atd...

Přípravná nastavení

Přechod do režimu Guitar Mode ze Style Record

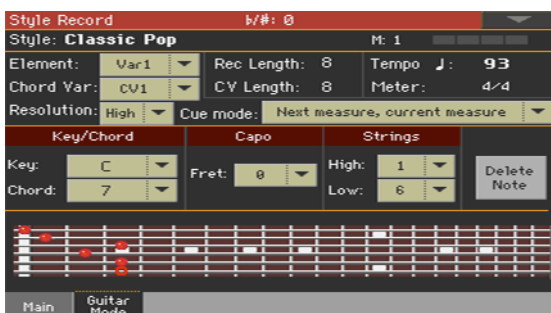
- 1 Na jedné ze stránek Style Record > Main vyberte stopu nastavenou na typ Guitar.

Tento typ stopy je obvykle jedna ze stop stylu Acc1...5.

Chcete-li stopu nastavit na typ Guitar, jděte do Style Record > Track Controls > Type/Trigger/Tension.

Poté, co vyberete Guitar track, objeví se stránka Style/Pad Record > Guitar Mode.

- 2 Jděte na stránku Style Record > Guitar Mode.



Přechod do režimu Guitar Mode z Pad Record

- 1 Pokud jste na stránce Pad Record > Main, nastavte stopu Pad na typ Guitar.

Chcete-li stopu nastavit na typ Guitar, jděte do Pad Record > Track Controls > Settings.

Poté, co vyberete Guitar track, objeví se stránka Pad Record > Guitar Mode.

- 2 Jděte na stránku Style Record > Guitar Mode.



Jak číst schéma prstokladů

Postup akordu uvidíte na schématu hmatníku. Významy jednotlivých symbolů:

Symboly	Význam
Červená tečka	Hraná struna - tón
Bílá tečka	Kvinta, na klávese D#2
X	Nehraná/utlumená struna
Světle šedý proužek	Barré (prst přes všechny struny, pohyblivé capo).
Tmavě šedý proužek	Capo

Výběr tóniny/akordu

Párový parametr Key/Chord funguje odlišně u Guitar stop, než u jiných typů stop. Zatímco u jiných stop je vždy pro NTT transpozici využíván referenční tón, u Guitar stop je vždy rozdíl, zda nahráváte akordovou variaci, obsaženou v prvku stylu Intro 1 nebo Ending 1, popř. jiné akordové variace, obsažené v prvku stylu (nebo padu):

- V případě Intro 1 a Ending 1 bude tento akord použit jako referenční tónina pro akordový postup.
- U ostatních Chord Variations bude tento akord použit pouze pro poslech během nahrávání. Při nahrávání v režimu Style Play, bude akord sledovat detekci akordu.

V případě Intro 1 a Ending 1 (Chord Variation 1 a 2) možná raději zadáte akordový postup, který se bude přehrávat na nejnižší MIDI oktávě (od C-1 do B-1). Typy akordů se vkládají pomocí dynamiky, jak vidíte v následující tabulce:

Vel.	Chord type	Vel.	Chord type
1	Major	2	Major 6th
3	Major 7th	4	Major 7th flatted 5th
5	Suspended 4th	6	Suspended 2nd
7	Major 7th suspended 4th	8	Minor (mollové)
9	Minor 6th	10	Minor 7th
11	Minor 7th flatted 5th	12	Minor major 7th
13	Dominant 7th	14	7th flatted 5th
15	7th suspended 4th	16	Dimished

Vel.	Chord type	Vel.	Chord type
17	Diminished major 7th	18	Augmented (Zvětšená)
19	Augmented 7th	20	Augmented major 7th
21	Major w/o 3rd	22	Major w/o 3rd and 5th
23	Flatted 5th	24	Diminished 7th

Např. typický rozvoj C dur bude vložen takto:

Chord	Tónika	Dynamika
C Dur	C-1	1
A moll	A-1	8
D moll	D-1	8
G Dominant 7th	G-1	13
C Dur	C-1	1

Výběr kapodastru

Kapodastr (z italského „capotasto”, „hlava hmatníku”) je posuvná příčka, připevňovaná na hmatník kytary, která jednotně zvyšuje výšku tónu všech strun. V podstatě zkracuje struny, čímž mění barvu zvuku a pozici akordů (ale ne tvar).

V závislosti na poloze akordu může utlumit některé struny.

- Jděte do menu Capo > Fret a vyberte Capo (‘capotasto’).

Capo	Význam
0	volné struny - bez capo
I ... XII	Pozice capo na hmatníku (tj. "I" odpovídá 1. pražci, "II" druhému atd.)

Výběr nejvyšší a nejnižší struny

- Jděte na dvojici parametrů Strings > High/Low a vyberte nejvyšší a nejnižší strunu, která bude hrát. Je to jako hrát jen na několik strun.

Struna	Význam
1 ... 6	Vybraná struna. Tato šablona se bude hrát na těchto strunách.

Nahrávání brnkání

- Stiskněte jednu z kláves v oktávě mezi C1 a B1 a vyberte typ vybrnkávání. Stiskem každé klávesy přehrajete vzorek.

Pozn.	Strum
C1	Plně dolů
C#1	Plně dolů s umlčením
D1	Plně nahoru
D#1	Plně nahoru s umlčením
E1	Plně dolů s umlčením těla
F1	Plně dolů pomalu
F#1	Plně dolů pomalu s umlčením
G1	Plně nahoru pomalu
G#1	4-Struny nahoru s umlčením
A1	Dolů 4-struny
A#1	4-Struny dolů s umlčením
H1	Nahoru 4-Struny



Nahrávání jednotlivých strun

- Stiskněte jednu z kláves v oktávě mezi C2 a H2 a vyberte jednotlivé struny (jednu nebo více).

Stisknete-li tyto klávesy, můžete hrát arpeggio nebo power akordy. Můžete hrát volné arpeggio pomocí šesti kytarových strun přiřazených klávesám od C do A nebo jedno z rychlejších samplovaných arpeggií na vyšších klávesách.

Tónika je vždy dostupná na klávese C#, kdežto kvinta je vždy přiřazena klávese D#, s nimi pak stačí zahrát nejnižší noty arpeggia.

Tato oktáva také zahrnuje celkové umlčení 'all mute' klávesou (F#):

Pozn.	Struna(y)
C2	VI Struna (E)
C#2	Tónika detekovaného akordu
D2	V Struna (A)
D#2	Kvinta detekovaného akordu
E2	IV Struna (D)
F2	III Struna (G)
F#2	Vše umlčeno
G2	II Struna (H)
G#2	Napájecí kabel
A2	I Struna (e)
A#2	Plně nahoru/dolů
B2	Dolů/Nahoru 4-Struny



Nahrávání RX Noise

RX Noises jsou šumy, generované na kytáře během hraní. Dodávají zvuku realitu.

- Stiskněte jednu z kláves v oktávě mezi C7 a H8 a spusťte RX Noises. V některých případech zóna překročí tento rozsah.

Tón	Zvuk RX
C7 a výše	Zvuky RX (v závislosti na zvoleném zvuku)



Nahrávání běžné šablony

Kromě brnkání a arpeggia lze nahrát také běžné šablony, které se budou chovat stejně jako doprovodné stopy Acc. Takto ušetříte doprovodnou stopu, zejména pokud potřebujete nahrát jen pár melodických pasáží (např. jako závěr vybrnkávané šablony).

Šablonu lze nahrát v rozsahu od C3 do H6, jak je vidět na obrázku.



Nahrávání akordových tvarů

Akordové tvary lze snadno vybírat za pomoci MIDI zpráv. Když zahrájete notu C0 s dynamikou, uvedenou v následující tabulce, přehraje se akord na konkrétní pozici a s určitým počtem strun.

Když zahrájete stejný akord v jiných polohách, ve stejné patternu, simulujete typické chování kytarového hráče.

Vel.	rozsah	od str.	do str.	Pozice
0	6strunná	I	VI	0
1	6strunná	I	VI	0
2	6strunná	I	VI	1

Vel.	rozsah	od str.	do str.	Pozice
3	6strunná	I	VI	2
4	6strunná	I	VI	3
5	6strunná	I	VI	4
6	6strunná	I	VI	5
7	5strunná basy	II	VI	0
8	5strunná basy	II	VI	1
9	5strunná basy	II	VI	2
10	5strunná basy	II	VI	3
11	5strunná basy	II	VI	4
12	5strunná basy	II	VI	5
13	5strunná výšky	I	V	0
14	5strunná výšky	I	V	1
15	5strunná výšky	I	V	2
16	5strunná výšky	I	V	3
17	5strunná výšky	I	V	4
18	5strunná výšky	I	V	5
19	4strunná basy	III	VI	0
20	4strunná basy	III	VI	1
21	4strunná basy	III	VI	2
22	4strunná basy	III	VI	3
23	4strunná basy	III	VI	4
24	4strunná basy	III	VI	5
25	4strunná středy	II	V	0
26	4strunná středy	II	V	1
27	4strunná středy	II	V	2
28	4strunná středy	II	V	3
29	4strunná středy	II	V	4
30	4strunná středy	II	V	5
31	4strunná výšky	I	IV	0
32	4strunná výšky	I	IV	1
33	4strunná výšky	I	IV	2
34	4strunná výšky	I	IV	3
35	4strunná výšky	I	IV	4
36	4strunná výšky	I	IV	5

Vel.	rozsah	od str.	do str.	Pozice
37	3strunná basy	IV	VI	0
38	3strunná basy	IV	VI	1
39	3strunná basy	IV	VI	2
40	3strunná basy	IV	VI	3
41	3strunná basy	IV	VI	4
42	3strunná basy	IV	VI	5
43	3strunná nižší středy	III	V	0
44	3strunná nižší středy	III	V	1
45	3strunná nižší středy	III	V	2
46	3strunná nižší středy	III	V	3
47	3strunná nižší středy	III	V	4
48	3strunná nižší středy	III	V	5
49	3struny vyšší středy	II	IV	0
50	3struny vyšší středy	II	IV	1
51	3struny vyšší středy	II	IV	2
52	3struny vyšší středy	II	IV	3
53	3struny vyšší středy	II	IV	4
54	3struny vyšší středy	II	IV	5
55	3struny výšky	I	III	0
56	3struny výšky	I	III	1
57	3struny výšky	I	III	2
58	3struny výšky	I	III	3
59	3struny výšky	I	III	4
60	3struny výšky	I	III	5
61	2struny basy	V	VI	0
62	2struny basy	V	VI	1
63	2struny basy	V	VI	2
64	2struny basy	V	VI	3
65	2struny basy	V	VI	4
66	2struny basy	V	VI	5
67	2struny nižší středy	IV	V	0
68	2struny nižší středy	IV	V	1
69	2struny nižší středy	IV	V	2
70	2struny nižší středy	IV	V	3

Vel.	rozsah	od str.	do str.	Pozice
71	2struny nižší středy	IV	V	4
72	2struny nižší středy	IV	V	5
73	2struny středy	III	IV	0
74	2struny středy	III	IV	1
75	2struny středy	III	IV	2
76	2struny středy	III	IV	3
77	2struny středy	III	IV	4
78	2struny středy	III	IV	5
79	2struny vyšší středy	II	III	0
80	2struny vyšší středy	II	III	1
81	2struny vyšší středy	II	III	2
82	2struny vyšší středy	II	III	3
83	2struny vyšší středy	II	III	4
84	2struny vyšší středy	II	III	5
85	2struny výšky	I	II	0
86	2struny výšky	I	II	1
87	2struny výšky	I	II	2
88	2struny výšky	I	II	3
89	2struny výšky	I	II	4
90	2struny výšky	I	II	5

22 Editace stylů a padů

Editace parametrů stopy

Pro každý prvek stylu a padu, můžete editovat různé parametry stopy.

Pozor: Na editačních stránkách, kde se objeví zkratky prvku stylu, si můžete vybrat prvek stylu stiskem odpovídajícího tlačítka na ovládacím panelu (VARIATION1 ... ENDING3). Chcete-li vybrat Fill, zapněte AUTO FILL, pak stiskněte odpovídající VARIATION. Chcete-li Fill ve smyčce, podržte tlačítko VARIATION stisknuté.



Relativní hlasitost prvku stylu/padu (Expression)

Můžete pro každou stopu Style Element vybrat jiné hodnoty Expression (CC#11). Protože Expression je ovladač relativní hlasitosti, můžete jej použít, chcete-li snížit úroveň v porovnání s celkovou hlasitostí Stylu. Toto se hodí zvláště ve chvíli, kdy jsou stejné stopě přiřazeny různé zvuky v různých Style Elements a vnitřní hodnoty těchto zvuků se liší.

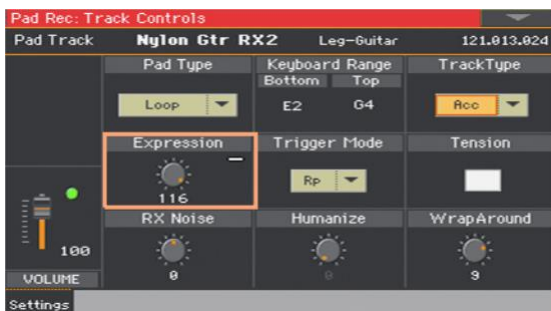
U padů Expression pomáhá při vzájemném vyvážení padů.

- 1 Jděte na stránku Style Record > Element Track Controls > Expression.

Zvolený prvek stylu



Hodnotu Expression můžete nastavit pro pad na stránce Pad Record > Pad Track Controls > Settings.



- 2 Stiskněte odpovídající tlačítko na ovládacím panelu a vyberte tak jeden Style Element (VARIATION1 ... ENDING3).
- 3 Pomocí indikátorů Expression Monitor zkontrolujte, že jsou zprávy Expression (CC#11) obsaženy ve stopách.

Pomocí START/STOP spusťte přehrávání a sledujte indikátory. Až se některý z nich rozsvítí, můžete vstoupit do Event Edit na odpovídající stopu a editovat nebo odejmout zprávy Expression.

- 4 Pomocí ovladačů Expression nastavíte hodnotu Expression (CC#11) pro danou stopu. Tuto hodnotu najdete na začátku seznamu Event Edit.

Nastavení Expression

Úroveň Expression můžete snadno a rychle nastavit u všech stop v rámci Style Element. Takto lze lépe ovládat hlasitost všech položek Style Element.

- 1 Na stejné stránce vyberte jeden prvek stylu tak, že stisknete přiřazené tlačítko na ovládacím panelu.
- 2 Podržte tlačítko SHIFT a stiskněte TEMPO +, čímž zvýšíte hodnotu Expression na všech stopách Style Element, TEMPO – hodnotu naopak sníží.
- 3 Uvolněte tlačítko SHIFT.
- 4 Opakujte výše uvedený postup u všech Style Elements, které budete chtít upravit.

Hlasitost stopy můžete změnit pomocí události Expression přímo ve stopě. Chcete-li se podívat, jaké události ve stopě jsou, nechte Style Element přehrát a sledujte Expression monitor na stejné stránce. Pokud najdete jednu či více událostí Expression, jděte na stránku Event Edit a vymažte je nebo editujte.

- 5 Stiskněte tlačítko START/STOP a zahrajte několik akordů, abyste si poslechli výsledek.
Vyberte jakýkoli Style Element pomocí tlačítka ovládacího panelu. Chcete-li zastavit přehrávání, stiskněte znovu START/STOP.

Keyboard Range

Nastavení rozsahu klaviatury (Keyboard Range) aranžér automaticky transponuje jakýkoli tón šablony, který hraje příliš vysoko nebo příliš nízko oproti původnímu akustickému nástroji, pokud transponujete v aranžéru. Takto dosáhnete přirozenějšího zvuku.

Standardní nejnižší hodnota u koncertní flétny je C4. Pokud budete hrát níže než C4, transponovaná šablona může tuto hodnotu překročit a zvuk nebude přirozený. Pokud si spodní limit (Bottom limit) stopy flétny nastavíte na C4, je problém vyřešen.

Různé hodnoty Keyboard Range lze definovat pro každý prvek stylu. To pomůže posílit preferovaný rozsah v konkrétní sekci songu, k simulaci konkrétního stylu pianové kompozice, nebo abyste předešli překrytí nástrojů na různých stopách.

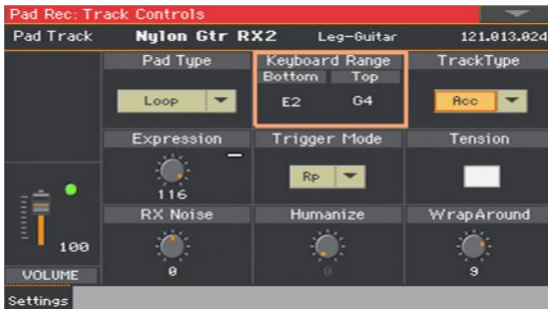
- 1 Jděte na stránku Style Record > Element Track Controls > Range.

Zvolený prvek stylu



Keyboard Range

Hodnotu Keyboard Range můžete nastavit pro pad na stránce Pad Record > Pad Track Controls > Settings.



- 2 Stiskněte odpovídající tlačítko na ovládacím panelu a vyberte tak jeden Style Element (VARIATION1 ... ENDING3).
- 3 Pomocí parametrů Top a Bottom nastavte horní a spodní limit rozsahu klaviatury pro odpovídající stopu vybraného prvku stylu.
Během nahrávání je rozsah klaviatury ignorován. Bude aplikován až při přehrávání stylu.
- 4 Stiskněte tlačítko START/STOP a zahrajte několik akordů, abyste si poslechli výsledek.
Vyberte jakýkoli Style Element pomocí tlačítka ovládacího panelu. Chcete-li zastavit přehrávání, stiskněte znovu START/STOP.

RX Noise/Guitar

Na stránce Noise/Guitar můžete nastavit úroveň RX Noise a 'lidský pocit' z kytarových stop.

- 1 Jděte na stránku Style Record > Element Track Controls > Guitar/Noise.

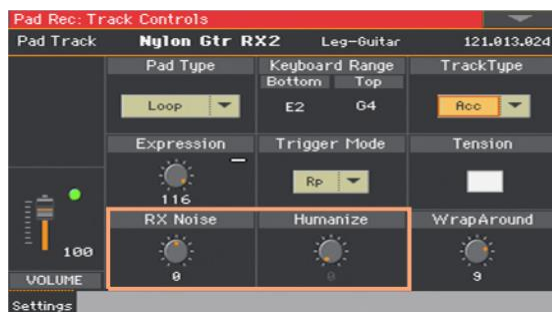
Zvolený prvek stylu



RX Noise level

Lidský dojem ('humanizace') na kytarové stopě

Hodnotu RX Noise a Humanize můžete nastavit pro pad na stránce Pad Record > Pad Track Controls > Settings.

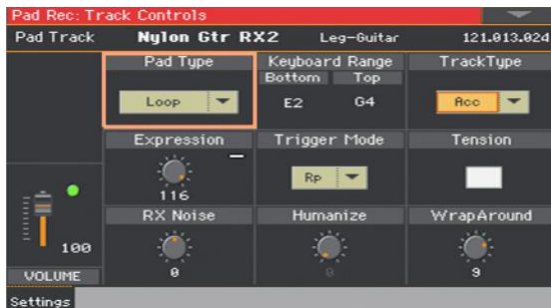


- 2 Stiskněte odpovídající tlačítko na ovládacím panelu a vyberte tak jeden Style Element (VARIATION1 ... ENDING3).
- 3 Pomocí ovladačů RX Noise nastavte hlasitost zvuků RX Noises na odpovídajících stopách. Tento ovladač funguje u všech typů stop (pokud obsahují zvuky RX).
- 4 Ovladačem Humanize Guitar se aplikuje náhodná hodnota na polohu, dynamiku i sílu úhazu not, na stopě Guitar. To funguje pouze u stop, nastavených na typ Gtr, na stránce Style Record > Style Track Controls > Type/Trigger/ Tension, nebo na stránce Pad Record > Pad Track Controls > Settings.
- 5 Stiskněte tlačítko START/STOP a zahrajte několik akordů, abyste si poslechli výsledek. Vyberte jakýkoli Style Element pomocí tlačítka ovládacího panelu. Chcete-li zastavit přehrávání, stiskněte znovu START/STOP.

Typ padu

Po spuštění se pady přehrají jen jednou nebo ve smyčce, dokud ji nezastavíte.

- 1 Jděte na stránku Pad Record > Pad Track Controls > Settings.



- 2 Použijte vyskakovací menu Style Element mode a vyberte cílový Style Element.

Typ padu	Význam
One Shot	Když stisknete jedno z tlačítek PAD, přehraje se odpovídající Pad pouze jednou. To se hodí pro přehrávání Hitů nebo Sekvencí, které musí zaznít jen 1x.
Loop	Po stisku jednoho z tlačítek PAD, se přehraje Pad do konce, pak pokračuje od začátku. Stiskem STOP v sekci PAD přehrávání ukončíte. To je užitečné při přehrávání cyklických sekvencí.

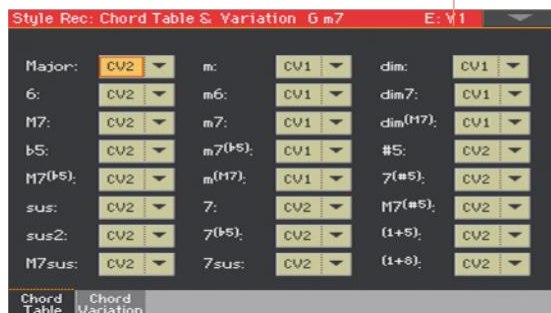
V režimu Pad Record se šablona vždy přehrává ve smyčce, dokonce i když je tento parametr nastaven na „One Shot”.

Úprava tabulky akordů

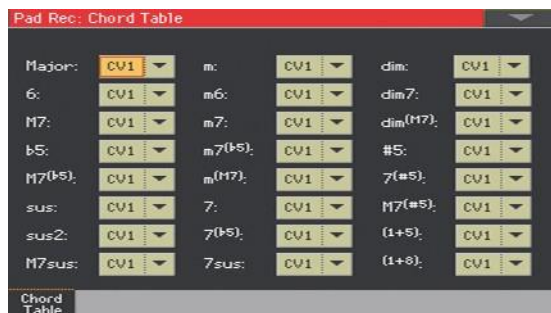
Každému z rozpoznávaných akordů můžete přiřadit Chord Variation. Je-li akord rozpoznán, vybere se automaticky jemu přiřazená Chord Variation jako doprovod.

- Jděte na stránku Style Record > Chord Table & Variation > Chord Table.

Zvolený prvek stylu



Pro pad jděte na stránku Pad Record > Pad Chord Table > Chord Table.



- Stiskněte odpovídající tlačítko na ovládacím panelu a vyberte tak jeden Style Element (VARIATION1 ... ENDING3). Pady nemají žádné prvky stylu.
- Pomocí parametrů Chord / Chord Variation můžete přiřadit Chord Variation každému z akordů.
- Stiskněte tlačítko START/STOP a zahrajte několik akordů, abyste si poslechli výsledek.

Vyberte jakýkoli Style Element pomocí tlačítka ovládacího panelu. Chcete-li zastavit přehrávání, stiskněte znovu START/STOP.

Kontrola dostupných variací akordů

Můžete sledovat, které variace akordů byly nahrány (nebo importovány) do aktuálního stylu.

- Jděte na stránku Style Record > Chord Table & Variation > Chord Variation.



Variace akordů typu Dim jsou prázdné.

Pokud jste na stránce Chord Table, vidíte, které variace akordů byly použity v aktuálním prvku stylu, na této stránce je zřejmé, které variace akordů jsou obsaženy v rámci celého stylu. Pokud zde jsou nevyužité variace akordů, můžete si zvolit, jestli je vymažete a tím soubor stylu zmenšíte, anebo zda je přiřadíte akordu.

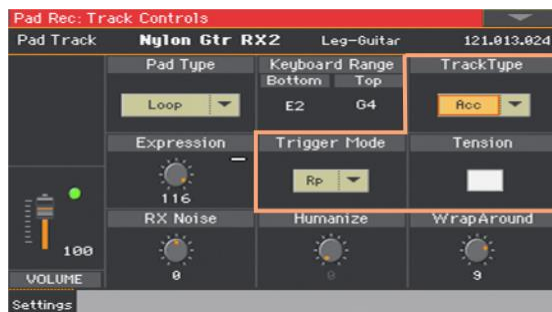
Editace typu stopy, triggeru, pnutí

Typ stopy, jeho odezvu na retriggering můžete také editovat a přidat harmonickou tenzi.

- 1 Jděte na stránku Style Record > Style Track Controls > Type/Trigger/Tension.



Tyto parametry můžete nastavit pro pad na stránce Pad Record > Pad Track Controls > Settings.



- 2 Stiskněte odpovídající tlačítko na ovládacím panelu a vyberte tak jeden Style Element (VARIATION1 ... ENDING3).

3 Za pomoci parametru Track Type nastavte typ odpovídající stopy.

Track Type	Význam
Drum	Bicí stopa Tento typ stopy nelze transponovat aranžérem, a je využit bicí sadou pro bicí zvuky. Drum Mapping zde má svůj vliv. U padů se toho využívá pro Drum i Percussion zvuky.
Perc	Perkusní stopa Tento typ stopy nelze transponovat a používá se pro bicí sestavy vytvořené z perkusních zvuků. Drum Mapping zde nemá vliv. (Není dostupné pro pady)
Bass	Basová stopa Vždy hraje základní tón, pokud se mění akord.
Acc	Doprovodná stopa Tuto stopu lze používat bez omezení pro melodické a harmonické doprovodné šablony.
Gtr	Kytarová stopa Tento typ stopy používá režim Guitar a vytváří vybrnkávání či arpeggia.

4 Za pomoci parametru Trigger Mode určíte, jak bude na stopy typu Bass a Acc aplikován retriggering v případě změny akordu.

Režim Trigger	Význam
Off	Pokaždé, když zahrajete akord, budou současné tóny zastaveny. Stopa zůstane umlčená, dokud nezazní nová nota v šabloně.
Rt (Retrigger)	Zvuk se zastaví a nové tóny odpovídající rozpoznávanému akordu budou přehrány.
Rp (Repitch)	Nové tóny odpovídající těm rozpoznávaným se přehrají tak, že se změní výška těch, které již hrají. Zvuk se nijak nenaruší. Toto se hodí zejména pro stopy Guitar, Bass, Strings a Brass.

5 Značkou Tension obohatíte a ozvláštíte doprovodnou harmonii, dodáním napětí.

Parametr Tension přidá tóny (nona, undecima a/nebo tercdecima), které byly přehrány do doprovodu, ale nebyly zapsány do šablony stylu.

6 Stiskněte tlačítko START/STOP a zahrajte několik akordů, abyste si poslechli výsledek.

Vyberte jakýkoli Style Element pomocí tlačítka ovládacího panelu. Chcete-li zastavit přehrávání, stiskněte znovu START/STOP.

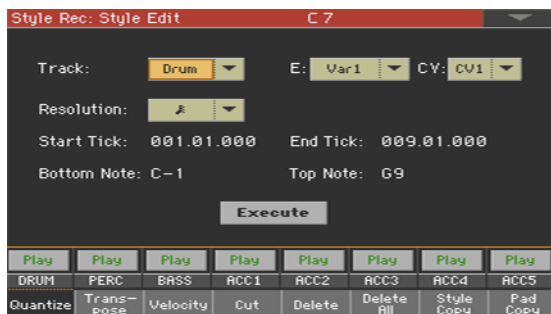
Editace sekvencí stylu/padu

Úpravy šablon stylu jsou možné v sekci Style/Pad Record > Style/Pad Edit. U padů nelze zvolit stopu nebo prvek stylu pro editaci.

Kvantizace

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




- Jděte na Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Quantize.



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

Stopa	Význam
All	Všechny stopy
Drum ... Acc5	Zvolená stopa

- Ve vyjetém menu Resolution vyberte rozlišení účinnosti kvantizace.

Rozlišení	Význam
♩ (1/32) ... ♩ (1/4)	Rozlišení mřížky po nahrávání v notových hodnotách. Např. když zvolíte 1/16, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/16. Když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8. Znak „b...f”, přidány za hodnotu značí swingovou kvantizaci. Znak „3” za hodnotou značí triolu.
	Bez kvantizace 
	1/16 
	1/8 

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

Pokud je akordová variace dlouhá 4 takty a chcete je všechny vybrat, Start bude na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

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

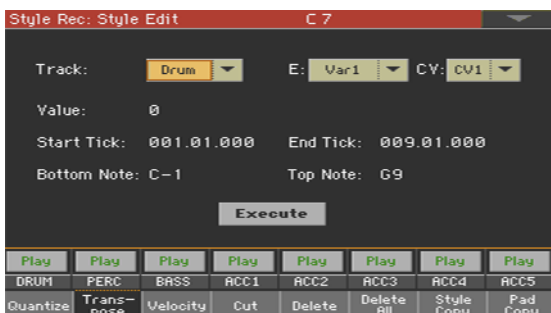
Tyto parametry jsou k dispozici pouze pro stopy Drum a Percussion. Pokud zvolíte stejnou notu jako u parametrů Bottom i Top, můžete vybrat jeden perkusní nástroj z bicí sady.

- Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.
- Stiskněte tlačítko START/STOP a poslechněte si výsledek. Chcete-li zastavit přehrávání, stiskněte znovu START/STOP.

Transpozice

Funkce transpozice umožňuje transponovat vybrané stopy. Poté, co transpozici dokončíte, nezapomeňte přizpůsobit parametry Key/Chord na hlavní stránce režimu Style/Pad Record.

- Jděte na Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Transpose.



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

Stopa	Význam
All	Všechny vybrané stopy, kromě stop z režimu Drum (stopy Drum a Percussion). Celá zvolená akordová variace bude transponována.
Drum ... Acc5	Vybraná stopa

3 Použijte parametr Value a vyberte hodnotu.

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

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

Pokud je akordová variace dlouhá 4 takty a chcete je všechny vybrat, Start bude na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

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

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

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

6 Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.

7 Stiskněte tlačítko START/STOP a poslechněte si výsledek. Chcete-li zastavit přehrávání, stiskněte znovu START/STOP.

Editace dynamických hodnot

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

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

- Jděte na Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Velocity.



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

Stopa	Význam
All	Všechny stopy jsou zvoleny. Dynamika všech stop ve vybrané Chord Variation se změní.
Drum ... Acc5	Vybraná stopa

- Použijte Velocity Value a vyberte hodnotu transpozice.

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

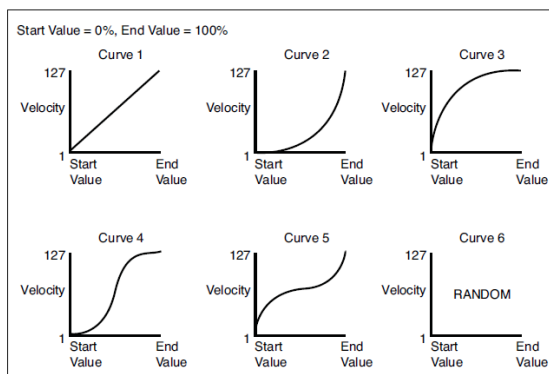
- Chcete-li využít pokročilé parametry, které vám umožní určit dynamickou křivku a tak vytvářet fade-in či fade-out, zaškrtněte v nabídce Advanced.

Pokud tento parametr vyberete, parametry Intensity, Curve, Start Velocity Value a End Velocity Value se zpřístupní k editaci.

- Pomocí parametru Intensity určíte míru, do které se dynamika přizpůsobí vámi zvolené křivce (za pomoci Curve).

Intensity	Význam
0 ... 100%	Intenzita S nastavením „0%“ se hodnota dynamiky neovlivní. Nastavíte-li 100%, dynamika bude ovlivněna v nejvyšší možné míře.

- Pomocí parametru Curve vyberte jednu ze šesti křivek a vyberte tak, jak se bude dynamika měnit v čase.



- Pomocí Start Vel. Value a End Vel. Value nastavte dynamiku na začátku a na konci zvolené křivky.

Intensity	Význam
0 ... 100%	Změna dynamiky procentuálně

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

Pokud je akordová variace dlouhá 4 takty a chcete je všechny vybrat, Start bude na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

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

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

- 7 Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.

- 8 Stiskněte tlačítko START/STOP a poslechněte si výsledek. Chcete-li zastavit přehrávání, stiskněte znovu START/STOP.

Vymazání taktu

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

- 1 Jděte na Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Cut.



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

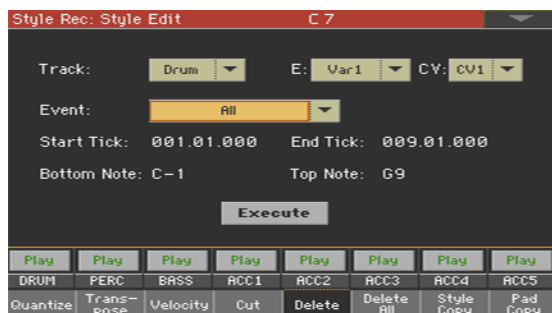
Stopa	Význam
All	Všechny stopy
Drum ... Acc5	Zvolená stopa

- 3 Za pomoci parametru Start zvolte první takt, který bude ořezán.
- 4 Za pomoci parametru Length zvolte počet taktů k ořezání.
- 5 Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.
- 6 Stiskněte tlačítko START/STOP a poslechněte si výsledek. Chcete-li zastavit přehrávání, stiskněte znovu START/STOP.

Mazání dat v rámci taktů

Na stránce Delete můžete mazat MIDI události v rámci Stylu. Tato funkce neodstraní takty z šablony. Chcete-li odstranit celé takty, použijte funkci Cut.

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



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

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

- 3 Ve vyjetém menu režimu Style Element vyberte typ události, který chcete vymazat.

Event (Událost)	Význam
All	Všechny události. Takty nejsou odstraněny z akordové variace.
Pozn.	Všechny tóny ve vybraném rozsahu.
Dup.Note	Všechny duplikované noty. Pokud jsou dvě noty na stejné výšce započítány na stejný tick, ta, která má nižší dynamiku bude vymazána.
After Touch	Události AfterTouch.
Pitch Bend	Události Pitchbend
Prog.Change	Události změn programů, kromě Control Change #00 (Bank Select MSB) a #32 (Bank Select LSB). Tento typ dat se při nahrávání automaticky maže.
Ctl.Change	Všechny události Control Change, např. Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...
CC00/32 ... CC127	Události Control Change. Dvojí číslo Control Change (např. 00/32) značí MSB/LSB balíčky. Některá CC data jsou odstraněna automaticky už při nahrávání.

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

Pokud je akordová variace dlouhá 4 takty a chcete je všechny vybrat, Start bude na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

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

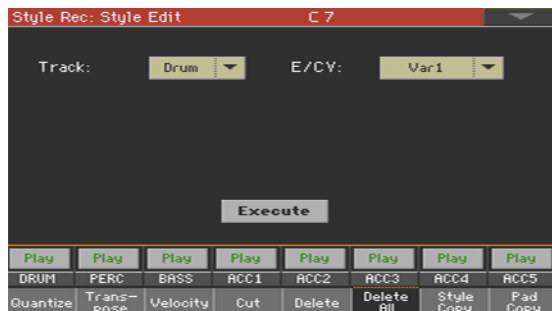
Tyto parametry jsou dostupné jen, když zvolíte možnost All nebo Note. Pokud zvolíte stejnou notu jako u parametrů Bottom i Top, můžete vybrat jeden perkusní nástroj z bicí sady. Výběr rozsahu využijete rovněž při editaci šumů RX Noises (od C7) nebo běžných not (pod C7).

- 6 Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.
- 7 Stiskněte tlačítko START/STOP a poslechněte si výsledek. Chcete-li zastavit přehrávání, stiskněte znovu START/STOP.

Mazání položek Style Element, Chords Variation, celých Stylů.

Můžete smazat vybraný Style Element nebo Chord Variation, případně celý Style.

- 1 Jděte na Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Delete All.



- 2 Vyberte stopu, kterou chcete smazat.

Stopa	Význam
All	Všechny stopy vybraného Stylu, Style Element nebo Chord Variation.
Drum ... Acc5	Jednotlivá stopa vybraného Stylu, Style Element nebo Chord Variation.

- 3 Vyberte Style Element (E) a Chord Variation (CV), které chcete vymazat.

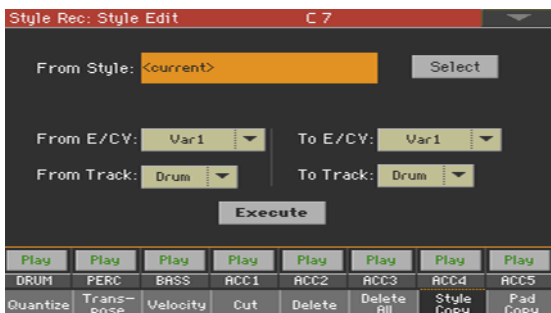
E/CV	Význam
All	Všechny prvky stylu, tedy celý styl. Je-li E/Track=All a CV=All, bude celý styl vymazán.
Var1 ... CountIn	Jednotlivý prvek stylu.
V1-CV1 ... CI-CV2	Jednotlivá akordová variace.

- 4 Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.
- 5 Stiskněte tlačítko START/STOP a zahrajte několik akordů, abyste si poslechli výsledek.
Vyberte jakýkoli Style Element pomocí tlačítka ovládacího panelu. Chcete-li zastavit přehrávání, stiskněte znovu START/STOP.

Kopírování ze Stylu

Můžete zkopírovat Stopu, Chord Variation nebo Style Element ze stejného nebo jiného Stylu. Berte, prosím, na vědomí, že kopírováním smažete veškerá data z cílové lokace.

- 1 Jděte na Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Copy from Style.



- 2 Použijte parametr From Style a vyberte zdrojový styl. Stiskněte tlačítko Select a otevře se okno Style Select, ve kterém můžete vybrat zdrojový styl. Tlačítkem Current zvolíte aktuální styl jako zdroj pro kopírování.
- 3 Ve vyjetém menu From E/CV vyberte zdrojový Style Element (E) a Chord Variation (CV), dále ve vyskakovacím menu To E/CV vyberte cílové místo.

E/CV	Význam
All	Všechny prvky stylu, tedy celý styl. Cíl nelze změnit, automaticky je nastaven na All.
Var1 ... End2	Jednotlivý prvek stylu.
V1-CV1 ... C1-CV2	Jednotlivá akordová variace.

Vzhledem k odlišné struktuře lze kopírovat pouze přes podobné Style Elements, např. z jedné Variation do jiné Variation.

- 4 Ve vyjetém menu From Track vyberte zdrojovou stopu, dále ve vyjetém menu To Track vyberte cílové místo.

Stopa	Význam
All	Všechny stopy vybraného Stylu, Style Element nebo Chord Variation.
Drum ... Acc5	Jednotlivá stopa vybraného Stylu, Style Element nebo Chord Variation.

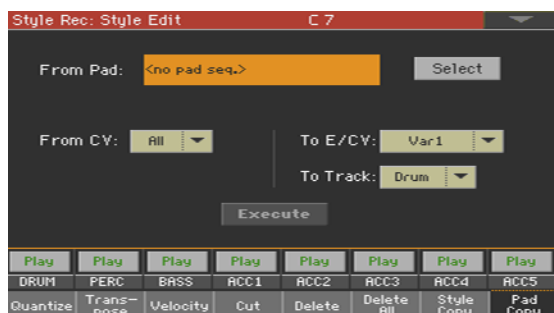
- 5 Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.

Pokud kopírujete přes již existující Chord Variation, data Program Change se nezkopírují, aby se zachovaly původní zvuky v Chord Variation. Jestliže kopírujete kompletní prvek stylu (Var1, End1... aj.), zkopírují se také události Program Change.

Kopírování z Padu

Z Chord Variations Padu můžete kopírovat buď jednu nebo všechny akordové variace. Berte, prosím, na vědomí, že kopírováním smažete veškerá data z cílové lokace.

- 1 Jděte na Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Copy from Pad.



- 2 Použijte parametr From Pad a vyberte zdrojový pad. Stiskněte tlačítko Select a otevře se okno Pad Select, ve kterém můžete vybrat zdrojový pad.
- 3 Ve vyjetém menu From CV vyberte zdrojovou akordovou variaci (CV), dále ve vyjetém menu To E/CV vyberte cílové místo.

E/CV	Význam
Var1 ... End2	Jednotlivý prvek stylu.
V1-CV1 ... CI-CV2	Jednotlivá akordová variace.

- 4 Položkou To Track ve vyjetém menu vyberte cíl ve stylu, kam chcete zkopírovat stopu Pad.

Stopa	Význam
All	Všechny stopy vybraného Stylu, Style Element nebo Chord Variation.
Drum ... Acc5	Jednotlivá stopa vybraného Stylu, Style Element nebo Chord Variation.

5 Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.

Pokud kopírujete přes již existující Chord Variation, data Program Change se nezkopírují, aby se zachovaly původní zvuky v Chord Variation.

Editace MIDI událostí

Event Edit je stránka, kde můžete editovat každou MIDI událost zvolené akordové variace. Můžete např. nahradit notu jinou, nebo změnit její intenzitu (dynamiku).

Stránka Event Edit

- Jděte na Style/Pad Record > Event Edit > Event Edit.

Position	Type	Value1	Value2	Length
M:001.01.000	Ctrl	11	100	
M:001.01.000	Note	B1	119	D:000.00.001
M:001.01.000	Note	F#2	78	D:000.00.001
M:001.01.192	Note	F#2	39	D:000.00.001
M:001.02.000	Note	E1	71	D:000.00.001

a. Dotykem vyberete stopu, kterou chcete upravit

b. Upravte událost

Postup - Event Edit

Zde se dočtete o tom, jak obecně vypadá postup úpravy.

Vyberte styl nebo pad a vstupte do úprav.

- 1 Pokud jste v režimu Style Play, vstupte do nahrávání stiskem tlačítka RECORD, a zvolte možnosti (vytvoření či editace stylu nebo padu).
- 2 Pokud jste na stránce Style/Pad Record > Main, zvolte Style Element (pouze Style) a Chord Variation pro editaci.
- 3 Jděte na stránku Style/Pad Record > Event Edit > Event Edit.

Poslechněte si šablony

- Stiskněte tlačítko START/STOP a poslechněte si zvolenou akordovou variaci. Dalším stiskem START/STOP ji zastavíte.

Filtr zobrazených událostí

- Jděte na Style/Pad Record > Event Edit > Filter a vyberte události, které chcete zobrazit.



Filter	Význam	
Note/RX Noise	Tóny a zvuky RX	
Program	Program Change	
Control	Události Control Change V rámci Stylů jsou dostupná pouze tato čísla Control Change	
	Funkce Control	CC#
	Modulation 1	1
	Modulation 2	2
	Pan	10
	Expression ^(a)	11
	CC#12	12
	CC#13	13
	Ribbon	16
	Damper	64
	Filter Resonance	71
	Low Pass Filter Cutoff	74
	Sound Controller 1 (CC#80)	80
	Sound Controller 2 (CC#80)	81
	CC#82	82
(a). Událost Expression nelze vložit na počáteční pozici (001.01.000). Hodnota Expression je již standardně mezi parametry „hlavičky“ prvku stylu nebo padu.		
Tempo/Meter	Změny tempa a metra (taktového označení) - pouze Master Track.	
Pitch Bend	Události Pitchbend	
Pa Controls	Zprávy specifické pro nástroje Pa-Series.	

Úpravy událostí

- 1 Jděte na stránku Style/Pad Record > Event Edit > Event Edit.
- 2 Ve vyjetém menu Track vyberte stopu, na které chcete upravit styl. Stopa padu je již zvolena.

Seznam událostí v rámci stopy (v rámci vybrané Chord Variation) se objeví na displeji. Některé události na začátku Chord Variation, stejně jako „EndOfTrk“ (označující koncový bod) nelze upravovat a budou v seznamu nepřístupné.

- 3 Procházejte události jezdcem.

4 Dotkněte se události, kterou chcete upravit, a upravte ji

M:001.01.000	Note	C#2	64	D:000.00.096
Takt/Pozice	Typ	Hodnota 1	Hodnota 2	Délka/Trvání

- Zvolte M (takt), a na číselníku VALUE změňte pozici události.
- Zvolte parametr Type a pomocí VALUE změňte typ události.
- Zvolte parametry Value 1 a Value 2 a pomocí VALUE je pak upravte. V případě numerických hodnot lze pomocí dvojkliku aktivovat numerickou klávesnici.
- Vyberete-li událost Note, zvolte parametr D (Délka/Trvání) a pomocí VALUE změňte dobu trvání události.

Přeskočení do jiného taktu

- 1 Dotykem Go Meas. tlačítka přejdete na jiný takt. Objeví se dialog Go To Measure.
- 2 Zdejte vybraný takt a stiskněte OK pro potvrzení. Automaticky se vybere první událost ve vybraném taktu.

Vkládání událostí

- Stiskněte tlačítko Insert, chcete-li na danou pozici (M) vložit událost. Bude vložena událost Note s výchozími hodnotami.

Mazání událostí

- Zvolte událost, kterou chcete smazat, a stiskněte Delete.

Editace dalších stop

- Až budete s úpravami hotovi, vyberte další stopu, kterou chcete editovat.

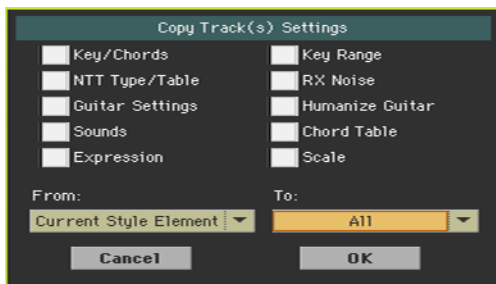
Ukončení Event Edit

- Až dokončíte úpravy v rámci vybrané Chord Variation, stiskněte tlačítko EXIT a vraťte se tak na jednu ze stránek Style Record > Record, poté vyberte další Chord Variation, kterou chcete upravit.

Kopírování nastavení stylu stopy

Když jste editovali stopu Style, můžete nyní kopírovat a vkládat její nastavení na jinou stopu, do akordové variace nebo prvku stylu.

- 1 V nabídce stránky vyberte příkaz Copy, tím otevřete dialog Copy Track Settings.



- 2 Zkontrolujte veškerá nastavení stopy, která chcete kopírovat.
- 3 Ve vyjetém menu From vyberte zdrojový prvek stylu.

Style Element	Význam
Current Style Element	Nastavení se zkopíruje ze všech stop aktuálního prvku stylu, do všech stop cílového prvku stylu.
Current Track	Nastavení se zkopíruje ze zvolené stopy aktuálního prvku stylu, na stejnou stopu cílového prvku stylu.

- 4 Ve vyjetém menu To vyberte cílový prvek stylu.

Style Element	Význam
All	Nastavení se zkopíruje do všech prvků stylu (celého stylu).
All Var	Nastavení se zkopíruje do všech prvků variace stylu.
All Fill/Break	Nastavení se zkopíruje do všech prvků Fill/Break stylu.
All Intro/Ending	Nastavení se zkopíruje do všech prvků Intro/Ending stylu.
Var1 ... End3	Nastavení se zkopíruje do zvoleného prvku stylu.

23 Import a export stylů a padů

Import MIDI souboru jako akordové variace

Můžete importovat standardní MIDI soubory, vytvořené ve svém externím sekvenceru, a transformovat je na akordovou variaci.

Příprava MID souborů

Standardní MIDI soubor pro import musí být programován jako běžná akordová variace Pa1000. Pravidla jsou následující:

Import Style Elements / Parametry Chord Variation

Při importu SMF jsou parametry jako CV Length, Meter, Tempo Change, Program Change a Expression akceptovány.

- Délka Chord Variation je stejná jako u importované SMF. Délku můžete změnit za pomoci parametru CV Length na stránce Style/Pad Record > Main.
- Parametry prvku stylu, jako Key/Chord, Chord Table, Expression a další, musí být ručně nastaveny na odpovídajících stránkách Style/Pad Record.
- Počáteční Tempo a hlasitost každé stopy musí být nastaveny jakožto data Style Settings a následně uloženy do Style Settings.
- Parametr Meter (Time Signature) není povolen, a nebude detekován.

MIDI události

Při importu se zobrazí pouze události, připravené pro nahrávání (jak vidíte v tabulce na str. 232). Některé kontrolery se na konci šablony resetují.

Zvuky

Zvuky přiřazené stopám jsou importovány za předpokladu, že události Program Change, Bank Select MSB a LSB jsou na první 'době' SMF. Toto budou 'původní' zvuky prvku stylu, ke kterým se dostanete přes stránky Style Record > Main nebo Style Record > Element Track Controls > Expression. Tato data náleží také zvuku na stopě Pad.

Tyto zvuky mohou být přepsány zvuky, přiřazenými v nastavení stylu, pokud není na panelu Style Play > Main > Volume (doprovodné stopy), vybrán parametr Original Sound Set.

Délka not

Jestliže nota přesáhne za poslední takt akordové variace, bude přidán další takt (tedy když nota přesáhne za čtvrtý takt 4-taktového patternu, bude vygenerovaná 5-taktová akordová variace). Je-li tomu tak, změnou hodnoty CV Length resetujete délku akordové variace. Přesahující nota bude ořezána, aby zapadla do délky nové sekvence.

MIDI kanály

Pokud programujete Chord Variation na externím sekvenceru, přiřadte každou stopu stylu správnému MIDI kanálu (In a Out) dle následující tabulky.

Stopa stylu	MIDI kanál
Bass	09
Drum	10
Perkuse	11
Doprovod 1	12
Doprovod 2	13
Doprovod 3	14
Doprovod 4	15
Doprovod 5	16

Stopě Pad je vždy přiřazen MIDI kanál #10.

Import standardních MIDI souborů (SMF) do Chord Variation

- 1 Jděte na stránku Style/Pad Record > Import > Import SMF.



- 2 Za pomoci parametru From Song vyberte MID soubor, který chcete importovat. Stiskněte tlačítko Select.
Lze nahrát pouze standardní MIDI soubory ve formátu 0.
- 3 Zaškrtněte Initialize, chcete-li resetovat všechna nastavení cílového prvku stylu (jako Key/Chord, Chord Table, Sounds...) během nahrávání SMF.
Je vhodné zaškrtnout Initialize při importu první akordové variace, a zrušit označení při importu následující akordové variace. Takto k resetu parametru dojde pouze jednou.
- 4 Ve vyjetém menu To E/CV vyberte cílovou akordovou variaci (CV) v rámci Style Element (E) nebo padu.
- 5 Až budete mít všechny parametry na této stránce nastavené, stiskněte tlačítko Execute a importujte tak SMF soubor do cílové akordové variace.

Import standardního MIDI souboru do stylu

Příprava standardního MIDI souboru ‘odlišeného značkami’

Jako alternativu k importu jednotlivých akordových variací, můžete konvertovat standardní MIDI soubor ‘vyznačený značkami’ do stylu. Jedná se o standardní MIDI soubor, obsahující všechny akordové variace a prvky stylu (Variation 1, Variation 2, atd.), které jsou odděleny značkami (což jsou stejné události, jaké používáme v režimu Song Play).

Na jednotlivé akordové variace lze uplatnit veškerá pravidla, popsaná v sekci, vyhrazené importu. Stopy Style a MIDI kanály si musí odpovídat jako v uvedené tabulce, dle standardní definice formátu stylu od Korgu. Stopy/MIDI kanály jiné, než výše zmíněné, jsou během importu ignorovány.

Import standardního MIDI souboru do stylu

- 1 Jděte na stránku Style/Pad Record > Import > Import SMF.



- 2 Za pomoci parametru From Song vyberte MID soubor, který chcete importovat. Stiskněte tlačítko Select.

Lze nahrát pouze standardní MIDI soubory ve formátu 0.

- 3 Zaškrtněte Initialize, chcete-li resetovat všechna nastavení cílového prvku stylu (jako Key/Chord, Chord Table, Sounds...) během nahrávání SMF.

Až budete vytvářet nový styl, doporučujeme zaškrtnout políčko Initialize. Toto ovšem nezaškrťte v případě, že SMF, kterou nahráváte, byla před tím exportována ze stylu, který chcete upravit; v takovém případě je důležité zachovat původní nastavení.

- 4 Po nastavení všech parametrů na této stránce, podržte tlačítko SHIFT stisknuté a dotykem tlačítka Execute spustíte import standardního MIDI souboru.

Importované MIDI události

Při importu se zobrazí pouze události, připravené pro nahrávání (jak vidíte v tabulce na str. 232). Některé kontrolery se na konci šablony resetují.

Následující události jsou ze sekvence vyjmuty, a automaticky přeměněny v hlavičku prvku stylu nebo padu, během importu:

- Taktové označení (povinné)
- Control Change #00-32 (Bank Select MSB/LSB)
- Program Change

Zprávy Control Change #11 (Expression), Control Change 00, Control Change 32 a Program Change musí být na úplném začátku Chord Variation (tick 0).

Dokud nejsou uloženy v SMF, mohou být Program Change, Control Change 00, 11 a 32 stále programovány v režimu Style Record pomocí dostupných parametrů.

Formát pojmenování

Pojmenování značky v SMF souboru je „EnCVn”, jehož prvky vidíte v následující tabulce:

Komponenta	Význam
E	Style Element ('v' = Variation, 'i' = Intro, 'f' = Fill, 'e' = Ending)
n	Style Element - číslo ('1'~'4' pro Variations, '1'~'2' pro ostatní Style Elements)
CV	Chord Variation ('cv' = Chord Variation – jiné možnosti nejsou povoleny)
n	Chord Variation - číslo 1~6 pro Variations, 1~2 pro vše ostatní]

Velká písmena ve jménech značek jsou zakázána. Několik příkladů platných jmen:

- 'i1cv2' = Intro1 – Chord Variation 2
- 'v4cv3' = Variation 4 – Chord Variation 3

Příklady nepřijatelných jmen:

- 'V1cv2', 'v1CV2', 'intro i1cv2', 'v1cv1 chorus'

Pořadí akordových variací v SMF je libovolné. V rámci SMF mohou být umístěny dle potřeby jakkoliv.

Pady vždy používají jména tohoto typu: 'v1cvn' (vždy začínají na 'v1'). Níže najdete snímek obrazovky testovacího souboru, vytvořeného ve Steinberg Cubase, jako příklad toho, jak mohou SMF, odlišené značkami vypadat. S ohledem na analogii aktuálních pracovních stanic, nebude se příliš lišit prostředí aplikací jako Logic Pro, Digital Performer, Pro Tools nebo Sonar.

The screenshot displays a MIDI piano roll in Steinberg Cubase. The interface includes a 'Marker' list on the left, a 'Zoom' control, and a piano roll grid with a time axis from 1 to 129. The tracks are organized into groups:

- Group 1 (Slap Bass):** Tracks 1-7, containing variations v1c1v through v7c1v.
- Group 2 (Drums):** Tracks 8-16, containing variations v1c2v through v6c2v.
- Group 3 (Percussion):** Tracks 17-20, containing variations v1c3v through v4c3v.
- Group 4 (Acc1) El. Piano:** Tracks 21-24, containing variations v1c4v through v4c4v.
- Group 5 (Acc2) Clean:** Tracks 25-28, containing variations v1c5v through v4c5v.
- Group 6 (Acc3) Trum:** Tracks 29-30, containing variations v1c6v and v2c6v.
- Group 7 (Acc4) Brass:** Tracks 31-32, containing variations v1c7v and v2c7v.
- Group 8 (Acc5) Horn:** Tracks 33-34, containing variations v1c8v and v2c8v.

The piano roll shows various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings across the time axis.

Import MIDI Groove do stylu nebo padu

Můžete importovat MIDI Groove, vytvořený operací Time Slicing (v režimu Sampling). Import MIDI Groove je krok v obecné proceduře tvorby Audio Groove z audio samplu. Popsanou proceduru najdete na str. 475. Operace Import Groove je popsána na str. 482.

Export akordových variací

Akordovou variaci lze exportovat jako standardní MIDI soubor (MID), poté upravit ve vámi vybraném externím sekvenceru.

Export Chord Variation jako SMF.

- 1 Jděte na stránku Style/Pad Record > Import/Export > Export SMF.



(Neupravitelný) parametr To Song udává název SMF, který bude generován. Tento (automaticky přiřazený) název bude stejný jako název exportované Chord Variation.

- 2 Ve vyjetém menu To E/CV vyberte zdrojovou akordovou variaci (CV) v rámci Style Element (E) nebo padu.
- 3 Až budete mít všechny parametry na této stránce nastavené, stiskněte tlačítko Execute a exportujte tak jako SMF. Objeví se běžný selektor souborů. Zvolte cílové zařízení a adresář, potom stiskněte Save. Objeví se dialogové okno, ve kterém přiřadíte název souboru.

Export Stylu do standardních SMF souborů, odlišených značkou

Krom exportu jednotlivých Chord Variations do SMF, můžete exportovat celý styl, jakožto SMF odlišené značkami, tedy jednotlivé SMF obsahující všechny akordové variace (Variation 1, Variation 2 atd.) odlišené značkami (stejně události v režimu Song Play).

- 1 Jděte na stránku Style/Pad Record > Import/Export > Export SMF.



(Neupravitelný) parametr To Song udává název SMF, který bude generován.

- 2 Podržte tlačítko SHIFT a dotykem tlačítka Execute exportujete do standardního MIDI souboru. Objeví se běžný selektor souborů. Zvolte cílové zařízení a adresář, potom stiskněte Save. Objeví se dialogové okno, ve kterém přiřadíte název souboru.

Tato operace vytvoří ve zvoleném zařízení soubor ve formátu SMF 0 (Zero), obsahující všechna MIDI data, včetně vybraného stylu, přičemž každá akordová variace začne od jiné značky (pojmenované výše zmíněným způsobem v sekci Import).

Každá akordová variace bude zahrnovat na úplném začátku (tick 0) následující informace:

- Time Signature
- Control Change #00-32 (Bank Select MSB/LSB)
- Program Change
- Control Change #11 (Expression)

24 Konverze MIDI songu na styl

Style Creator Bot

Konvertovat můžete libovolný komerční či zdarma dostupný MIDI Song (ve formátu Standard MIDI File), do kompletního stylu Pa1000. Ačkoliv je Pa1000 vybaven nejnovějším konvertorem tohoto typu, a výsledky jeho pečlivé práce odpovídají originálnímu songu, kvalita se může lišit podle zdrojového songu.

- 1 Stiskem tlačítka STYLE PLAY vstoupíte do režimu Style Play.
- 2 Stiskněte tlačítko RECORD a otevřete dialog Style Record Mode Select.



- 3 Zadejte volbu Create Style Bot a stiskem OK spustíte výběr souboru.



- 4 Vyberte zdroj songu (soubor .mid), a potvrďte dotykem tlačítka Select.

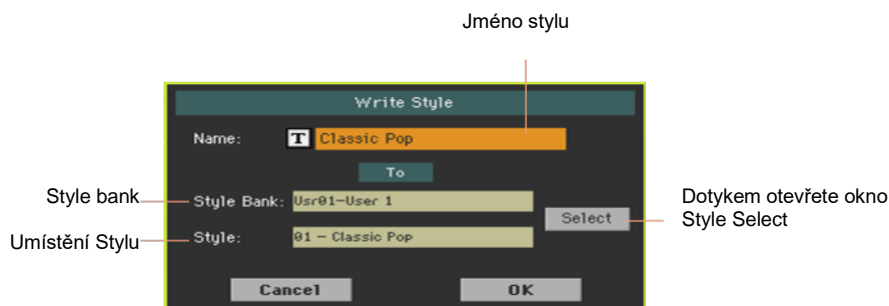
- 5 Jakmile je konverze dokončena, budete dotázáni na zápis stylu pod novým jménem, do paměti Style. Viz postup na následující stránce.
- 6 Po zápisu se automaticky zvolí nový styl. Jemně je doladíte pomocí funkcí, které najdete v této části manuálu.
- 7 Nakonec získáte styl, včetně všech prvků stylu, čtyř padů, čtyř Keyboard sad a akordovou sekvenci, obsahující akordy, detekované ve zdrojovém MIDI songu.

25 Zápís nového/editovaného stylu nebo padu

Zápís stylů

Style lze ukládat do paměti Style, vyhrazené pro styly (obvykle User nebo Direct). Při ukládání stylu, se automaticky uloží také jeho nastavení.

- 1 V režimu Style Record vyberte příkaz Write Style, v menu stránky, a otevřete okno Write Style.



- 2 Můžete změnit název stylu. Pomocí ikony Text Edit (**T**) zobrazíte virtuální klávesnici, s jejíž pomocí budete moci změnit název.
Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.
- 3 Po návratu do dialogu Write Style, chcete-li ukládat na jiné místo, stiskněte tlačítko Select a otevřete tak okno Style Select.

Vyberte místo, jako kdybyste vybírali Style. Prázdná místa symbolizují pomlčky ('---').

Style: Classic Pop						
Factory		User				
User 1	Classic Pop	---	---			User 7
User 2						User 8
User 3	---	---	---			User 9
User 4						User 10
User 5	---	---	---			User 11
User 6	---	---	---			User 12
	P1	P2	P3	P4	P5	P6

- 4 Po návratu do dialogu Write Style potvrďte operaci Write pomocí tlačítka OK.

Zápis padů

Pady můžete ukládat do paměti Pad. Po uložení padů, můžete přiřadit až čtyři z nich stylu nebo položce SongBooku, pod kterými se budou vyvolávat.

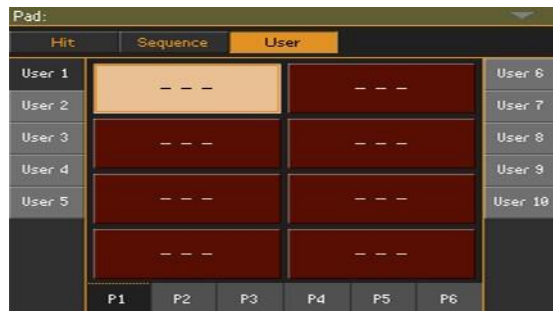
- 1 V režimu Pad Record vyberte příkaz Write Pad, v menu stránky, a otevřete okno Write Pad.



- 2 Můžete změnit název padu. Pomocí ikony Text Edit (**T**) zobrazíte virtuální klávesnici, s jejíž pomocí budete moci změnit název.

Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.

- 3 Po návratu do dialogu Write Pad, chcete-li ukládat na jiné místo, stiskněte tlačítko Select a otevřete tak okno Pad Select. Vyberte místo, jako kdybyste vybírali Style. Prázdná místa symbolizují pomlčky ('---').



- 4 Po návratu do dialogu Write Pad potvrďte operaci Write, tlačítkem OK.

Část VI: Nahrávání a úpravy songů

26 Úpravy songů

Jak přehrát song – v režimu Song Play vs. Sequencer

Hráč má zůstat hráčem. Aby se tedy zabránilo nežádoucí editaci souborů, nelze změny provedené v režimu Song Play ukládat. Chcete-li uložit změny v MIDI Songu, nahrajte a upravte jej v režimu Sequencer.

Zvuky MIDI Songu můžete ovšem upravovat také za chodu, jako zvuky kláves. Více informací naleznete v sekci Úprava a editace zvukových sad, věnující se úpravám zvuků.

Níže viz stručný přehled informací týkající se nastavení hlasitosti zvuků a statusu play/mute songů.

Speciální stopy (Melody, Drum & Bass), Fast Play

Výběr Melodické stopy

Někdy je potřeba nadefinovat stopu Player jako melodickou. Pak ji můžete umlčet funkcí Song Melody Mute, kterou přiřadíte třeba footswitchi neb spínači. Viz part *Controllers*, kde jsou informace o tom, jak programovat kontrolery.

- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Song & Seq.
- 2 V menu SMF Melody Track vyberte jednu ze stop Song, kterou chcete použít jako melodickou stopu.

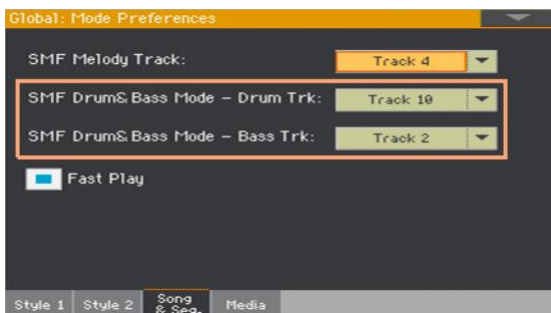


Výběr bicí a basové stopy

Můžete zadat dvě stopy MIDI Songu, jako stopy Drum a Bass. Tyto stopy budou znít, když zvolíte funkci Drum&Bass, kterou přiřadíte footswitchi nebo spínači. Viz part *Controllers*, kde jsou informace o tom, jak programovat kontrolery.

- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Song & Seq.
- 2 V menu SMF Drum & Bass Mode Drum Trk vyberte jednu ze stop Song, kterou chcete použít jako bicí stopu.

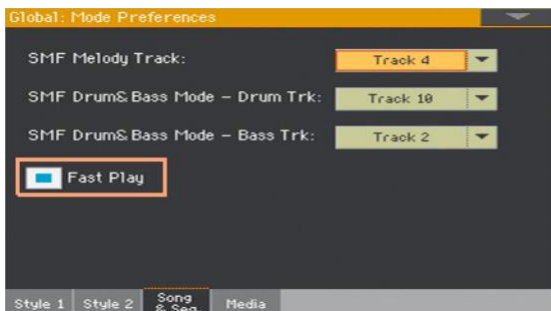
- 3 V menu SMF Drum & Bass Mode - Bass Trk vyberte jednu ze stop Song, kterou chcete použít jako basovou stopu.



Okamžité spuštění MIDI Songu

MIDI songy (soubory MID a KAR) mohou na počátku taktu obsahovat tichou pasáž. Tuto pasáž můžete přeskočit, takže song se spustí ihned.

- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Song & Seq.
- 2 Zadejte značku u Fast Play, která umožní MIDI songu ignorovat tichou pasáž na začátku taktu.



Při přeskočení pauz může být obsah setup dat načten a akceptován.

Pamatujte, že MP3 songy, jakožto audio data, nejsou touto volbou ovlivněny.

Míchání zvuků songu

Nastavení hlasitosti jednotlivých zvuků MIDI songů

Stejně jako u zvuků kláves můžete nastavit hlasitost u zvuků MIDI Songů. Protože MIDI Songy se obvykle dynamicky mění a byly smixovány svými autory, hlasitost se může automaticky měnit během přehrávání.

Hlasitost MIDI Songů se resetuje, pokud vyberete jiný Song.

Nastavení hlasitosti zvuku z displeje

- 1 Na hlavní stránce režimu Song Play jděte na záložku Volume a zvolte panel Volume.



Zde nastavte hlasitost zvuků kláves.

- 2 Sliderem X-FADER zvolte aktivní přehrávač.

- 3 Stiskněte tlačítko TRACK SELECT a zobrazte tak stopy songu 1-8. Stisknete-li znovu, uvidíte Songy 9-16.



Stopy songů

- 4 Stiskněte kanál mixu, jehož hlasitost chcete změnit.
- 5 Podržte virtuální slider na obrazovce a posuňte jej do požadované pozice.
Alternativně kolečkem VALUE změňte hodnotu hlasitosti zvoleného kanálu.
- 6 Až budete hotovi, stiskněte tlačítko TRACK SELECT znovu, tí se vrátíte na hlavní stranu.

Umlčení jednotlivých zvuků MIDI Songu

Stejně, jako z zvuku Keyboard, můžete de/aktivovat umlčení jednotlivých MIDI songů. Umlčíte stopu songu, kterou chcete hrát na klaviaturu nebo zpívat živě (melodická stopa MIDI songu bývá obvykle #04).

Zobrazení stop songů

- Pokud jste na Hlavní stránce, dotykem záložky Volume aktivujete panel Volume, pak stiskem tlačítka TRACK SELECT poprvé přepnete na stopy Song 1-8, podruhé na stopy Song 9-16.



Stopy songů

De/aktivace umlčení stop Songu

- Dotkněte se ikony Play (🟢) nebo Mute (⬛) v kanálu mixu a de/aktivujte tak zvuku.

Návrat na Hlavní stránku

- Jste-li hotovi, dalším stiskem tlačítka TRACK SELECT se vrátíte zpět na Hlavní stránku a vidíte zvuky Keyboard.

Uložení stavu zvuku

- Zapište nastavení v režimu Song Play.

Sólové přehrávání MIDI zvuku

MIDI zvuk lze sólově přehrát stejně jako zvuky kláves.

- Pokud jste na jakékoliv straně, kde vidíte panel hlasitosti nebo digitální mix, podržte tlačítko SHIFT a dotkněte se kanálu mixu, který si chcete poslechnout samostatně.
- Případně jej můžete na jakékoli straně, kde se objeví název zvuku nebo kanálu mixu, vybrat a sólově pustit pomocí příkazu Solo Track.

Změna zvuků na stopě MIDI songu

Změna zvuků MIDI

Aktuálnímu MIDI songu můžete přiřadit různé zvuky. Tyto zvuky se resetují, pokud vyberete jiný Song.

Volba jiného zvuku pro Song

- 1 Na hlavní stránce režimu Song Play jděte na záložku Volume a zvolte panel Volume.
- 2 Stiskněte tlačítko TRACK SELECT a zobrazte tak stopy songu 1-8. Stisknete-li znovu, uvidíte Songy 9-16.
- 3 Dotkněte se názvu stopy Songu, jejíž zvuk chcete změnit.



- 4 Dotkněte se ikony zvuku a vyberte odpovídající stopu.
- 5 Dotkněte se znovu, tím se otevře okno Sound Select, kde zvolíte zvuk.

Transpozice zvuku MIDI songu

Je-li potřeba nastavte pro každou stopu Octave Transpose.

- 1 Jděte na Mixer/Tuning > Tuning.
Na tuto stránku se dostanete, pokud podržíte SHIFT a stisknete jedno z tlačítek UPPER OCTAVE.
- 2 Pomocí ovladačů Oct. Transpose nastavte oktávu.

27 Zápis nastavení v režimu Song Play

Zápis standardního nastavení přehrávače

Pokud vyberete jiný Song, přepnete do jiného režimu nebo vypnete nástroj, všechny změny týkající Songů se vyresetují. Chcete-li zachovat aktuální nastavení všech následujících MIDI songů, uložte je do paměti.

Zapište nastavení v režimu Song Play

- Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Song & Seq. a zvolte příkaz Write Song Play Track & FX v menu.

Budou uloženy následující parametry:

- status Play/Mute stop songu
- status Internal/External stop songu
- standardní nastavení efektů FX A Group
- nastavení EQ u stopy songu

U MIDI Songů vytvořených na Korg Pa-Series (nebo digitálním pianu Havian 30) se může toto nastavení při nahrávání změnit díky speciálním datům, která obsahují.

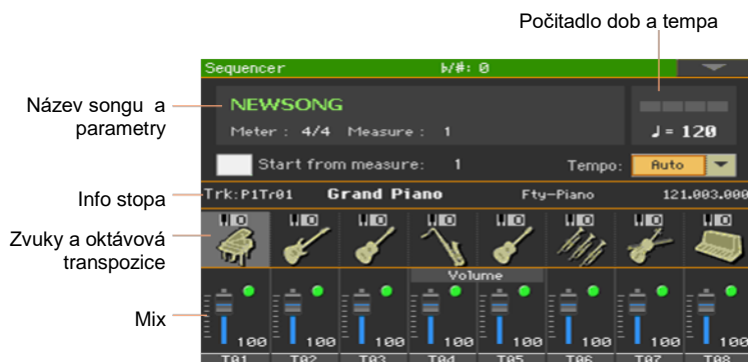
28 Poslech MIDI songů v režimu Sequencer

Nahrávání a poslech MIDI Songu

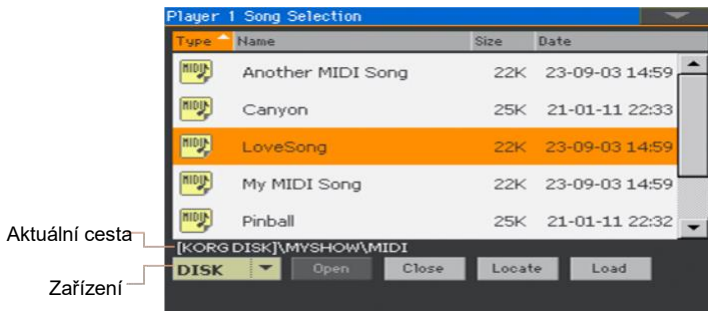
Poslech MIDI Songů v režimu Sequencer je obzvlášť užitečný, pokud chcete zkontrolovat výsledky úprav stop songu, a nechcete přepínat do režimu Song Play.

Nahrávání MIDI Songu

- 1 Stiskněte tlačítko SEQUENCER a budete na hlavní straně režimu Sequencer.



- 2 Dotkněte se názvu songu a otevře se okno Song Selection.



- 3 Procházejte složky a soubory. Až uvidíte MIDI song (.mid), který chcete načíst, stiskněte tlačítko Load.

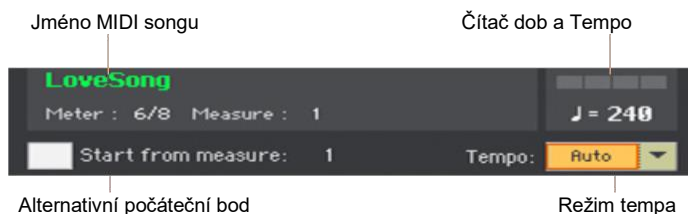
Importování MIDI songu bez inicializace aktuálního nastavení

Pokud jste v režimu Sequencer mode, můžete importovat MIDI song i bez inicializace aktuálního nastavení sekvenceru. To se hodí, když např. programujete song v externím sekvenceru, a současně editujete zvuky, efekty, EQ, Volume Level, Pan, Drum Family, apod., přesně pro Pa1000. Importem MID souboru se toto nastavení neresetuje.

- 1 Stiskněte tlačítko SEQUENCER a budete na hlavní straně režimu Sequencer.
- 2 V menu vyberte příkaz Import, tím otevřete okno Song Selection.
- 3 Procházejte složky a soubory. Až uvidíte MIDI song (.mid, .kar), který chcete importovat, stiskem tlačítka Select spustíte import.

Přehrávání MIDI Songů

Na hlavní straně v režimu Sequencer naleznete ovládací prvky přehrávání songu.



Ovládání posuvu

Pokud jste na hlavní stránce režimu Sequencer, použijte kontrolery PLAY/STOP (▶|■), HOME (◀), FAST FORWARD (≫) and REWIND (≪) v sekci PLAYER 1.

Možnost začátku

- 1 Číslem Start from measure lze start nastavit od libovolného čísla taktu.
- 2 Značkou u Start from measure aktivujete alternativní startovní pozici.

Stisknete-li tlačítko HOME (◀) nebo REWIND (≪), které slouží k návratu na začátek, song se vrátí na tento bod.

Volba režimu tempa

- Ve vyjetém menu Tempo vyberte režim Tempo mode.

Režim Tempo	Význam
Manual	V tomto režimu lze tempo změnit pomocí tlačítek TEMPO nebo dotykem a pomocí VALUE či numerické klávesnice. Song se přehraje dle ručně zvoleného tempa.
Auto	Bude použito tempo, ve kterém byl Song nahrán.

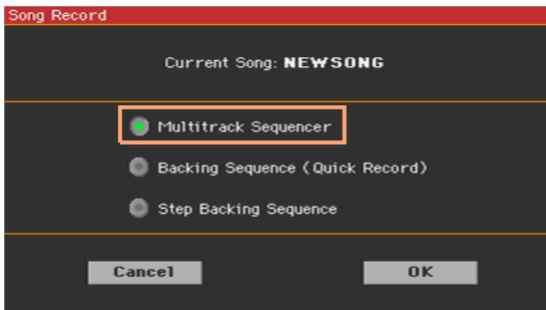
29 Nahrávání MIDI songů

Vícestopé nahrávání songů

V režimu Multitrack Sequencer můžete nahrát MIDI Song tak, že přehrajete živě až 16 MIDI stop.

Přístup do Multitrack Sequencer Record

- 1 Stiskněte tlačítko SEQUENCER a přepněte tak do režimu Sequencer. Objeví se hlavní stránka režimu Sequencer.
- 2 Stiskněte tlačítko RECORD a otevřete tak dialog Song Record Mode Select.



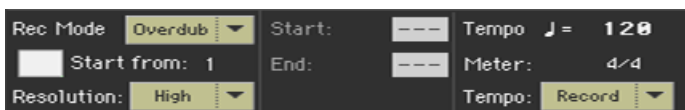
- 3 Vyberte možnost Multitrack Sequencer a stiskněte OK, čímž se dostanete na stránku Multitrack Sequencer Record.

Počítadlo taktu a dob



Nastavení nahrávacích parametrů

Ve chvíli, kdy jste vstoupili do režimu Multitrack Sequencer, můžete začít nahrávat. Zde se ovšem dočtete o dalších nastavení, která by mohla být užitečná.



Volba režimu pro nahrávání

- Ve vyjetém menu Rec Mode vyberte režim záznamu Overdub nebo Overwrite.

Režim nahrávání	Význam
Overdubbing	Nově nahrané události budou smixovány s již existujícími.
Overwrite	Nově nahrané události nahradí existující.
Auto Punch	Nahrávání automaticky začne v místě Start a skončí na End. Tato funkce nebude aktivní v prázdném Songu. Musí být vždy nahrána alespoň jedna stopa.
Pedal Punch	Nahrávání začne, když sešlápnete pedál nastavený na funkci Punch In/ Out, a skončí, až stejný pedál znovu sešlápnete. Tato funkce nebude aktivní v prázdném Songu. Musí být vždy nahrána alespoň jedna stopa.

Nastavte bod začátku (levý mezník)






- Číslem Start from measure lze start nastavit od libovolného čísla taktu.

2 Značkou u Start from measure aktivujete alternativní startovní pozici.

Stisknete-li tlačítko HOME (⏪) nebo REWIND (⏮), které slouží k návratu na začátek, song se vrátí na tento bod.

Zvolte rozlišení účinnosti kvantizace pro nahrávání

- Nastavte parametr Resolution.

Rozlišení	Význam
Vysoká	Žádná kvantizace.
 (1/32) ...  (1/8)	Rozlišení mřížky po nahrávání v notových hodnotách. Např. když zvolíte 1/16, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/16. Když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8. Znak „3” za hodnotou značí triolu.
	Bez kvantizace 
	1/16 
	1/8 

Nastavte parametry Tempo a Meter

- Změňte hodnotu pro tempo. Ve vyjetém menu Tempo vyberte způsob, jak se budou události Tempo nahrávat.

Režim Tempo	Význam
Manual	Čte manuální nastavení Poslední zaznamenané manuální nastavení tempa (pomocí tlačítek TEMPO) se považuje za platnou hodnotu tempa. Nebudou zaznamenány žádné události změny tempa. Toto je užitečné v případě že chcete nahrát Song výrazně pomaleji, než je jeho skutečné tempo.
Auto	Automatické čtení Sekvencer přehrává všechny zaznamenané události tempa. Nebudou zaznamenány žádné události změny tempa.
Nahrávání	Všechny změny tempa během nahrávání budou zaznamenány do hlavní stopy (Master Track). Tempo se vždy nahrává v režimu Overwrite (starší data jsou nahrazena novými).

- Parametrem Meter nastavte základní stupnici (nebo taktové označení) songu. Tento parametr můžete editovat jen, pokud je song prázdný, tedy před zahájením nahrávání. Chcete-li vložit změnu uprostřed Songu, použijte funkci Sequencer > Song Edit > Insert Measure.

Výběr zvuků a transpozice

Zvuky můžete vybrat v oblasti zvuků na stránce Record.

Octave Transpose



Ikona zvuku

Vyberte zvuk

- 1 Dotkněte se ikony zvuku a vyberte odpovídající stopu.
- 2 Dotkněte se znovu a otevřete tak okno Sound Select, kde vyberte zvuk pro odpovídající stopu songu.

Nastavte transpozici oktáv.


- 1 Jděte na Mixer/Tuning > Tuning.

Na tuto stránku se dostanete, pokud podržíte SHIFT a stisknete jedno z tlačítek UPPER OCTAVE.


- 2 Pomocí ovladačů Oct. Transpose nastavte oktávu.

Nahrávání

Zapněte metronom.

- Stiskněte tlačítko METRONOME, () chcete-li metronom zapnout nebo vypnout během nahrávání.


Vyberte stopu pro nahrávání

- Stiskněte tlačítko TRACK SELECT. s jehož pomocí můžete přepínat mezi Songy 1-8 a 9-16.
- Dotkněte se stopy, kterou chcete nahrát. Objeví se ikona nahrávání ()

Nahrávání

- Stiskněte tlačítko PLAY/STOP () a začněte nahrávat.


Před zahájením nahrávání se odpočítá jeden takt. Poté, co začne, nahrávejte dle libosti.

- Poté, co nahrávání dokončíte, stiskem PLAY/STOP () zastavíte sekvencer.
- Vyberte další stopu a nahrajte celý song.

Během nahrávání uvidíte v hlavičce aktuální takt a dobu. Můžete si také zkontrolovat, kolik zbývá volné nahrávací paměti.



Ukončení nahrávání

- Když končíte nahrávání, v menu stránky zvolte příkaz Exit from Record, nebo se stiskem RECORD vraťte na hlavní stránku režimu Sequencer.
- Na hlavní stránce v režimu Sequencer stiskněte PLAY/STOP () a poslechněte si nahraný Song.
- Uložte Song na úložné zařízení, abyste o něj nepřišli v případě, že se nástroj přepne do úsporného režimu. Bližší info viz níže v této sekci.

Přídavné nahrávání

Možná budete chtít nahrát něco navíc do již existující stopy, případně ji zcela nahradit novou. V takovém případě opakujte nahrávání.

Příprava nahrávání

- 1 Tlačítkem RECORD opět vstoupíte do režimu Record. Až uvidíte dialog Song Record Mode Select, vyberte opět Multitrack Sequencer.
- 2 Vyberte stopu pro nahrávání.
- 3 Použijte Overwrite Rec Mode, chcete-li nahradit data novými, a Overdub, chcete-li přidat do stopy nové události.

Overdub je užitečný například v případě, kdy nahráváte různé perkusní nástroje v cyklech.

Nahrávání

- 1 Číslem Start from measure lze start nastavit od libovolného čísla taktu. Značkou u Start from measure aktivujete alternativní startovní pozici.
- 2 Stiskem tlačítka PLAY/STOP (▶|■) spustíte nahrávání na zvolenou stopu.
- 3 Poté, co nahrávání dokončíte, stisknete PLAY/STOP (▶|■), čímž zastavíte nahrávání.
- 4 Stejný postup opakujte v případě nahrávání jakékoli další stopy nebo události.

Ukončení nahrávání

- Když končíte nahrávání, v menu stránky zvolte příkaz Exit from Record, nebo se stiskem RECORD vraťte na hlavní stránku režimu Sequencer.




Punch-Recording

Funkce Punch recording umožňuje automatické zahájení/ukončení nebo nahrávání za chodu. Tato funkce nebude aktivní v prázdném Songu. Musí být vždy nahrána alespoň jedna stopa.

Auto Punch nahrávání

Sekvencer se spustí/zastaví tak, jak budete chtít.

- 1 Na stránce Multitrack Sequencer použijte parametr Rec Mode a vyberte režim Auto Punch recording.

- 2 Pomocí značek Start a End vyberte začátek a konec nahrávání.
- 3 Dotkněte se stopy, kterou chce nahrát. Objeví se ikona nahrávání (.
- 4 Stiskněte tlačítko PLAY/STOP () a přehrajte tak vybranou stopu. Nahrávání automaticky začne na bodu Start a skončí na bodu End.
- 5 Stiskněte tlačítko PLAY/STOP () a ukončete tak nahrávání.




PedalPunch nahrávání

Začít/ukončit nahrávání můžete také footswitchem.

Naprogramování footswitche na Pedal Punch

- Jděte na Global > Controllers > Foot Controllers a přiřaďte footswitchi funkci Punch In/Out.

Nahrávání

- 1 Na stránce Multitrack Sequencer použijte parametr Rec Mode a vyberte režim nahrávání Pedal Punch.
- 2 Dotkněte se stopy, kterou chce nahrát. Objeví se ikona nahrávání (.
- 3 Stiskněte tlačítko PLAY/STOP () a přehrajte tak vybranou stopu.
- 4 Až budete chtít začít nahrávat, sešlápněte pedál.
- 5 Až budete chtít nahrávání ukončit, sešlápněte pedál znovu.
- 6 Stiskněte tlačítko PLAY/STOP () a ukončete tak nahrávání.

Ukládání songu

- Až budete mít nový song nahraný, jděte na hlavní stranu režimu Sequencer a zvolte příkaz Save Song v nabídce stránky, tím uložíte song.

Bližší info viz níže v této sekci.

Krokové nahrávání (Step recording)

Tzv. krokové nahrávání (Step Recording) umožní vytvořit nový Song tak, že budete zadávat jednotlivé tóny nebo akordy do každé stopy. Toto se může hodit, pokud například přepisujete již existující partituru, potřebujete velké množství detailů nebo, obzvlášť, nahráváte-li perkusní nástroje/bicí.

V režimu Overdub Step Recording přidáte nové prvky, zatímco v režimu Overwrite Step Recording stará data smažete a nahradíte novými.

Jak vstoupit do krokového nahrávání

- 1 Na stránkách Multitrack Sequencerse se dotkněte kanálu mixu a vyberte tak stopu, kterou si přejete upravit.
- 2 Vyberte příkaz Overdub Step Recording nebo Overwrite Step Recording a vstoupíte tak do režimu Step Record.



Nahrávání

Určení pozice posuvníku

- Parametr Pos určuje momentální pozici. Toto je místo, kam nahrajete další krok.
- Pokud nechcete na aktuální pozici nic vkládat, vložte pomlku, viz níže.
- Chcete-li přeskočit na další takt, vyplňte zbývající doby pomlkami a stiskněte tlačítko Next M.

Vyberte hodnotu kroku

- Vyberte z možností v nabídce Step Time.

Vyberte relativní délku trvání tónu

- Chcete-li nastavit relativní dobu trvání noty, použijte parametr Duration. Procenta vždy souvisí s parametrem Step Value.

Duration (trvání)	Význam
50%	Staccato
85%	Běžné
100%	Legato

Dynamika tónu

- Pomocí parametru Velocity nastavte dynamiku/sílu další události.

Dynamika	Význam
Kbd	Klaviatura. Tento parametr zvolíte tak, že otočíte kolečkem VALUE zcela proti směru hodinových ručiček. Pokud zvolíte tuto možnost, intenzita zahrané noty je detekována a nahrána.
1 ... 127	Úroveň dynamiky Vaše další akce bude zaznamenána společně s touto úrovní dynamiky a na síle, kterou aplikujete na klaviaturu, nebude záležet.

Nahrajte tón nebo zůstaňte na současné pozici.

- Chcete-li nahrát tón, zahrajte ho na klaviaturu.. Délka tónu bude odpovídat délce kroku. Dynamiku a relativní délku trvání tónu lze změnit tak, že upravíte parametry Duration a Velocity.
- Chcete-li vložit pomlku, stiskněte tlačítko Rest. Délka pomlky bude odpovídat délce kroku.
- Chcete-li vkládanou notu svázat s předchozí, stiskněte tlačítko Tie. Tón bude vložen a svázan s předchozím.

Vložení akordu

- Místo jednotlivého tónu zahrajte akord. Název akce, kterou jste provedli, bude první tón akordu, který jste zahráli, následovat bude „...“

Vložení akordu s rozdílnou dynamikou tónů

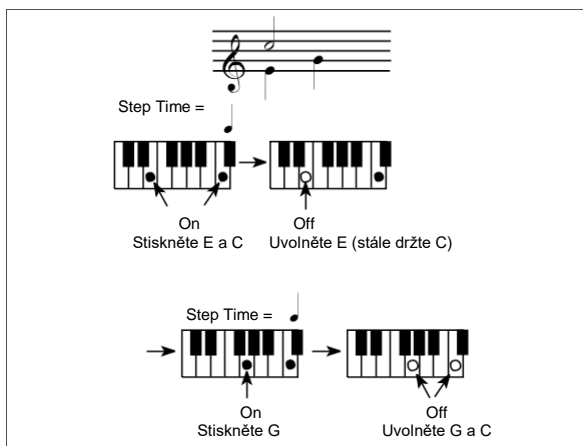
Kupříkladu spodní nebo vrchní tón akordu může být silnější než ostatní tóny, aby nejdůležitější z tónů vynikl.

- 1 Upravte hodnotu parametru Velocity prvního tónu.
- 2 Stiskněte první tón a podržte jej.
- 3 Upravte hodnotu parametru Velocity druhého tónu.
- 4 Stiskněte druhý tón a podržte jej.
- 5 Upravte hodnotu parametru Velocity třetího tónu.
- 6 Stiskněte třetí tón a poté všechny tóny pusťte.

Vložení druhého hlasu

Můžete vložit pasáže, kde bude držen jeden tón, zatímco ostatní se budou měnit.

Pár příkladů:



The diagram illustrates the process of recording MIDI notes in a step-by-step manner. It is divided into two sections, each showing a musical phrase and its corresponding keyboard actions.

First Section (Six Notes):

- Step 1:** On Stiskněte F a C (stále držte C) - Press F and C (hold C).
- Step 2:** Off Uvolněte F (stále držte C) - Release F (hold C).
- Step 3:** On Stiskněte G (stále držte C) - Press G (hold C).
- Step 4:** Off Uvolněte G (stále držte C) - Release G (hold C).
- Step 5:** On Stiskněte D (stále držte C) - Press D (hold C).
- Step 6:** Off Uvolněte D (stále držte C) - Release D (hold C).
- Step 7:** On Stiskněte E (stále držte C) - Press E (hold C).
- Step 8:** Off Uvolněte E a C - Release E and C.

Second Section (Three Notes):

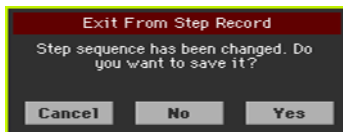
- Step 1:** On Stiskněte C - Press C.
- Step 2:** On Stiskněte G (stále držte C) - Press G (hold C).
- Step 3:** Off Uvolněte G a C - Release G and C.

Zpět

- Chcete-li se vrátit, stiskněte tlačítko Back. Toto také smaže poslední nahraný krok a budete jej moci znovu upravit.

Ukončení nahrávání

- 1 Ve chvíli, kdy ukončíte nahrávání, stiskněte tlačítko Done a vystoupíte tak z režimu Step Record. Otevře se dialogové okno s dotazem, zda se chcete vrátit zpět (Cancel), případně vyhodit (No) nebo uložit (Yes) změny.



- 2 Cancel stiskněte, chcete-li pokračovat v úpravách, No chcete-li ukončit Step Record bez ukládání, a Yes chcete-li uložit změny a odejít ze Step Record.

Ukládání songu

- Až budete mít nový song nahraný, jděte na hlavní stranu režimu Sequencer a zvolte příkaz Save Song v nabídce stránky, tím uložíte song.

Bližší info viz níže v této sekci.

Rychlé nahrávání a sekvence songu v pozadí

Co je Backing Sequence Song?

MIDI Songy se skládají ze 16 'stop' – tedy částí s rozdílnými zvuky. MIDI Songy se obvykle nahrávají po stopách: nejdřív bicí, poté basa, doprovodná kytara, smyčce...

Backing Sequence (Quick Record) toto usnadňuje a urychluje: nahrajete živé vystoupení do dvou souhrnných stop: Poté, co uložíte tento 'rychlý song', převede se na šestnáctistopý MIDI Song, který lze přehrát pomocí přehrávače.

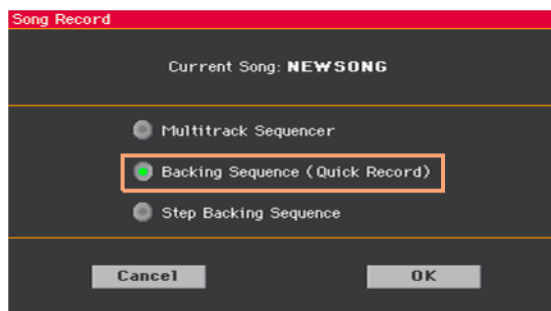
Výběr stylu a zvuků

Před tím, než vstoupíte do režimu Record, připravte si Styl a zvuky (Sounds), se kterými chcete nahrávat.

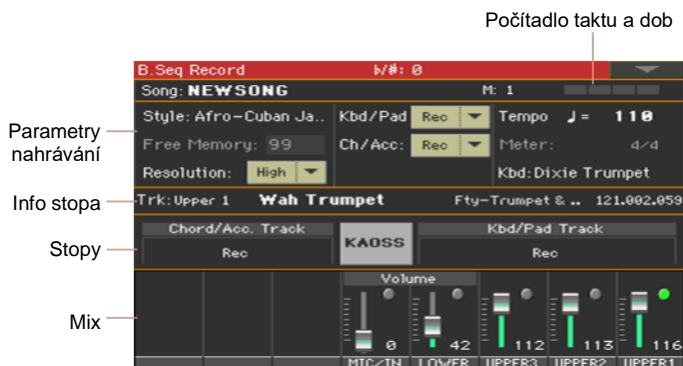
- 1 Jděte do režimu Style Play.
- 2 Vyberte Style.
- 3 Vyberte Keyboard Set.

Práce v režimu Backing Sequence (Quick Record)

- 1 Stiskněte tlačítko SEQUENCER a přepněte tak do režimu Sequencer. Objeví se hlavní stránka režimu Sequencer.
- 2 Stiskněte tlačítko RECORD a otevřete tak dialog Song Record Mode Select.



- 3 Vyberte možnost Backing Sequence (Quick Record) a stiskněte OK, tím vstoupíte na stránku Backing Sequence Record.



Nastavení nahrávacích parametrů

Poté, co vstoupíte do režimu Backing Sequence Record, bude již vybrán naposled zvolený styl, a také již zvolené zvuky, všechny stopy jsou tedy připraveny k nahrávání. Můžete tedy rovnou začít nahrávat, pokud jste používali daný Style. Zde se ovšem dočtete o dalších nastavení, která by mohla být užitečná.



Vyberte Style

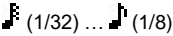




- Dotkněte se parametru Style (nebo stiskněte tlačítko STYLE na ovládacím panelu), otevřete tak okno Style Select a vyberte jiný Style.

Vyberte zvuky

- Dotykem parametru KBD (nebo tlačítka KEYBOARD SET LIBRARY) otevřete okno Keyboard Set Select, a zde vyberte jinou sadu zvuků pro klaviaturu. Tyto Keyboard sady můžete vyvolat tlačítka KEYBOARD SET pod displejem.

Zvolte rozlišení účinnosti kvantizace pro nahrávání

- Nastavte parametr Resolution.

Rozlišení	Význam
Vysoká	Žádná kvantizace.
 (1/32) ...  (1/8)	<p>Rozlišení mřížky po nahrávání v notových hodnotách. Např. když zvolíte 1/16, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/16. Když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8. Znak „3” za hodnotou značí triolu.</p> <p>Bez kvantizace </p> <p>1/16 </p> <p>1/8 </p>

Nelze změnit Meter (nebo Time Signature), protože musí odpovídat stupnici daného stylu.

Nastavte tempo

- Změňte hodnotu tempa. Hodnota Tempo zapamatovaná pro daný Style je již vybraná, můžete ji ovšem změnit.


Nahrávání

Zapněte metronom.

- Stiskněte tlačítko METRONOME,  chcete-li metronom zapnout nebo vypnout během nahrávání. Zvuk metronomu se nahraje se zvukem vaší hry.

Vyberte stopu pro nahrávání


- Vyberte nebo zrušte výběr seskupených stop Backing Sequence (Kbd/Pad a Chord/Acc). Tento stav odpovídá stavu indikátoru nad slidery stop.

Stav stopy	Význam
Rec	Stopa Backing Sequence má status Record, tedy nahrávání. Všechna dříve nahraná data budou vymazána. Poté, co stisknete PLAY/STOP () a začnete nahrávat, začnou se do stopy zaznamenávat tóny
Přehrávání	Stopa Backing Sequence má status Play, tedy přehrávání. Pokud zde jsou nahraná data, uslyšíte je během nahrávání další stopy Backing Sequence.
Mute	Stopa Backing Sequence má status Mute, tedy ztlumeno. Pokud byla tato stopa již nahrána, neuslyšíte ji během nahrávání další stopy Backing Sequence.

Stopy Chord/Acc Backing Sequence jsou všechny stopy Style, spolu s detekovanými akordy, kontrolery stylu a výběrem prvků stylu.

Stopa Kbd/Pad Backing Sequence obsahuje čtyři klávesové zvuky (Keyboard Sounds) a pady.

Nahrávání

- Než začnete hrát, vyberte Style Element. Vyberte Variaci, než začnete nahrávat. Vyberte jednu z položek Intro jakožto úvod.
- Spusťte nahrávání.
 - Stiskem START/STOP spustíte nahrávání s automatickým doprovodem.
 - Stiskem PLAYER 1 > PLAY/STOP () spustíte nahrávání bez automatického doprovodu. Později pak můžete spustit doprovod stiskem tlačítka START/STOP.

Před zahájením nahrávání se odpočítá jeden takt. Poté, co začne, nahrávejte dle libosti.

- 3 Hrajte stejně, jako když hrajete naživo se styly.

Během nahrávání vyberte Style Element (Intro, Variation, Fill, Break, Ending...) dle libosti. Při nahrávání v režimu Backing Sequence Record nelze používat ovladače Synchrono, Tap Tempo, Manual Bass a Balance.

Chcete-li zastavit doprovod, stiskněte START/STOP nebo jedno z tlačítek ENDING, a restartujte dalším stiskem tlačítka START/STOP.

- 4 Až dokončíte nahrávání songu, stiskem PLAYER 1 > PLAY/STOP (▶|■) ukončíte nahrávání a vrátíte se do režimu Sequencer.

Chcete-li zastavit doprovod, stiskněte START/STOP nebo jedno z tlačítek ENDING, a restartujte dalším stiskem tlačítka START/STOP. Až dokončíte nahrávání songu, stiskem PLAY/STOP (▶|■) ukončíte nahrávání a vrátíte se na hlavní stránku režimu Sequencer.

- 5 Na hlavní stránce v režimu Sequencer stiskněte PLAYER 1 > (▶|■) PLAY/STOP a poslechněte si nahrávku songu.

Backing Sequence a MIDI Songy

Poté, co nahrávání dokončíte, se Backing Sequence Song převede na běžný MIDI Song. Skupinové stopy budou převedeny na stopy 9-16, viz tabulka níže:

Seskupená BS stopa	Stopa Keyboard/Style	Stopa songu/Kanál
Kbd/Pad	Horní 1	1
	Horní 2	2
	Horní 3	3
	Dolní	4
	Pad 1	5
	Pad 2	6
	Pad 3	7
	Pad 4	8
Chord/Acc	Bass	9
	Drum	10
	Perkuse	11
	Doprovod 1	12
	Doprovod 2	13
	Doprovod 3	14
	Doprovod 4	15
	Doprovod 5	16

Přídavné nahrávání (Overdubbing)

Můžete chtít nahrávat další „seskupenou“ stopu, nebo nahradit špatně nahranou stopu novou. Je praktické nahrát nejdřív všechny akordy a změny prvků stylu a až poté klávesové stopy.

- 1 Tlačítkem RECORD opět vstoupíte do režimu Record. Pokud se objeví dialogový box Song Record Mode Select, vyberte opět Backing Sequence (Quick Record).
- 2 Jestliže nahráváte pouze jednu ze „skupinových“ stop, nastavte stopu, kterou chcete zachovat, na Play. Např. pokud chcete znovu nahrát klávesové stopy, nastavte stopu Kbd/Pad na Rec, a stopu Chord/Acc na Play.
- 3 Stiskem tlačítka START/STOP nebo PLAYER 1 > PLAY/STOP (▶|■) spustíte nahrávání na zvolenou stopu. Ve výše uvedeném příkladu budou akordy hrát jako již nahrané a můžete nahrát to, co budete hrát na klaviaturu.

Chcete-li zastavit doprovod, stiskněte START/STOP nebo jedno z tlačítek ENDING, a restartujte dalším stiskem tlačítka START/STOP.

- 4 Až dokončíte nahrávání songu, stiskem PLAYER 1 > PLAY/STOP (▶|■) ukončíte nahrávání a vrátíte se do režimu Sequencer.
- 5 Na hlavní stránce v režimu Sequencer stiskněte PLAYER 1 > (▶|■) PLAY/STOP a poslechněte si nahrávku songu.
- 6 Uložte Song na úložné zařízení, abyste o něj nepřišli v případě, že se nástroj přepne do úsporného režimu.

Použití KAOSS efektů při nahrávání

Během nahrávání můžete využít KAOSS efekty, stejně jako při živém hraní.

- 1 Pokud jste na stránce Backing Sequence Record, dotykem tlačítka KAOSS vstoupíte na stránku KAOSS.



- 2 Vyberte jeden z KAOSS Presetů v menu Preset nebo pomocí tlačítek Favorite.
- 3 Spusťte nahrávání.
- 4 Chcete-li se vrátit na stránku Backing Sequence Record během nahrávání, stiskněte tlačítko EXIT.
- 5 Ukončete nahrávání.

Ukládání songu

- Až budete mít nový song nahraný, jděte na hlavní stranu režimu Sequencer a zvolte příkaz Save Song v nabídce stránky, tím uložíte song.

Bližší info viz níže v této sekci.

Krokové nahrávání sekvence songu v pozadí

Režim Step Backing Sequence vám umožní zadávat jednotlivé akordy, vytvářet nebo upravovat části Songu Style (Ch/Acc). Tento režim umožňuje zadávat akordy i v případě, že nejste klávesista, případně opravovat chyby v akordech či ve volbě ovladačů během nahrávání Backing Sequence (Quick Record).

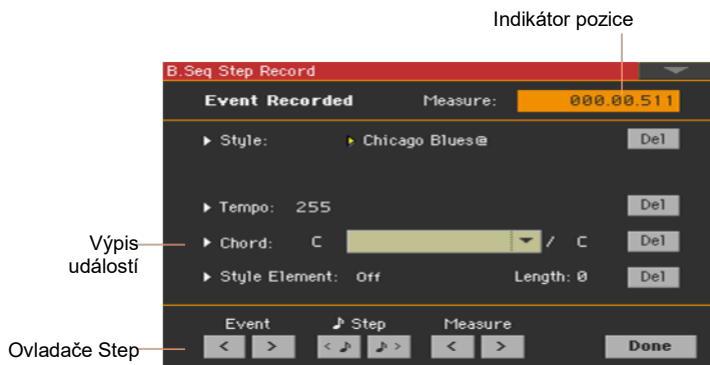
V tomto režimu můžete upravovat pouze Songy vytvořené pomocí Backing Sequence (Quick Record). Pokud uložíte Song vytvořený v režimu Backing Sequence (Quick Record), všechna data Ch/Acc budou zachována a lze je načíst později, aby mohla být upravena v režimu Step Backing Sequence.

Vstup do režimu Step Backing Sequence

- 1 Stiskněte tlačítko SEQUENCER a přepněte tak do režimu Sequencer. Objeví se hlavní stránka režimu Sequencer.
- 2 Stiskněte tlačítko RECORD a otevřete tak dialog Song Record Mode Select.



- 3 Vyberte možnost Step Backing Sequence a stiskněte OK, tím vstoupíte na stránku Step Backing Sequence.



Nahrávání

Během úprav budou události na aktuální pozici označeny šipkami ukazujícími doprava (➡) na levé straně displeje.

- 1 Pomocí parametru Measure přejdete na požadované místo v songu, ovládat lze pomocí ovladače VALUE.

Případně můžete posunout pozici v songu pomocí krokových kontrolerů ve spodní části displeje.

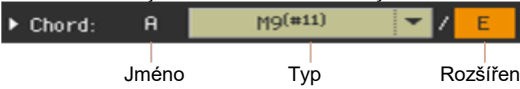
Ovladač Step	Význam
Event (Událost)	Pomocí těchto tlačítek se můžete přesunout do předchozí nebo následující události.
Step	Těmito tlačítky přejdete na předchozí či následující krok (1/8, nebo 192 ticků). Pokud je před předchozím nebo následujícím krokem událost, indikátor se na ní zastaví. Pokud se například nacházíte na M001.01.000 a před M001.01.192 je událost, > se posune na M001.01.192. Pokud je na M001.01.010 událost, > se zastaví na M001.01.010.
Takt	Stiskem těchto tlačítek přejdete na předchozí či následující takt.

- 2 Vyberte typ parametru (Style, Keyboard Set, Tempo...), který chcete vložit, upravit nebo smazat na dané pozici.
- 3 Kolečkem VALUE zvolenou událost upravte. Vymažete ji dotykem tlačítka Del přímo vedle události. Pokud upravujete parametr, vedle něhož není šipka (➡) na danou pozici se vloží nová událost.
- 4 Ve chvíli, kdy ukončíte nahrávání, stiskněte tlačítko Done a vystoupíte tak z režimu Step Backing Sequence.

- 5 Na hlavní stránce v režimu Sequencer stiskněte PLAY/STOP (▶|■) a poslechněte si nahrávku songu.

Typy událostí

Zde najdete události, které můžete zadat nebo upravit.

Typ události	Význam
Styl	Poslední vybraný Style Chcete-li vložit na určitou pozici změnu, dotkněte se názvu stylu a otevřete tak okno Style Select. Jakákoliv změna stylu, vložená za začátek taktu (tzn. na pozici jinou než Mxxx.01.000) bude mít vliv až od následujícího taktu. Pokud tedy událost Style Change vložíte na M004.03.000, vybraný Style se projeví až na M005.01.000. (Toto funguje stejně jako v režimu Style Play). Pokud vkládáte Style Change, můžete vložit také změnu tempa (Tempo Change). Style Change automaticky neupraví tempo.
Keyboard sada	Poslední zvolená sada Keyboard Set. Chcete-li změnit Keyboard sadu na aktuální pozici, dotkněte se jména sady a otevřete okno Keyboard Set Select, nebo postupujte dle standardního výběru, v sekci KEYBOARD SET SELECT.
Tempo	Tento parametr se týká změny tempa. Chcete-li vložit událost Tempo Change na danou pozici, vyberte tento parametr a pomocí ovladače VALUE upravit hodnotu.
Chord	<p>Parametr Chord je rozdělen do tří nezávislých částí:</p>  <p>Vyberte jednu část a pomocí ovladače VALUE ji upravte. Případně zahrajte akord a bude automaticky rozpoznán. Při rozpoznávání akordu se bude uvažovat status parametru Bas Inversion. Absence akordu (--) znamená, že doprovod nebude hrát na dané pozici (kromě stop bicích a perkusních). Chcete-li vybrat volbu „--“, zvolte část Name parametru Chord, pak kolečkem VALUE vyberte poslední hodnotu (C...B, Off).</p> <p>Pokud nahradíte akord jiným, berte, prosím na vědomí, že klávesová stopa Keyboard (je-li nahraná) se nezmění automaticky a může tak dojít k disharmonii s doprovodem.</p>
Style Element	Jedná se o prvek stylu (např. Variation, Fill, Intro, nebo Ending). Délku vybraného Style Elementu vždy ukazuje parametr „Length“ (viz níže). „Off“ značí, že na zvolené pozici nehraje doprovod, pouze stopy Keyboard a Pad. Pozor: Vložte událost Style Element Off přesně tam, kde se musí automaticky doprovod zastavit (na konci songu).

Typ události	Význam
Length	Zde vidíte, kam umístit následující událost Style Element Change. Když např. chcete vložit událost Intro trvající 4 takty, můžete vložit 4 prázdné takty za tuto událost, a událost Variation na konec Intro, počínaje čtvrtým prázdným taktem.

Vkládání taktů

- Pomocí příkazu Insert Measures z menu stránky vložíte prázdný takt, počínaje zvoleným taktem.

Všechny události Ch/Acc v současném taktu se přesunou do následujícího. Událost na pozici Mxxx.01.000 (tedy přesně na začátku taktu, jako Time Signature nebo Style change) se neposune.

Vymazání taktu

- Pomocí příkazu Cut Measures z menu stránky smažete aktuální takt.

Všechny události Ch/Acc v následujících taktech se přesunou o takt zpět.

Jak smazat z aktuální pozice vše

- Zvolte příkaz Delete All from Selected v nabídce stránky, čímž smažete všechny typy událostí, které na dané pozici začínají.

Události na první době (M001.01.000) jako např. Style, Tempo, Chord, Style Element nebudou smazány, protože jsou určujícími parametry songu.

Jak smazat vybrané typy událostí

- Chcete-li smazat všechny události určitého typu začínající na dané pozici, vyberte z nabídky stránky příkaz Delete All ... from Selected, podle typu, který chcete smazat (Styles, Style Elements, Chords, Tempos).

Chcete-li smazat všechny události daného typu z celého Songu, vraťte se na pozici M001.01.000 a vyberte jeden z těchto příkazů.

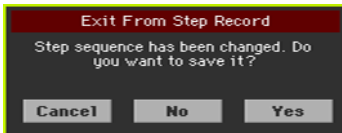
Události na první době (M001.01.000) jako např. Style, Tempo, Chord, Style Element nebudou smazány, protože jsou určujícími parametry songu.

Mazání jednotlivých událostí

- Jednotlivou událost smažete tak, že stisknete Del (Delete) hned vedle události.

Ukončení nahrávání

- 1 Ve chvíli, kdy ukončíte nahrávání, stiskněte tlačítko Done a vystoupíte tak z režimu Step Record. Otevře se dialogové okno s dotazem, zda se chcete vrátit zpět (Cancel), případně vyhodit (No) nebo uložit (Yes) změny.



- 2 Cancel stiskněte, chcete-li pokračovat v úpravách, No chcete-li ukončit Step Record bez ukládání, a Yes chcete-li uložit změny a odejít ze Step Record.

Ukládání songu

- Až budete mít nový song nahraný, jděte na hlavní stranu režimu Sequencer a zvolte příkaz Save Song v nabídce stránky, tím uložíte song.

Bližší info viz níže v této sekci.

30 Editace MIDI songů

Editace stop songů

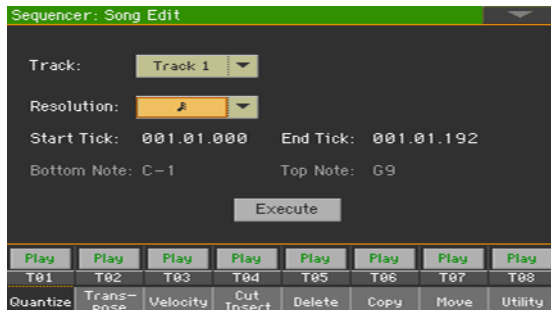
Úpravy dat Songu lze provádět v sekci Sequencer > Style Edit.

Poté, co provedete úpravy, stiskněte PLAY/STOP (▶|■) a poslechněte si pozměněný Song. Pomocí ovladačů se můžete Songem pohybovat.

Kvantizace

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






- 1 Jděte na Sequencer > Song Edit > Quantize.



- 2 Vyberte stopu, kterou chcete upravit.

Stopa	Význam
All	Všechny stopy
Track 1 ... 16	Zvolená stopa

- 3 Ve vyjetém menu Resolution vyberte rozlišení účinnosti kvantizace.

Rozlišení	Význam
 (1/32) ...  (1/8)	Rozlišení mřížky po nahrávání v notových hodnotách. Např. když zvolíte 1/16, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/16. Když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8. Znak „b...f“, přidaný za hodnotu značí swingovou kvantizaci. Znak „3” za hodnotou značí triolu.
	Bez kvantizace 
	1/16 
	1/8 

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

Pokud je fráze dlouhá 4 takty a chcete je všechny vybrat, Start bude na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

- 5 Pomocí parametrů Bottom Note a Top Note nastavte rozsah kvantizace.

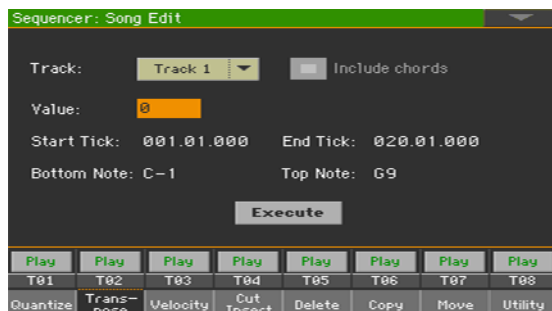
Tyto parametry jsou k dispozici pouze pro stopy Drum a Percussion. Pokud zvolíte stejnou notu jako u parametrů Bottom i Top, můžete vybrat jeden perkusní nástroj z bicí sady.

- 6 Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.

Transpozice

Funkce transpozice umožňuje transponovat vybrané stopy.

- 1 Jděte na Sequencer > Song Edit > Transpose.



- 2 Vyberte stopu, kterou chcete upravit.

Stopa	Význam
All	Všechny vybrané stopy, kromě stop z režimu Drum (stopy Drum a Percussion).
Track 1 ... 16	Vybraná stopa

- 3 Použijte parametr Value a vyberte hodnotu.

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

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

Pokud je fráze dlouhá 4 takty a chcete je všechny vybrat, Start bude na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

- 5 Pomocí parametrů Bottom Note a Top Note nastavte rozsah kvantizace.

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

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

- 6 Zadejte značku u Include chords, pokud chcete také transponovat události Chord, např. ty, které jsou nahrány s doprovodným songem.

Události Chord vidíte na stránkách Lyrics a Score, proto předpokládáme, že je budete transponovat tak, aby odpovídaly zobrazeným notám a zkratkám akordů. Dejte si však pozor při čtení výsledného standardního MIDI souboru, v konkrétním přehrávači, jelikož během ukládání událostí Chord, mohlo dojít ke změně jejich formátu, a ukončit tak jejich kompatibilitu s některými zařízeními.

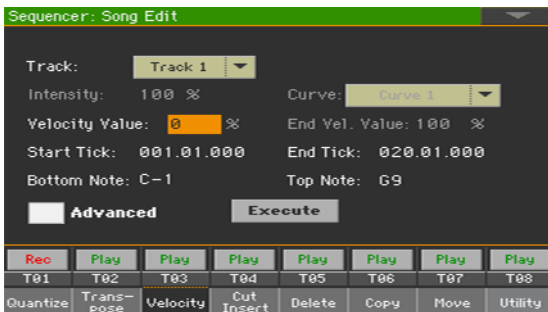
- 7 Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.

Editace dynamických hodnot

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

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

- 1 Jděte na stránku Sequencer > Song Edit > Velocity.



- 2 Vyberte stopu, kterou chcete upravit.

Stopa	Význam
All	Všechny stopy jsou zvoleny. Změní se dynamika všech tónů.
Track 1 ... 16	Vybraná stopa

- 3 Parametrem Velocity Value vyberte hodnotu změny.

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

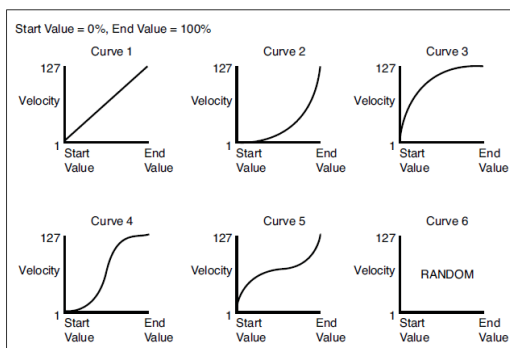
- 4 Chcete-li využít pokročilé parametry, které vám umožní určit dynamickou křivku a tak vytvářet fade-in či fade-out, zaškrtněte v nabídce Advanced.

Pokud tento parametr vyberete, parametry Intensity, Curve, Start Velocity Value a End Velocity Value se zpřístupní k editaci.

- Pomocí parametru Intensity určíte míru, do které se dynamika přizpůsobí vámi zvolené křivce (za pomoci Curve).

Intensity	Význam
0 ... 100%	Intenzita S nastavením „0%“ se hodnota dynamiky neovlivní. Nastavíte-li 100%, dynamika bude ovlivněna v nejvyšší možné míře.

- Pomocí parametru Curve vyberte jednu ze šesti křivek a vyberte tak, jak se bude dynamika měnit v čase.



- Pomocí Start Vel. Value a End Vel. Value nastavte dynamiku na začátku a na konci zvolené křivky.

Intensity	Význam
0 ... 100%	Změna dynamiky procentuálně

- 5 Pomocí parametrů Start Tick a End Tick nastavte začátek a konec upravované fráze.

Pokud je fráze dlouhá 4 takty a chcete je všechny vybrat, Start bude na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

- 6 Pomocí parametrů Bottom Note a Top Note nastavte rozsah změny.

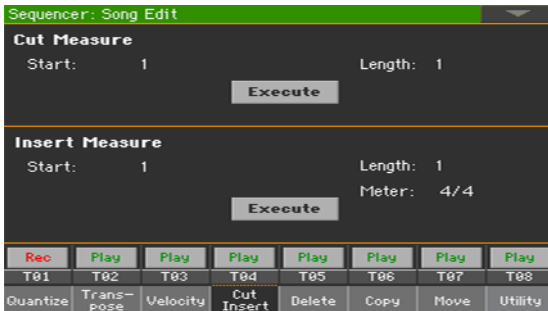
Pokud zvolíte stejnou notu jako u parametrů Bottom i Top, můžete vybrat jeden perkusní nástroj z bicí sady. Výběr rozsahu využijete rovněž při editaci šumů RX Noises (od C7) nebo běžných not (pod C7).

- Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.

Mazání a vkládání taktů

Můžete vymazat vybraný takt (nebo více taktů po sobě), případně vložit nové doprostřed Songu.

- Jděte na Sequencer > Song Edit > Cut/Insert.

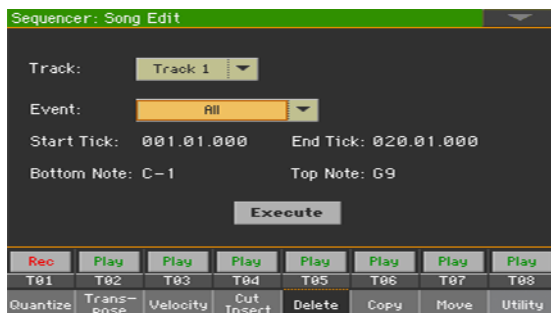


- Za pomoci parametru Start zvolte první takt, který bude vymazán nebo vložen.
- Za pomoci parametru Length zvolte počet taktů ke smazání nebo vložení.
- Za pomoci parametru Meter nastavte základní metrum (time signature) taktu, který chcete vložit.
- Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.

Mazání dat v rámci taktů

Na stránce Delete můžete mazat MIDI události v rámci Songu. Tato funkce neodstraní ze Songu jednotlivé takty. Chcete-li odstranit celé takty, použijte funkci Cut.

- 1 Jděte na Sequencer > Song Edit > Delete.



- 2 Vyberte stopu, kterou chcete upravit.

Stopa	Význam
All	Všechny stopy
Track 1 ... 16	Zvolená stopa
Master	Master track Zde se zaznamenává tempo, stupnice a efekty.

- 3 Ve vyjetém menu režimu Style Element vyberte typ události, který chcete vymazat.

Event (Událost)	Význam
All	Všechny události. Takty nejsou odstraněny ze Songu.
Pozn.	Všechny tóny ve vybraném rozsahu.
Dup.Note	Všechny duplikované noty. Pokud jsou dvě noty na stejné výšce započítány na stejný tick, ta, která má nižší dynamiku bude vymazána.
After Touch	Události AfterTouch.
Pitch Bend	Události Pitchbend
Prog.Change	Události změn programů, kromě Control Change #00 (Bank Select MSB) a #32 (Bank Select LSB).
Ctl.Change	Všechny události Control Change, např. Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...
CC00/32 ... CC127	Události Control Change. Dvojí číslo Control Change (např. 00/32) značí MSB/LSB balíčky.

- 4 Pomocí parametrů Start Tick a End Tick nastavte začátek a konec fráze, kterou chcete smazat.

Pokud je fráze dlouhá 4 takty a chcete je všechny vybrat, Start bude na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

- 5 Pomocí parametrů Bottom Note a Top Note nastavte rozsah kvantizace.

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

- 6 Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.

Kopírování dat

Můžete kopírovat stopy nebo fráze.

- 1 Jděte na Sequencer > Song Edit > Copy.



- 2 Použijte parametr Mode a režim kopírování.

Režim kopírování	Význam
Merge	Kopírovaná data budou sloučena s daty na cílové pozici.
Overwrite	Kopírovaná data nahradí data na cílové pozici.

- 3 Pomocí parametru From Track vyberte zdrojovou stopu, pomocí To Track vyberte cíl.

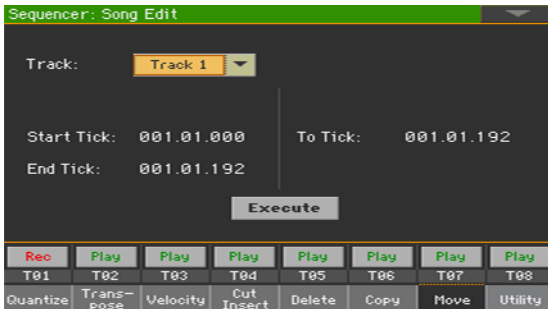
Stopa	Význam
All	Všechny stopy budou zkopírovány. Cílovou stopu nelze vybrat.
Track 1 ... 16	Vybraná stopa

- 4 Pomocí parametrů Start Measure a End Measure nastavte začátek a konec fráze, kterou chcete kopírovat.
- 5 Použijte parametr To Measure a vyberte první z cílových taktů.
- 6 Pomocí parametru Repeat Times vyberte, kolikrát po sobě se kopírování zopakuje.
- 7 Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.

Přesouvání dat

Stopu můžete posunout dopředu nebo dozadu jen o několik ticků nebo o celé takty.

- 1 Jděte na Sequencer > Song Edit > Move.



- 2 Pomocí parametru Track vyberte stopu, kterou chcete upravit.

Stopa	Význam
All	Všechny stopy budou přemístěny.
Track 1 ... 16	Vybraná stopa

- 3 Pomocí parametrů Start Tick a End Tick nastavte začátek a konec fráze, kterou chcete přesunout.

Pokud je fráze dlouhá 4 takty a chcete je všechny vybrat, Start bude na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

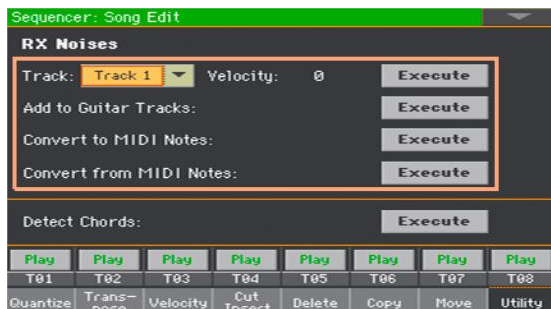
Pomocí parametru To Tick vyberte bod, kam budou data přesunuta.

- 4 Až budete mít parametry nastaveny, stiskněte Execute.

Převod tónů na zvuky RX

Na stránce Utility můžete tóny standardního MIDI souboru konvertovat na šумы RX a naopak. To vám pomůže programovat songy v externím sekvenceru.

- 1 Jděte na stránku Sequencer > Song Edit > Utility.



- 2 Editujte parametry a vyberte příkazy.

- Parametrem Track vyberte stopu, pak parametrem Velocity nastavte hlasitost RX Noises nma zvolené stopě či stopách. Jste-li hotovi, stiskněte Execute.

Stopa	Význam
All	Všechny stopy
Track 1 ... 16	Vybraná stopa

- Stiskněte tlačítko Execute vedle parametru Add to Guitar Tracks, chcete-li automaticky analyzovat standardní soubor MIDI a přidat zvuky RX Noises do kytarových stop.

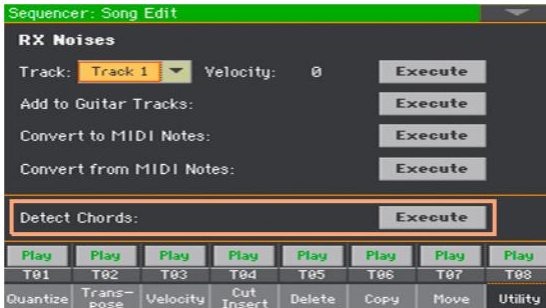
Tento příkaz skenuje celý standardní MIDI soubor, a hledá kytarové vybrnkávání, hrané na nylonové, kovové struny nebo na elektrickou kytaru. Poté bude stopě automaticky přiřazen odpovídající kytarový zvuk a na vhodná místa budou dodány zvuky RX.

- Stiskněte tlačítko Execute vedle parametru Convert to MIDI Notes, chcete-li zvuky RX z vybrané stopy převést na standardní MIDI tóny.
- Stiskněte tlačítko Execute vedle parametru Convert from MIDI Notes, chcete-li všechny odpovídající MIDI tóny převést na zvuky RX.

Konverze not MIDI songu do akordů

Funkce Detect Chord skenuje stopy MIDI Songu kvůli detekci akordů, a pak je ukládá jako události Chords, které pak vidíte na stránce Lyrics nebo Score.

- 1 Jděte na stránku Sequencer > Song Edit > Utility.



- 2 Dotykem tlačítka Execute u dalšího parametru Detect Chords se automaticky analyzuje standardní MIDI soubor a vyhledají se akordy.

Tento příkaz skenuje celý standardní MIDI soubor, a vyhledává akordy. Po skenování se akordy automaticky uloží do souboru jako události Chords.

Editace MIDI událostí

Event Edit je stránka, kde můžete editovat každou MIDI událost na zvolené stopě. Můžete např. nahradit notu jinou, nebo změnit její intenzitu (dynamiku).

Stránka Event Edit

- Jděte na stránku Sequencer > Event Edit > Event Edit.



a. Zde vyberete stopu, kterou chcete upravit

b. Upravujte události

Postup - Event Edit

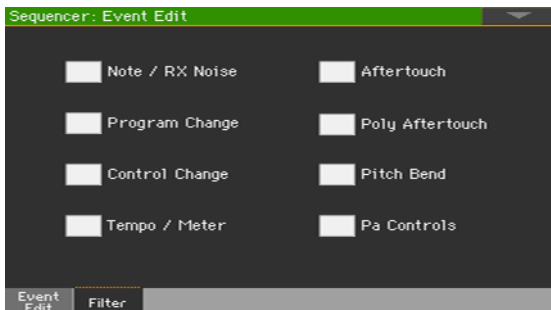
Zde se dočtete o tom, jak obecně vypadá postup úpravy.

Načtěte Song a vstupte do úprav.

- Stiskněte tlačítko SEQUENCER a přepněte tak do režimu Sequencer.
- Buď nahrajte nový Song nebo načtěte existující MIDI Song pomocí příkazu Load Song v nabídce stránky.
- Jděte na Sequencer > Event Edit > Event Edit.

Filtr zobrazených událostí

- Jděte na Sequencer > Event Edit > Filter a vyberte události, které chcete skrýt.



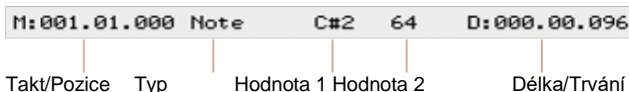
Filter	Význam
Note/RX Noise	Tóny a zvuky RX
Program Change	Zprávy Program Change
Control Change	Události Control Change
Tempo/Meter	Změny tempa a taktu (taktové označení) - pouze Master Track.
Aftertouch	Události Mono (Channel) Aftertouch
Poly Aftertouch	Události Polyphonic Aftertouch
Pitch Bend	Události Pitch bend
Pa Controls	Vyhrazené zprávy pro nástroje řady KORG Pa-Series (a digitální ensemble piano Pa4X).

Úpravy událostí

- Vraťte se na Sequencer > Event Edit > Event Edit.
- Ve vyjetém menu Track vyberte stopu, kterou chcete upravit.

Na obrazovce se objeví výpis událostí, obsažený na zvolené stopě. Některé události na začátku stopy, stejně jako „EndOfTrk“ (označující koncový bod) nelze upravovat a budou v seznamu zatmavené.

- Procházejte události jezdcem.
- Dotkněte se události, kterou chcete upravit, a upravte ji



- Zvolte M (takt), a na číselníku VALUE změňte pozici události.
- Zvolte parametr Type a pomocí VALUE změňte typ události.
- Zvolte parametry Value 1 a Value 2 a pomocí VALUE je pak upravte. V případě numerických hodnot lze pomocí dvojkliku aktivovat numerickou klávesnici.

Typ události	Value 1	Value 2
Běžné stopy (1-16)		
Pozn.	Název tónu	Dynamika
Zvuk RX	Název tónu	Dynamika
Prog	Číslo Program Change	–
Ctrl	Číslo Control Change	Hodnota Control Change
Bend	Hodnota ohnutí tónu	–
Aftt	Hodnota Mono (Channel) Aftertouch	–
PAft	Nota, na které je aftertouch aplikován	Hodnota Poly Aftertouch
Master track		
Tempo	Tempo change	–
Hlasitost	Hodnota Master Volume	–
Meter	Změna metra (taktu) ^(a)	–
KeySign	Předznamenání ^(b)	–
Ladění	Jeden z dostupných presetů Stupnice	Tónika zvoleného ladění
UScale (User Scale)	Upravená nota	Změna tónu ^(c)
QT (Quarter Tone)	Upravená nota	Změna tónu (0, 50) ^(c)
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	Reset všech změn u čtvrttónů (QT)	–
<p>(a). Změny rytmu nelze editovat nebo nezávisle vkládat z taktu. Chcete-li změnu metra vložit, použijte funkci Insert v sekci Edit a vložte několik taktů s novým parametrem. Do těchto taktů lze vkládat nebo kopírovat data.</p> <p>(b). Předznamenání ve Score V případě absence události bude Score C-dur.</p> <p>(c). Chcete-li upravit nastavení User Scale a Quarter Tone, zvolte první hodnotu, poté vyberte stupeň stupnice, který chcete změnit. Upravte druhou hodnotu, tím změníte ladění zvolené noty stupnice.</p>		

- Vyberete-li událost Note, zvolte parametr D (Duration/Length) a pomocí VALUE změňte dobu trvání události.

Přeskočení do jiného taktu

- 1 Stiskněte tlačítko Go/Catch a přesuňte se tak do jiného taktu. Objeví se dialog Go To Measure.



- 2 Zdejte vybraný takt a stiskněte OK pro potvrzení. Automaticky se vybere první událost ve vybraném taktu.

Vkládání událostí

- Stiskněte tlačítko Insert, chcete-li na danou pozici (M) vložit událost. Bude vložena událost Note s výchozími hodnotami.

Mazání událostí

- Zvolte událost, kterou chcete smazat, a stiskněte Delete.

Editace dalších stop

- Až budete s úpravami hotovi, vyberte další stopu, kterou chcete editovat.

Ukončení Event Edit

- Až dokončíte úpravu Songu, stiskněte tlačítko EXIT a vraťte se na hlavní stránku režimu Sequencer, abyste si mohli Song poslechnout.

31 Ukládání MIDI songů

Ukládání MIDI songu

Song bude ztracen, pokud nástroj vypnete nebo přepnete do jiného režimu. Uložte si jej ihned po nahrávání.

- 1 Na hlavní stránce v režimu Sequencer vyberte příkaz Save Song z menu stránky. Objeví se okno Save Song.



Okno je velmi podobné stránce Media > Save. Soubory budou vyfiltrovány tak, abyste viděli pouze soubory MIDI songů (.mid, .kar).

- 2 Ve vyskakovacím okně Device vyberte úložiště, poté zvolte složku, do které chcete uložit svůj Song.

Tlačítka Open a Close projděte složky.

Jezdcem projděte všechny songy v seznamu. Podržte tlačítko SHIFT a pomocí šipek Up/Down se pohybujte sekcemi dle abecedy. Případně lze seznam procházet pomocí ovladače VALUE.

- 3 Vyberte existující soubor nebo vytvořte nový.

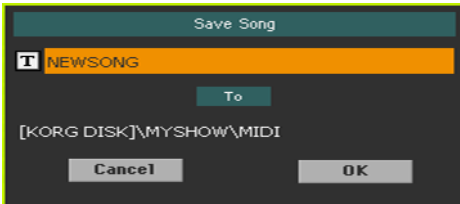
- Chcete-li přepsat stávající song, vyberte jej. Každopádně můžete změnit jméno songu během ukládání, a původní soubor zůstane beze změny.

Pokud zvolíte soubor .kar, vytvoří se soubor se stejným názvem, ale s příponou .mid. Starší soubor se nepřepíše.

- Pokud není vybrán žádný Song, vytvoří se na cílovém zařízení nový. Chcete-li zrušit výběr Songu, dotkněte se jakéhokoli jiného místa na seznamu Songů nebo znovu vyberte stejné úložiště.

V tuto chvíli můžete stisknout EXIT, chcete-li odejít bez uložení Songu.

- 4 Pomocí tlačítka Save uložíte Song do aktuální složky. Objeví se dialog Save Song.



- 5 Můžete změnit název Songu. Pomocí ikony Text Edit (**T**) zobrazíte virtuální klávesnici, s jejíž pomocí budete moci změnit název. Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.

Jestliže začínáte v existujícím souboru, přejmenováním vznikne nový soubor a nepřepíše se stávající.

- 6 Zpět v dialogu Save Song stiskněte OK, čímž Song uložíte.

Na cílovém zařízení bude vytvořen soubor formátu Standard MIDI File 0 (Zero). Soubor bude mít příponu .mid.

Na začátek Songu bude vložen takt obsahující různé inicializační parametry.

32 Nahrávání MP3 songů

Nahrávání a uložení MP3 Songu

Nahrávání MP3 songu

Příprava nahrávání

- Vyberte Style nebo Song, chcete-li je nahrát do nového songu. Můžete si vybrat MIDI nebo MP3 songy.
- Volbou Keyboard Set přiřadíte zvuky klaviatury.
- Výběrem Voice/Guitar Presetu přidáte hlasu efekty Voice/Guitar.

Vstupte do režimu MP3 Record

- Pokud jste v režimu Style Play nebo Song Play, podržte tlačítko RECORD na 1s, objeví se dialog MP3 Record.



Nastavte parametry nahrávání

- Ve vyjetém menu Quality si vyberte preferovanou kvalitu MP3 audio záznamu. Čím vyšší kvalita zvuku, tím větší bude vygenerovaný MP3 soubor.

Berte, prosím, na vědomí, že MP3 soubory nahrané na nižší vzorkovací frekvenci nemusí znít dobře. Vždy je třeba najít kompromis mezi kvalitou a velikostí souboru.

Kvalita	Význam
Nejvyšší	256 kbps
Vysoká	192 kbps
Střední	128 kbps

- Parametrem „Device” určíte místo, kam dočasně uložíte nahraný MP3 soubor. Nejedná se o definitivní umístění, po nahrávání budete moci zvolit jiné. Každopádně zajistěte, aby bylo pro dočasný soubor dostatečné místo, a to parametrem „Free space”. Parametr File length vždy zobrazuje velikost souboru.

Nahrávání MP3 songu

- 1 Stiskem tlačítka „Rec” na displeji spustíte nahrávání.

Tlačítko Rec se změní na Stop, a štítek Idle se změní na Recording.



- 2 Spustíte přehrávání songu.

Během nahrávání v dialogu MP3 Record můžete sledovat dobu, délku souboru a volný prostor v paměti.

Ukončete dialog MP3 Record bez zastavení nahrávání

- Chcete-li, můžete stiskem tlačítka EXIT ukončit dialog MP3 Record a vstoupit na stránky Style Play a Song Play, aniž byste zastavili nahrávání.
- Chcete-li vstoupit znovu do dialogu MP3 Record a vidět délku souboru nebo zastavit nahrávání, podržte tlačítko RECORD na cca 1s.

Jestliže ukončíte dialog MP3 Record během nahrávání, LEDka tlačítka RECORD začne blikat.

Ukončení nahrávání

- Dotykem tlačítka Stop na displeji nahrávání zastavíte.
Jako alternativu, stiskněte tlačítko RECORD.

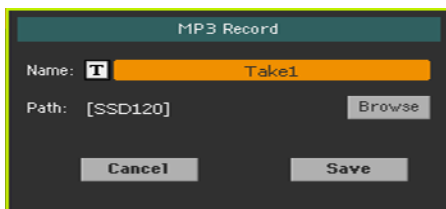
Co lze nahrát do MP3 songu?

Vše, co zpíváte a hrajete na klávesy, včetně stylů i standardních MIDI či MP3 songů v přehrávačích, i událostí KAOSS efektů, bude nahráno.

Ukládání MP3 songu

Uložte si MP3 song

Po zastavení nahrávání, se objeví dialog MP3 Record, který umožňuje vybrat paměť pro uložení soubor MP3.



- 1 Stiskněte ikonu Text Edit (**T**) a pojmenujte soubor MP3.
- 2 Stiskem „Browse“ zvolíte zařízení a složku, kam chcete soubor uložit.
- 3 Stiskem tlačítka "Save" uložíte soubor MP3.

Poté, co soubor uložíte, si svůj MP3 Song můžete poslechnout v režimu Song Play. MP3 soubor lze také přenést do počítače a tam jej poslouchat nebo provádět další případné úpravy.

Overdubbing MP3 songů

MP3 song je komprimovaný audio signál. Komprese nahradí původní audio záznam zakódovaným audio signálem, který zabírá méně místa při zachování vysoké kvality zvuku. Overdubbing je proces nahrávání audio signálu přes stávající audio záznam.

Jestliže nahráváte overdubbing MP3 songu v režimu MP3 Record mode, dojde k další komprimaci již komprimovaného souboru, a může dojít k slyšitelným problémům. Jestliže transponujete MP3 song, přidají se slyšitelné problémy s výškou, a případně další degradace výsledného audio záznamu.

Předpokládá se, že budete komponovat s využitím interních zvuků a MIDI songů. Můžete transponovat a nahrávat overdubbingem MIDI songy bez jakékoliv degradace audio signálu. Po dokončení songu jej můžete nahrát do souboru MP3.

33 Vytvoření textových souborů (textů)

Vytvoření textového souboru v počítači

Volba správného jazyka

Pa1000 podporuje texty v různých jazycích. To samozřejmě vyžaduje výběr správného jazyka v Pa1000, a uložení TXT souboru ve správném kódování textu v počítači.

Chcete-li uložit TXT soubor ve správném kódování, použijte pokročilý textový editor ve Windows PC nebo Macu. Doporučujeme použití dvou zdarma aplikací, a to Notepad++ pro Windows od Don Ho, a BBEedit od Bare Bone pro Mac.

Kódování jazyka v textu

Nahlédněte do následující tabulky, na kódování textu, odpovídající různým jazykům, podporovaným v Pa1000.

Jazyk	Kódování (Notepad++)	Kódování (textWrangler)
Dutch	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Česky	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Estonian	Baltic > Windows-1257	Baltic (Windows)
French	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Němčina	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Greek	Greek > Windows-1253	Greek (Windows)
Italian	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Polish	Central European > Windows-1250	Central European (Windows Latin 2)
Russian	Cyrillic > Windows-1251	Cyrillic (Windows)
Spanish	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Turkish	Turkish > Windows-1254	Turkish (Windows Latin 5)

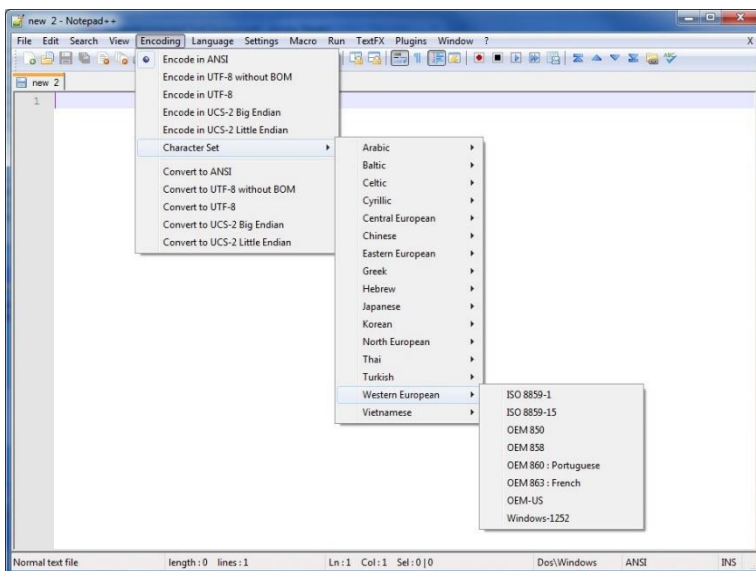
Nastavení jazyka u řady Pa

Chcete-li správně číst text u řady Pa, ověřte nastavení parametru Language u jazyka. A to na stránce Global > General Controls > Interface.

- 1 Jelikož po provedení popsaných úprav musíte nástroj restartovat, nezapomeňte nejprve uložit veškerá neuložená data.
- 2 Na této stránce zvolte jazyk v menu, které se objeví ve vyjeté nabídce.
- 3 Příkaz „Change” začne blikat. Klikněte na něj.
- 4 Zobrazí se výzva k restartu nástroje. Stiskem OK okno zavřete.
- 5 Vypněte a znovu zapněte nástroj.

Editace TXT souboru na PC s Windows

- 1 Spustíte Notepad++.
- 2 Otevřete originální TXT soubor.
- 3 Příkazem File > New otevřete nově označené okno s novým souborem TXT.
- 4 Zvolte příkaz Encoding > Character sets > [Your Language] > [Encoding].

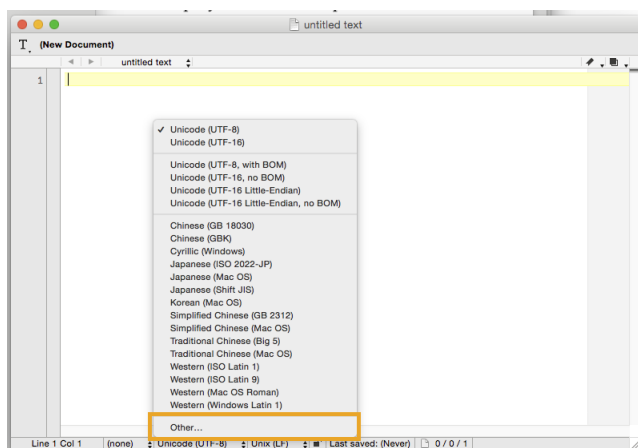


- 5 Klikněte na záložku, kde je originální TXT soubor.

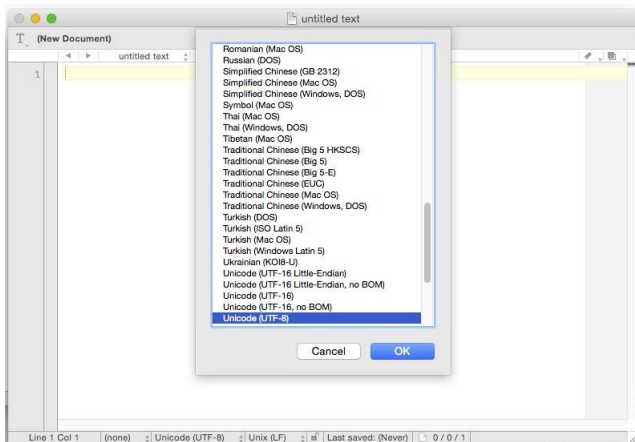
- 6 Vyberte vše a zvolený text zkopírujte.
- 7 Klikněte na záložku, obsahující nový TXT soubor.
- 8 Vložte zkopírovaný text.
- 9 Uložte a pojmenujte nový TXT soubor.
- 10 Načtěte soubor do nástroje a vše zkontrolujte.

Editace TXT souboru na Macu

- 1 Spusťte BBEdit.
- 2 Otevřete originální TXT soubor.
- 3 Na stavovém pruhu (v dolní části okna) vidíte parametr Text Encoding (zpravidla bývá Unicode nebo Western ISO). Kliknutím vyjede menu, kde zvolte Other....



- 4 V tomto dialogu si vyberte kódování vašeho jazyka.



- 5 Dále na stavovém pruhu vidíte parametr Line Break Type, zpravidla Unix (LF). Kliknutím vyjede menu, kde zvolíte Windows (CRLF).

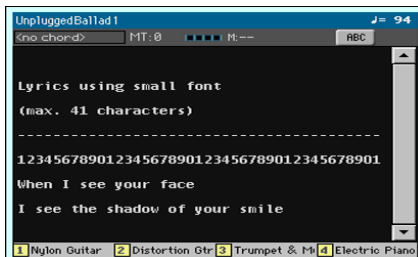
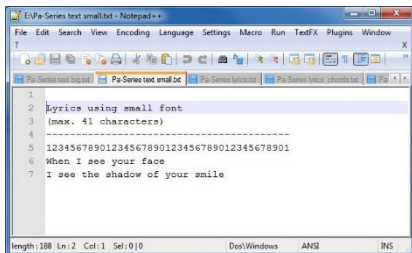


- 6 Uložte soubor položkou File > Save As. Tento soubor pojmenujte a ověřte, že jsou v dialogovém boxu Save As správná ukončení řádků a kódování.
- 7 Načtěte soubor do nástroje a vše zkontrolujte.

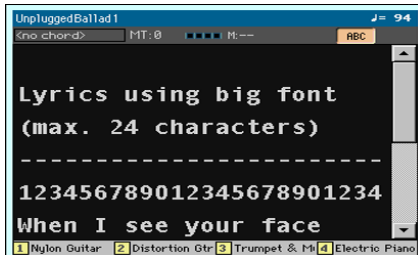
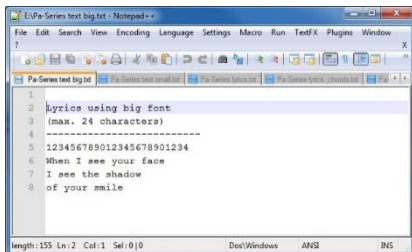
Formátování textu pro nástroje Pa-Series

Textové soubory musí být vytvořeny neproporcionálními fonty, jako jsou například Courier, Courier New, Letter Gothic, Lucida Sans, Menlo, Monaco, Vera Sans, nebo kterýkoliv font se stejnou roztečí. Až 41 znaků se vejde na jeden řádek textu, když použijete větší font, 24 se jich vejde při použití menšího fontu.

- Malý font v textovém editoru a u Pa:

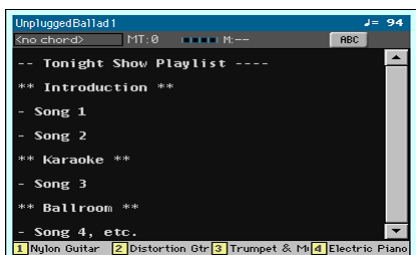
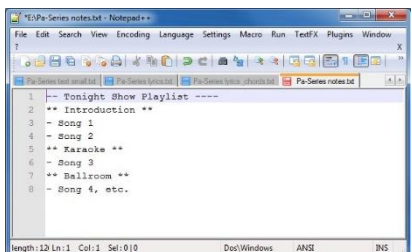


- Velký font v textovém editoru a u Pa:



Použití importovaného textu jako memo

Import textových souborů je užitečný nejenom pro načtení textů, ale také pro načtení not na show. Níže vidíte příklad playlistu pro představení.



Část VII: Úprava a editace zvuku

34 Poslech a úprava zvuků

Vstup do režimu Sound

- Stiskem tlačítka **SOUND** v sekci **MODE** ovládacího panelu. Objeví se hlavní stránka režimu **Sound**.

Název zvuku, banka,
transpozice oktáv,
Program Change

Rychlá editace dat



Voice Mode

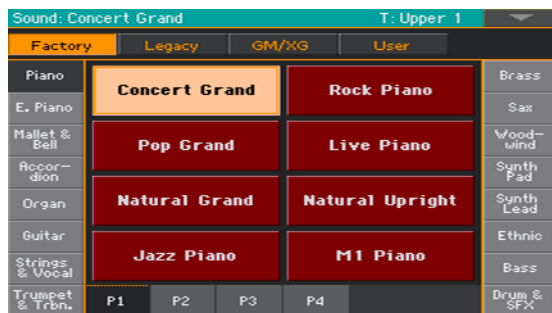
Efekty

Poslech jednotlivých zvuků

V režimu Sound lze hrát vybraný zvuk v celém rozsahu klaviatury. Dělicí bod je ignorován.

Výběr zvuků

- 1 Na hlavní stránce režimu Sound se dotkněte názvu zvuku a otevřete tak okno Sound Selection.



- 2 Procházejte zvuky a chcete-li zvuk vybrat, dotkněte se ho.

Výběr zvuku v jiných režimech

Pokud jste v jiném pracovním režimu, můžete snadno zvolit zvuk pro editaci přepnutím do režimu Sound.

- Prostě zvolte stopu, které je zvuk pro editaci přiřazený, pak podržte SHIFT a stiskněte tlačítko SOUND.

Hra přes MIDI

V režimu Sound Pa1000 přijímá a vysílá na stejném kanálu jako Upper 1. Je-li globální kanál přiřazen MIDI kanálu, tóny lze přijímat také na tomto kanálu.

MIDI kanály lze programovat na stránce Global > MIDI > MIDI IN Channels.

Úpravy zvuku

Na hlavní straně režimu Sound můžete upravovat parametry zvuků v reálném čase. Toto se hodí pro úpravy za chodu a pro manipulaci se zvukem v reálném čase.



Použití ovladačů Realtime

- Ovladače Realtime Controls umožňují upravovat základní parametry zvuku.

Všechny hodnoty upravují originální hodnoty, uložené v bance Sound (jsou přidány či odečteny od originálních hodnot). Pozice těchto ovladačů je resetována, pokud zapíšete zvuk nebo vyberete jiný.

Realtime kontroler	Význam
Attack	Attack time. Doba, po kterou narůstá zvuk od nuly (ve chvíli, kdy uhodíte na klávesu) na úroveň Attack.
Decay	Decay time. Doba, po kterou přechází konečná úroveň Attack na počáteční úroveň Sustain.
Release	Release time. Doba, po kterou zvuk vymizí z fáze Sustain k nule. Fáze Release (Dozvuk) začíná ve chvíli, kdy pustíte klávesu.
Cutoff	Filter cutoff. Určuje jas zvuku.
Resonance	Parametrem Filter Resonance posílíte část zvukového spektra v okolí prahové frekvence.
LFO Depth	Intenzita Vibrata (LFO)
Rychlost LFO	Rychlost Vibrata (LFO)
LFO Delay	Doba před tím, než vibrato začne, poté, co začne znít zvuk.

Nastavení režimu Voice

- Pomocí tlačítek Poly a Mono vyberte polyfonní (akordy) nebo monofonní (v daný moment pouze jeden hlas) zvuk.
- Zaškrtnete-li položku Legato, aktivujete legato (pro mono).
Nástup druhého tónu tak bude plynulejší. Obálka a LFO se znovu nespustí. Toto se hodí u dechových nástrojů a analogových zvuků.
- Aktivujte parametr Hold, aby tóny zněly i poté, co pustíte klávesy.

Mixování efektů

Zvuky se posílají do dvou Master FX procesorů (MFX 1 a MFX 2). První efekt je obvykle reverb a druhý modulace.

- Pomocí přepínače On/Off za/vypněte daný efekt.
- Pomocí ovladače Send nastavte úroveň čistého zvuku odeslaného příslušnému efektu.
- Pomocí ovladače Amount můžete mixovat čistý a efektovaný singál.

Zápis zvuků

- Až budete s úpravou zvuku hotovi na hlavní stránce režimu Sound, zvolte příkaz Write Sound v nabídce stránky. Zvuk se uloží. Podrobnější info ohledně ukládání zvuků najdete na konci této sekce.

35 Editace zvuků

Můžete upravovat každý parametr vybraného zvuku. Pa1000 je ve své podstatě výkonný syntezátor, který umožňuje zvuky formovat na analogovém principu.

Generování zvuku

Základem každého zvuku jsou samplý, tedy nahrávky skutečných zvuků.

Každý sample je přiřazen určité zóně kláves společně s dalšími samplý a dohromady tak tvoří multisample. Každému oscilátoru je přiřazen jeden nebo dva multisamplý.

Na tvorbě jednoho zvuku se může podílet až 24 oscilátorů. Každý zvuk je zvlášť vyvážený, vrstvený a zpracovaný pomocí efektů.

Zvuk (Sound) je základem barvy Pa1000 a lze je kombinovat do větších souborů zvuků, kterým se říká Keyboard sady. Tyto lze přiřadit stopám stylu nebo songu.

Vstup do editace zvuku

- 1 Stiskem tlačítka SOUND v sekci MODE ovládacího panelu vstoupíte do odpovídajícího režimu.
- 2 Tlačítkem MENU a dotykem tlačítka v menu Edit vstoupíte do sekce Sound Edit.

Výběr oscilátorů (OSC)

Pokud jste na editační stránce, která vyžaduje volbu oscilátoru pro editaci, ve svislé řadě tlačítek (1-24, max) napravo zvolte jeden z dostupných oscilátorů. Počet dostupných oscilátorů závisí na parametru Oscillators Count (na stránce Sound > Basic > Sound).



Jestliže nevidíte požadovaný oscilátor, dotkněte se šipky jezdce, až se objeví skrytý oscilátor na displeji.

Pokud oscilátory nemohou být vybrány, protože parametry na dané stránce jsou globální a platné pro celý zvuk, jsou tlačítka tmavá a nelze je vybrat.

Zvuky, bicí sady, digitální táhla

Pa1000 je vybaven různými druhy zvuků:

- Běžné zvuky. Zvuky obvyklých hudebních nástrojů jako např. klavír, housle, basa.
- Bicí sady. Bicí a perkusní sady; každý tón (klávesa) na klaviatuře má vlastní perkusní nástroj. Bicí sady naleznete v bankách Drum & SFX a User DK.
- Digitální táhla Jedná se o zvuky, simulující elektromechanické varhany. Jejich komplexní struktura a speciální použití vyžaduje ukládání nastavení do Keyboard sad.

Před tím, než stisknete tlačítko MENU a vstoupíte na stránky úprav, vyberte zvuk podle typu, který si přejete upravit nebo vytvořit.

Nastavení základních parametrů zvuku

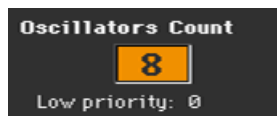
Před tím, než oscilátory upravíte, vyberte počet oscilátorů ve zvuku, režim mono/poly, transpozici a legato.

- Jděte na Sound > Basic > EQ.



Nastavení oscilátorů

V sekci Oscillator Count vyberete počet hlasů, který daný zvuk použije.



Výběr počtu oscilátorů

- Pomocí parametru Oscillators Count vyberte počet oscilátorů (až 24), které budou zvuk vytvářet.

Celková polyfonie se liší na základě počtu oscilátorů, které zvuk použije (max. 128 s jedním oscilátorem na jeden hlas).

Omezení počtu oscilátorů u menší polyfonie

- Parametr Low priority umožní vypnutí oscilátorů s nejvyššími čísly v případě, že má nástroj k dispozici málo hlasů. Pamatujte, že u vyšší polyfonie nemusí být scházející oscilátory vůbec slyšet.

Low Priority	Význam
0	Žádný oscilátor nebude v žádném případě vypnut.
1	Je-li potřeba, vypne se nejvýše očíslovaný oscilátor.
2	Oba nejvýše očíslované oscilátory lze vypnout jeden po druhém, je-li potřeba.
[n]...24	Oscilátory s číslem n (až 24) mohou být vypnuty, jeden po druhém, v případě potřeby.

Omezení transpozice na daný rozsah

V případě rozsahu klaviatury zahrnujícího speciální efekty mohou být některé části zvuků mimo rozsah transpozice.

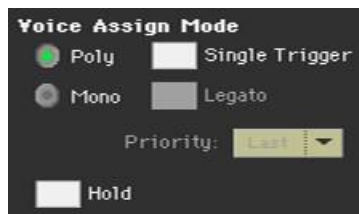
Transpose Range	
Top Key:	C9
Bottom Key:	C-1

- Pomocí parametru Transpose Range (Top Key a Bottom Key) nastavte transpozici na vámi určený rozsah klaviatury. Tóny se transponují pouze tehdy, pokud jsou spadají do tohoto rozsahu.

Toto je užitečné například v případě, že se chcete vyhnout transpozici (a tedy změně) zvuků RX, pokud transponujete zvuk. Nastavte tyto hodnoty tak, aby zvuky RX přiřazené oscilátorům nespádaly do rozsahu transpozice. Pokud jste například přiřadili zvuk RX G7 na OSC1 a zvuk RX A7 na OSC2, nastavte hodnotu Top Key maximálně na F#7 (tedy přesně pod poslední zvuk RX).

Polyfonie, triggering, legato

V sekci Voice Assign Mode vyberete polyfonii, triggering a legato.



Výběr režimu mono/poly

- Pomocí tlačítek Poly a Mono vyberte polyfonní (akordy) nebo monofonní (v daný moment pouze jeden hlas) zvuk.

Triggering

- Je-li vybraný režim Poly, zaškrtněte Single Trigger a vyberte tak režim triggering.

Single Trigger	Význam
On	Pokud je ten samý tón zahrán opakovaně, předchozí tón přestane hrát před tím, než začne další, aby se zabránilo přesahům.
Off	Pokud je ten samý tón zahrán opakovaně, předchozí tón nepřestane hrát před tím, než začne další.

Jak aktivovat Legato

- Je-li vybrán režim Mono, zaškrtněte položku Legato, čímž aktivujete Legato. Nástup druhého tónu tak bude plynulejší. Obálka a LFO se znovu nespustí. Toto se hodí u dechových nástrojů a analogových zvuků.

Výběr prioritního tónu v režimu Mono

- Pokud se nacházíte v režimu Mono, ve vyjetém menu Priority určete, který tón bude mít přednost, pokud budou zahrány najednou dva tóny (nebo více).

Priorita	Význam
Low	Nejnižší nota bude prioritní.
Vysoká	Nejvyšší nota bude prioritní.
Last	Poslední nota bude prioritní.

Prodloužení tónů

- Zadejte značku u Hold, aby tóny zněly i poté, co pustíte klávesy.

Toto je užitečné hlavně u perkusních zvuků, které takto spustíte a necháte znít.

Nastavení režimu Sound Controllers

Jako DNC Sound kontrolery můžete použít programovatelné spínače, footswitch a joystick. Podle zvuku, lze tyto kontrolery 'bookovat' nebo 'přepínat' DNC funkci.

```
Sound Controllers Mode
SC1: Booking SC2: Booking Y+: Booking Y-: Booking
```

Programovat lze čtyři kontrolery:

Sound Controller	Význam
SC1/2	Dvě funkce, které lze přiřadit přepínači, footswitchem, nebo programovatelným spínačem.
Y-	Zpětný pohyb joysticku (tažením).
Y+	Dopředný pohyb joysticku (tlakem).

Kontroler může pracovat dvěma způsoby:

Sound Controller Mode	Význam
Booking	Aktivuje u kontroleru 'booking' jeho funkce, pak hraje. Kontroler se automaticky deaktivuje.
Toggle	Kontrolerem 'přepínáte', tedy de/aktivujete jeho funkce.

Přiřazený typ kontroleru a status vidíte na indikátorech, u přiřaditelných spínačů.

Stav indikátoru	Význam
Off	Žádná DNC funkce není přiřazena.
Trvale červená	Je možné použít DNC funkci.
Bliká červená	Připravená DNC funkce se brzy spustí. Pak bude svítit trvale.
Trvale zelená	Je možné přepnout DNC funkci.
Zelená bliká	Přepnutí je aktivní. Dalším stiskem je ukončíte.

Rozpoznání Legata

Dva tóny mohou být považovány za legato, pokud je mezi nimi pouze velmi krátký moment nebo navazují přímo za sebou (případně přesahují). Citlivost nástroje na detekci legata lze nastavit.

Legato lze použít jako spouštěcí impuls (trigger) oscilátoru, pokud přiřadíte jednu z položek Legato trigger parametru OSC Trigger Mode (stránka Sound Edit > Basic > OSC Basic)



Nastavení časové prodlevy

- Pomocí parametru Max Time nastavíte délku časové prodlevy mezi tóny (1...999 ms), pokud chcete tóny považovat za legato, i když je mezi nimi malá mezera.

Tak se vyhnete situaci, kdy některé tóny v akordu hrají legato a jiné staccato. Tóny, mezi kterými je malá mezera, jsou stále považovány za legato. Obvyklá hodnota při hraní akordů je cca 15 ms.

Nastavení vzdálenosti mezi tóny

- Pomocí parametru Max Range nastavíte rozsah (1...127 půltónů) v rámci kterého mohou být tóny považovány za legato. Pokud hrajete velký interval, tóny jsou vždy považovány za staccato.

Toto je typické pro určité akustické nástroje, na kterých je možné zahrát legato jen v rámci malých intervalů.

Zkuste například zvuk 'Jazz Sax DN2' s parametrem Max Range o 9 půltónech. Hrajte legato s intervaly menšími než 9 půltónů, a uslyšíte, o kolik měkčí svázané noty budou. Pokud zahrajete legato na větších intervalech, můžete si všimnout, že hladký přechod se vytrácí.

Nastavení základních parametrů oscilátoru

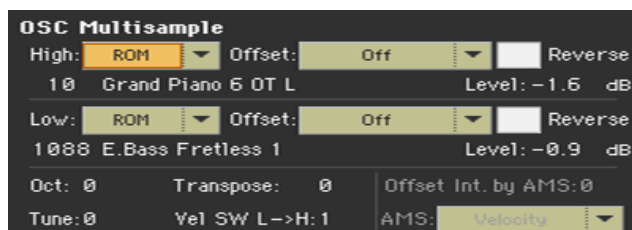
Každý z oscilátorů může hrát jeden nebo dva různé multisamplly (vrstvy High a Low), oddělené oddělené přepínačem dynamiky.

- Jděte na Sound > Basic > OSC.



Multisamplly

Sekce OSC Multisample obsahuje základní parametry přiřazených multisamplů.



Jak vybrat a nastavit multisamply

- Ve vyjetém menu High a Low vyberte banku multisamplů (ROM nebo RAM).
- Pomocí číselného pole vedle názvu multisamplu zvolte multisample v rámci zvolené banky.

Banka	Význam
ROM	Multisamply z výroby, standardně dodávané Korg.
RAM	Uživatelské multisamply nahrané spolu s uživatelskými zvuky.

Multisample High se spustí pouze u dynamických hodnot stejných nebo vyšších, než je hodnota Velocity SW L→H. Pokud nechcete používat přepínání dynamiky, nastavte přepínač na hodnotu 001 a pouze přiřadte multisampl High.

Jestliže vytvoříte bicí sadu, založenou na RAM samplech, musíte RAM samply načíst z interní paměti nebo ze zařízení, zapojeného do USB Host portu. V případě, že samply nejsou načteny, nebude slyšet žádný zvuk, ani když jej lze zvolit a jeho jméno se objeví na displeji.

- Pomocí parametru Offset určete bod, kdy se multisampl(y) spustí. U některých multisamplů není tento parametr k dispozici.

Offset	Význam
Off	Zvuk začne od začátku křivky multisamplu.
1. ... 6.	Zvuk začne v momentě předurčeném pro každý sample.
No Attack	Počáteční část multisamplu je ignorována.
AMS	Aktivuje Alternate Modulation Source (viz níže).
PseudoRandom	(Funguje pouze v případě, že je v multisamplu více bodů Offset). Náhodně volí z dostupných bodů Offset.

- Zadejte značku u Reverse a obrátíte tak pořadí samplů v multisamplu (budou se číst od konce). To se však týká jen některých multisamplů.
- Pomocí parametru Level určete úroveň hlasitosti každého multisamplu.

V závislosti na multisamplu, může vyšší nastavení parametru způsobit zkreslení zvuku, když zahrajete akord. V tom případě stáhněte úroveň.

Nastavení oktávy a jemného ladění

- Pomocí parametru Octave nastavte výšku pro daný oscilátor v oktávách (-2...+1). Běžné nastavení je 0.
- Pomocí parametru Transpose nastavte výšku pro daný oscilátor v rozsahu ± 1 oktáva (-12...+12 půltónů).
- Pomocí parametru Tune nastavte výšku pro daný sample v rozsahu ± 1 oktáva (-1200...+1200 setin půltónu).

Nastavení přepínání dynamiky mezi vrstvami Low a High

- Pomocí parametru Vel SW L→H nastavte hodnotu dynamiky, která bude rozdělovat multisamply High a Low pro daný oscilátor. Noty s tvrdším úhodem než je tato hodnota, zahrají High multisample.

Výběr AMS (Alternate Modulation Source)

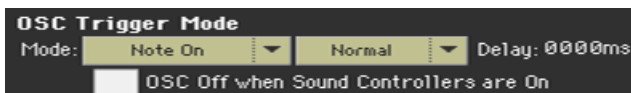
Je-li parametru Offset přiřazena možnost AMS, zpřístupní se parametry Offset Intensity by AMS a AMS. Seznam zdrojů AMS najdete v sekci Appendix.

Pokud má parametr „Offset Intensity by AMS” kladnou hodnotu, zvolený bod Offset bude záviset na hodnotě AMS. Například s Velocity AMS vybere tichá hra Off nebo 1. Offset, hlasitá hra vyberte 6. Offset nebo No Attack.

Pokud má parametr Offset Intensity by AMS negativní hodnotu, výběr bude obráceně (nejdřív vyšší hodnoty).

Triggering oscilátoru

Režim Triggering Mode je způsob, jakým se oscilátor spustí, pokud stisknete klávesu nebo jiný kontroler.



Výběr režimu Oscillator Triggering

- Ve vyjetém menu OSC Trigger Mode > Mode vyberte, jak se vybraný oscilátor spustí.

Režim Trigger (What)	Význam
Note On	Oscilátor zazní jen, když je nota zahrána 'legato'.
Note Off (VOn)	Oscilátor začne znít při uvolnění klávesy. Note On Velocity se respektuje. Toto je užitečné, chcete-li vytvářet zvuky jako například cvaknutí při puštění klávesy cembala. V takovém případě nastavte parametr Sustain na 0 (viz stránka Amp > Amp EG).
Note Off (VOff)	Jako výše, jen hodnota Note Off Velocity není respektována.
Last Note Off (VOn)	Oscilátor začne znít pouze, jestliže uvolníte poslední notu akordu nebo legato sekvenci. Note On Velocity se respektuje.
Last Note Off (VOff)	Jako výše, jen hodnota Note Off Velocity není respektována.
Natural Release	Oscilátor začne znít při uvolnění klávesy. Jeho amplituda začíná na aktuální úrovni amplitudy. Pokud je již hlasitost zvuku na nule, tento oscilátor se znovu nespustí.
After Touch	Oscilátor začne hrát, jakmile dorazí zpráva After Touch s hodnotou min. 90. Hodnota Velocity je stejná, jako byla poslední zpráva Note On. Oscilátor se zastaví, jakmile hodnota After Touch klesne na nulu. Pozor: To (podobně jako u Triggerů) se zvláště hodí pro spouštění harmonických nebo ruchů, když už nota zní.
Joystick Y+	Viz výše, ale s joystickem přiřazeným jakožto Sound Controller, je třeba s ním pohnout alespoň o polovinu dopředu (hodnota 64). Kontroler odpovídá zprávě Control Change CC#01 (Modulation).
Joystick Y-	Viz výše, ale s joystickem přiřazeným jakožto Sound Controller, je třeba s ním pohnout alespoň o polovinu dozadu (hodnota 64). Kontroler odpovídá zprávě Control Change CC#02 (Breath Controller).

- Ve vyjetém menu OSC Trigger Mode > Mode vyberte, jak se vybraný oscilátor spustí. V režimu Normal bude například oscilátor hrát vždycky, zatímco v režimu Legato pouze, pokud budou tóny zahrané legato.

Režim Trigger (How)	Význam
Normal	Oscilátor hraje vždy, když stisknete klávesu, či jiný spouštěcí kontroler, zvolený v prvním menu.
Legato	Oscilátor zazní jen, když je nota zahrána 'legato'. Je třeba uvažovat také velikost intervalu a delay oproti předchozímu tónu, viz nastavení na stránce Sound Edit > Basic > Sound Basic (parametr Legato as OSC Trigger).
Legato Up	Jako Legato, ale aktivuje se pouze tehdy, kdy je druhý tón mimo hodnotu Max Range (viz nastavení na stránce Basic > Sound Basic) a je vyšší než první.
Legato Down	Jako Legato, ale aktivuje se pouze tehdy, kdy je druhý tón mimo hodnotu Max Range (viz nastavení na stránce Basic > Sound Basic) a je nižší než první.
Not Legato	Oscilátor hraje jen, když nota NEHRAJE legato (hodnota opačná k předchozí volbě). Funguje pouze, pokud je alespoň jediný oscilátor nastavený na Legato; jestliže není, chová se jako normální trigger.
Sound Controller 1	Oscilátor hraje pouze tehdy, když je přijímána zpráva CC#80 (Sound Controller 1). Stiskněte a pusťte odpovídající ovladač a následující tón také spustí vybraný oscilátor. Pokud ovladač podržíte, oscilátor bude dále spouštěn, dokud ovladač nepustíte. Pozn.: V režimech Sequencer a Sound mode, je programovatelný spínač 1 automaticky přiřazen zvukovému kontroleru 1. Pozor: To (podobně jako u následujících zvukových kontrolerů) se zvláště hodí při aktivaci různých nuancí u následujících not.
Sound Controller 2	Viz výše, pouze se zprávou CC#81 (Sound Controller 2). Pozn.: V režimech Sequencer a Sound mode, je programovatelný spínač 2 automaticky přiřazen zvukovému kontroleru 2.
Sound Controller Y+	Viz výše, ale s joystickem přiřazeným jakožto Sound Controller, je třeba s ním pohnout alespoň o polovinu dopředu (hodnota 64). Ovladač (controller) se vypne ve chvíli, kdy pustíte joystick. Kontroler odpovídá zprávě Control Change CC#01 (Modulation).
Sound Controller Y-	Viz výše, ale s joystickem přiřazeným jakožto Sound Controller, je třeba s ním pohnout alespoň o polovinu dozadu (hodnota 64). Ovladač (controller) se vypne ve chvíli, kdy pustíte joystick. Kontroler odpovídá zprávě Control Change CC#02 (Breath Controller).
Cycle 1	Všechny oscilátory ve stejném režimu spouštění budou hrát cyklicky. Např. jsou-li oscilátory 1, 2 a 4 přiřazeny režimu spouštění Cycle 1, bude následující nota spouštět oscilátor 1, pak 2, pak 4, a pak znovu 1. Pozor: To se speciálně hodí ke spouštění různých zvukových nuancí nebo při tvorbě vektorových sekvencí.

Režim Trigger (How)	Význam
Cycle 2	Jako výše, pro použití s různými (a paralelními) skupinami oscilátorů. Dva režimy Cycle Trigger umožňují cyklický chod stereo multisamplů.
Random	Jako výše, ale s náhodnou volbou oscilátorů v přiřazené skupině.

Určení parametru Delay před začátkem tónu

- Pomocí parametru Delay můžete nastavit dobu mezi zmáčknutím klávesy a začátkem tónu.

Otočení pořadí ovladačů

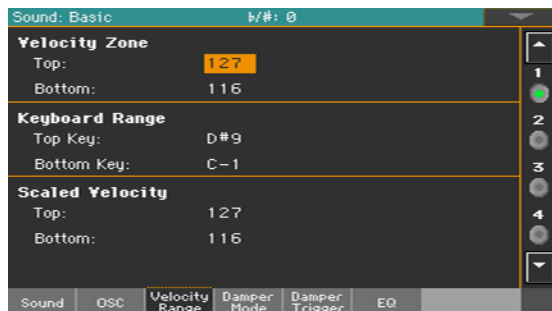
- Zaškrtněte OSC Off when Sound Controllers are On a otočte tak pořadí ovladačů (Sound Controllers). Pokud je tento parametr aktivní, aktuální oscilátor nebude hrát, je-li aktivní jeden z ovladačů (Sound Controller 1, Sound Controller 2, Sound Controller Y+, Sound Controller Y-).

Měl by se aplikovat na oscilátory v režimech spouštění After Touch, Joystick Y+, Joystick Y-, Normal, Legato, Legato Up, Legato Down, Non Legato, Cycle 1, Cycle 2, a Random, které lze vypnout footswitchem nebo joystickem, naprogramovaným jako Sound Controller.

Nastavení dynamiky a rozsahu kláves

Vybraný oscilátor lze omezit na vámi určený rozsah dynamiky a kláves. Můžete tak vytvářet různé vrstvy dynamiky a rozsahu.

- Jděte na stránku Sound > Basic > Velocity/Range.



Nastavení dynamické zóny

- Pomocí parametrů Velocity Zone (Top a Bottom, 0...127) určete dynamickou zónu daného oscilátoru.

Nastavení rozsahu kláves

- Pomocí parametrů Keyboard Range (Top Key a Bottom Key, C-1...G9) určete rozsah tónů daného oscilátoru.

Škálování přijatých hodnot dynamiky

- Pomocí parametrů Scaled Velocity (Top a Bottom, 0...127) můžete škálovat dynamické hodnoty přijaté oscilátorem. Použijete-li Velocity Zone, oscilátor může být omezen na daný rozsah (řekněme 10-20), což bude mít za následek menší dynamické rozdíly, pokud se daný sampel spustí.

Pokud těmto parametrům přiřadíte různé hodnoty, omezený rozsah se rozšíří (například nejnižší hodnota 10 se změní na nulovou hodnotu parametru Scaled Velocity a nejvyšší hodnota na Scaled Velocity 127). Všechny hodnoty od minima do maxima jsou příslušně upraveny.

V souvislosti s tím můžete vytvořit RX zvuk kytary, přiřazením šumu pražce dynamickému rozsahu 10~20. Pokud je přijata dynamická hodnota 10~20, skutečná hodnota se změní dle parametru Scaled Velocity a bude hlasitější.

Programování Damper pedálu

Jak naprogramovat pedál

Pa1000 věrně simuluje způsob, jakým funguje pedál Damper akustického klavíru.

- Jděte na stránku Sound > Basic > Damper Mode.



Výběr režimu Damper pedálu

- Ve vyskakovacím menu Damper Mode vyberte, jak bude Damper pedál fungovat na vybraném oscilátoru.

Damper Mode	Význam
Normal	Damper pedál funguje běžným způsobem: pokud jej držíte, doznívání se prodlouží, jako u akustického klavíru.
Damper Off	Damper pedál je pro zvolený oscilátor neaktivní. Vyberte Damper Off, chcete-li používat daný oscilátor na stránce Basic > Damper Trigger na spouštění zvuků.
Resonance/Halo	Damper pedál aktivuje multisample, obvykle použitý u efektu Piano Resonance/ Halo. Když stisknete pedál a nota již hraje, pak rychlost, s jakou se multisample ztratí/zazní, a hlasitost, jakou může dosáhnout, závisí na programování parametrů „Resonance/ Halo” níže. Pozor: Režim Damper je mnohem více realistický než režim Normal, ale současně 'krade' více not celkové polyfonie a je zamýšlen především pro sólovou hru na piano. Pozn.: Zprávy Half-pedaling a Damper přijaté skrze MIDI (Control Change #64) určují úroveň efektu Resonance/ Halo.

Damper Mode	Význam
Repedaling	Tento režim se chová jako režim Normal, pouze aktivuje efekt Damper pedálu ve chvíli, kdy je nota puštěna (Note Off). V tomto případě začíná Damper od dozvuku a doznívá pomalu. Nepoužívejte Repedaling u zvuků používaných stopami Style.

Programování Resonance/Halo

Efekt Resonance/Halo (v režimu Damper pedálu Resonance/Halo) můžete programovat. Tyto parametry mají vliv pouze na Resonance/Halo aktivní při sešlápnutí pedálu během doby, kdy tón již zní.

- Pomocí parametru Attack Time nastavte čas potřebný pro to, aby efekt Resonance/ Halo dosáhl maximální úrovně poté, co byl sešlápnut Damper pedál. Hodnoty (0...99) jsou relativní vůči aktuální hodnotě Amp Env Attack.
- Pomocí parametru Release Time nastavte čas potřebný pro to, aby efekt Resonance/ Halo odezněl poté, co byl puštěn Damper pedál. Hodnoty (0...99) jsou relativní vůči aktuální hodnotě Amp Env Release.
- Pomocí parametru Volume Scaling nastavte hlasitost efektu Resonance/Halo. Hodnoty (0...100%) jsou relativní vůči aktuální hlasitosti zvuku a jsou dány součtem hodnot Multisample Volume, dynamiky a aktuální Amp Env. 0% je nulová hlasitost.

Nastavení rozsahu klaviatury bez dusítek

Na akustickém klavíru fungují dusítka jen na struny do určité polohy. Od tohoto tónu (G6) se zdá, jako by byl damper pedál stále sešlápnutý a dusítka mimo struny.

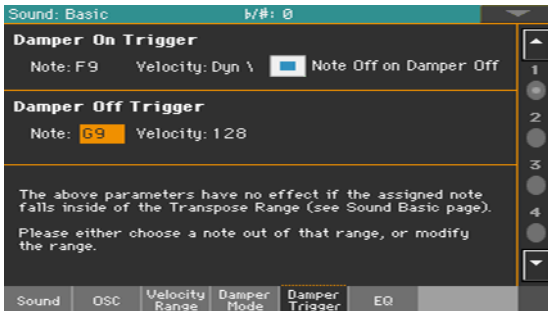
- Pokud je Damper v režimu Normal (viz výše), použijte parametr No Note Off Range > From Note a vyberte tón (C#-1...G9) od kterého budou tóny znít jako bez efektu dusítek.

Tento parametr nemá žádný vliv na režim Resonance/ Halo.

Spouštění tónů sešlápnutím nebo uvolněním Damper pedálu

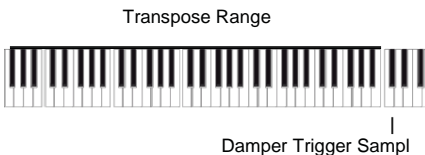
Tímto lze dosáhnout speciálních efektů.

- Jděte na stránku Sound > Basic > Damper Trigger.



Parametry na této straně budou aplikovány na zvuk jako na celek a ne jen na jednotlivé oscilátory.

Spouštěné tóny musí být mimo Transpose Range, kterou jste naprogramovali na stránce Basic > Sound Basic, viz varování ve spodní části displeje. Buď tedy vyberte tón mimo tento rozsah nebo upravte rozsah Transpose Range tak, aby daný tón byl buď vyšší nebo nižší.



Jak zahrát tón sešlápnutím Damper pedálu

Parametr Damper On Trigger umožňuje zahrát tón sešlápnutím Damper pedálu (Damper On).

Toto se hodí zejména, pokud je určitému tónu přiřazen speciální sample (například vrzání pedálu ve zvuku 'Grand Piano Demo', dýchání u zvuku 'Harmonica 1 DNC' ...).

- Vyberte tón (Note) a nastavte dynamiku (Velocity).
- Zadejte značku u Note Off on Damper Off; a zvuk skončí, jakmile pustíte pedál.

Jak zahrát tón puštěním Damper pedálu

Parametr Damper Off Trigger umožňuje zahrát tón puštěním Damper pedálu (Damper Off).

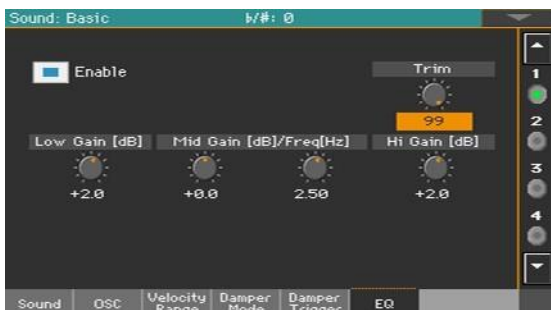
Pokud pustíte pedál, můžete tím přehrávat speciální samplý přiřazené určité notě (například zvuk uvolnění reálného pedálu ve zvuku 'Grand Piano Demo').

- Vyberte tón (Note) a nastavte dynamiku (Velocity).

Ekvalizace zvuku

Můžete použít třípásmový semiparametrický ekvalizér na každém oscilátoru.

- Jděte na stránku Sound > Basic > EQ.



Aktivace EQ

- Zaškrtněte Enable, čímž na vybraném oscilátoru aktivujete ekvalizér.

Ořezávání a programování EQ

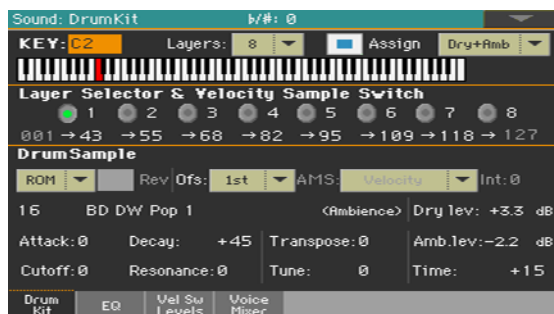
- Ovladač Trim umožňuje omezit úroveň signálu, procházejícího ekvalizérem (0...99). Extrémní hodnoty ekvalizace mohou přebudit audio obvody a vést ke zkreslení. Tento ovladač vám umožní nastavit ekvalizaci na požadovanou úroveň a vyhnout se přetížení vybavení.
- Pomocí kontrolerů EQ vytvořte ekvalizační křivku.

EQ Control	Význam	Hodnota
Low Gain	Nízkofrekvenční ekvalizace. Filtr typu shelving	-18...+18dB
Mid (Middle) Gain	Středofrekvenční ekvalizace. Filtr typu bell	-18...+18dB
Mid (Middle) Freq	Střední frekvence pro ekvalizaci středního pásma.	0.100...10kHz
Hi (High) Gain	Vysokofrekvenční ekvalizace. Filtr typu shelving	-18...+18dB

Nastavení základních parametrů bicí sady

Při úpravě bicích sad můžete zvolit a nastavit perkusní samplu přiřazené každé klávese a dynamické vrstvě.

- Jděte na stránku Sound > DrumKit > DrumKit.



Výběr a nastavení klávesy

Klávesu lze vybrat a naprogramovat v sekci KEY.



Výběr klávesy, kterou chcete upravit

- Pomocí parametru Key vyberte klávesu. Případně můžete stisknout klávesu na klaviatuře a tak ji vybrat.

Výběr počtu vrstev klávesy

Každá klávesa může mít různý počet dynamických zón (vrstev). Takto můžete přiřadit různé samplu různým silám dynamiky.

- Ve vyskakovacím menu Layers vyberte počet vrstev přiřazený určité klávese. V závislosti na počtu vybraných vrstev bude k dispozici různý počet dynamických přepínačů.

Zapnutí/vypnutí klávesy

- Pomocí políčka Assign můžete za/vypnout vybranou klávesu. Pokud klávesa není přiřazená, rozšíří se na ni zvuk nejbližší klávesy vpravo.

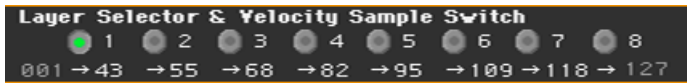
Výběr původní nebo ambientní části zvuku

Můžete si nezávisle poslechnout původní či ambientní část perkusních samplů už během editace.

- V menu Dry+Amb vyberte Dry a/nebo Ambient části zvuku.

Výběr vrstvy a dynamiky

Až budete mít vybranou klávesu, kterou chcete upravit, vyberte dynamickou vrstvu.



Výběr vrstvy, kterou chcete upravit

- Pomocí přepínačů v sekci Layer Selector & Velocity Sample Switch vyberte vrstvu, kterou chcete upravit. Dostupný počet vrstev závisí na vyskakovacím menu Layer výše.

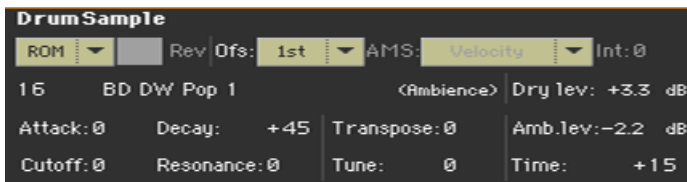
Úprava dynamického přepínání

Každá hodnota dynamiky v oblasti Layer Selector & Velocity Sample Switch představuje hranici mezi dvěma vrstvami zvolené klávesy. Tóny, zahrané silněji, než pak přepínají dynamiku, budou hrány vrstvou napravo, kdežto tóny zahrané měkčeji, budou hrány vrstvou nalevo.

První a poslední hodnotu nelze editovat a jsou vždy 001 a 127.

Výběr a nastavení samplu bicích

V sekci Drum Sample přiřadíte perkusní sample vybrané dynamické vrstvě v rámci dané klávesy.



Dostupné nastavení závisí na zvoleném samplu.

Výběr samplu bicích

- Za pomoci parametrů Drum Sample přiřadíte různým vrstvám různé bicí samplý. Pro přepínání mezi dvěma samplý můžete také využít dynamiku. Offset a Level můžete nastavit zcela nezávisle pro různé druhy bicích samplů.

Pomocí vyskakovacího menu vyberte banku (ROM nebo RAM).

Pomocí číselného pole vedle názvu samplu zvolte sample v rámci vybrané banky.

Banka	Význam
ROM	Samplý z výroby, standardně dodávané Korg.
RAM	Uživatelské samplý nahrané spolu s uživatelskými bicími sadami (User Drum Kits).

Sampl vybraný pro danou vrstvu se spustí, pokud dynamika překročí hodnotu dynamických přepínačů. Pokud nechcete, aby se sample měnil na základě dynamiky, přiřadíte klávese pouze jednu vrstvu (sample přiřadíte pouze vrstvě 1).

Jestliže vytvoříte bicí sadu, založenou na RAM samplých, musíte RAM samplý načíst z interní paměti nebo ze zařízení, zapojeného do USB Host portu. V případě, že samplý nejsou načteny, nebude slyšet žádný zvuk, ani když jej lze zvolit a jeho jméno se objeví na displeji.

- Zadejte značku u Rev (Reverse), má-li se sample přehrát obráceně (pokud to sám sample umožňuje). V případě samplů fungujících jako smyčka bude sample přehrán jednorázově naopak. Pokud byl sample původně nastaven na Reverse, bude přehrán beze změny.

Nastavení bodu, od kterého se sampl začne přehrávat

- Pomocí parametru Ofs (Offset) určete bod, kdy sample začne hrát.

Offset	Význam
Off	Zvuk začne od začátku samplu.
1. ... 6.	Zvuk začne v momentě předem určeném pro každý sample.
NoAtk	Počáteční část multisamplu je ignorována.
AMS	Aktivuje Alternate Modulation Source (viz níže).
PseudoRandom	(Funguje jen, když je u multisamplu dostupných více než jeden bod Offset). Náhodně volí z dostupných bodů Offset.

- Pomocí parametrů AMS a Int(ensity) vyberte zdroj modulace AMS a její intenzitu.

Pokud má parametr Intensity kladnou hodnotu, vybraný bod Offset bude záviset na hodnotě AMS. Například s Velocity AMS vybere tichá hra Off nebo 1. Offset, hlasitá hra vyberte 6. Offset nebo No Attack.

Pokud má parametr Intensity negativní hodnotu, výběr bude obráceně (nejdřív vyšší hodnoty, až poté nižší).

Nastavení úrovně samplu

- Pomocí parametru Level určete úroveň samplu.

Programování obálky samplu

- Pomocí parametrů Attack a Decay nastavte segmenty EG Attack a Decay.

Programování filtru

- Pomocí parametrů Cutoff a Resonance nastavte prahovou frekvenci a resonanci filtru aplikovaného na daný sample.

Nastavení transpozice a jemného ladění

- Pomocí parametru Transpose (-64...+63 půltónů) lze zvolený sample transponovat. Využijete je ke změně výšky zvolené klávesy.
- Pomocí parametru Tune (-99 až +99 půltónů) lze přiřazený sample jemně naladit.

Nastavení úrovně Ambient a doby

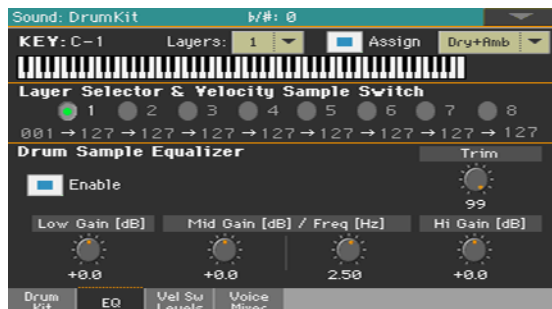
- Pomocí parametrů Amb Level / Time nastavte úroveň Ambient a panorama.

Tyto parametry jsou dostupné jen, je-li bicí sample typu „Ambient“. Jsou-li tyto parametry dostupné, kontroler „Level“ ovládá hlasitost u přímých (dry) zvuků, kdežto „Amb. Level“ a „Time“ ovládají hlasitost a délku ozvěny.

Ekvalizace bicí sady

Každý bicí sampl lze zpracovat na třípásmovém semiparametrickém ekvalizéru.

- Jděte na Sound > DrumKit > EQ.



Výběr klávesy, kterou chcete upravit

- Pomocí parametru Key vyberte klávesu. Případně můžete stisknout klávesu na klaviatuře a tak ji vybrat.

Parametry Layers a Assign jsou stejné jako na stránce Sample Setup.

Ořezávání a programování EQ

- Zaškrtněte Enable, čímž na vybrané vrstvě aktivujete ekvalizér.
- Ovladač Trim umožňuje omezit úroveň signálu, procházejícího ekvalizérem (0...99). Extrémní hodnoty ekvalizace mohou přebudit audio obvody a vést ke zkreslení. Tento ovladač vám umožní nastavit ekvalizaci na požadovanou úroveň a vyhnout se přetížení vybavení.

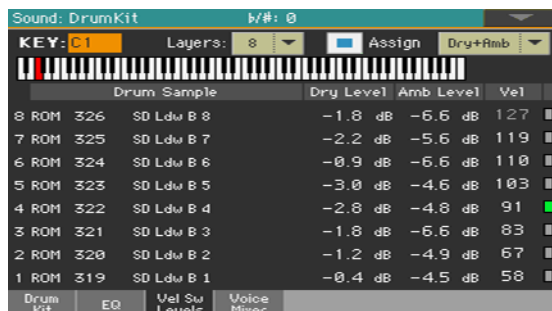
- Pomocí kontrolerů EQ vytvořte ekvalizační křivku.

EQ Control	Význam	Hodnota
Low Gain	Nízkofrekvenční ekvalizace. Filtr typu shelving	-18...+18dB
Mid (Middle) Gain	Středofrekvenční ekvalizace. Filtr typu bell	-18...+18dB
Mid (Middle) Freq	Střední frekvence pro ekvalizaci středního pásma.	0.100...10kHz
Hi (High) Gain	Vysokofrekvenční ekvalizace. Filtr typu shelving	-18...+18dB

Míchání vrstev bicí sady

Můžete vidět všechny bicí samplu, úroveň dry/ambient, a dynamické přepínání, dostupné pro vrstvy na jedné stránce. Na této stránce také vidíte, která vrstva hraje.

- Jděte na stránku Sound > DrumKit > Velocity Switch Levels.



	Drum Sample	Dry Level	Amb Level	Vel
8 ROM 326	SD Ldw B 8	-1.8 dB	-6.6 dB	127
7 ROM 325	SD Ldw B 7	-2.2 dB	-6.6 dB	119
6 ROM 324	SD Ldw B 6	-0.9 dB	-6.6 dB	110
5 ROM 323	SD Ldw B 5	-3.0 dB	-4.6 dB	103
4 ROM 322	SD Ldw B 4	-2.8 dB	-4.8 dB	91
3 ROM 321	SD Ldw B 3	-1.8 dB	-6.6 dB	83
2 ROM 320	SD Ldw B 2	-1.2 dB	-4.9 dB	67
1 ROM 319	SD Ldw B 1	-0.4 dB	-4.5 dB	58

Náhled, která vrstva hraje

- Zahrajte akord na klaviaturu. Podle dynamiky se zapne indikátor zcela vpravo na stránce, u vrstvy, která hraje.

Výběr bicího samplu

- Parametrem ROM/RAM vyberte banku (ROM nebo RAM).
- Za pomoci parametrů Drum Sample přiřadte různým vrstvám různé bicí samplu.

Nastavení úrovně dry/ambient

- Parametry Dry Level a Amb Level nastavíte úroveň částí zvuku Dry a Ambient.

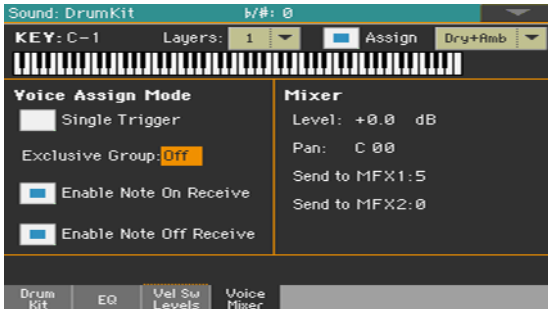
Nastavení dynamického přepínání

- Parametrem Vel nastavíte přepínání dynamiky mezi vrstvami.

Míchání a retriggering bicích samplů

V režimu triggering lze smíchat klávesu (obvykle perkusní zvuk s různými dynamickými vrstvami) s ostatními klávesami. Všechny vrstvy vybrané klávesy budou mít stejné nastavení.

- Jděte na Sound > DrumKit > Voice/Mixer.



Výběr klávesy, kterou chcete upravit

- Pomocí parametru Key vyberte klávesu. Případně můžete stisknout klávesu na klaviatuře a tak ji vybrat.

Parametry Layers a Assign jsou stejné jako na stránce Sample Setup.

Výběr polyfonie, retriggering a legato

- Zaškrtněte Single Trigger a vyberte tak režim triggering.

Single Trigger	Význam
On	Pokud je ten samý tón (klávesa) zahrán opakovaně, předchozí tón bude ukončen před tím, než začne další, aby se zabránilo přesahům.
Off	Pokud je ten samý tón (klávesa) zahrán opakovaně, předchozí tón nepřestane hrát před tím, než začne další.

Tvorba Exclusive Groups

Tzv. Exclusive Groups jsou sady vzájemně se vylučujících kláves, které jedna druhou zastavují. Např. když jsou Open Hi-Hat a Closed Hi-Hat přiřazeny stejné skupině Exclusive Group, tak když zahrajete Open Hi-Hat, zastaví se zvuk Closed Hi-Hat.

Exclusive Group	Význam
Žádné	Žádná Exclusive Group Vybraná klávesa nepřestane hrát vlivem jiné.
1...127	Vybrané klávese je přiřazena Exclusive Group. Pokud tuto klávesu zahrajete, všechny ostatní klávesy ve stejné sadě přestanou hrát a zvuk této klávesy bude přerušen, pokud zahrajete na další klávesu ve stejné sadě.

Aktivace Note On a Note Off

- Zaškrtněte Enable Note On Receive a povolte příjem zpráv Note On (Key On). Pokud tento parametr není vybrán, klávesa nebude hrát.
- Zaškrtněte Enable Note Off Receive a povolte příjem zpráv Note Off (Key Off). Pokud tento parametr není vybrán, sampl bude hrát dál až do konce.

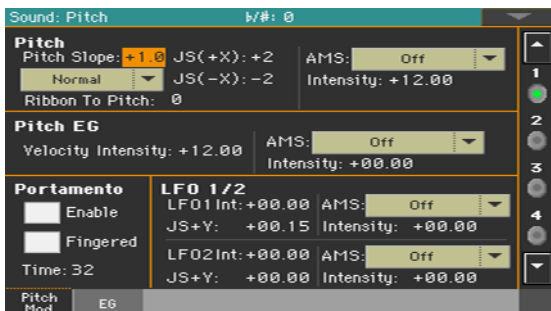
Nastavení parametrů Level, Pan a FX Send mixu

- Pomocí parametru Level nastavíte úroveň zvolené klávesy.
- Za pomoci parametru Pan nastavíte pozici vybrané klávesy ve stereu (funkce panorama).
- Pomocí parametrů Send to MFX1 a Send to MFX2 nastavíte úroveň MFX1 nebo MFX2 pro danou klávesu.

Modulace výšky

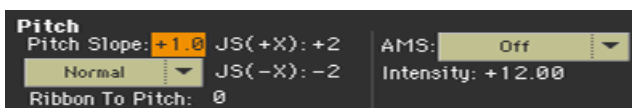
Výška závisí na tónu/klávese a na aktivních ovladačích. Pa1000 je vybaven generátory LFO, které mohou modulovat výšku.

- Jděte na stránku Sound > Pitch > Pitch Mod.



Ovládání výšky tónu

Ladění oscilátoru může být dle přirozené stupnice, případně lze nastavit jiný parametr Pitch slope.



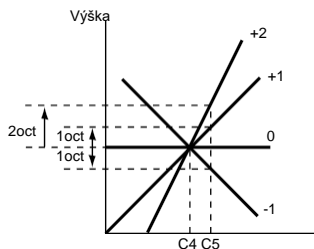
Nastavení Pitch Slope

- Pomocí parametru Pitch Slope (-1.0...+2.0) můžete měnit výšku v závislosti na pozici noty na klaviatuře.

Běžná hodnota je „+1,0“. Kladné (+) způsobí, že výška se bude zvedat, budete-li hrát vyšší noty, záporné (-) hodnoty způsobí klesání, budete-li hrát vyšší noty.

Pokud bude hodnota nastavená na 0, nebude se výška měnit, nehledě na pozici na klaviatuře uslyšíte C4.

Schéma odhaluje, jak souvisí Pitch Slope a výška:



Regulace výšky tónu pomocí manuálních ovladačů

- Ve vyjetém menu Pitch Mode nastavte parametry Pitch Bend.

Pitch Mode	Význam
Normal	lineární ohýbání
Fixed Scale	Je-li tento parametr aktivní, Pitch Bend a Sub Scale nemají žádný vliv na ladění oscilátoru. Příslušné parametry jsou tmavé a nelze s nimi pracovat.
Highest Pitch Bend only	U tohoto oscilátoru, se aktivuje Pitch Bend pouze na nejvyšší, aktuálně zahrané notě na klaviaturu.
Lowest Pitch Bend only	U tohoto oscilátoru, se aktivuje Pitch Bend pouze na nejnižší, aktuálně zahrané notě na klaviaturu.

- Pomocí parametru Ribbon to Pitch nastavte rozsah Pitch Bend (-12...0...+12 půltónů) ovládaný zprávou Ribbon Controller (CC#16). Zprávu Ribbon Controller lze přijímat z MIDI nebo může být ve Standard MIDI File.
- Pomocí parametru JS (+X) můžete určit, jak se výška bude měnit, pokud joystickem pohnete úplně doprava (-60...+12 půltónů). Nastavení na 12 značí celou oktávu.

Takže je-li nastaven na „+12” a pohnete pitch bendem zcela doprava, výška vzroste o oktávu.

- Pomocí parametru JS (-X) můžete určit, jak se výška bude měnit, pokud joystickem pohnete úplně doleva (-60...+12 půltónů). Nastavení na 12 značí celou oktávu.

Např. je-li nastaven na „-60” a pohnete pitch bendem zcela doleva, výška klesne o 5 oktáv. To se může hodit při simulaci strmého pádu, jaký kytaristé vyrábějí tremolo pákou.

Výběr zdroje modulace výšky tónu

- Pomocí vyskakovacího menu Pitch > AMS (Alternate Modulation Source) vyberte zdroj modulace ladění příslušného oscilátoru. Seznam dostupných zdrojů AMS najdete v sekci Appendix.

Parametr Intensity (-12.00...+12.00) hloubku a směr efektu vyvolaného AMS. S nastavením na 0 nedojde k modulaci. S nastavením na 12.00, se výška změní o oktávu.

Pokud například zvolíte JS (-Y) AMS a pohnete joystickem směrem dolů, ladění se změní směrem nahoru, je-li tento parametr nastaven na kladnou hodnotu (+) nebo dolů, je-li nastaven na zápornou hodnotu (-). Rozsah je maximálně o oktávu.

Nastavení Pitch EG (Envelope Generator)

Za pomoci parametrů Pitch EG můžete nastavit Pitch EG pro všechny oscilátory.



Navázání výšky na obálku

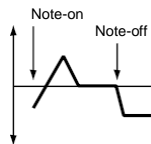
- Parametr Velocity Intensity (-12.00...+12.00) určuje hloubku a směr modulace Pitch EG. S nastavením 12,00 se výška změní maximálně o +/-1 oktávu.

Propojení výšky a AMS modulace

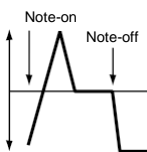
- Pomocí vyskakovacího menu Pitch EG > AMS vyberte zdroj modulace Pitch EG příslušného oscilátoru. Seznam dostupných zdrojů AMS najdete v sekci Appendix.
- Pomocí parametru Pitch EG > Intensity určete hloubku a směr AMS. Pokud například vyberete Velocity AMS a nastavíte tuto hodnotu na +12.00, dynamika bude ovládat rozsah změny ladění produkované Pitch EG v rozsahu o ± 1 oktávu. Pakliže hrajete měkčeji, bude se křivka změny výšky více blížit úrovni Pitch EG.

Pitch EG > AMS a Pitch EG > Intensity společně určí hloubku a směr modulace výšky dané Pitch EG.

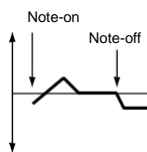
Pitch Change (level)



Hráno slabě
(nastavení Intensity (Pitch EG))



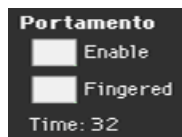
Zahráno silně s
kladnou (+) hodnotou



Hráno silně se
zápornou (-) hodnotou

Programování portamenta

Portamento dodá klouzavý přechod mezi tóny (plynulý přechod z jednoho tónu na druhý).



- Zaškrtněte Enable a aktivujte tak efekt portamento.

Portamento lze také vypnout nebo zapnout pomocí zprávy CC#65 (Portamento SW).

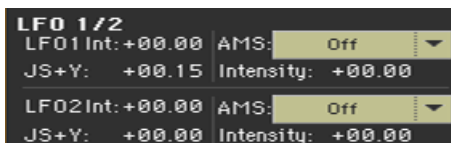
- Zaškrtněte položku Fingered a portamento se restartuje po zahrání tónu.

Je-li Fingered aktivní, hra legato aktivuje Portamento, zatímco oddělené tóny jej opět vypnou.

- Za pomoci parametru Time nastavte čas portamenta (000...127). Vyšší hodnoty znamenají pomalejší změnu z tónu na tón.

Ovládání LFO

Pomocí parametrů LFO 1/2 můžete ovládat LFO (Low Frequency Oscillation) na vybraných oscilátorech. Generátory LFO se programují na stránkách Sound Edit > LFO > LFO 1 a LFO 2.

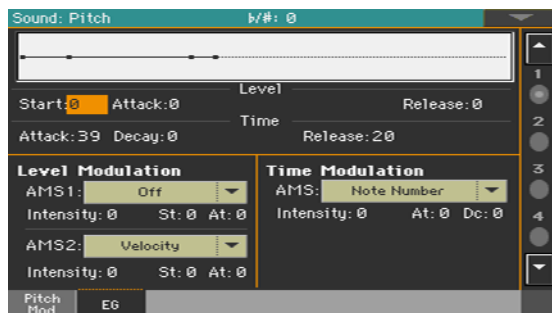


- Pomocí parametru LFO 1/2 Int nastavte intenzitu (-12...0...+12) odpovídajícího LFO. Záporné hodnoty invertují tvar LFO.
- Pomocí parametru JS+Y nastavte intenzitu (-12...0...+12) odpovídajícího LFO, když se joystick zatlačí dopředu. Záporné hodnoty invertují tvar LFO.
- Pomocí parametrů AMS a Intensity vyberte AMS, který bude modulovat LFO, a intenzitu modulace.

Programování obálky výšky (Pitch EG)

Pa1000 je vybaven generátorem obálek Pitch EG, který umožňuje měnit ladění v průběhu času.

- Jděte na stránku Sound > Pitch > EG.

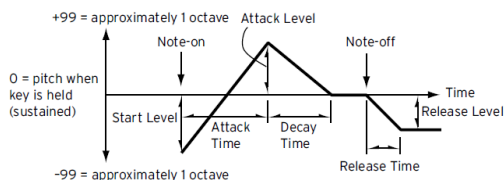


Tvar obálky uvidíte na grafu v horní části stránky.

Nastavení úrovní Pitch EG a času

Pitch EG lze naprogramovat nastavením parametrů Level a Time segmentů obálky.

Časově proměnné nastavení výšky (je-li Pitch EG Intensity = +12.00)



- Pomocí parametru Level (-99...+99) určete, do jaké míry se ladění změní.

Úroveň EG	Význam
Start	Změna ladění na začátku tónu
Attack	Změna ladění po skončení fáze attack
Release	Změna ladění po skončení fáze dozvuku

Skutečná změna polohy tónu bude záviset na parametrech Pitch EG > Intensity (viz Sound > Pitch > Pitch Mod). Pokud je např. nastavení Intensity +12.00, nastavení Level +99 způsobí změnu ladění o oktávu nahoru, nastavení Level – 99 o oktávu dolů.

- Pomocí parametrů Time (0...99) určete čas, za který proběhne změna výšky.

EG Time	Význam
Attack	Doba, za kterou se poloha tónu změní z note-on, než dosáhne polohu určenou jako úroveň attack.
Decay	Doba, za kterou se poloha tónu změní poté, co dosáhne úrovně attack do chvíle, než dosáhne normální výšky.
Release	Doba, za kterou se poloha tónu změní z note-off, než dosáhne polohu určenou jako úroveň dozvuku.

Modulace Pitch EG

Modulace úrovní Pitch EG

Pomocí parametrů Level Modulation > AMS 1/2 vyberte zdroj modulace parametrů Pitch EG > Level.

- Pomocí parametrů Level Modulation > Intensity (-99...+99) určete hloubku a směr modulace generované AMS1 nebo AMS2. Je-li nastavení 0, platí úrovně určené parametrem Level.

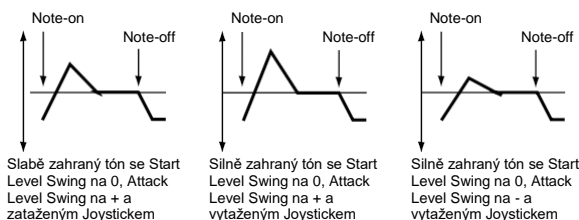
Pokud například vyberete Joystick Y+ AMS, posunutí joysticku nahoru (zapnutí) změní parametry Level v Pitch EG. Jak se absolutní hodnota „Intensity“ zvyšuje, úrovně Pitch EG se změní víc, když uvolníte Joystick. Směr změny určuje St (Start Level Swing) a At (Attack Level Swing) Když Joystick pustíte, úrovně Pitch EG se vrátí na vlastní nastavení.

Zvolíte-li Velocity AMS, zvýšení absolutní hodnoty Intensity bude mít za následek stále rozsáhlejší změnu úrovní Pitch EG u silně hraných tónů. Směr změny určuje St (Start Level Swing) a At (Attack Level Swing) Budete-li hrát slabě, ladění se bude posouvat blíže k hodnotám Pitch EG.

- Pomocí parametrů St (Start Level Swing) a At (Attack Level Swing) určete směr změny v Level > Start a Level > Attack způsobené AMS.

Má-li Intensity kladnou hodnotu (+), nastavení + zvýší úroveň EG a nastavení – ji sníží. S nastavením „0” nedojde k žádné změně.

Změna Pitch EG (level) (AMS=JS-Y/Velocity, Intensity= kladná (+) hodnota



Modulace času Pitch EG

Pomocí parametru Time Modulation > AMS vyberte zdroj modulace parametrů Pitch EG > Time.

- Pomocí parametrů Time Modulation > Intensity (-99...+99) určete hloubku a směr efektu, který bude mít AMS na parametry Time. Je-li nastavení 0, časy Pitch EG budou podle nastavení Time.

Hodnota alternativní modulace ve chvíli, kdy EG dosáhne daného bodu, určí aktuální hodnotu EG Time, která přijde příště.

Např. Decay time bude dán hodnotou alternativní modulace ve chvíli, kdy je dosaženo úrovně Attack level.

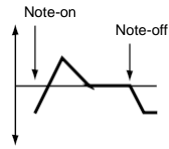
Je-li tento parametr nastaven na hodnotu 16, 33, 49, 66, 82 nebo 99, doby EG mohou být zvýšeny na 2, 4, 8, 16, 32 nebo 64-násobek (nebo sníženy na 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64-násobek).

Například v případě Velocity AMS; zvýší-li se absolutní hodnota Intensity, silně zahrané tóny způsobí změnu v hodnotách pitch EG Time. Směr změny určuje At (Attack Time Swing) a Dc (Decay Time Swing). Zahrajete-li měkčeji, budou časy Pitch EG blíže aktuálnímu nastavení Pitch EG.

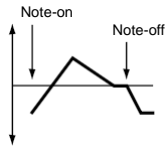
- Pomocí parametrů At (Attack Time Swing) a Dc (Decay Time Swing) určete směr vlivu AMS na parametr Time > Attack a Decay. V případě kladných (+) hodnot Intensity způsobí nastavení + prodloužení, – zkrácení.

S nastavením „0” nedojde k žádné změně.

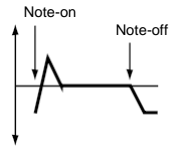
Změny Pitch EG (Time) (AMS = Velocity, Intensity = kladná (+) hodnota)



Nota, zahraná měkce s
Attack Time Swing
nastaveným na + a Decay
Time Swing na +



Nota, zahraná silně s
Attack Time Swing
nastaveným na + a Decay
Time Swing na +



Nota, zahraná silně s
Attack Time Swing
nastaveným na - a Decay
Time Swing na -

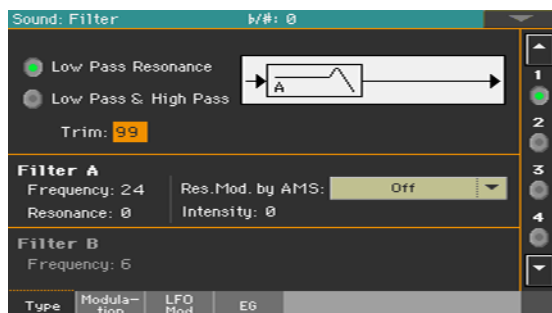
Programování filtrů

Stejně jako u subtraktivního analogového syntezátoru jsou zde filtry hlavní determinanty kavitly barvy zvuku. Obálka a modulace umožňují změnu tónu v čase, což má za následek autentičtější zvuk.

Výběr filtrů



Můžete vybrat jeden nebo dva filtry pro zvolený oscilátor

- Jděte na Sound > Filter > Filter Type.



Výběr typu filtru

- Pomocí přepínačů Filter Type vyberte typ filtru pro daný oscilátor.

Filter type	Význam
Low Pass Resonance	Jedná se o 24dB/oct. filtr. Jakmile zvolíte typ filtru Low Pass, aktivuje se filtr A. 
Low Pass & High Pass	Zde jsou dva 12dB/oct filtry v řadě. Jakmile zvolíte typ filtru Low Pass & High Pass, aktivuje se filtr B. 

Ořezávání vstupu filtru

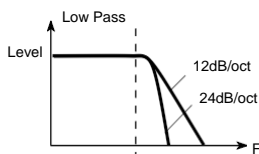
- Pomocí parametru Trim (00...99) nastavte úroveň audio signálu generovaného vybraným oscilátorem, na které bude signál veden do filtru A.

Je-li hodnota příliš vysoká, zvuk může být zkreslený, je-li Resonance nastavena na příliš vysoké hodnoty nebo pokud zahrajete akord.

Programování filtrů

Programování filtru A

- Pomocí parametru Filter A > Frequency nastavte zlomovou frekvenci filtru A (00...99).



Filtr, který propouští oblast vyšší, než je prahová frekvence. Nejběžnější typ filtru se využívá k ořezání části harmonického obsahu, jež změkčí původně jasný zvuk (bude temnější). Je-li „Filter Type“ na Low Pass Resonance,

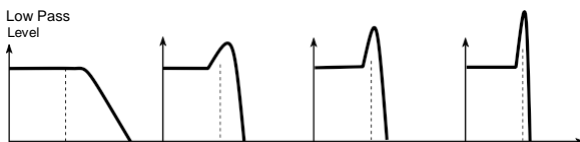
Frekvence Cutoff bude mít strmější průběh.

- Pomocí parametru Filter A > Resonance nastavte rezonanci filtru A (00...99).

Resonance zdůrazní přesahy tónu v oblasti zlomové frekvence dané parametrem Frequency, což má za následek osobitější zvuk. Vyšší hodnoty tohoto parametru zesílí efekt.

- Použijte parametr Res. Mod. by AMS vyberte zdroj modulace pro parametr Resonance.

Efekt rezonance



Nízká hodnota rezonance

Vysoká hodnota rezonance

- Parametr Intensity (-99...+99) určuje hloubku a směr efektu Res. Mod. by AMS na úroveň rezonance určenou parametrem Resonance.

Když jste např. zvolili Velocity, změny dynamiky klaviatury budou mít vliv i na rezonanci.

V případě kladných (+) hodnot bude rezonance sílit, pokud budete hrát silněji, pokud budete hrát slabě, rezonance se přiblíží hodnotám dle nastavení Resonance.

V případě záporných (-) hodnot bude rezonance slábnout, pokud budete hrát silněji, pokud budete hrát slabě, rezonance se přiblíží hodnotám dle nastavení Resonance.

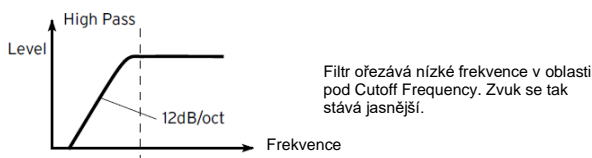
Úroveň rezonance společně určují hodnoty Resonance a Intensity.

Programování filtru B

Jsou-li aktivní oba filtry, můžete programovat také filtr B.

- Pomocí parametru Filter B > Frequency nastavte prahovou frekvenci Cutoff filtru B (00...99).

Tento parametr je k dispozici pouze v případě, že zvolený typ filtru je Low Pass & High Pass.

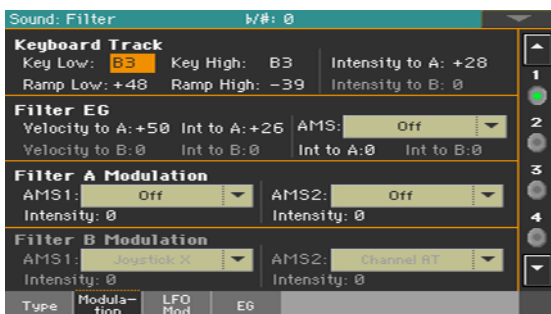


Modulace filtrů

Můžete modulovat zlomovou frekvenci vybraného oscilátoru. Modulace dodá dynamické variace tónu

Programování modulace filtru v reálném čase

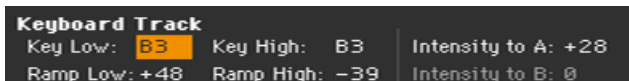
- Jděte na stránku Sound > Filter > Modulation.



Je-li typ filtru Low Pass Resonance, parametr pro filtr B nelze upravovat (je tmavý).

Tracking zlomové frekvence na klaviatuře

Keyboard Tracking umožňuje změny tónu dle pozice na klaviatuře.

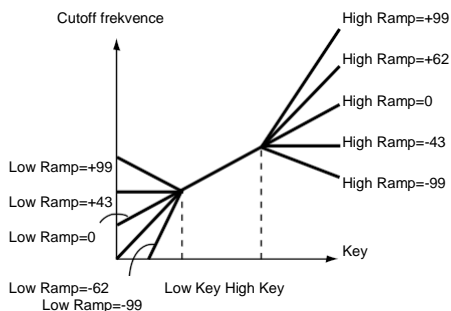


- Pomocí parametrů Key Low/High (C-1...G9) můžete měnit zlomovou frekvenci na klaviatuře u vybraného oscilátoru.

Keyboard Tracking mění zlomovou frekvenci dle pozice klávesy na klaviatuře. Vliv pozice klávesy na zlomovou frekvenci lze upravit pomocí parametrů Key Low, Key High, Ramp Low, Ramp High, a Intensity to A/B

Keyboard tracking se aplikuje na rozsah pod zadaným číslem Low note a nad zadaným číslem High note.

- Pomocí parametrů Ramp Low/High určete strmost Keyboard Tracking (-99...+99).

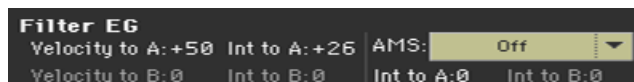


- Nastavte parametry Intensity to A a Intensity to B (-99...+99) a určete tak hloubku a směr změn aplikovaných na filtry A a B.

U tónů mezi Key Low a Key High se bude zlomová frekvence měnit v závislosti na jejich pozici na klaviatuře.

Nastavení Filter EG (Envelope Generator)

Obálku filtru lze ovládat během hry.



- Za pomoci parametrů Int to A/B (99...+99) určete hloubku a směr efektu, který budou mít změny v čase vytvořené podle Filter EG a řídit prahovou frekvenci filtru A/B.

Je-li hodnota kladná (+), silný úhoz způsobí, že filtr EG vyrobí větší změnu prahové frekvence. Je-li hodnota záporná (-), silný úhoz způsobí, že filtr EG vyrobí větší změnu prahové frekvence, ale s invertovanou polaritou EG.

- Za pomoci parametrů Int to A/B (-99...+99) určete hloubku a směr efektu, který budou mít změny v čase vytvořené Filter EG na prahovou frekvenci filtru A/B.

S kladnou (+) hodnotou se zvuk stává jasnějším, pokud jsou úrovně EG, nastavené parametry „Level” a „Time” Filtru EG v oblasti „+” a temnější v oblasti „-”.

Se zápornou (-) hodnotou se zvuk stává temnějším, pokud jsou úrovně EG, nastavené parametry „Level” a „Time” Filtru EG v oblasti „+” a jasnější, pokud jsou v oblasti „-”.

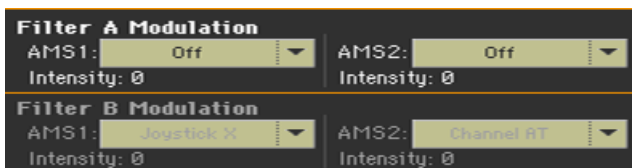
- Ve vyjetém menu AMS vyberte zdroj modulace pro Filter EG aplikovaný na prahovou frekvenci filtrů A a B.
- Pomocí parametrů Int to A/B (-99...+99) určete hloubku a směr efektu, který bude mít AMS na filtr A/B.

Nastavení Velocity to A/B, Intensity to A/B a (AMS) Intensity to A/B společně určují hloubku a směr efektu produkovaného Filter EG.



Modulace zlomové frekvence filtrů

Filtry lze ovládat pomocí zdroje modulace



- Pomocí parametrů AMS 1/2 vyberte zdroj modulace prahové frekvence filtru A/B.
- Pomocí parametrů Intensity (AMS 1/2) vyberte hloubku a směr AMS 1/2.

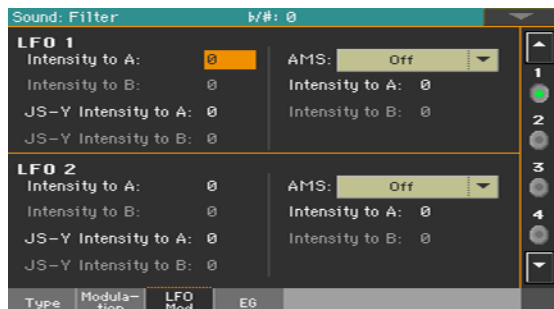
Pokud AMS je JS X, kladné hodnoty (+) tohoto parametru způsobí, že zlomová frekvence stoupne, pokud pohnete joystickem směrem doprava, a klesne, pohnete-li joystickem doleva. Má-li tento parametr zápornou (-) hodnotu, akce je opačná.

Tato hodnota se podílí na nastavení Filter A/B Frequency.

Aplikace LFO na filtry

Pomocí LFO lze aplikovat cyklickou modulaci zlomové frekvence filtrů. Toto vytvoří cyklické změny v tónu vybraného oscilátoru.

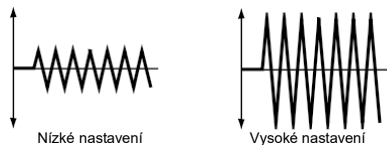
- Jděte na Sound > Filter > LFO Mod.



Modulace filtrů s LFO

- Za pomoci parametrů LFO 1/2 > Intensity to A/B (-99...+99) určete hloubku a směr modulace, kterou LFO 1/2 (nast. v Sound Edit > LFO > LFO 1 nebo LFO 2) aplikuje na zlomovou frekvenci filtru A/B. Záporná (-) nastavení invertují fázi.

Změna prahové frekvence



- Pomocí parametrů JS (Joystick) -Y Intensity to A/B (-99...+99) upravte LFO; joystick zatlačte dozadu.

Je-li joystick v pozici Y (směrem k vám), můžete ovládat hloubku modulace LFO 1/2 aplikované na zlomovou frekvenci Filtru A/B. Tento parametr určuje hloubku a směr.

Vyšší nastavení tohoto parametru má za následek větší vliv LFO 1/2 na filtr, pohnete-li joystickem směrem k vám.

Ve vyjetých nabídkách LFO 1/2 > AMS vyberte zdroj modulace zlomové frekvence obou filtrů A a B.

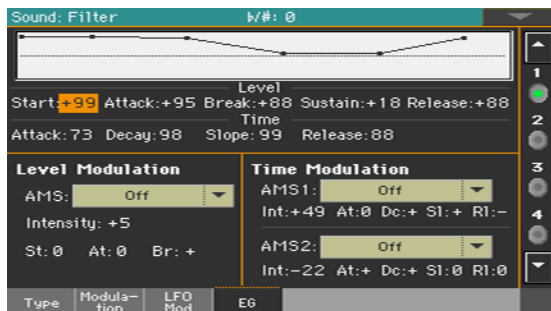
- Pomocí parametrů Intensity to A/B (-99...+99) určete hloubku a směr vlivu, který bude mít AMS na filtr A/B.

Pokud je je AMS např. Joystick Y+, vyšší hodnoty nastavení umožní větší změny aplikované na LFO 1/2, pohnete-li Joystickem nahoru po ose Y.

Programování obálky filtru (Filter EG)

Obálka může měnit v čase zlomovou frekvenci filtrů na vybraném oscilátoru.

- Jděte na stránku Sound > Filter > EG.



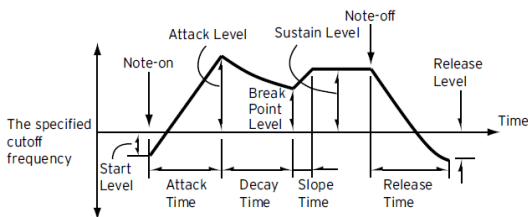
Tvar obálky uvidíte na grafu v horní části stránky.

Nastavení úrovní Filter EG a času

Filter EG lze naprogramovat nastavením parametrů Level a Time segmentů obálky.

Výsledek bude záviset na typu filtru. Např. u Low Pass Resonance filtru, kladné (+) hodnoty EG Intensity vedou k tomu, že bude zvuk jasnější a temnější bude díky záporným (-) hodnotám.

Vliv tohoto nastavení na zlomovou frekvenci filtru závisí také na parametrech Velocity a Intensity na stránce Filter > Modulation.



- Pomocí parametrů Level (-99...+99) určete, do jaké míry se zlomová frekvence změní.

Úroveň EG	Význam
Start	Změna zlomové frekvence v čase note-on.
Attack	Změna zlomové frekvence po fázi Attack.
Break (Break Point)	Změna zlomové frekvence po fázi dozívání.
Sustain	Změna zlomové frekvence, která bude trvat od konce fáze Slope do note-off.
Release	Změna zlomové frekvence po skončení fáze dozívku.

- Pomocí parametrů Time (0...99) určete čas, za který proběhne změna prahové frekvence.

EG Time	Význam
Attack	Doba, za kterou se změní úroveň z note-on na Attack.
Decay	Doba, ze kterou se změní úroveň z Attack na bod zlomu.
Slope	Doba, za kterou se změní úroveň po skončení dozívání do dosažení úrovně Sustain.
Release	Doba, za kterou se změní úroveň z note-on na úroveň dozívku.

Modulace Filter EG

Modulace úrovní Filter EG

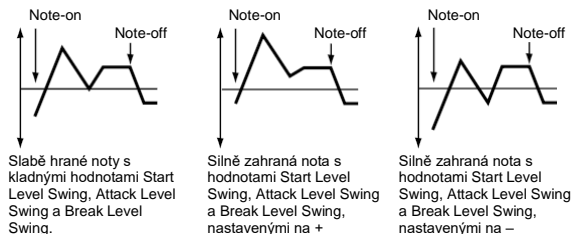
- Pomocí parametru Level Modulation > AMS vyberte zdroj, který bude ovládat parametry Level filtru EG.
- Pomocí parametrů Level Modulation > Intensity (-99...+99) určete hloubku a směr AMS. Je-li nastavení 0, platí úrovně určené parametrem Frequency.

Pokud např. AMS je Velocity a nastavíte St (Start Level Swing), At (Attack Level Swing) a Br (Break Level Swing) na + a Intensity na kladnou hodnotu (+), úrovně EG budou stoupat, pokud budete hrát silněji. Nastavíte-li Intensity na zápornou hodnotu (-), úrovně EG budou klesat, pokud budete hrát tvrdě.

- Pomocí parametrů St (Start Level Swing), At (Attack Level Swing) a Br (Break Level Swing) určete směr vlivu AMS na body Start, Attack a Break Point.

Je-li Intensity kladná (+), nastavení + těchto parametrů umožní AMS zvednout úroveň EG a nastavení - umožní AMS snížit úroveň EG. S nastavením „0“ nedojde k žádné změně.

Filter 1 EG (Time) (AMS = Velocity, Intensity = kladná (+) hodnota)



Úprava časů Filter EG

- Pomocí parametrů Time Modulation > AMS 1/2 vyberte zdroj modulace parametrů Time u Filter EG.
- Pomocí parametrů Time Modulation > Intensity (-99...+99) určete hloubku a směr efektu, který bude mít AMS na parametry Time. Je-li nastavení 0, časy Filter EG budou podle nastavení Time.

Je-li AMS např. nastavené na FltKTr +/-, parametry EG Time budou ovládnány nastavením Keyboard Tracking. S kladnými (+) hodnotami tohoto parametru, prodlouží kladné (+) hodnoty „Ramp” doby EG a záporné (-) hodnoty „Ramp” doby EG zkrátí. Směr změny je určován At (Attack Time Swing), Dc (Decay Time Swing), Sl (Slope Time Swing), a Rl (Release Time Swing).

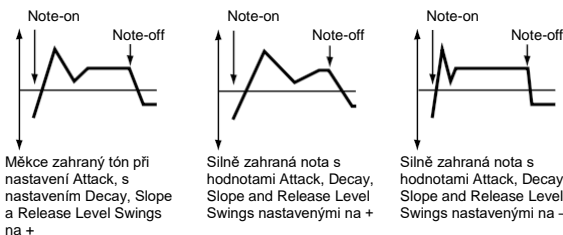
Je-li nastavení 0, platí časy určené parametrem Frequency.

Pokud je „AMS1/2” na Velocity, kladné (+) hodnoty tohoto parametru způsobí, že se doby EG prodlouží, když zahrájete silně a záporné (-) hodnoty doby EG při silném úhozu zkrátí.

- Pomocí parametrů At (Attack Time Swing), Dc (Decay Time Swing), Sl (Slope Time Swing) a Rl (Release Time Swing) určete směr vlivu AMS na parametry Time > Attack, Decay, Slope a Release.

V případě kladných (+) hodnot Intensity způsobí nastavení + prodloužení, – zkrácení. S nastavením „0” nedojde k žádné změně.

Změny Filter 1 EG (Time) (AMS = Velocity, Intensity = kladná (+) hodnota)



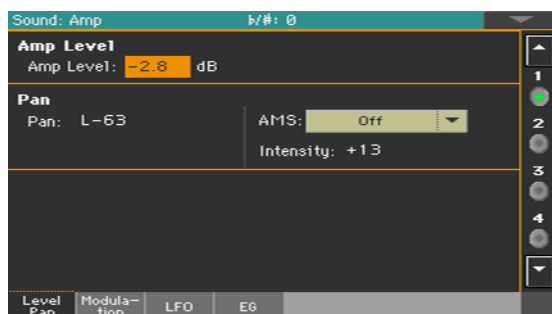
Programování amplitudy a panorama

Pro každý oscilátor můžete naprogramovat amplitudu a panorama. Amplituda je hlasitost oscilátoru. Pan (panorama) je pozice oscilátoru ve stereu. Pomocí obálky amplitudy můžete dosáhnout změn hlasitosti v čase.

Nastavení základních hodnot amplitudy a pan

Můžete nastavit základní hodnoty hlasitosti a panoramatu vybraného oscilátoru.

- Jděte na Sound > Amp > Amp Level/Pan.



Nastavení základní úrovně amplitudy

- Pomocí parametru Amp Level (0...127) určete hlasitost vybraného oscilátoru. Hlasitost a zvuk lze ovládat pomocí CC#7 (Volume) a #11 (Expression). Výsledná úroveň je dána vynásobením hodnot CC#7 a #11. Ovládání probíhá na globálním MIDI kanálu.

Nastavení základní pozice panoramatu

- Pomocí parametru Pan nastavte stereo pozici (panorama) vybraného oscilátoru.

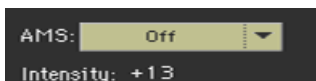
Tento parametr není k dispozici pro editaci bicích sad. Místo toho lze použít samostatné ovladače Pan pro každou klávesu.

Pan	Význam
Rand(om)	Zvuk uslyšíte z různých míst při každé note-on.
L-63...C00...R+63	Zvuk zleva (L) doprava (R). Hodnota C00 je Center (C).

Panorama zvuku lze ovládat pomocí CC#10 (Pan). Hodnota CC#10 = 0 nebo 1 umístí zvuk úplně doleva, 64 zvuk umístí na místo určené nastavením Pan pro každý oscilátor, hodnota 127 zvuk umístí zcela doprava.

Modulace pozice panoramatu

Modulace pozice panoramatu umožní zvuku pohybovat se mezi stereo kanály.



- Ve vyjeté nabídce AMS vyberte zdroj modulace, který bude mít vliv na panorama. Tato změna bude relativní vůči nastavení Pan

Parametr Intensity (-99...+99) určí hloubku a směr efektu vyvolaného AMS. Je-li např. Pan nastaveno na C064 a AMS je Note Number, kladné hodnoty (+) tohoto parametru budou mít za následek pohyb zvuku směrem doprava při stoupání tónů od C4 (tedy pokud budete hrát výš) a doleva s klesáním tónů (tedy budete-li hrát níž). Záporné (-) hodnoty tohoto parametru budou mít opačný účinek.

Modulace amplitudy

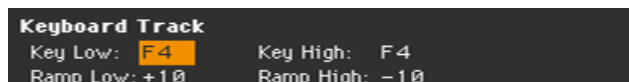
Modulace úrovně amplitudy každého oscilátoru má za následek živý, měnící se zvuk.

- Jděte na stránku Sound > Amp > Modulation.



Tracking amplitudy na klaviatuře

Pomocí parametrů Keyboard Track nastavte hlasitost vybraného oscilátoru napříč klaviaturou.



- Pomocí parametrů Key Low/High (C-1...G9) určete keyboard tracking pro číslo tónu, na kterém tracking začne. Hlasitost se nezmění mezi Key Low a Key High.

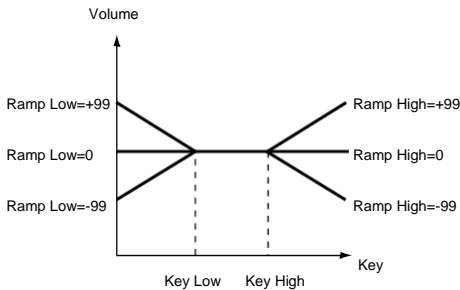
Keyboard tracking se aplikuje na rozsah pod zadaným číslem Low note a nad zadaným číslem High note.

- Pomocí parametrů Ramp Low/High určete strmost Keyboard Tracking (-99 ...+99).

V případě kladných hodnot (+) parametru Ramp Low hlasitost stoupne, pokud budete hrát tóny pod určeným číslem Key Low. V případě záporných hodnot (-) se hlasitost sníží.

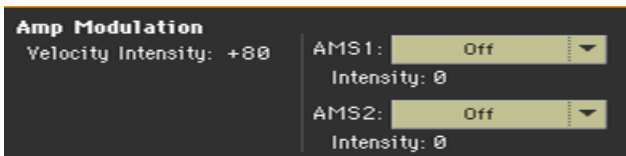
V případě kladných hodnot (+) parametru Ramp High hlasitost stoupne, pokud budete hrát tóny nad určeným číslem Key High. V případě záporných hodnot (-) se hlasitost sníží.

Zde je příklad změn hlasitosti daných místem na klaviatuře a nastavením Ramp:



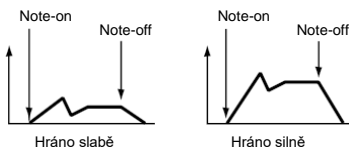
Modulace amplitudy

Pomocí parametrů Amp Modulation určete, jak bude hlasitost daného oscilátoru ovlivněna dynamikou.



- Pomocí parametru Velocity Intensity (-99...+99) vytvoříte vztah mezi dynamikou a hlasitostí. V případě kladných hodnot (+) bude hlasitost stoupat, budete-li hrát silněji. V případě záporných hodnot (-) bude hlasitost klesat, budete-li hrát silněji.

Změna hlasitosti (s kladnou (+) hodnotou tohoto parametru)



- Ve vyskakovacím AMS vyberte zdroj modulace hlasitosti amp vybraného oscilátoru. Dynamiku (Velocity) nelze vybrat jako zdroj.

Parametr Intensity (-99...+99) určuje hloubku a směr AMS. Aktuální hlasitost bude určena vynásobením hodnot změn, získaných Amp EG s hodnotami Alternate Modulation, atd., a pokud jsou úrovně Amp EG nízké, modulace, aplikovaná alternativní modulací bude rovněž nízká.

Je-li např. AMS nastaveno na Joystick Y+, kladné hodnoty (+) tohoto parametru budou mít za následek nárůst hlasitosti, pokud Joystick posunete nahoru po ose Y.

Avšak, pokud již parametry EG, atd. zvýšily hlasitost na maximum, nelze ji více zvýšit.

V případě záporných hodnot (-) se hlasitost sníží, pokud aplikujete tlak na klaviaturu.

Modulace amplitudy s LFO

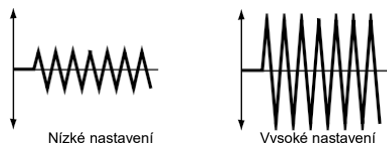
LFO je cyklická modulace. Je-li aplikována na amplitudu, má obvykle za následek tzv. efekt 'tremolo'.

- Jděte na stránku Sound > Amp > LFO.



- Za pomoci parametrů LFO 1/2 > Intensity (-99...+99) určete vliv cyklické modulace, který bude mít LFO 1/2 (nastaveno v LFO > LFO 1 a LFO 2) na Amp EG. Záporná (-) nastavení invertují fázi.

Změna prahové frekvence



- Ve vyjetém menu AMS vyberte zdroj modulace hlasitosti LFO Intensity u amp vybraného oscilátoru.

Parametr Intensity (-99...+99) určuje hloubku a směr AMS.

Programování obálky amplitudy (Amp EG)

Můžete na vybraném oscilátoru naprogramovat změny v čase.

- Jděte na stránku Sound > Amp > EG.

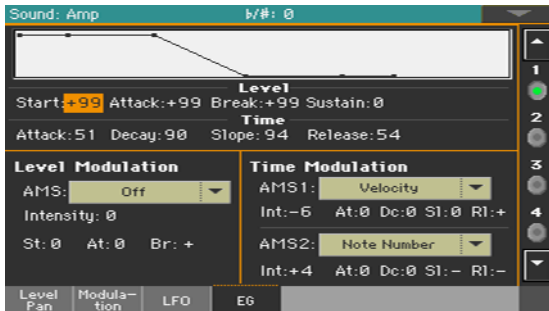
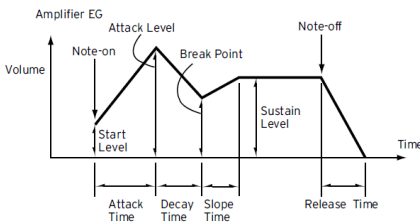


Schéma v horní části stránky udává parametr Amplitude envelope.

Nastavení úrovní Amp EG a času

Amp EG lze naprogramovat nastavením parametrů Level a Time segmentů obálky.



- Pomocí parametrů Level (-99...+99) určete úroveň hlasitosti dosažené na konci segmentu.

Úroveň EG	Význam
Start	Úroveň hlasitosti v bodu note-on. Chcete-li aby nota začínala hlasitě, nastavte zde vysokou hodnotu.
Attack	Úroveň hlasitosti po skončení fáze Attack.
Break (Break Point)	Úroveň hlasitosti po skončení fáze dozívání.
Sustain	Úroveň hlasitosti, která bude trvat od konce fáze Slope do note-off.

- Pomocí parametrů Time (0...99) určete čas, během kterého má změna hlasitosti proběhnout.

EG Time	Význam
Attack	Doba, za kterou se hlasitost změní z úrovně na note-on, než dosáhne úrovně attack. Je-li počáteční hodnota 0, bude zvuk po určité době narůstat.
Decay	Doba, ze kterou se hlasitost změní z úrovně Attack do bodu zlomu.
Slope	Doba, ze kterou se hlasitost změní z bodu zlomu do začátku fáze sustain.
Release	Doba, za kterou se hlasitost změní z úrovně note-off, než dosáhne hodnoty 0.

Modulace Amp EG

Modulace úrovní Amp EG

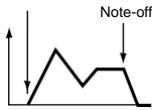
- Pomocí parametru Level Modulation > AMS vyberte zdroj modulace pro parametry Level u Amp EG.
- Pomocí parametrů Level Modulation > Intensity (-99...+99) určete hloubku a směr AMS.

Pokud např. AMS je Velocity, nastavení parametrů St (Start Level Swing), At (Attack Level Swing) a Br (Break Point Level Swing) na + a Intensity na kladnou hodnotu (+) způsobí, že se hodnoty hlasitosti amp EG zvednou, pokud budete hrát silněji. Nastavení Intensity na zápornou hodnotu (-) způsobí, že se hodnoty hlasitosti amp EG sníží, budete-li hrát silněji. S nastavením na 0, budou úrovně dle zadání na Amp > Amp EG.

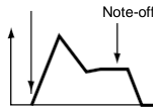
- Pomocí parametrů St (Start Level Swing), At (Attack Level Swing) a Br (Break Level Swing) určete směr vlivu AMS na hodnoty Level >Start, Attack a Break Point.

Je-li Intensity kladná (+), nastavení + těchto parametrů umožní AMS zvednout úroveň EG a nastavení – umožní AMS snížit úroveň EG. S nastavením „0” nedojde k žádné změně.

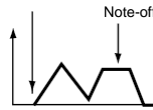
Amp 1 EG mění (Level) (AMS=Velocity, Intensity = kladná (+) hodnota)
Note-on Note-on Note-on



Měkce zahráná nota s hodnotami Start Level Swing=0 a Attack Level Swing i Break Level Swing na +



Silně hrané noty, Start Level Swing = 0, Attack Level Swing a Break Level Swing nastavené na kladné hodnoty.



Silně hrané noty, Start Level Swing = 0, Attack Level Swing a Break Level Swing nastavené na kladné hodnoty.

Modulace časů Amp EG

- Pomocí parametrů Time Modulation > AMS 1/2 vyberte zdroj modulace parametrů Time u Amp EG.
- Pomocí parametrů Time Modulation > Intensity (-99...+99) určete hloubku a směr efektu, který bude mít AMS na parametry Time. Je-li nastavení 0, časy Amp EG budou podle nastavení Time.

Pokud např. AMS je Amp KTrk +/+, nastavení (Amp) Keyboard Track (na stránce Edit Sound > Amp > Amp Mod) určuje parametry EG Time. V případě kladných hodnot tohoto parametru (+) kladné hodnoty (+) Ramp (Ramp Setting) prodlouží časy EG, zatímco záporné hodnoty (-) Ramp (Ramp Setting) zkrátí časy EG. Směr změny je určován At (Attack Time Swing), Dc (Decay Time Swing), Sl (Slope Time Swing), a Rl (Release Time).

Pokud je „AMS1/2” na Velocity, kladné (+) hodnoty tohoto parametru způsobí, že se doby EG prodlouží, když zahrájete silně a záporné (-) hodnoty doby EG při silném úhozu zkrátí. Je-li nastavení 0, časy EG budou podle nastavení parametrů Level.

- Pomocí parametrů At (Attack Time Swing), Dc (Decay Time Swing), Sl (Slope Time Swing) a Rl (Release Time Swing) určete směr vlivu AMS na parametry Time > Attack, Decay, Slope a Release.

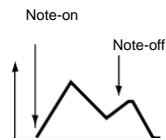
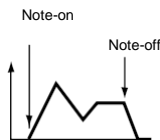
V případě kladných (+) hodnot Intensity způsobí nastavení + prodloužení, – zkrácení. S nastavením „0” nedojde k žádné změně.

Změny Amp 1 EG (Time)

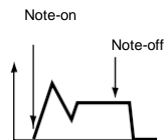
(AMS=Amp K Trk +/+, Intensity = kladná (+) hodnota)

(Je-li Amp Keyboard Track „Low Ramp”= kladná (+) hodnota a „High

Ramp” = kladná (+) hodnota)



Basový tón, zahráný s
Attack, Decay, Slope a
Release Time Swing na +



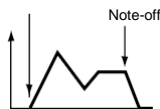
Vysoké tóny, je-li Attack,
Decay, Slope, a Release
Time Swing v -

Změny Amp 1 EG (Time) (AMS = Velocity, Intensity= kladná (+) hodnota)

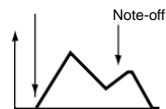
Note-on

Note-on

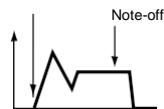
Note-on



Slabě zahráný tón při
nastavení Attack, Decay,
Slope a Release Time
Swing na +



Silně zahráný tón při
nastavení Attack, Decay,
Slope a Release Time
Swing na +

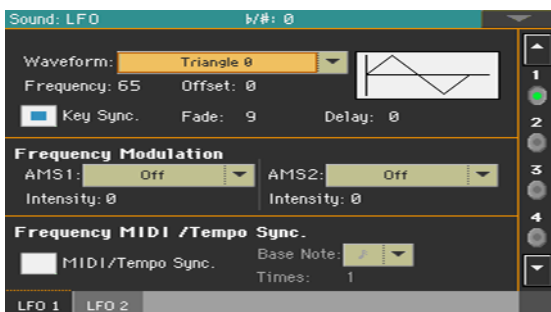


Silně zahráný tón při
nastavení Attack, Decay,
Slope a Release Time
Swing na -

Programování LFO

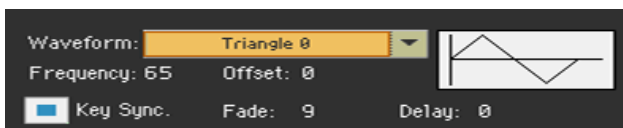
LFO (Low Frequency Oscillation) umožňuje cyklické změny Pitch, Filter a Amp na každém z oscilátorů. Pro každý oscilátor jsou k dispozici dvě LFO jednotky (LFO 1 a LFO 2).

- Jděte na Sound > LFO > LFO 1 nebo LFO 2 podle toho, který LFO chcete programovat.



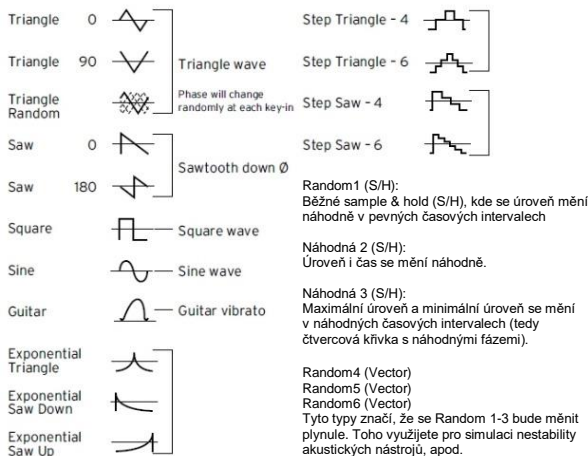
Výběr křivky a nastavení LFO

Můžete zvolit křivku LFO, programovat a synchronizovat.



Výběr křivky LFO a frekvence

- Za pomoci parametru Waveform vyberte křivku LFO. Čísla vpravo u některých křivek LFO indikují fázi, ve které křivka začne.



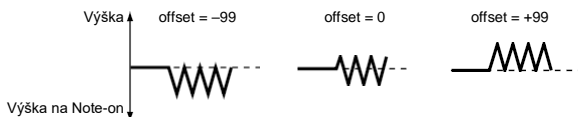
- Za pomoci parametru Frequency nastavte frekvenci LFO (00...99). Tyto parametry určují rychlost vibrata.
- Pomocí parametru Offset určete střední úroveň křivky LFO.

Například s nastavením od 0, jak vidíte na následujícím obrázku, bude vibrato aplikováno na výšku noty. Nastavení „100%“

S nastavením +99, vibrato jen zvýší výšku nad hodnotu note-on, podobně, jako se vytváří vibrato u kytary.

Je-li typ křivky Guitar, modulace se objeví pouze v kladném směru i v případě, že Offset nastavíte na 0.

Níže viz nastavení Offset a změna výšky tónu daná vibratem:



Synchronizace LFO s úhozem

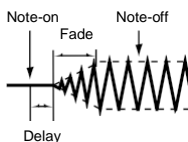
- Zaškrtněte Key Sync, chcete-li synchronizovat LFO a úhoz.

Key Sync	Význam
On	LFO se pokaždé, když zahrajete tón, restartuje, pro každý tón bude nezávislý LFO.
Off	Efekt LFO, který začal prvním tónem, který jste zahráli, bude aplikován na každý další zahráný tón. (V tomto případě mohou být Delay a Fade použity pouze na LFO, při prvním spuštění).

Fading LFO

- Pomocí parametru Fade (00...99) určíte dobu, která uplyne od začátku LFO do maximální amplitudy. Pokud je Key Sync vypnutý (Off), bude toto aktivní pouze při prvním spuštění LFO.

Zde vidíte vliv Fade na LFO (Key Sync je nastavený na On):



Delay LFO

- Pomocí parametru Delay (0...99) určíte dobu, která uplyne od note-on do spuštění LFO. Pokud je Key Sync vypnutý (Off), bude Delay aktivní pouze při prvním spuštění LFO.

Fading u vibrata je typický pro dechové nástroje, u kterých vibrato nastupuje postupně.

Modulace frekvence LFO

Pomocí parametru Frequency Modulation nastavte dva střídající se zdroje modulace a s jejich pomocí rychlost LFO na vybraném oscilátoru.



- Ve vyjeté nabídce AMS 1/2 vyberte zdroje modulace, které určí frekvenci LFO vybraného oscilátoru. LFO 2 může modulovat LFO 1.
- Za pomoci parametrů Intensity (-99...+99) nastavte hloubku modulace a směr.

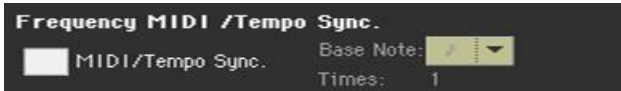
Tento parametr určuje hloubku a směr vlivu AMS. Je-li tento parametr nastaven na hodnotu 16, 33, 49, 66, 82 nebo 99, frekvence LFO může být zvýšena maximálně na 2, 4, 8, 16, 32 nebo 64-násobek (nebo snížena na 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64-násobek).

Pokud AMS je Note Number, kladné hodnoty (+) tohoto parametru způsobí zrychlení LFO oscilátoru, budete-li hrát vyšší tóny. Záporné (-) hodnoty způsobí, že se LFO zpomalí, čím vyšší noty hraje. Tato změna bude vystředěna na C4.

Je-li AMS nastaveno na JS +Y, zvyšování hodnoty tohoto parametru způsobí zrychlení LFO 1, budete-li joystickem pohybovat od sebe. S nastavením +99, při nastavení joysticku nejdále od sebe se zvýší rychlost LFO cca 64-krát.

Synchronizace LFO

Pomocí parametrů Frequency MIDI/Tempo Sync můžete synchronizovat LFO a tempo hráče.



- Zaškrtněte MIDI/Tempo Sync a tempo hráče se synchronizuje s LFO. Hodnoty určené parametry Frequency a Frequency Modulation nebudou brány v potaz.
- Ve vyjetém menu Base Note vyberte délku tónu, pomocí parametru Times, a znásobit ji. Toto bude frekvence LFO.

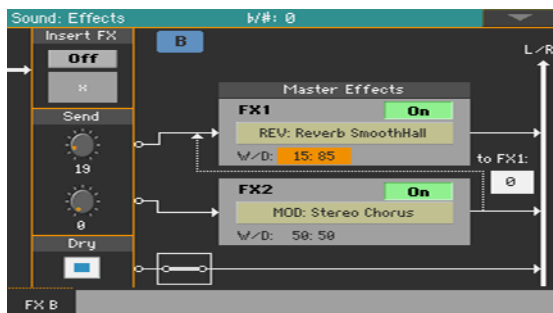
Je-li například Base Note ♩ (nota čtvrtřová) a Times je 04, LFO udělá jeden cyklus každé čtyři doby.

Tyto parametry nejsou k dispozici u bicích sad.

Přidání efektů zvuku

Sound (zvuk) můžete poslat efektům skupiny FX B (běžně vyhrazené pro klávesové zvuky).

- Jděte na stránku Sound > Effects > FX B.



Aktivace a výběr inzertních efektů

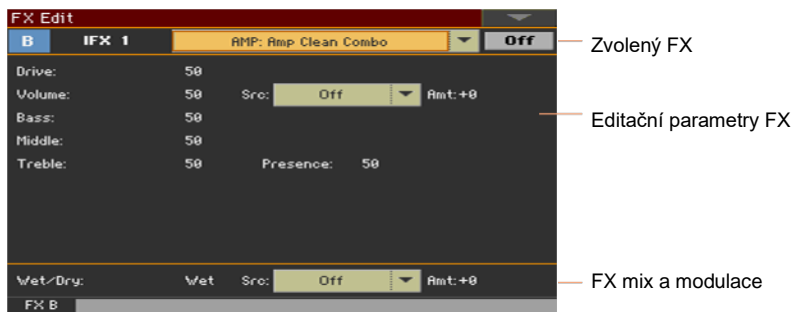
Každý zvuk může procházet inzertními efektovými procesory.

Aktivace inzertních efektů

- Pomocí přepínače Insert FX On/Off za/vypněte daný efekt.

Výběr inzertního efektu

- Dotkněte se jména zvoleného typu efektu, nebo symbolu 'x' pod tlačítkem On/Off, tím vstoupíte na stránku FX Edit.



- Ve vyjetém menu v horní části stránky vyberte efekt.
- Je-li potřeba, editujte efektové parametry, dle popisu v části manuálu, popisující efekty.

Můžete nastavit Wet/Dry mix master efektů, ale doporučujeme je neměnit, pokud needitujete efekty.

- 4 Až budete hotovi, stiskněte tlačítko EXIT a vraťte se tak na předchozí stranu.

Aktivace a výběr master efektů

Každý zvuk může vysílat svůj audio signál do dvou master efektů.

Aktivace master efektů

- Pomocí přepínače Master Effects On/Off za/vypněte daný master efekt.

Výběr master efektů

- 1 Dotkněte se jména přiřazeného efektu a vstoupíte na stránku FX Edit.



- 2 Ve vyjetém menu v horní části stránky vyberte efekt.
- 3 Je-li potřeba, editujte efektové parametry, dle popisu v části manuálu, popisující efekty.

Můžete nastavit Wet/Dry mix master efektů, ale doporučujeme je neměnit, pokud needitujete efekty. Chcete-li nastavit hodnotu efektu, použijte raději Send level jednotlivých kanálů (jak popíšeme níže).

- 4 Až budete hotovi, stiskněte tlačítko EXIT a vraťte se tak na předchozí stranu.

Nastavení parametrů efektu

Všechny parametry na této stránce jsou stejné jako u Sound sets. Podívejte se do sekce Nastavení a úprava zvuků.

- Pomocí parametrů Send (0...127) nastavte úroveň zvukového signálu jdoucího do Master FX.
- Zaškrtněte Dry > On a přidejte tak původní signál do efektovaného signálu. Pokud toho zaškrtnuto není, uslyšíte pouze efektovaný signál.

Uživatelské funkce Sound Edit

Poslech samostatného oscilátoru

- Vyberte příkaz Solo Oscillator v nabídce stránky a vyberte jeden oscilátor, zatímco ztlumíte ostatní.
 - Vyberte jej znovu, chce-li ostatní oscilátory znovu spustit.
- Pokud je tato funkce aktivní, indikátor Solo OSC [n] (n = číslo oscilátoru) bliká v hlavičce stránky. V tom případě můžete zvolit jiný oscilátor pro solo.

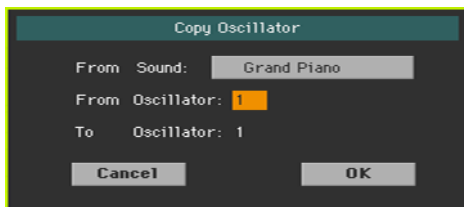
Výměna LFO

- Vyberte v nabídce stránky příkaz Swap LFO a vyměňte LFO 1 za LFO 2, případně naopak.

Kopírování oscilátorů

Můžete zkopírovat veškerá nastavení oscilátoru na jiný oscilátor.

- 1 Vyberte příkaz Copy Oscillator z nabídky stránky. Zobrazí se dialog Copy Oscillator.

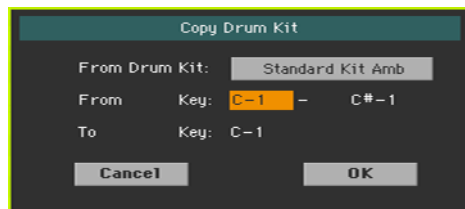


- 2 Stiskněte tlačítko From Sound, čímž otevřete okno Sound Select a vyberete zdrojový zvuk.
- 3 Použijte parametr From Oscillator a vyberte zdrojový oscilátor pro kopírování.
- 4 Pomocí parametru To Oscillator vyberte cílový oscilátor, do kterého chcete nastavení zdroje zkopírovat.
- 5 Potvrďte tlačítkem OK.

Kopírování sad bicích

Bicí sadu (Drum Kit) můžete zkopírovat z jiné bicí sady.

- 1 Vyberte příkaz Copy Drum Kit z nabídky stránky. Zobrazí se dialog Copy Drum Kit.



- 2 Stiskněte tlačítko From Drum Kit, čímž otevřete okno Sound Select a vyberete zdrojovou sadu.
- 3 Použijte parametry From Key a vyberte oblast klaviatury, ze které chcete kopírovat.
- 4 Použijte parametry To Key a vyberte klávesu, ze které začnete kopírovat.
- 5 Potvrďte tlačítkem OK.

Kopírování efektů

Chcete-li urychlit programování, můžete zkopírovat jeden efekt (nebo oba) do jiného zvuku. Proces je stejný jako u sad zvuků (Sound sets).

Formátování zvuku

- Vyberte příkaz Initialize Sound, chcete-li smazat všechny parametry a resetovat je na původní hodnoty.

Porovnání s původním zvukem

Zvuk, který upravujete, můžete porovnat s původním.

- V nabídce stránky vyberte Compare a poslechněte si původní zvuk.
- Pokud chcete znovu vyvolat zvuk ve fázi úprav, zrušte tuto značku.

Je-li tato funkce aktivní, bliká v hlavičce stránky indikátor Compare. Nelze editovat zvuk, dokud jste v režimu Compare.

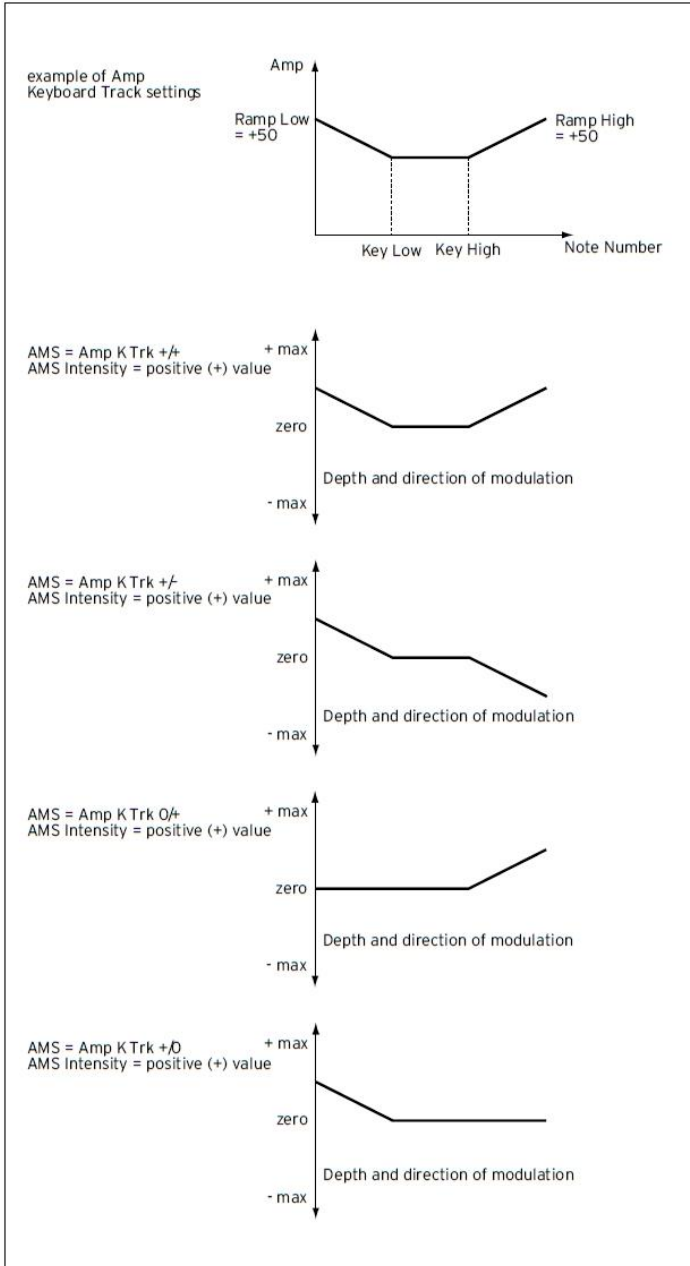
AMS (Alternate Modulation Sources)

Uvidíte-li zkratku AMS, můžete na daný parametr aplikovat střídavou modulaci. Střídavá modulace umožňuje ovládání efektu v reálném čase. Následující tabulka dostupné modulační zdroje.

AMS	Popis	Pozn.
Off	Nepoužívejte alternativní modulaci	
Pitch EG	Pitch EG	
Filter EG	Filter EG u stejného oscilátoru	
Amp EG	Amp EG u stejného oscilátoru	
LFO1	LFO1 u stejného oscilátoru	
LFO2	LFO2 u stejného oscilátoru	
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	Filter keyboard tracking u stejného oscilátoru	+/- Směr efektu určí znaménko (kladné nebo záporné) u nastavení the Ramp Low / Ramp High.
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)		+/- Směr efektu bude určen znaménkem u Ramp Low a kladným znaménkem u Ramp High (50 pro nastavení +50 a +50 pro 50).
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)		0/+ Ramp Low = žádný AMS efekt. Znaménko Ramp High určuje směr tohoto efektu.
Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)		+/0 Znaménko nastavení Ramp Low určuje směr efektu. Ramp High nemá žádný AMS vliv.
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	Amp keyboard tracking u stejného oscilátoru	+/- Směr efektu určí znaménko (kladné nebo záporné) u nastavení the Ramp Low / Ramp High.
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)		+/- Směr efektu bude určen znaménkem u Ramp Low a kladným znaménkem u Ramp High (50 pro nastavení +50 a +50 pro 50).
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)		0/+ Ramp Low = žádný AMS efekt. Znaménko Ramp High určuje směr tohoto efektu.
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)		+/0 Znaménko nastavení Ramp Low určuje směr efektu. Ramp High nemá žádný AMS vliv.
Note Number	Číslo noty	
Dynamika	Dynamika	
Poly AT (Poly After Touch)	Polyfonní AfterTouch (přijaty/vyslaný přes MIDI nebo obsažený ve standardních MIDI souborech)	
Channel AT (Channel After Touch)	After Touch (Channel After Touch)	
Joystick X	Joystick X (vodorovná) osa	
Joystick +Y	Joystick +Y směr (svisle nahoru) (CC#01)	
Joystick -Y	Joystick -Y směr (svisle dolů) (CC#02)	

AMS	Popis	Pozn.
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	Joystick +Y směr (svisle nahoru) a After Touch	Efekt bude ovládaný joystickem +Y (vertikálně) a pomocí aftertouch dat. V tom případě bude vliv aftertouch pouze poloviční, se zadanou intenzitou.
JS-Y & AT/2 (Joy Stick Y & After Touch/2)	Joystick ve směru Y (svisle dolů) a After Touch	Efekt bude ovládaný joystickem Y (vertikálně dolů) a pomocí aftertouch dat. V tom případě bude vliv aftertouch pouze poloviční, se zadanou intenzitou.
Assign. Pedal	Přířaditelný pedál (CC#04)	
Ribbon Ctl.	Ribbon kontroler (CC#16)	
CC#18	CC#18	
CC#17	CC#17	
CC#19	CC#19	
CC#20	CC#20	
CC#21	CC#21	
CC#17 [+]	CC#17 pouze kladné hodnoty	
CC#19 [+]	CC#19 pouze kladné hodnoty	
CC#20 [+]	CC#20 pouze kladné hodnoty	
CC#21 [+]	CC#21 pouze kladné hodnoty	
Damper	Damper pedál (CC#64)	
CC#65	Portamento switch (CC#65)	
Sostenuto	Sostenuto pedál (CC#66)	
CC#80	Sound Controller 1 (CC#80)	
CC#81	Sound Controller 2 (CC#80)	
CC#82	General Purpose #7 (CC#82)	
CC#83	General Purpose #8 (CC#83)	
Tempo	Hodnota Tempo z přehrávače 1 nebo externích MIDI hodin	
Velocity Plus	Použity Key On a Key Off Velocity	
Velocity Exp	Dynamika s exponenciální křivkou (noty s vyšší dynamikou jsou ještě hlasitější)	
Velocity Log	Dynamika s logaritmickou křivkou (noty s vyšší dynamikou jsou měkčí než s lineární dynamikou)	

Grafy zdrojů AmpKTrk



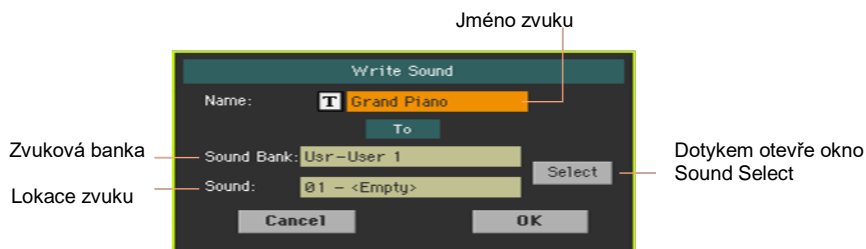
36 Zázpis zvuků

Zázpis editovaného zvuku

Poté, co dokončíte úpravy, si můžete všechny upravené parametry uložit na místo v paměti User Sound.

Pozn.: Změny lze uložit pouze jako User zvuky.

- 1 V režimu Sound Edit vyberte Write Sound z menu stránky a otevřete tak dialogové okno Write Sound.



- 2 Můžete změnit název zvuku. Pomocí ikony Text Edit (**T**) zobrazíte virtuální klávesnici, s jejíž pomocí budete moci změnit název. Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.
- 3 Zpět v dialogu Write Sound dialog, chcete-li uložit na jiné místo, stiskněte tlačítko Select a otevřete tak okno Sound Select. Vyberte místo, jako kdybyste vybírali zvuk. Prázdná místa symbolizují pomlčky ('---').
- 4 Zpět v dialogu Write Sound potvrďte operaci Write pomocí tlačítka OK.

Poznámky týkající se ukládání zvuků

- Pokud zvuk uložíte na místo, kde se nachází jiný zvuk, bude původní zvuk vymazán. Na disk si uložte každý user zvuk, který nechcete ztratit.
- Běžné zvuky nelze uložit do bicích sad (Drum Kit). Bicí sady nelze uložit místo standardních zvuků.

- Chcete-li ukládat do vyhrazené paměti Factory Sound, zrušte značku u Factory, na stránce Global > Mode Preferences > Media.

Chcete-li nahradit zvuk z výroby, pamatujte na to, že tím změníte také Keyboard sady, Styly a Songy, které jej využívají. Tuto vlastnost používejte s nejvyšší opatrností!

- Chcete-li obnovit původní data, použijte příkaz Factory Restore na stránce Media > Utility.

37 Vytváření nových zvuků samplováním

Vytváření nových zvuků z Audio Groove

Pa1000 je vybaven plnohodnotným samplerem, který umožňuje tvořit nové sampley, multisamplery a nově synchronizované Audio Grooves. Můžete načíst sampley, multisamplery, zvuky a banky zvuků různých formátů.

Vytváření nových běžných nebo perkusních zvuků

Samplování umožňuje tvořit nové zvuky, nahrávkou z externího zdroje (např. z mikrofону nebo z CD přehrávače), zapojeného do audio vstupů Pa1000, nebo načtení souborů z paměti.

Chcete-li je použít, sampley musíte přiřadit multisamplu nebo bicí sadě. Multisample umožňuje aranžovat sampley v oddělených zónách na klaviatuře. Bicí sady umožňují přiřadit různé sampley jednotlivým klávesám, se šesti dynamickými vrstvami na notu.

Multisamplery pak lze přiřadit zvukům. Zvuky, tvořené touto funkcí lze využít, jako běžný zvuk, přiřazený některé stopě/partu.

Vytváření Audio Grooves

Další skvělou vlastností režimu Sampling je funkce Time Slice, která dodá MIDI stopám realistický dojem, vytvořením Audio Grooves. Cyklicky spouštěné rytmické sampley, které označujeme jako 'audio grooves', můžete 'rozřezat' na nezávislé perkusní nástroje. V kombinaci s MIDI stopami, pak lze 'řez' audio groove synchronizovat k tempu, a přehrávat pomaleji nebo rychleji, než originální groove.

Zahájení a ukončení v režimu Sampling

- Pokud jste v režimu Sound, stiskněte tlačítko RECORD a vstoupíte do režimu Sampling.
Pamatujte, že nebude slyšet žádný zvuk, jestliže před tím vstoupíte do režimu Sampling.
- Pokud jste v režimu Sampling, zvolte příkaz Exit from Record v menu stránky, nebo stiskněte znovu tlačítko RECORD, tím jej ukončíte.

Načítání samplů a multisamplů

Načítání samplů:

Soubory lze importovat v následujících formátech:

Sample Format	Význam
KSF	je nativní formát samplu Korgu, používaný u řad pracovních stanic Trinity a Triton, ale také u řady Pa aranžérů. Jméno souboru má příponu .ksf.
AIFF	je preferovaný audio formát Apple Mac. Jméno souboru má příponu .aif.
WAVE	je preferovaný audio formát Microsoft Windows. Jméno souboru má příponu „.WAV“.

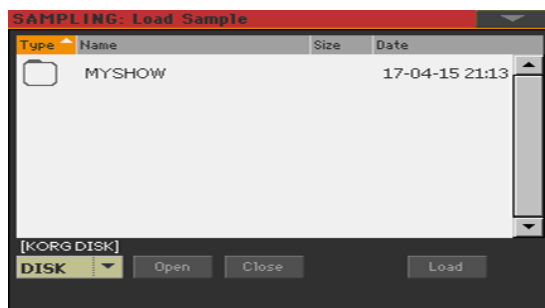
Můžete načítat pouze samplů s rozlišením 8 nebo 16-bitů a vzorkovací frekvencí od 11,025 do 48,000Hz. Načtené samplů si vždy uchovávají originální rozlišení.

Jestliže sample překročí maximální velikost (1,048,576 vzorků, což odpovídá 1 megasamplu, mono nebo stereo), bude ořezán. Na displeji se objeví varování.

Načtením nových samplů, se aktuálně editovaný a neuložený sample ztratí. Před načtením můžete příkazem Write uložit editovaný sample do interní paměti.

Jako alternativu při načítání individuálních samplů, můžete importovat zvuky nebo multisamplů, a jejich přiřazené samplů, jak si povíme později v této kapitole.

- 1 Pokud jste na stránce Sample > Edit, zvolte příkaz Load Sample v menu stránky, a otevře se okno Load Sample.



V tomto okně můžete stiskem tlačítka **SEARCH** a funkcí **Search** vyhledat samplu na různých médiích.

- 2 Při procházení souborů vyberte sample k načtení, a dotkněte se tlačítka **Load**.
- 3 Po načtení samplu, jej můžete editovat na dalších stránkách sekce **Sample**, a pak jej přidat do multisamplu. Pokud se jedná o **Audio Groove**, pokračujte v editaci funkcí **Time Slice**.

Načítání komprimovaných User samplů

Pa1000 umí načíst a přehrát komprimované User samplu (ve formátu Pa700, Pa1000, Pa4X, nebo Pa3X). Komprimované User Samplu načítáte přesně stejně, jako ostatní samplu.

Načítání nebo nahrávání dalších samplů

Chcete-li vytvořit obyčejný zvuk, potřebujete několik samplů, pro vytvoření multisamplu. Načtěte další samplu, nebo je nahrajte (dle popisu níže).

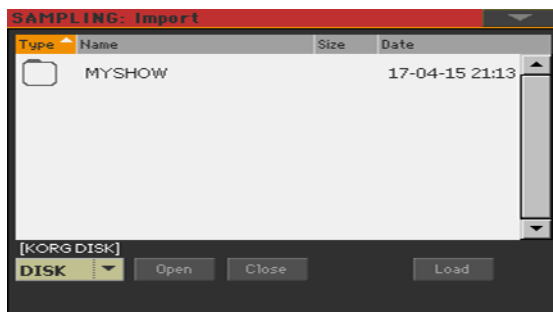
Import samplů, multisamplů a zvuků

Příkazem **Import** importujete zvuky a multisamplu (včetně obsažených samplů) ve formátech, jiných než nativních pro řadu Pa.

Můžete importovat následující formáty.

Formát souboru	Význam
PCG	je nativní formát programů Korgu, používaný u řady pracovních stanic Triton. Přípona souboru je .pcg. Pamatujte, že není možné importovat bicí sady.
KMP	je nativní multisample formát Korgu, používaný u řad pracovních stanic Trinity a Triton. Jméno souboru má příponu .kmp.
SF2	Formát zvukové banky od Creative Labs. Jméno souboru má příponu .sf2. Data multisamplu jsou importována. Díky velkým rozdílům mezi vlastními formáty Korgu, nelze některé nástroje ze souboru SF2 importovat (např. nástroje s přesahujícími zónami).

- 1 Pokud jste na některé stránce Sample nebo Multisample, zvolte příkaz Import v menu stránky, a otevře se okno Load Sample.



V tomto okně můžete stiskem SEARCH a poté funkcí Search vyhledávat soubory na různých médiích.

- 2 Projděte soubory, vyberte jeden ke stažení a dotkněte se tlačítka Load.

Importované zvuky, samplý a multisamplý jsou automaticky ukládány do interní paměti a nebudou tak při vypnutí nástroje ztraceny.

Během importu multisamplu, sledujte jméno zvoleného multisamplu, budete je potřebovat v režimu Sound, při přiřazení multisamplu novému zvuku.

Import PCG souborů

Chcete-li importovat PCG soubor, můžete si vybrat mezi jedním programem nebo celou bankou:

- Zvolte Program, chcete-li jeden program (odpovídající jednomu zvuku řady Pa); dotkněte se čísla programu a vyberte odpovídající číslo. Zvolte paměť cílového zvuku, kam chcete načíst importovaný program.
- Volbou Bank importujete všechny programy ze zvolené banky. Dotykem jména Sound Bank vyberte cílovou banku, kam chcete načíst importované programy.

Kvůli rozdílům mezi Pa1000 a staršími nástroji KORG, se mohou během konverze objevit nějaké nesrovnalosti. Během načítání souboru PCG, se Pa1000 snaží použít přesně stejné multisamplý jako Triton. Pokud to není možné, vyhledá co nejpodobnější multisample. Jestliže ani to není možné, bude zvolen prázdný <empty> multisample. Zadejte režim Sound a zvolte multisample, vhodný pro importovaný program.

Ne všechna PCG data Tritonu se importují. Insert FX, EQ, Arpeggio, Combi, Global a Drum Kit data se nenačítají.

Import SF2 souborů

Při importu souboru SF2, si můžete vybrat mezi jedním multisampllem nebo celou bankou:

- Volbou MultiSample vyberete multisample (např. SF2 Instruments), dotkněte se čísla multisamplu a zadejte příslušné číslo.
- Volbou Complete bank importujete všechny multisamplly ze zvolené banky.

Označte Override Sample Names, chcete-li sladit jména samplů s postupným číslováním. V tom případě, při importování multisamplu, jehož jméno je např. „Piano“, budou příslušné samplly přejmenovány na „Piano_001“, „Piano_002“, atd.

Uvolnění paměti

Jestliže obdržíte varovné zprávy o nedostatku paměti pro načítání všech samplů nebo zdrojů, vraťte se na hlavní stránku Sampling a příkazem Delete uvolněte Sample paměť, poté zkuste načítání znovu. Nezapomeňte, že import jednotlivých multisamplů je nejbezpečnějším způsobem, jak předejít zahlcení nepotřebnými daty.

Jako alternativu, můžete komprimovat některé nebo všechny samplly v paměti, jak je popsáno v této kapitole.

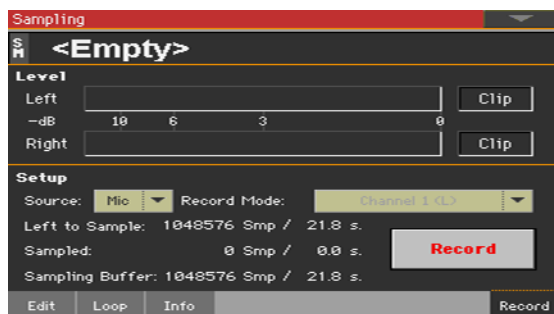
Nahrávání samplů nebo audio grooves

Zapojení zdroje a nastavení úrovní

Před spuštěním nahrávání, připravte zdroj pro samplování.

Zapojení zdroje a přístup k samplování

- 1 MASTER VOLUME nastavte na nulu, zapojte zdroj, který chcete samplovat (tedy mikrofon nebo CD přehrávač) do odpovídajících audio vstupů na zadním panelu nástroje. Jakmile zapojíte zdroj, vytáhněte MASTER VOLUME do nenulové polohy.
- 2 Jděte na stránku Audio & Video > Audio In v režimu Global a nastavte směrování signálu pro vstup zdroje.
- 3 Tlačítkem SOUND vstupte do režimu Sound, pak stiskem RECORD přejděte do režimu Sampling.
- 4 Zvolte stránku Sample > Record.



Aktivace zdroje a nastavení úrovní

- 1 Ve vyjetém menu Source vyberte vstupní zdroj.
- 2 Pokud nahráváte z linkových vstupů, ve vyjetém menu Record Mode zvolte jeden nebo oba stereo kanály.
- 3 Nastavte hlasitost zdroje. Pokud nahráváte z mikrofonu, použijte ovladač MIC/GTR GAIN na zadním panelu nástroje. Jestliže samplujete z linkového zdroje (např. CD přehrávače či jiného nástroje), nastavte vlastní výstupní úroveň zdroje. Je-li to možné, nastavte výstupní úroveň zdroje pro samplování na maximum.

Na stupnici na displeji sledujte vstupní úroveň. Červená znamená zkreslení (klipy signálu), takže ideálně by se LEDkový pruh neměl nikdy dostat do červené oblasti. Pokud svítí LEDka Clip, je signál příliš silný a dojde ke zkreslení.

Dále zkontrolujte úroveň mikrofonu na LEDce v sekci AUDIO IN, na ovládacím panelu. Nikdy neměla zčervenat, ale zůstat oranžová (zelená znamená příliš slabý vstupní signál).

Nahrávání

Dále nahrajete zvuk nebo audio groove.

- 1 Pokud je to možné, nejprve spusťte zdroj pro nahrávání, pak tlačítkem Record na displeji spusťte nahrávání.

Jako alternativu stiskněte tlačítko Record na displeji a rovnou spusťte zdroj pro nahrávání.

Samplování probíhá na 16 bit, 48 kHz.

- 2 Dalším dotykem tlačítka Record na displeji nahrávání zastavíte. Jakmile je paměť plná, samplování se automaticky zastaví. Pro každý sample je maximum 21.8 s.
- 3 Zvolte stránku (záložku), odlišnou od Record, a na klaviatuře si poslechněte samplovaný zvuk.
- 4 Pokud nejste spokojeni s nahráním zvukem, vraťte se na stránku Record a dalším stiskem tlačítka Record na displeji nahrávku opakujte. Dalším dotykem Record nahrávání zastavíte. Automaticky se vytvoří nový sample.
- 5 Jakmile dokončíte samplování zvuku, můžete jej zapsat do interní paměti. Pokud je částí běžného zvuku, zapište jej a přidejte do multisamplu (jak popíšeme později). Pokud se jedná o Audio Groove, pokračujte v editaci funkcí Time Slice.

Nahrávání více samplů

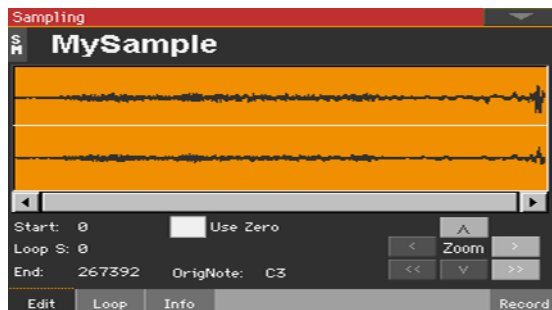
Chcete-li vytvořit obyčejný zvuk, potřebujete několik samplů, pro vytvoření multisamplu. Nejlepší způsob je nahrát sampl s pevným odstupem, např. každou oktávu, zmenšená kvinta, malá tercie, velká sekunda. Běžnou praxí je nahrát původní notu na akustický nástroj, co nejbližše hledané notě rozsahu (např. A4, v rozsahu C4~C5).

- 1 Proceduru opakujte i pro ostatní samplu.
- 2 Uložte vzorek.
- 3 Po dokončení můžete začít tvořit multisample.

Editace samplů

Po načtení nebo importu, můžete samplý editovat.

- Jděte na stránku Sampling > Edit.



Tato stránka umožňuje ořezat, nebo normalizovat sample, anebo editovat hranice smyčky. Samplem můžete hrát na celé klaviatuře.

Výběr samplu, který chcete upravit

- 1 Stiskněte jméno samplu v horní části stránky, který chcete otevřít v okně Sample Select.

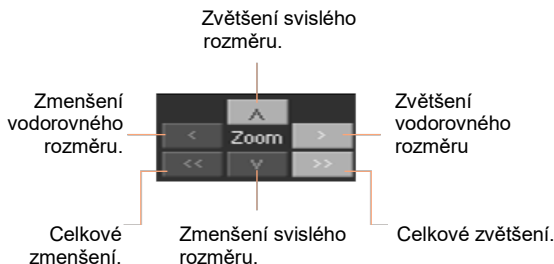


- 2 Dotykem jména samplu jej zvolíte.

Načtení diagramu vzorku samplu

Schéma udává vývoj vzorku samplu v čase (osa x), a jeho změny amplitudy (osa y). Dále udává body Start, End a Loop. Oblast, zahrnutá mezi body Start a End je zvýrazněna.

Kontrolery Zoom nastavíte velikost zobrazení v okně vzorku. Pokud je tlačítko nepřístupné, znamená to, že bylo dosaženo maximální nebo minimální hodnoty.



Změna délky samplu

Při nahrávání jste možná zahrnuli rozměrný materiál, který přesahuje začátek a/nebo konec samplu. Můžete jej v samplu oříznout.

- Pomocí parametru Start můžete editovat počáteční bod samplu (v samplech). Zarovnejte počáteční bod s aktuální fází Attack zvuku, jak to vidíte na schématu.

Posunete-li bod „Start” vpřed, až dosáhnete bodu „Loop Start”, posouvá se dále i tento bod.

- Parametrem End můžete editovat sample a bod Loop end (v samplech). Sladěním tohoto bodu s aktuálním koncem zvuku vidíte na schématu.

Při zápisu editovaného samplu, se trvale odstraní také segmenty, překračující body Start a End.

Změna počátku smyčky

Smyčka je cyklický prvek na konci samplu, umožňující hraní dlouhých not, i přes krátkou dobu nahrávky.

- Ověřte, že jste zadali značku u Loop On na stránce Sampling > Loop. Jinak nebude mít posun počátečního bodu smyčky žádný vliv.
- Po návratu na stránku Sampling > Edit, parametrem Loop Start nastavíte bod Loop Start. Pokud upravíte tento parametr, může se objevit slyšitelný click, jestliže daná výška a/nebo úroveň nezapadá mezi počáteční a koncový bod smyčky. Body Loop Start a Loop/Sample End pak posuňte tak, až není click slyšitelný.

Při editaci audio groove, by se měl počáteční bod smyčky shodovat s počátkem samplu. Tento parametr se však u běžných zvuků zpravidla od počátku samplu liší (např. kytara, piano, hlas...).

Pobídka k využití 'nulových' bodů

Je-li zvolena značka Use Zero, pak body Start, Loop Start a End, vždy zapadnou na nejbližší nulový bod (což je bod, kde křivka prochází osou x a přechází ze záporných do kladných hodnot nebo naopak). Tím se vytvoří přesnější smyčka a redukuje se riziko „kliků“.

Výběr originální noty

- Parametrem OrigNote (Original Note) vyberte originální výšku samplu.

Jelikož tento parametr nemá žádný vliv na zvuk, bude užitečné identifikovat originální výšku samplu a během přiřazení samplu multisamplu.

Např. je-li sample C4, nastavte parametr na „C4“. Bude-li sample přiřazen zóně klaviatury daného multisamplu, bude transponován (je-li potřeba) podle tohoto parametru, aby se předešlo změně originální výšky.

Normalizace samplu

Tímto příkazem automaticky přehodnotíte úroveň zvoleného samplu. Špičky budou zvýšeny na -0dB (tedy na maximální hlasitost pod hladinou klipů), kdežto zbývající části samplu budou zvýšeny přiměřeně.

Normalizace optimalizuje úroveň samplu vůči ostatním samplům, takže všechny samplu zní více jednotně. Pomůže to také optimalizovat odstup signálu od šumu, tím že se zabrání dalším stupňům zesílení reziduálních šumů.

- Pokud jste na některé z editačních stránek Sample, zvolte příkaz Normalize v menu stránky.

Odřezání části samplu

Můžete ořezat zvolenou část samplu.

- 1 Pokud jste na stránce Edit, pomocí bodů Start a End vyberte segment, který chcete ořezat.
- 2 Zvolte příkaz Cut z menu stránky.

Odřezání nevyužitých částí samplu (trimming/ cropping)

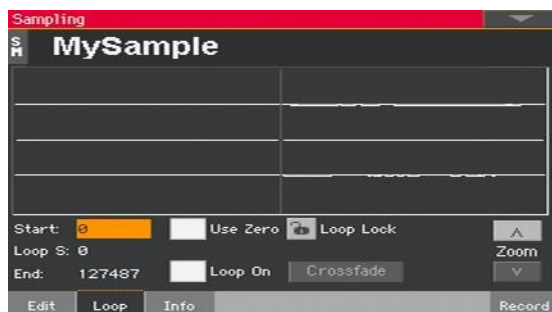
Nezvolené části samplu můžete ořezat.

- 1 Pokud jste na stránce Edit, pomocí bodů Start a End vyberte segment, který chcete uchovat.
- 2 Zvolte příkaz Trim/Crop z menu stránky.

Editace smyčky

Po editaci samplu, můžete smyčku jemně doladit.

- Jděte na stránku Sampling > Loop.



Smyčka je dokola se opakující částí samplovaného zvuku. Je to technika, používaná při redukování doby samplování, cyklicky se opakuje část zvuku a tím vzniká dojem prodloužení (dozvuku). Po fázi Attack, většina zvuků opakuje stejný vzorek ve fázi Sustain.

Načtení diagramu smyčky

Toto schéma umožňuje jemně doladit body smyčky, sledováním bodů Loop End (levá půle diagramu) a Loop Start (pravá půle diagramu), ve středu diagramu. Dobře znějící smyčku vidíte jako souvislou, nepřerušovanou linku.

Kontrolery Zoom nastavíte velikost zobrazení smyčky, ve schématu. Pokud je tlačítko nepřístupné, znamená to, že bylo dosaženo maximální nebo minimální hodnoty.



Změna bodů smyčky

- Ověřte zadání značky u Loop On.
- Parametrem Loop Start určíte počáteční bod Loop Start.
- Parametrem End nastavíte bod Loop End (vždy odpovídá bodu Sample End).

Ochrana délky smyčky

- Parametrem Loop Lock fixujete délku smyčky pro editaci. Je-li zavřená, posunem Loop Start automaticky posunete bod Loop/Sample End, nebo naopak.

To se hodí, když vytváříte rytmickou smyčku dle specifického tempa.

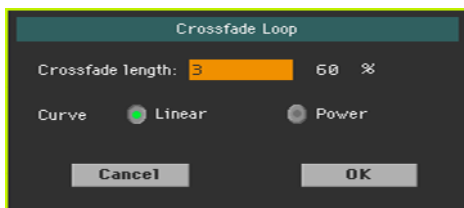
Použití Crossfade smyčky

Pokud je ve smyčce výškově daný sample s komplexním zvukem, např. smyčce nebo dřevěné dechy, a má se zvuk prodloužit, je nutné vytvořit dlouhou smyčku, která zachová bohatou charakteristiku zvuku. Crossfade Smyčku využijete k minimalizaci výškového rozdílu a úrovně mezi začátkem a koncem oblasti smyčky, vytvořením přirozeně znějící smyčky. Chcete-li řešit tyto problémy, Crossfade Loop způsobí postupnou změnu zvuku ve směru od konce do začátku smyčky.

Povíme si, jak to funguje prakticky. Konkrétní délka vzorku (hodnota „Crossfade Length“) hned od začátku smyčky je brána a míchána až do konce. Nyní se bude úroveň části vzorku těsně před koncem (v délce zadané „Crossfade Length“) postupně snižovat a úroveň části vzorku těsně před začátkem smyčky postupně zvyšovat, jak mix postupuje.

Je-li označen parametr „Loop On“ a parametry „Start“ a „Loop Start“ mají různé hodnoty, aktivuje se tlačítko „Crossfade“.

- 1 Stiskem tlačítka Crossfade, se otevře dialog Crossfade Loop.



- 2 Parametrem „Crossfade Length“ zadáte délku samplu, který chcete prolínat. A to buď jako počet samplů, nebo v procentech (%). V případě zadání procent, se počet samplů přepočte automaticky.

Pokud zde zadáte 50%, prolínačka se provede v druhé polovině oblasti mezi začátkem a koncem smyčky.

„Crossfade Length“ nemůže být větší, než kratší délka mezi body Sample Start – Loop Start, nebo body Loop Start – Sample End.

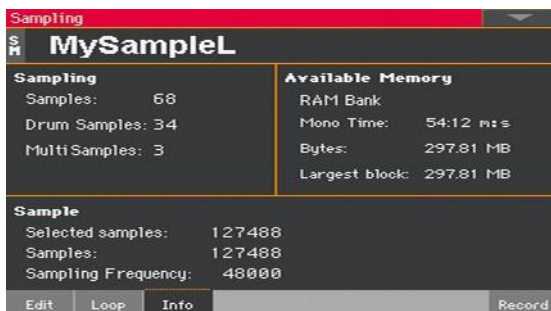
3 Parametrem „Curve” zadáte, jak se bude hlasitost měnit v průběhu prolínání.

Křivka	Význam
Linear	Hlasitost se mění lineárně.
Napájení	Hlasitost se mění nelineárně. Hodnota Linear někdy způsobí dojem, že uprostřed přechodové křivky hlasitost klesá. V tom případě zvolte Power.

Získání informací o paměti pro samplý

V případě, že obdržíte varovnou zprávu o nedostatku místa v paměti Sampling, můžete zjistit, co ji zaplnilo. Poté jste schopni vymazat jen některá data, nebo samplý zkomprimovat.

- Jděte na stránku Sampling > Info.



- V oblasti Sampling získáte informace o počtu samplů, bicích samplů a multisamplů v paměti Sampling.

Parametr	Význam
Samplý	Počet samplů v paměti.
Bicí samplý	Počet bicích samplů v paměti.
MultiSamplý	Počet multisamplů v paměti.

- V oblasti Available Memory získáte informace o paměti Sampling (RAM) samotné. Pa1000 je vybaven 300 MB Sample RAM. Zde je maximální hodnota dat samplu, který lze načíst nebo nahrát. V případě, že potřebujete více paměti Sampling, můžete zkomprimovat samplý a pak načíst až 600 MB samplů.

Parametr	Význam
Mono Time	Zbývající paměť pro sample v sekundách. Tato hodnota je určena pro mono sample. U stereo sample, je tato doba poloviční.
Bytes	Zbývající paměť pro sample v bytech. Tato hodnota je určena pro mono sample. U stereo sample, je tato doba poloviční.
Largest block	Největší souvislý blok paměti. To je maximální velikost sample, který můžete zapsat do paměti. Vždy když zapnete nástroj, tento blok se rozšíří tak, aby odpovídal parametru Bytes. V případě, že sample nelze uložit, vyexportujte jej, pak jej po restartování nástroje znovu importujte.

- V oblasti Sampling získáte informace o zvoleném samplu a o všech samplech v paměti.

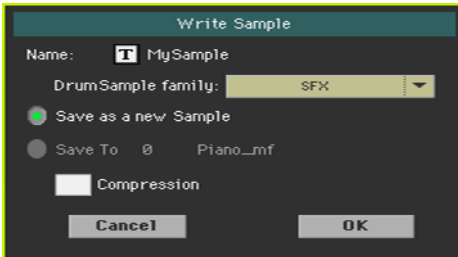
Parametr	Význam
Zvolené sample	Velikost zvoleného vzorku (v samplech).
Sample	Celková velikost sample v paměti (v samplech).
Vzorkovací frekvence	Vzorkovací frekvence zvoleného sample (v Hz).

Zápis, export nebo vymazání samplů

Zápis samplu

Pokud jste vytvořili běžný zvuk nebo bicí sadu, zapište sample do interní paměti.

- 1 Pokud jste na některé stránce sekce Sample editing, zvolte příkaz Write v menu stránky, tím se objeví dialog Write Sample.



- 2 Můžete změnit název samplu. Pomocí ikony Text Edit (**T**) zobrazíte virtuální klávesnici, s jejíž pomocí budete moci změnit název.
Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.
- 3 Jestliže ukládáte perkusní sample, ve vyjetém menu Drum Sample family vyberte rodinu Drum Sample.
- 4 Dále vyberte paměť, kam chcete sample uložit:
 - Položkou „Save as a new Sample” uložíte sample do nové paměti.
 - Příkazem „Save to” přepíšete obsah některé stávající. V tom případě bude stávající sample vymazán.
- 5 Pokud chcete komprimovat sample, zadejte značku u Compression. (Bližší info viz níže v této kapitole).
- 6 Potvrďte uložení tlačítkem OK.

Pa1000 je vybaven 300 MB Sample RAM. Zde je maximální hodnota dat nekomprimovaného samplu, který lze načíst nebo nahrát. V případě, že potřebujete více paměti Sampling, můžete zkomprimovat sample a pak načíst až 600 MB samplů.

Export smpplů

Můžete exportovat sample, který editujete, do jednoho z populárních formátů audio souborů (WAVE a AIFF).

- 1 Na kterékoliv stránce sekce Sample, zvolte příkaz Export v menu stránky , tím otevřete okno Export Sample.
- 2 Zvolte cílovou paměť, pak dotykem tlačítka Save vyvolejte dialog Export Sample:



- 3 Můžete změnit název smpplu. Pomocí ikony Text Edit (**T**) zobrazíte virtuální klávesnici, s jejíž pomocí budete moci změnit název.
Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.
- 4 Jste-li zpět v dialogu Export Sample, příkazem ve vyjeté nabídce File Type vyberte formát pro export.
- 5 Potvrďte uložení tlačítkem OK.

Vymazání samplů

Můžete vymazat jeden sample, všechny nevyužité sample, nebo všechny sample.

Dialog Delete Sample

- Pokud jste na některé stránce sekce editace samplu, zvolte příkaz Delete v menu stránky, tím se objeví dialog Delete Sample.



Vymazání samplu

- Zvolte možnost Selected, vyberte sample pro vymazání a dotykem OK potvrďte.

Vymazání všech nepřřazených samplů

- Zvolte možnost Not assigned to any Multisample/Drumkit, a dotykem OK potvrďte.

Tímto příkazem vymažete pouze sample, které ještě nejsou přiřazeny multisamplu nebo bicí sadě. Volbu používejte opatrně, jelikož můžete vymazat sample, které chcete uchovat, protože dosud nebyly přiřazeny multisamplu nebo bicí sadě.

Vymazání všech samplů, multisamplů a bicích samplů

- Zvolte možnost All Samples, Multisamples, Drum Samples, a dotykem OK ji potvrďte.

Tímto příkazem vymažete všechny sample, multisample a bicí sample z paměti RAM. Touto operací kompletně resetujete RAM, takže slouží k vyřešení jakýchkoliv potíží s pamětí.

Komprimované User samplý

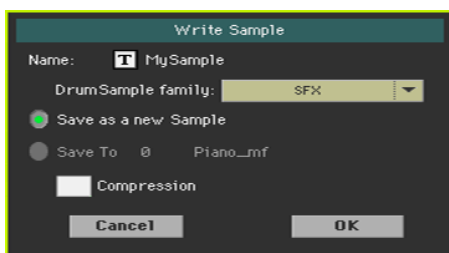
Pa1000 umí načítat a přehrávat komprimované User Samplý. Může komprimovat User Samplý při ukládání nebo slučování. Komprimace Samplů umožňuje zdvojnásobit dostupnou paměť pro samplování.

Komprimované samplý již nelze dekomprimovat. Pokud si chcete uchovat původní samplý, uložte si je dříve, než je zkomprimujete.

Komprimace User Samplů během načítání

User Sample můžete komprimovat během zápisu do interní paměti.

- 1 Pokud jste na některé stránce sekce Sample editing, zvolte příkaz Write v menu stránky, tím se objeví dialog Write Sample.



- 2 V tomto dialogu zadejte značku Compression, tím redukuje velikost samplu na polovinu původní velikosti. Pamatujte, že komprimace může trvat dlouhou dobu.

U jména komprimovaných samplů je hvězdička (*).

Komprimace všech User samplů v paměti

Můžete komprimovat všechny samplý, obsažené v paměti Sampling.

- 1 Na kterékoliv stránce sekce Sample editing, zvolte příkaz Compress all samples v menu stránky, kterým spustíte kompresi.
- 2 Objeví se zpráva, varování na dlouhou dobu trvání, nutnou ke komprimaci všech samplů. Stiskem OK potvrďte volbu.

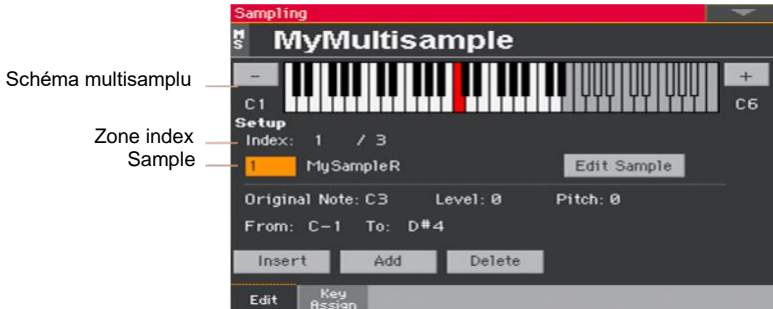
Během komprimace nevypínejte nástroj.

Po ukončení se objeví u jména komprimovaných samplů hvězdička (*).

Vytváření multisamplů

Po nahrávce všech potřebných samplů, můžete vytvořit multisample. Multisample je způsob organizace několika samplů na klaviatuře. Každý sample je přiřazen zóně na klaviatuře (neboli Indexu), výše nebo níže. Později bude multisample přiřazen oscilátoru v běžném zvuku.

- Jděte na stránku Sampling > Multisample > Edit.



Na této stránce přiřadíte samplý multisamplu. Každý sample přiřadíte jiné zóně klaviatury.

Výběr multisamplu, který chcete upravit

- 1 Stiskněte jméno multisamplu v horní části stránky, který chcete otevřít v okně Multisample Select.



- 2 Dotykem jména multisamplu jej zvolíte.

Jak číst schéma multisamplu

Toto schéma udává zvolený Index/zónu (zvýrazněno) a jeho originální notu (červeně). Velkými tlačítky „-“ a „+“ po straně rolujete schéma po oktávách nahoru a dolů.

Přiřazení samplů klaviatuře

Vytvoření nové zóny

Standardně obsahuje nový multisample jedinou zónu.

- Dotykem tlačítka Insert rozdělíte aktuální zónu na poloviny a vytvoříte novou zónu (Index) nalevo od zvolené.
- Dotykem tlačítka Add přidáte novou zónu (Index) za aktuálně poslední.

Vymazání zóny

Pokud již zóny nepotřebujete, můžete je vymazat.

- Stiskem tlačítka Delete na obrazovce vymažete zvolenou zónu (Index). Zóna napravo od vymazané se automaticky prodlouží a vyplní tak mezeru.

Výběr zóny

- Stiskem klávesy zvolíte odpovídající zónu (Index).
Jako alternativu můžete Index využít ke změně odpovídající zóny
Celkový počet zón v multisamplu udává druhé číslo parametru Index.

Nastavení rozsahu zóny

- Pomocí párových parametrů From ... To nastavíte rozsah zvolené zóny (Index).

Minimální velikost je jedna klávesa. Pokud redukuje rozmezí zóny, zvětší se automaticky sousední, aby se vyplnila mezeru.

Přiřazení samplu zvolené zóně

Zóna vždy odpovídá jednomu samplu.

- Pomocí parametru Sample vyberte sample.

Chcete-li vytvořit tichou pauzu, vytvořte ji a nepřijazujte ji žádnému samplu.

Editace zvoleného samplu

- Dotykem přejdete na stránku Sampling > Sample > Edit se zvoleným samplem.

Nastavení parametrů zóny

- Parametrem Original Note automaticky transponujete sample, přiřazený klaviatuře. Když zahrajete tuto notu, sample zní přesně tak, jak byl nahráný.

Standardně tento parametr odpovídá hodnotě OrigNote (Original Note), přiřazené během editace samplu na stránce Sampling > Sample > Edit.

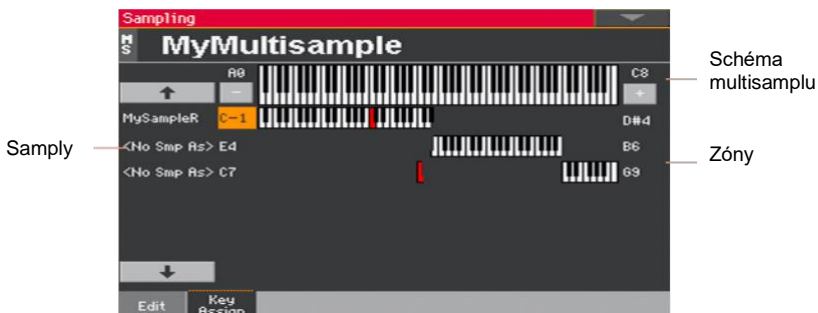
Nota, nastavená tímto parametrem je také zvýrazněna na schématické virtuální klaviatuře.

- Pomocí parametru Level nastavte úroveň zvolené zóny. Tato hodnota může být pouze záporným vyvážením k celkové hlasitosti multisamplu.
- Parametrem Pitch jemně doladíte zvolený sample v centech (1 cent = 1/100 půltónu).

Přehled přiřazených samplů a zón

Můžete si prohlédnout celkovou mapu samplů, přiřazených zónám, a editovat jejich rozsah na klaviatuře.

- Jděte na stránku Sampling > Multisample > Key Assign.



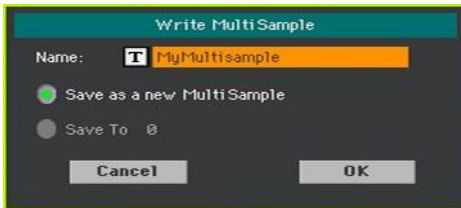
- Zóny procházíte pomocí seznamu samplů na levé straně stránky. Velkým tlačítkem se šipkou, v horní a dolní části seznamu, procházíte seznam nahoru a dolů.
- Je-li potřeba, editujte rozsah zóny, pomocí horního a dolního omezení, na levé a pravé straně schématické klaviatury. Originální notu vidíte červeně.

Zápis, export nebo vymazání multisamplů

Zápis multisamplu

Než vytvoříte zvuk, uložte multisample, který organizuje samplu na klaviatuře, do interní paměti.

- 1 Pokud jste na některé stránce editace Multisamplu, zvolte příkaz Write v menu stránky, tím se objeví dialog Write MultiSample.



- 2 Můžete změnit název multisamplu. Pomocí ikony Text Edit (**T**) zobrazíte virtuální klávesnici, s jejíž pomocí budete moci změnit název. Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.
- 3 Dále vyberte paměť, kam chcete sample uložit:
 - Položkou „Save as a new MultiSample” jej uložíte do nové paměti.
 - Příkazem „Save to” přepíšete obsah některé stávající. V tom případě bude stávající multisample vymazán.
- 4 Potvrďte uložení tlačítkem OK.

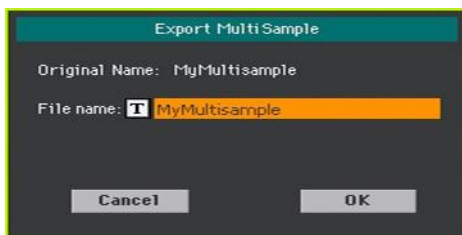
Export multisamplů

Můžete exportovat multisample, který editujete, společně s propojenými samplu. Operace Export vygeneruje soubor „.KMP” (vlastní formát souborů Korg pro multisamplu), a podsložku, obsahující řadu souborů „.KSF” (vlastní formát souborů Korg pro samplu) ve stejné složce.

Při exportu stereo multisamplu, buďte opatrní při volbě různých jmen pro soubory levého a pravého kanálu, abyste předešli přepsání. Za jméno těchto souborů se zpravidla přidává přípona „-L” a „-R”.

- 1 Pokud jste na některé stránce sekce Multisample, zvolte příkaz Export v menu stránky, tím se otevře dialog Export MultiSample.

- 2 Vyberte cílovou paměť, pak tlačítkem Save vyvolejte dialog Export MultiSample:



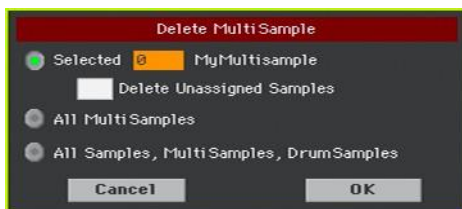
- 3 Můžete změnit název multisamplu. Pomocí ikony Text Edit (**T**) zobrazíte virtuální klávesnici, s jejíž pomocí budete moci změnit název.
Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.
- 4 Jste-li zpět v dialogu Export Multisample potvrďte operaci tlačítkem OK.

Vymazání multisamplů

Můžete vymazat multisample, sample, ponechané volně po vymazání multisamplu, všechny multisamplu, nebo všechny sample a multisamplu.

Dialog Delete Multisample

- Pokud jste na některé stránce editace Multisamplu, zvolte příkaz Delete v menu stránky, tím se otevře dialog Delete Multisample.



Vymazání multisamplu

- Vyberte možnost Selected, dále multisample pro vymazání, a dotykem OK volbu potvrďte.
- Zadáte-li značku u Delete Unassigned Samples, tím vymažete všechny sample, ponechané volně po vymazání multisamplu, a nevyužité v jiných multisamplu.

Tuto volbu používejte opatrně, jelikož můžete vymazat samply, které chcete uchovat, protože dosud nebyly přiřazeny multisamplu nebo bicí sadě.

Vymazání všech multisamplů

- Zvolte volbu All Multisamples, a dotykem OK ji potvrďte.

Vymazání všech samplů, multisamplů a bicích samplů

- Zvolte možnost All Samples, Multisamples, Drum Samples, a dotykem OK ji potvrďte.

Tímto příkazem vymažete všechny samply, multisamply a bicí samply z paměti RAM. Touto operací kompletně resetujete RAM, takže slouží k vyřešení jakýchkoliv potíží s pamětí.

Vytváření nových zvuků z multisamplů

Nový zvuk vytvoříte v režimu Sound.

- 1 Jděte do režimu Sound.
- 2 Vyberte zvuk podobný tomu, který chcete vytvořit.
Jestliže chcete spíše začít od začátku, což je standardní situace, zvolte příkaz Initialize Sound v menu stránky.
- 3 Jděte na stránku Sound > Basic > OSC.
- 4 Vyberte jeden z dostupných oscilátorů, pomocí radio tlačítek na pravé straně stránky.
- 5 Pomocí parametrů v sekci OSC Multisample přiřadte multisample vrstvě High nebo Low, zvoleného oscilátoru. Nový multisample najdete v bance multisamplů RAM.
- 6 Jděte na editaci zvuku, jak vidíte na stránkách, vyhrazených editaci zvuku.

Vytváření nových bicích sad z perkusních samplů

Novou bicí sadu si můžete vytvořit v režimu Sound.

- 1 Jděte do režimu Sound.
- 2 Zvolte bicí sadu, podobnou zvuku té, kterou chcete vytvořit.
Jestliže chcete spíše začít od začátku, což je standardní situace, zvolte příkaz Initialize Sound v menu stránky.
- 3 Jděte na stránku Sound > DrumKit > DrumKit.
- 4 Pomocí parametru Key vyberte klávesu. Případně můžete stisknout klávesu na klaviatuře a tak ji vybrat.
- 5 Vyberte jednu z dostupných vrstev, pomocí radio tlačítek pod klaviaturou.
- 6 Pomocí parametrů v sekci Drum Sample přiřadte sample aktuální vrstvě zvoleného oscilátoru. Nový sample najdete v bance samplů RAM.
- 7 Začněte s editací bicí sady, jak vidíte na stránkách, vyhrazených editaci zvuku.

Přiřazení nového zvuku nebo bicí sady partu/ stopě

Nové zvuky či bicí sady jsou obsaženy v User bankách. Přiřadte je klaviatuře, stopám doprovodným či songu, stejně jako u kteréhokoliv zvuk nebo bicí sady. Bicí sady jsou vhodnější pro stopu Drum nebo Percussion.

Jste-li hotovi, uložte zvukovou sadu (Keyboard sadu, položku SongBooku, nastavení stylu, MIDI song), aby byla editace zachována.

Vytváření audio groove řezů podle času

Vytváření nezávislých samplů z řezů audio groove

Po načtení nebo nahrávce audio groove, ji musíte 'rozřezat' a vytvořit tak sérii oddělených perkusních samplů, multisample kvůli jejich organizaci na klaviatuře, a MIDI Groove, obsahující originální sekvenci, konvertovanou na MIDI události. Nakonec ji musíte uložit jako nový zvuk.

Jak to funguje

Funkce Time Slicing detekuje nástupy (např. u kopáku a virblu), v rámci rytmického audio groove (sample, který zahrnuje šablonu bicí smyčky), a automaticky dělí audio groove na jednotlivé perkusní samplu. Rozdělené perkusní samplu budou automaticky přiřazeny různým klávesám multisamplu a multisample pak zvuku.

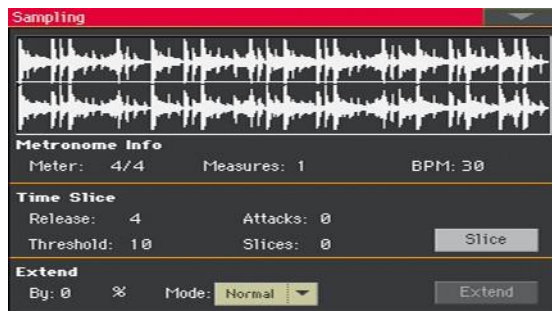
U vygenerovaného multisamplu, je oddělený sample přiřazen některé notě na klaviatuře, počínaje od C#3. Když pak hrajete v rostoucím směru chromatickou stupnici s tímto multisamplu, obnovíte tak originální audio groove.

MIDI Groove se tak rovněž obnoví, přičemž obsahuje sekvence not, spuštěním řezů perkusních samplů ve stejném pořadí jako v originálním audio groove. Když provedete import tohoto MIDI Groove na stopu stylu nebo padu, tato sekvence umožní nastavit tempo groove, aniž byste ovlivnili výšku perkusních samplů.

Kromě změny tempa groove, aniž byste změnili jeho tempo, můžete změnit pořadí, v jakém budou samplu přehrány, změnit časování a editovat šablonu, a volně tak vytvořit novou rytmickou smyčku.

Rozřezání

- 1 Vstupte na stránku Sampling > Time Slice.



- 2 Tímto parametrem určíte stupnici originálního samplu.
- 3 Tímto parametrem určíte počet taktů originálního samplu. Zpravidla načtete groove o délce 1 nebo 2 takty.
- 4 Parametr BPM (Beats Per Minute) určuje tempo (v dobách za minutu) originálního samplu. Tato hodnota je spočítána automaticky, podle hodnot parametrů Start, End, Meter a Measures.

Jestliže znáte tato data, zadejte ručně hodnoty Meter, Measures a BPM, rozřezání bude přesnější. BPM lze nastavit pouze na hodnoty nižší, než ty, které jsou vypočítány automaticky. To se hodí, když je např. aktuální sample kratší, než jsou zadané hodnoty Meter a Measures.



V příkladu uvedeném výše, trvá aktuální groove pouze do první poloviny taktu 2. Detekované tempo je 130, zatímco reálné tempo je 100. Nastavte hodnotu BPM na 100 a zbytek se přidá na konec groove, takže smyčka bude pokračovat bez přerušení.

- 5 Dotykiem tlačítka Slice rozřežete originální audio groove.

Generovaný multisample

Každý jednotlivý sample, vygenerovaný z řezů audio groove, bude přiřazen jiné klávese.

Key	Přiřazený sample/šablona	Speed %
C2	Cyklický chod celé šablony v poloviční rychlosti	50%
C#2	Cyklický chod celé šablony s různou rychlostí	53%
D2		56%
D#2		60%
E2		63%
F2		67%
F#2		71%
G2		75%
G#2		80%
A2		84%
A#2		89%
B2	94%	
C3	Cyklický chod celé šablony v původní rychlosti	100%
C#3 a výše	Nezávislé řezy samplů	–

Vygenerovaný MIDI Groove

Po rozřezání se vygeneruje také MIDI Groove s originální šablonou. Schéma udává individuální rozřezané samplý, oddělené svislými linkami:



Testování vygenerované bicí sady

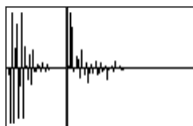
- Chcete-li vyzkoušet celou šablonu v různých rychlostech, zahrajte noty od C2 (s poloviční rychlostí) do C3 (s originální rychlostí). Viz tabulku výše.
- Chcete-li vyzkoušet jednotlivé řezy samplů, přehrajte noty od C#3 výše. Pokud hraje plnou chromatickou stupnici, můžete přehrát i originální šablonu.

Jestliže jste vygenerovali příliš mnoho samplů a nevejdou se na klaviaturu, pomocí tlačítka UPPER OCTAVE ji můžete transponovat a poslechnout si sampl, překračující horní hranici.

Nastavení parametrů rozřezání

- Jestliže procedura Slice neposkytuje uspokojivé výsledky, nastavte parametr Release, a dotkněte se znovu tlačítka Slice.

Zadáním hodnoty tohoto parametru změníte počet detekovaných nástupů, změnou rychlosti, potřebné pro funkci Slice, aby se spustila znovu. Viz např. následující příklad, pokud je hodnota Release příliš vysoká (tedy příliš dlouhá), může být druhý nástup ztracený:

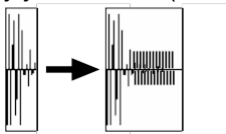


- Také zde platí - jestliže neposkytuje dobré výsledky, zkuste také nastavit parametr Threshold, a dotkněte se tlačítka Slice znovu.
- Jelikož se operací Time Slice zaokrouhlí tempo a smyčka tak nemusí být přesná, bude potřeba nastavit také parametry „Start” a „End”, na stránce „Sample Edit”, aby zněl sample plynuleji. Po editaci těchto parametrů, se dotkněte tlačítka Slice znovu.

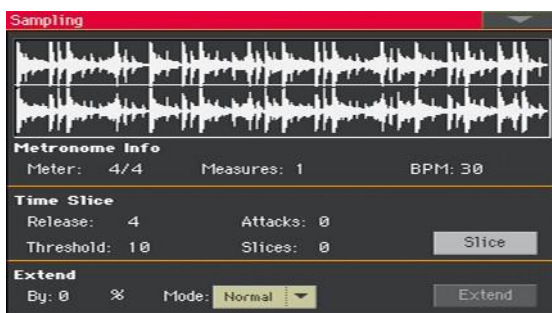
Neváhejte experimentovat s různým nastavením. Editace audio groove je věcí pouze experimentování.

Prodloužení doznění samplu

Jestliže používáte rozřezaný groove v tempu pomalejším, než je originál, může být slyšet nežádoucí mezera mezi dvěma následujícími samplu. Funkce Extend umožňuje tento problém vyřešit přidáním „dozvuku“ ke všem samplům, takže jejich doznění (decay) je plynulejší a více hudební.



- 1 Po rozřezání a testování groove, použijte funkci Extend, je-li potřeba.
- 2 Vstupte na stránku Sampling > Time Slice.

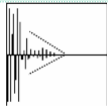
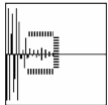


- 3 Parametrem Extend > By nastavíte délku „doznění“, přidaného k samplům (v procentech). Nastavení na 20-30% zpravidla vyhovuje většině grooveů.

Podle tempa stylu, který zahrnuje tento groove, použijte vyšší nebo nižší hodnoty. Jestliže zpomalíte groove příliš, zadejte tomuto parametru vyšší hodnotu, jinak stačí nižší.

S vyšší hodnotou „By“, může funkce Extend přibývat nežádoucích slyšitelných prvků.

- 4 Tento parametr udává, zda musí přidaný „ocásek“ vymizet lineárním způsobem, nebo jestli má setrvat delší dobu a potom klesnout náhle. Zvolte metodu Extend, vhodnou pro zpracovávaný materiál.

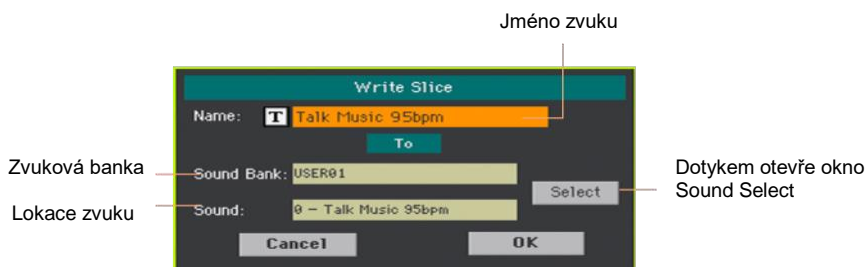
Extend Mode	Význam	Shape
Normal	Tato volba je nevhodnější pro perkusní zvuk s krátkým (ale ne okamžitým) vymizením. Obálka „doznění“ je lineární a úroveň klesá rychle.	
Long	Tato volba je nevhodnější pro činely, jejichž zvuk může být prodloužený až do následující noty. Obálku „doznění“ můžete prodloužit a náhle klesnout, což se stane na následujícím konci.	

- 5 Stiskněte tlačítko Extend.
- 6 Po dokončení operace Extend, šablonu otestujte.
- Chcete-li vyzkoušet celou šablonu v různých rychlostech, zahrajte noty od C2 (s poloviční rychlostí) do C3 (s originální rychlostí). Viz tabulku výše.
 - Chcete-li vyzkoušet jednotlivé řezy samplů, přehrajte noty od C#3 výše. Pokud hrajete plnou chromatickou stupnici, můžete přehrát i originální šablonu.
- 7 Pokud nedá Extend uspokojivý výsledek, upravte nastavení a operaci opakujte.

Zápis audio groove řezů

Je-li procedura Time Slicing dokončena, můžete data uložit jako nový zvuk, společně s řadou nezávislých perkusních samplů, aranžovaných v multisamplu na klaviatuře. MIDI Groove, obsahující původní sekvence, konvertované jako MIDI události, se vytvoří také.

- 1 Pokud jste na stránce Sampling > Time Slice, zvolte příkaz Write v menu stránky.



- 2 Můžete změnit název zvuku. Pomocí ikony Text Edit (**T**) zobrazíte virtuální klávesnici, s jejíž pomocí budete moci změnit název.

Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.

- 3 Po návratu do dialogu Write Slice, chcete-li uložit na jiné místo, stiskněte tlačítko Select a otevřete tak okno Sound Select. Vyberte místo, jako kdybyste vybírali zvuk. Prázdná místa symbolizují pomlčky ('---').
- 4 Po návratu do dialogu Write Slice potvrďte operaci Write, tlačítkem OK.

Společně se zvukem a souvisejícími samplů a multisamplů, bude MIDI Groove se stejným jménem rovněž uložen do RAM paměti. Tato paměť se automaticky vymaže při každém vypnutí nástroje. Proto ihned konvertujte MIDI Groove do šablony stylu nebo padu, jak si popíšeme na následujících stránkách.

Využití audio groove řezů ve stylu či padu

Po vygenerování řezů Audio Groove, je můžete využít ve stylu nebo padu, importem MIDI Groove na stopu, a přiřazením odpovídajícího zvuku stejné stopě.

Importovaný groove můžete přehrát s různými hodnotami tempa. Pamatujte však, že nebudou transponovány, když zahrajete jiné akordy, jelikož jde stále o audio data, která nelze transponovat v aranžéru.

Import MIDI Groove na stopu stylu nebo padu

- 1 Jděte do režimu Style Play, a vyberte User styl, kterému přiřadíte groove.
- 2 Stiskem tlačítka RECORD vstoupíte do režimu Style/Pad Record, a zvolte jednu z možností nahrávání stylu či padu.
- 3 Jděte na Style/Pad Record > Import/Export > Groove.



- 4 Ve vyjetém menu From vyberte MIDI Groove. (Toto menu se objeví pouze, když by vygenerovaný MIDI Groove).
- 5 Ve vyjetém menu To E/CV vyberte cílový prvek stylu a akordovou variaci.
- 6 Ve vyjetém menu To Track vyberte cílovou stopu. Obvykle se předpokládá perkusní stopa, jelikož bicí stopa je dostatečně vhodná pro standardní zvuky bicí sady (odpočítání, přechod, apod.).
- 7 Potvrďte tlačítkem Execute.

Přiřazení zvuku stopě stylu nebo padu

Po importu MIDI Groove přiřadte zvuk, vygenerovaný při řezech stopě, na které hraje MIDI Groove.

Přiřazení zvuku stylu

- 1 Jděte do režimu Style Play a vyberte User styl, kterému přiřadíte zvuk.
- 2 Jděte na stránku Style Play > Main, a zvolte panel Volume.
- 3 Stiskem tlačítka TRACK SELECT za/vypnete doprovodné zvuky (Style Tracks View).
- 4 Dotkněte se ikony stopy, které přiřadíte zvuk (předpokládáme stopu Percussion).
- 5 Pokud je okno Sound Select otevřené, vyberte zvuk (v bance User).
- 6 Uložte nastavení stylu.

Přiřazení zvuku stopě prvku stylu

- 1 Jděte na hlavní stránku režimu Style Record.
- 2 Zvolte stopu, které zvuk přiřadíte (předpokládáme stopu Percussion).
- 3 Dotkněte se jména zvuku u parametru Trk.
- 4 Pokud je okno Sound Select otevřené, vyberte zvuk (v bance User).
- 5 Zapište styl.

Přiřazení zvuku padu

- 1 Jděte na hlavní stránku režimu Pad Record.
- 2 Dotkněte se jména zvuku, u parametru Pad Track.
- 3 Pokud je okno Sound Select otevřené, vyberte zvuk (v bance User).
- 4 Zapište pad.

Využití audio groove řezů u ostatních zvuků

Multisamplly a samplly, vygenerované operací Time Slicing, využijete pro další zvuky.

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

Pokud preferujete začít programovat od začátku, zvolte příkaz Initialize Sound v menu stránky.

- 2 Jděte na stránku Sound > Basic > OSC a vyberte jeden z oscilátorů.
- 3 Zvolte nový multisample v oblasti RAM, a přiřadte jej jedné ze dvou vrstev (High nebo Low).
- 4 Vyberte příkaz Write Sound z menu a uložte zvuk do prázdné User paměti.

Část VIII: Audio In/Out, Voice a Guitar procesor

38 Zapojení audio výstupů a nastavení finálních efektů

Zapojení audio výstupů

Audio výstupy zapojte podle popisu v *Zapojení audio výstupů*, na str. 16. Pokud nejsou deaktivované, budou reproduktory pracovat paralelně k hlavním audio výstupům.

Programování Master efektů

Finální masteringové efekty tvoří hlasitější, čistější, plnější a uhlazenější zvuky. Tyto efekty jsou umístěny na konci cesty audio signálu, těsně před audio výstupy.

Výběr presetu Limiteru nebo Master EQ

Můžete rychle naprogramovat parametry Limiteru nebo Master EQ výběrem Presetu.

- 1 Jděte na stránku Global > Limiter/Master EQ > Limiter nebo Master EQ.
- 2 Ve vyjetém menu Preset v horní části stránky vyberte preset.



Editace Limiteru

Limiter umožňuje zvýšení hlasitosti MIDI stop (Stylů a Songů), komprimaci signálu, překračující definovanou prahovou hodnotu. MP3 soubory nejsou Limiterem ovlivněny (jelikož jsou již vlastně „hotové“ a nepotřebují tudíž procházet znovu Limiterem).

Přístup k Limiteru

- 1 Jděte na stránku Global > Limiter/Master EQ > Limiter nebo Master EQ.



Zapnutí/ vypnutí Limiteru

- Tlačítkem On/Off za/vypnete Limiter.

Programování Limiteru

- Indikátory IN/OUT ověřte úroveň audio signálu na vstupu a na výstupu z Limiteru. Ověřte, že indikátory nikdy nesvítil červeně (jelikož to znamená zkreslení).

Je-li vstup příliš silný, snižte úroveň zvuku, stylů, stylů a songů, které zní. Je-li příliš silný výstup, snižte úroveň Gain Adjust.

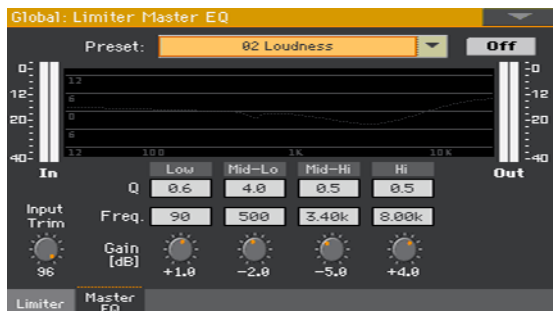
- Parametrem Ratio určíte kompresní poměr. Kompresce se aplikuje pouze, když úroveň signálu překročí hodnotu Threshold. 1.0:1 značí žádnou kompresi.
- Pomocí parametru Threshold určete úroveň, nad kterou bude aplikována komprese. 0dB značí žádný zpracovaný signál.
- Parametrem Attack nastavte dobu Attack time. Vyšší hodnota Attack time vede k tomu, že se komprese aplikuje pomaleji a nereaguje dosti rychle na rychlejší přechody.
- Parametrem Release nastavte dobu Release time. Vyšší hodnota Release time vede k tomu, že se komprese uvolní pomaleji, což pomůže prodloužení delších tónů.
- Parametrem Gain Adjust určíte zesílení na výstupu. Pomocí něj kompenzujete ztrátu zesílení, způsobenou kompresí.

Editace Master EQ

Master EQ je celospektrální frekvenční ekvalizér, umístěný na konci signálového řetězce, těsně před stereo audio výstupy. Umožňuje vytvarovat křivky EQ a tím i zvuk. Master EQ je vybaven čtyřmi volně programovatelnými pásmy, s nastavitelnými parametry gainu, frekvencí a Q.

Přístup k Master EQ

- 1 Jděte na stránku Global > Limiter/Master EQ > Master EQ.



Zapnutí/vypnutí Master EQ.

- Tlačítkem On/Off za/vypnete EQ.

Programování EQ

- Sledujte výsledek editace ve schématu. Toto schéma zobrazuje křivku EQ. Její tvar se mění podle různých hodnot parametrů.
- Ovladačem Input Trim můžete nastavit úroveň signálu, vstupujícího do ekvalizéru. Příliš silný signál může při zesílení pásem EQ způsobit zkreslení.
- Parametrem Gain upravte posílení nebo utlumení odpovídajícího pásma. Využijete pro zesílení nebo zeslabení frekvencí.

Band	Hodnota
All Bands	-18...0...+18dB

- Ovladačem FREQ nastavíte střední frekvenci zvoleného pásma. Zaměřte se na problematickou frekvenci, nebo na harmonické, které chcete podpořit či potlačit.

Band	Typ křivky EQ	Hodnota
Low	Shelving	20Hz...1kHz
Mid-Low	Peaking	50Hz...10kHz
Mid-High	Peaking	300Hz...10kHz
Vysoká	Shelving	500Hz...20kHz

- Parametrem Q nastavíte 'kvalitu' EQ filtru; vyšší hodnoty odpovídají užšímu, přesnějšimu filtru. Vyšší hodnoty značí výraznou korekci izolovaných frekvencí, nižší jsou hudebnější, s jemnější ekvalizací.

Band	Hodnota
All Bands	0,5...10

Zápis presetu Limiteru nebo Master EQ

Otevřete dialog Write Limiter nebo Master EQ Preset

- 1 Jděte na stránku Global > Limiter/Master EQ > Limiter nebo Master EQ.
- 2 Zvolte příkaz Write Limiter Preset nebo Write Master EQ Preset v menu stránky, tím vstoupíte do dialogu Write Limiter Preset nebo Write Master EQ Preset.



Přepis aktuálního presetu

- Jestliže chcete přepsat aktuální Preset, stiskněte tlačítko OK.

Zápis do jiné paměti Preset

- 1 Chcete-li zvolit jinou paměť, použijte vyjeté menu Preset.
- 2 Jestliže chcete Preset přejmenovat, kliknutím na ikonu Text Edit (T) otevřete virtuální klávesnici a upravte jméno.
- 3 Jakmile dokončíte úpravu jména, potvrďte tlačítkem OK pod virtuální klaviaturou.
- 4 Zpět v dialogu Write Preset potvrďte operaci Write tlačítkem OK.

39 Zapojení audio vstupů

Zapojení linkového audio zařízení, mikrofonu, kytary

Vyberte audio vstup podle audio zařízení, které jste připojili. Po připojení audio zařízení zvolte správnou impedanci a směrování na audio výstupy.

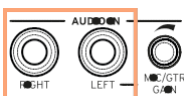
Pamatujte, že z důvodu bezpečnosti je potřeba mít vždy vstupní úroveň nastavenou na nulu, když zapínáte nástroj.

Zapojení linkového audio zařízení

Do audio vstupů nástroje můžete připojit výstup hlasového nebo kytarového efektového procesoru, přehrávače, linkové výstupy stage mixu, či jiného linkového audio zařízení.

Varování: Zapojením výkonového zesilovače do těchto vstupů můžete nástroj zničit!

Do konektorů AUDIO IN > LEFT a RIGHT zapojte linkové výstupy externího audio zařízení. Kterýkoliv z nich využijete pro příjem signálu v mono. Jedná se o nesymetrické (TS) 6.35 mm, nebo 1/4", konektory.



Zapojení mikrofonu

Do konektoru AUDIO IN > LEFT zapojíte mikrofon. Jedná se o nesymetrické (TS) 6.35 mm, nebo 1/4" konektory. Budete potřebovat adaptér pro připojení mikrofonu do XLR konektoru.



Typy mikrofonů

Jsou dva hlavní typy mikrofonů, které můžete zapojit do Pa1000: dynamický a kondenzátorový.

Dynamické mikrofony nevyžadují napájení. Zpravidla se používají při živém hraní, a mají charakteristiku jako úzkou cardioidu nebo hypercardioidu, kvůli lepšímu zabránění snímání okolních šumů.

Kondenzátorové mikrofony vyžadují fantomové napájení, které lze dodat jen speciálním způsobem. Jako alternativu můžete použít malý mix, vybavený fantomovým napájením, který lze připojit jako inzertní nebo linkový výstup do linkových vstupů Pa1000, v tom případě však nebude možné použít speciální efekty Pa1000.

Obvykle je najdete ve studiu, takže tyto mikrofony mívají širší cardioidu, a snímají větší prostor i hlubší basy. Kondenzátorové mikrofony se širokou membránou jsou určeny pro hlasové aplikace ve studiu.

Zapojení kytary (nebo baskytary)

Do konektoru AUDIO IN > LEFT zapojíte kytaru (nebo baskytaru). Jedná se o nesymetrické (TS) 6.35 mm, nebo 1/4" konektory.

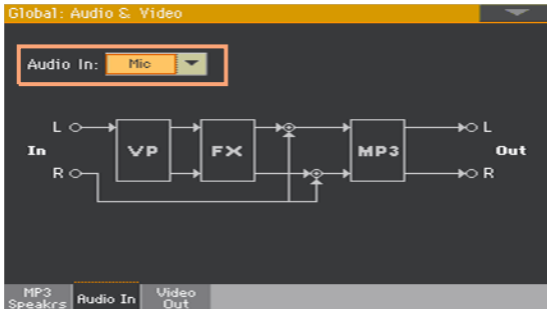


Nastavení směrování a míchání efektů

Výběr impedance a směrování

Standardně jsou audio vstupy použitelné i pro mikrofony. Následujícím postupem můžete vybrat jinou impedanci a směrování signálu vstupu, nebo přenastavit mikrofonní vstup.

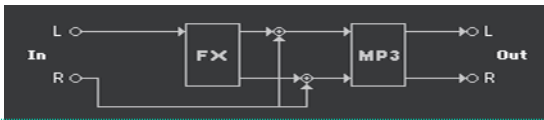
- 1 Jděte na stránku Global > Audio & Video > Audio In.



- 2 Ve vyjetém menu Audio In vyberte správné směrování a impedanci.

Audio In	Význam
Line	<p>Audio vstupy Left a Right jdou do finálního mixu, současně se zvuky, generovanými Pa1000. Neaplikují se žádné efekty Voice nebo Guitar procesoru. Audio vstupy jdou také do interního MP3 rekordéru.</p>
Mikrofon	<p>Audio vstup Left jde do finálního mixu, současně se zvuky, generovanými Pa1000. Pravý audio signál je zkopírován na oba výstupy Audio Out. Oba vstupy jsou nahrávány do MP3 songu.</p>

Audio In	Význam
Kytara	Audio vstup LEFT jde do kytarového procesoru (v FX bloku), pak do finálního mixu, společně se zvuky, generovanými Pa1000. Pravý audio signál je zkopírován na oba výstupy Audio Out. Oba vstupy jsou nahrávány do MP3 songu.



Nastavení zesílení vstupního audio signálu

Po zapojení audio zařízení můžete upravit zesílení vstupu.

- 1 Ověřte, že je LEDka AUDIO IN > MUTE vypnutá (signál zní). Ověřte, že je ovladač FX zcela vlevo (na minimu). Ověřte, že je LEDka HARMONY/DOUBLE zhasnutá (neaktivní sekce).



Stav on/off u audio vstupů můžete přepínat pomocí MIC/ IN na Hlavní stránce > Volume panelu režimu Style Play nebo Song Play.



- 2 Jestliže chcete zapojit mikrofon nebo kytaru, použijte ovladač MIC/GTR GAIN u audio vstupu LEFT, a upravte zesílení vstupu (úroveň může být od 0 do 40 dB). V případě, že připojujete linkové audio zařízení, nastavte úroveň audio u externího zařízení.

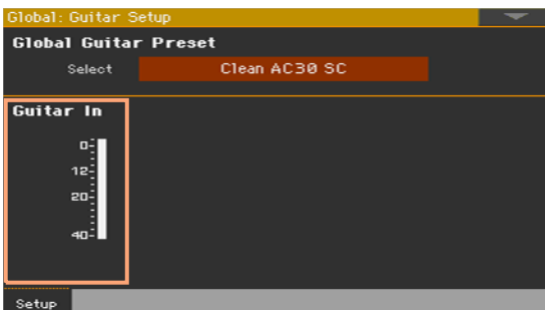
Zkontrolujte úroveň u indikátoru AUDIO IN > LEVEL na ovládacím panelu.

Vstupní úroveň vidíte také na štítku MIC/IN, na stránce Main > Volume během zpěvu nebo hraní.



MIC/IN color	Význam
Off	Žádný signál na vstupu.
Zelená	Na vstupu je signál nižší vstupní úrovně.
Oranžová	Drobné přetížení v cestě signálu.
Červená	V signálové cestě se vyskytují klipy.

Chcete-li přesnější ovládání mikrofonního nebo kytarového vstupu, zkontrolujte úroveň na vstupu na stránce Global > Mic Setup > EQ/Dynamics, nebo Global > Guitar Setup > Setup.



U mikrofonu nebo linkového zařízení se pokuste zachovat úroveň tak, aby tato LEDky zůstala většinou zelená, s občasnou oranžovou, ve špičkách signálu. Nikdy ne červená.

U kytary se pokuste zachovat úroveň tak, aby tato LEDka zůstala většinou zelená (i ve špičkách signálu). Nejlepší výsledky získáte při nízké vstupní úrovni (nepřekračující -20 dB, jak vidíte na stupnici vstupu).

Zapnutí audio vstupu a nastavení hlasitosti

Audio vstup rychle za/vypnete, i nastavíte jeho hlasitost, přímo na ovládacím panelu. Pamatujte, že z důvodu bezpečnosti je potřeba mít vždy vstupní úroveň nastavenou na nulu, když zapínáte nástroj.

- 1 Tlačítkem MUTE v sekci AUDIO IN ovládacího panelu de/ aktivujete umlčení audio vstupu.



- 2 Hlasitost vstupu nastavíte ovladačem VOLUME v sekci AUDIO IN. Zkontrolujte úroveň u indikátoru LEVEL ve stejné sekci.

Hlasitost kanálu Mic/In vidíte na stránce Main, v režimu Style Play nebo Song Play. Ověřte, zda není příliš stažený nebo umlčený.



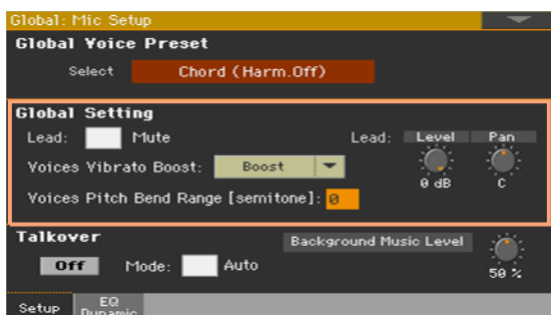
Spusťte automatický doprovod nebo song, chcete-li vyvážit zvuk audio vstupu vůči interním zvukům.

40 Tvarování zvuku sólového hlasu

Sólový hlas je váš hlas, nebo jiného zpěváka, na vstupu z mikrofonu. Můžete aplikovat efekty, než jej pošlete do Voice processoru.

Obecné nastavení sólového hlasu

Na stránce Global > Mic Setup > Setup můžete nastavit kontrolery mute, volume, vibrato a pitch bender pro efekty sólového hlasu.



Za/Vypnutí sólového hlasu

- Na stránce Global > Mic Setup > Setup, zadáním značky u Lead Mute za/vypnete sólový hlas z mixu.

Je-li sólový hlas vypnutý, uslyšíte pouze harmonické hlasy a efekty.

Míchání sólového hlasu

- Na stránce Global > Mic Setup > Setup, pomocí ovladačů Lead > Level a Pan nastavíte úroveň a panorama sólového hlasu.

Parametr	Význam	Hodnota
Level	Úroveň sólového hlasu	Off, -60dB...0dB
Pan	Polooha sólového hlasu ve stereo panorama	levý, L99 ... C (střed) ... R99, pravý

Vibrato a ohýbání tónu

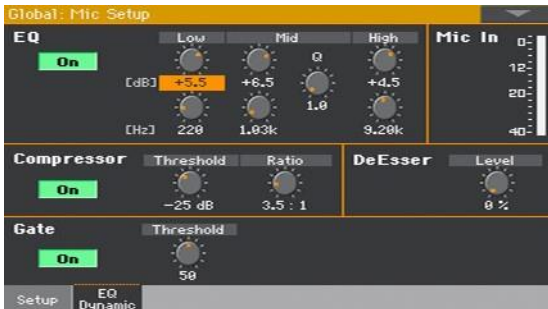
- Na stránce Global > Mic Setup > Setup, ve vyjetém menu Voices Vibrato Boost zadáváte, jak ovlivní zpráva Modulation vibrato.

Voices Vibrato Boost	Význam
Boost	Přidá více vibrata, jakmile hodnota Modulation dosáhne odpovídající hodnoty vibrata, a pak na zbývající pozici vrátí originální hodnotu.
Manual	Umožňuje ovládat vibrato v plném rozsahu, jakmile dorazí MIDI zpráva Modulation.

- Na stránce Global > Mic Setup > Setup, parametrem Voices Pitch Bend Range nastavíte rozmezí ohýbání (v půltónech), po přijetí zprávy Pitch Bend.

Přidání EQ, komprese a zesílení sólového hlasu

Na stránce Global > Mic Setup > EQ/Dynamic, můžete programovat ekvalizaci, kompresi a zesílení u sólového hlasu.



Programování EQ

Jde o extrémně flexibilní, 3-band EQ s nastavením frekvence a zesílení u vysoko- a nízkofrekvenčního regálového filtru, a také celopásmový parametrický filtr s ovládáním Q.



- Tlačítkem On/Off za/vypnete EQ.
- Pomocí kontrolerů Gain (horní) a Frequency (dolní) tvoříte křivku EQ.

Low a High Gain posilují nebo ořezávají veškeré frekvence pod nebo nad frekvencemi, nastavenými kontrolery Frequency. V podstatě zcela odpovídají známým kontrolerům Bass a Treble u stereo přehrávače.

Kontroler Mid Gain posílí nebo ořeže frekvence ve zvoleném pásmu, definovaném střední frekvencí (Frequency control) a šířkou rozmezí (parametr Q). U vokálů, je gain úzkého parametrického pásma zpravidla redukován na mírnost nebo hlasové rezonance, a změkčí zvuk, ačkoliv zkušený uživatel může posílit pásmo, kde cítí, že schází konkrétní hlas.

EQ Band	Frequency	Gain	Q
Low	20 Hz ... 1.00 kHz	±18 dB	–
Mid	50 Hz ... 10.00 kHz	±18 dB	0,5 ... 10,0
Vysoká	500 Hz ... 20.00 kHz	±18 dB	–

Programování kompresoru

Kompresor, optimalizovaný pro vokály. Ověřte, že jste snížili úroveň zesilovače nebo sluchátek, při ručním nastavení kompresoru, jelikož ruční nastavení může způsobit vyšší gain a tím také zpětnou vazbu.



Kompresce může být poměrně jemná, než si vaše uši na ni zvyknou. Zpravidla se zpívá dynamicky, jako zde (velké znaky symbolizují hlasitější dynamiku):

I LOVE to watch you WALK down the STREET

Na akustické hladině zpěvu se žádnou, nebo velmi tichou instrumentací, to může znít dobře. Jakmile dojde k zesílení, hlasitá slova se stanou pronikavější, ba hůře, tichá slova se ztratí ve zvuku nástrojů. Čím hlasitější je ozvučení a pásmo, tím výraznější budou hlasité party. Kompresce provede následující dynamiku:

I LOVE to watch you WALK down the STREET

Při správné aplikaci, je redukován rozdíl mezi hlasitým a tichým, aniž by došlo k potlačení zajímavé dynamiky skladby.

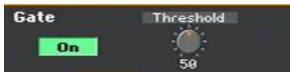
- Tlačítkem On/Off za/vypnete kompresor.
- Kontrolerem Threshold nastavte úroveň zpěvu na a nad hodnotou redukce gainu (kompresce), zadané kontrolerem Ratio, je-li tomu tak. Rozsah je 0 dB až -40 dB. 0 dB bývá nejsilnější vstupní signál, který Voice procesor dokáže akceptovat bez zkreslení, a -40 dB je naopak nejtišší signál. Pokud zpíváte trvale pod hranicí Threshold, nebudete vnímat jakoukoliv kompresi. Vhodnou hodnotou pro experimenty je -10 dB.
- Kontrolerem Ratio určujete, jak moc redukce gainu preferujete, pokud úroveň hlasu vystoupí nad hodnotu threshold. Rozmezí je od 1:1 (bez redukce zesílení) po Inf:1 (maximální redukce zesílení vokálu). Standardní nastavení Ratio je 4:1.

Číslo na levé straně: (dvojtečka) symbol značí, jak hlasité špičky ve zpěvu musí být, aby se zvýšil gain o 1 dB. Stručný příklad, jak funguje nastavení poměru kompresoru: řekněme, že zpívané slovo překročí 4 dB hodnotu threshold, pokud Ratio je 4:1. Kompresor by měl umožnit zesílení pouze o 1 dB.

Pamatujte, že Ratio musí být nastaven přes 1.0 (1.0:1), chcete-li aplikovat kompresi, bez ohledu na nastavení Threshold.

Programování brány Gate

Kontroler Gate pomáhá minimalizovat zpětnou vazbu, a redukuje hodnotu slyšených efektů, zpracováním zvuků, jiných než hlasu, vstupujících do mikrofonu. Typicky, fixní gate funguje vypnutím, nebo redukcí úrovně jakéhokoliv signálu, pod úrovní threshold, kterou jste nastavili. Pokud zpíváte hlasitěji, než stanoví Threshold, gate se otevře a vokál pustí do systému ozvučení. Když nezpíváte, gate se zavře a blokuje tím vstup vedlejších zvuků.



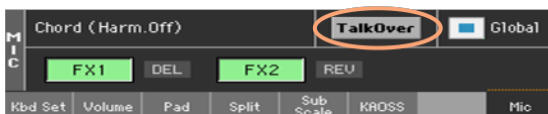
- Tlačítkem On/Off za/vypnete Gate.
- Ovladačem Threshold definujete minimální úroveň zpěvu, nutnou k otevření Gate, aby mohl zaznít zpěv. Rozsah je 0 až 100. Standardní nastavení z výroby je 40, tedy velmi citlivé k tomu, aby umožnilo širokou paletu úrovní pro zpěv, nicméně, umožňuje také slyšitelnost šumů při obsluze nástroje, když nezpíváte. V tom případě bývá vhodnější hodnota 39 dB a výše.

Gate však můžete také vypnout na Off, což je vhodné v tichém, nízkošumovém hudebním prostředí.

41 Hovor k posluchačům

Sólový hlas (TalkOver)

- Jděte na stránku Main > Mic a přes tlačítko TalkOver můžete oslovit své posluchače.

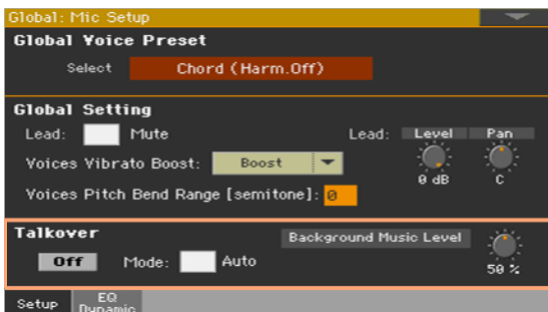


Doprovodná hudbě bude ztišena hlasové efekty vypnuty.

- Dalším stiskem stejného tlačítka opět funkci TalkOver vypnete.

Nastavení režimu Talk a jeho úrovně

- Jděte na stránku Global > Mic Setup > Setup.



Vyberte automatický nebo ruční TalkOver

- Na této stránce, značkou u Mode > Auto vyberte Manual nebo Auto TalkOver.

Pokud jste v režimu Auto mode, TalkOver se aktivuje automaticky, jakmile zastavíte aranžér nebo přehrávače. Tímto způsobem můžete hovořit k publiku mezi dvěma songy, aniž byste museli stisknout tlačítko TalkOver On/Off.

- Kontrolerem Background Music Level nastavíte úroveň, na kterou bude redukována hlasitost všech zvuků (Keyboard, Style, Player, Pad...), když zapnete TalkOver. 100% odpovídá nulové redukci úrovně.

42 Použití efektů a Voice harmonizace

Výběr Voice/Guitar presetu

Pokud je audio vstup LEFT nastaven na mikrofonní vstup, můžete si vybrat z hlasových efektových presetů. Pokud je nastaven na kytarový vstup, můžete si vybrat z kytarových efektových presetů.

Voice Presety obsahují nastavení hlasových efektů a harmonizace. Guitar presety obsahují nastavení kytarových efektů.

Výběr Voice/Guitar Presetu z knihovny

Otevření okna Voice/Guitar Preset z ovládacího panelu

- Stiskněte tlačítko PRESET v sekci AUDIO IN.

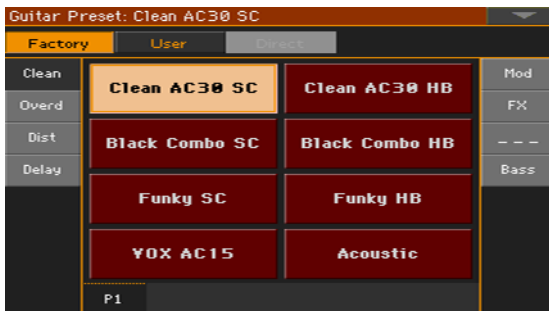
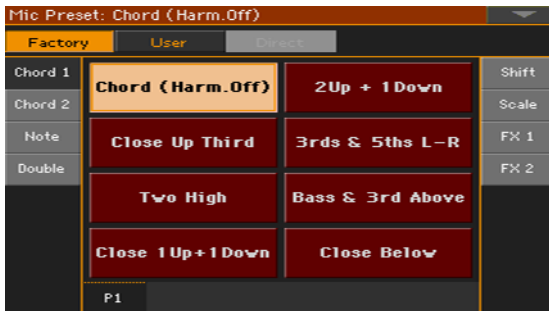
Otevření okna Voice/Guitar Preset z displeje

- 1 Pokud jste na Hlavní stránce, dotykem záložky Mic/Guitar zobrazíte panel Mic/Guitar.
- 2 Dotkněte se jména zvoleného Mic/Guitar presetu.

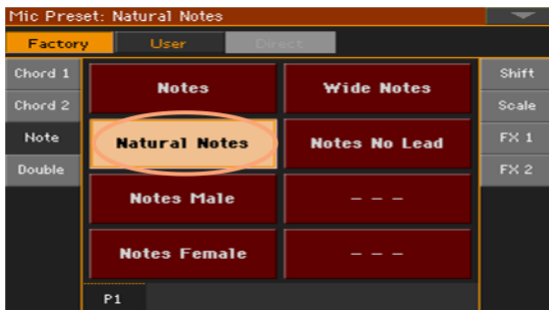


Zvolte Voice/Guitar preset

Jakmile stisknete tlačítko nebo se dotknete displeje, objeví se okno Voice/Guitar Preset Select.



- 1 V případě, že potřebujete vybrat jinou skupinu Voice/Guitar presetu, dotkněte se záložky po stranách okna Voice/Guitar Preset Select.
- 2 Stiskněte jméno Voice/Guitar presetu, který chcete zvolit.



- 3 Pokud chcete zavřít okno Voice/Guitar Preset Select (a nezavřelo se samo), stiskněte tlačítko EXIT.

Nakonec vidíte jméno zvoleného Voice/Guitar presetu ve vyhrazené oblasti panelu Mic. Tím změníte efekty Voice/Guitar efekty.



- Když změníte Voice/Guitar Preset, automaticky se změní parametr Global.

‘Globální’ a ‘lokální’ (neboli dočasný) Voice/Guitar preset

Můžete si vybrat ‘globální’ Voice/Guitar preset, který je vhodný pro každé show, a nemění se při výběru různých položek SongBooku. Nebo můžete zvolit ‘lokální’ Voice/Guitar Preset, který se více hodí pro individuální Keyboard sadu, styl anebo položku SongBooku.

Voice/Guitar Preset můžete také vybrat z knihovny (na panelu [Main page > Mic/Guitar](#)). Tento ‘lokální’ Voice/Guitar Preset můžete uložit do položky SongBooku.

Chcete-li změnit typ Voice/Guitar presetu, de/aktivujte parametr Global na hlavní stránce, na panelu stránky Mic/Guitar. Tento parametr bude uložen s každou položkou SongBooku.



Voice presets

Chord 1	Note	Mixed Octaves	Dirty Vinyl
Chord (Harm. Off)	Pozn.	Opera Soprano	Auto Reverse
Close Up Third	Natural Notes	Deeper Voice	
Two High	Notes Male	Happy Birthday	
Close 1Up+1Down	Notes Female	Old Blue Eyes	FX 2
2Up + 1 Down	Wide Notes	Unison Choir	Hall Reverb
3rds & 5ths L-R	Notes No Lead		Plate Reverb
Bass & 3rd Above		Ladění	Room Reverb
Close Below	Double	Scale 3rd C Maj	Stereo BMP Delay
	1 Voice Double	Scale 3rd C Dor	Slap Echo
Chord 2	Wide Double		Mod. Delay 1/4
Far Genders		FX 1	Mod. Delay 1/8
3rd Octave Below		Bass Voice	St. Mod. Delay
Chorale	Shift	High Voice	
Higher Choir	Opera Octave Up	MJ Lives	
	Octave Dn Double		

Kytarové presety

Clean	Distortion	Modulation	Bank 7
Clean AC30 SC	Dist AC30TB SC	Combo Trem SC	(prázdná)
Black Combo SC	High Voltage	Rotary	
Funky SC	UK 80's HB	Stereo Chorus	Bass
VOX AC15	UK 90's HB	Floyd Vibe	Finger Bass
Clean AC30 HB	Dist AC30TB HB	Orange Phaser	Slap Bass
Black Combo HB	Modded OD HB	Classic Flanger	Freetless Bass
Funky HB	Boutique HB	Classic Chorus	Deep Bass
Acoustic	Big Lead	Pitch Shift Mod.	Modern Bass
Overdrive Overd	Delay	FX	
AC30 SC VOX	You2 Delay	VOX Wah	Pozn.:
AC15TB SC UK	Streets Name	Guitar Octaver	SC = Single Coil
Blues SC Stone	Wall Delay	5th Below	HB = Humbucker
Combo Overd	Clean BPM Delay	Auto Reverse	
AC30 HB	Ambient Tape Dly	Swell Delay	
		Pad Guitar	

Výběr Voice/Guitar presetu a položky SongBooku

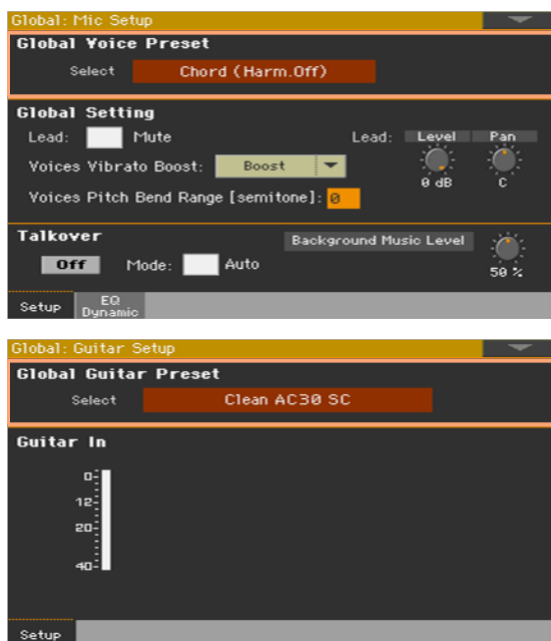
Když zvolíte položku SongBooku, Voice/Guitar preset se může změnit. To se stane, když jste zadali značku u Global, na záložce stránky Main > Mic/Guitar.

Změna globálního Voice/Guitar presetu

Globální Voice/Guitar preset je obecné nastavení, které použijete, pokud není žádný 'lokální' Voice/Guitar preset v položce SongBooku. Některé položky SongBooku mohou překonat globální Voice/Guitar preset, vyvoláním lokálního Voice/Guitar presetu.

Změna globálního Voice/Guitar presetu

- 1 Jděte na stránku Global > Mic/Guitar Setup > Setup.



- 2 Tlačítkem Select, v oblasti Global Voice/Guitar Preset otevřete okno Voice/Guitar Preset a zvolíte globální Voice/Guitar preset.

Harmonizace vašeho hlasu

Harmonizace přidává chór k sólovému hlasu.

Aktivace a nastavení harmonických hlasů

Výběr hlasového presetu

- 1 Ověřte, že je LEVÝ audio vstup nastavený jako mikrofonní.
- 2 Stiskněte tlačítko PRESET v sekci AUDIO IN a vyberte Voice Preset, obsahující požadovaný typ harmonizace.



Standardně je zde několik Presetů, pro vyzkoušení harmonizace:

Voice Preset	Typ harmonizace
Chord (Harm. Off)	Akordová harmonizace, zvláště určená pro styly. Předpokládá se hraní akordů a příchozí noty z klaviatury (detekovaná zóna závisí na sekci Chord Scan);
Pozn.	Polyfonická harmonizace je zvláště určená pro MIDI songy. Příslušné noty jsou očekávány z klaviatury a/nebo z aktivní stopy MIDI songu (standardně ze stopy č. 5).

Za/vypnutí Harmonizace

- Tlačítkem HARMONY/DOUBLE za/vypnete efekt harmonizace.

Nastavte úroveň harmonizace

- Se standardním nastavením, pomocí ovladače ASSIGNABLE KNOB 2 nastavíte úroveň efektu pro hlas.

Práce s harmonizací

1 Hrajte na klaviaturu.

Podle zvoleného typu harmonizace, budete hrát akordy nebo nezávislé melodické linky.

2 Zpívejte podle akordů a melodie, hrané na klaviaturu.

Zdvojení vašeho hlasu

Funkce Doubling přidá druhý, lehce upravený hlas k sólovému, tím jej zhutní a zesílí.

Výběr hlasového presetu

- Stiskněte tlačítko PRESET v sekci AUDIO IN a vyberte Voice Preset, obsahující požadovaný typ Doubling.



Vyzkoušejte některý z těchto presetů ve skupině Double, a zkuste si zazpívat.

Za/vypnutí Doubling efektu

- Tlačítkem HARMONY/DOUBLE za/vypnete efekt Doubling.

Nastavení úrovně efektu Doubling

- Se standardním nastavením, pomocí ovladače ASSIGNABLE KNOB 2 nastavíte úroveň hlasového efektu Doubling.

Práce s druhým hlasem

- Stačí zpívat a druhý hlas přidá efekt Doubling.

Použití efektů

Efekty mohou přidat prostor, zlepšit nebo transformovat sólový hlas nebo kytaru, přidat pedál, popř. rackový efekt, přidat modeling kytarového zesilovače a kabinetu. V každém Voice/Guitar presetu jsou přidány nezávislé FX bloky, které lze za/vypnout nebo editovat.

Přístup k ovládání efektů

- Jděte na stránku Main > Mic/Guitar.



Zapínání/ vypínání efektů

- Pomocí tlačítek efektových bloků FX1, FX2 nebo FX3, za/vypnete každý efekt. Zkratky u každého tlačítka FX on/off udávají odpovídající typ efektu.

FX type	Význam	FX type	Význam
REV	Reverb	Zesílení (AMP)	Zesilovač
DEL	Delay	FILT	Filter
MOD	Modulace	FREQ	Frequency
DYN	Dynamika	MISC	Různé

Výběr různých efektů

Vedle každého tlačítka FX on/off vidíte zkratku, která udává příslušný typ efektu.



- 1 Dotykem typu efekt vstoupíte na odpovídající stránku FX Edit.



- 2 Dotykem jména efektu zvolíte jiný efekt pro blok, který editujete.
- 3 Stiskem tlačítka EXIT se vrátíte na předchozí stránku.

Nastavení úrovně efektů

Nastavení hlasitosti hlasových efektů z ovládacího panelu

- Ovladačem AUDIO IN > FX určete úroveň hlasového efektu. (Z bezpečnostních důvodů to nefunguje pro kytaru).

Nastavení hlasitosti hlasových efektů na displeji

- Jděte na stránku Style Play/Song Play > Voice Preset > FX a ovladačem FXs Level nastavte FX Send Level hlasu.



Nastavení hlasitosti kytarových efektů na displeji

- Jděte na stránku Style Play/Song Play > Guitar Preset > FX a ovladačem Preset Level nastavte celkovou úroveň presetu pro kytaru.



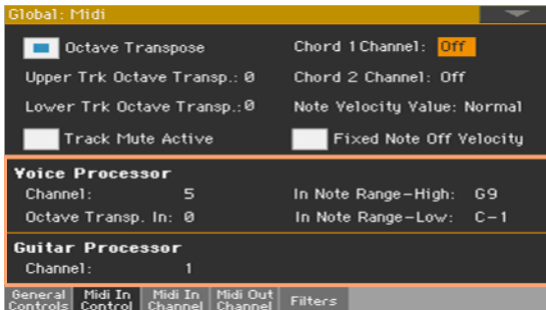
Ovládání Voice/Guitar procesoru přes MIDI

Můžete ovládat Voice/Guitar Processor přes MIDI, např. zapojením MIDI pedalboardu do MIDI IN portu Pa1000.

Výběr MIDI kanálu

Ovládací zařízení musí vysílat na MIDI kanálu, zvoleném jako MIDI kanál Voice/Guitar procesoru.

- 1 Jděte na stránku Global > MIDI > MIDI IN Control.



- 2 Pomocí parametru Voice/Guitar Processor > Channel zvolte jeden z MIDI kanálů.
- 3 Parametrem Voice Processor > Octave Transpose In transponujete přijaté akordy nebo noty.
- 4 Parametrem Voice Processor > In Note Range High/Low nastavíte rozsah nebo noty, pro vyslání do sekce Harmony, Voice procesoru.

Výběr Voice/Guitar presetu

Voice/Guitar presety můžete volit vysláním série příkazů na MIDI kanálu, přiřazeném Guitar procesoru.

- Zpráva Control Change #00 (Bank Select MSB) s hodnotou '0'.
- Zpráva Control Change #32 (Bank Select LSB) zvolí typ presetu.

Typ presetu	Hodnota CC32
Factory	0
User	1
Local	2

- Příkaz Program Change pro výběr presetu.

Preset	PC Number
Preset 1...64	0...63

Jestliže ovládací zařízení může vysílat pouze zprávy Program Change, zvolte typ presetu (Factory, User, Local) ručně.

Ovládání hlasitosti kytary na vstupu

Můžete určovat úroveň signálu na vstupu do Guitar procesoru pomocí zprávy Control Change #07 (Volume). (Nefunguje s Voice procesorem).

Za/vypínání kytarových efektů

Každý z efektů v Guitar presetu můžete za/vypnout, vysláním zprávy Control Change na MIDI kanálu Guitar procesoru. (Nefunguje s Voice procesorem).

FX On/Off	CC Number
FX1	80
FX2	81
FX3	82

Přímé ovládání parametrů kytarových efektů

Parametry Guitar FX můžete ovládat přes MIDI, pomocí jednoho z pedálů MIDI pedalboardu.

Pamatujte, že pokud má pedalboard dva a více pedálů, pedál zcela vlevo zpravidla vysílá příkaz Volume control (CC#07).

- 1 Ověřte, že pedalboard vysílá data na stejném MIDI kanálu, jako Guitar procesor Pa1000.
- 2 Naprogramujte jeden z pedálů na vysílání zprávy MIDI Control Change, kterou potřebujete.
- 3 Vstupte do editace efektu Guitar procesoru, který chcete použít. Přiřadte parametr Src stejnému číslu MIDI CC, jaké má programovaný pedál.



- 4 Vyzkoušejte efekt na pedalboardu a podle výsledků nastavte parametr Amt.
- 5 Tlačítkem EXIT se vrátíte na stránku FX, pak zvolte příkaz Write Guitar Preset v menu stránky, a uložte preset.

43 Editace Voice/Guitar presetů

Můžete si tvořit vlastní Voice/Guitar efekty, které se ukládají do Voice/Guitar presetu, a přiřadit je položce SongBooku.

Přístup k editaci Voice/Guitar presetu

- 1 Stiskem tlačítka STYLE PLAY nebo SONG PLAY v sekci MODE ovládacího panelu vstoupíte do odpovídajícího režimu.
- 2 Tlačítkem MENU a dotykem tlačítka Voice/Guitar Preset v manu Edit vstoupíte do sekce Voice/Guitar Preset.

Výběr, aktivace a míchání efektů

Pokud jste na stránce Style Play/Song Play > Voice/Guitar Preset > FX, můžete zvolit Voice/Guitar Preset, za/vypnout různé efektové bloky, vybrat efekty pro každý blok, a smíchat je v Voice/Guitar presetu.



Výběr Voice/Guitar presetů

- Tlačítkem Select si vyberete jiný Voice/Guitar Preset.

Výběr efektů

- 1 Dotykem jména efektu jej zvolíte.
- 2 Pokud jste editačním režimu, vyberte pro zvolený blok jiný efekt.
- 3 Stiskem tlačítka EXIT se vrátíte na předchozí stránku.

Za/vypnutí FX bloků

- Tlačítkem On/Off za/vypnete efekt. Tyto přepínače najdete také na všech editačních stránkách efektů.

Mixování efektů

- Ovládáním W/D nastavíte mix. W (Wet) je signál s efektem, D (Dry) je přímý signál, (sólový hlas nebo zvuk kytary).
- Pomocí parametrů FXs Level (Mic) nebo Preset Level (Guitar) nastavíte běžnou hlasitost efektů.

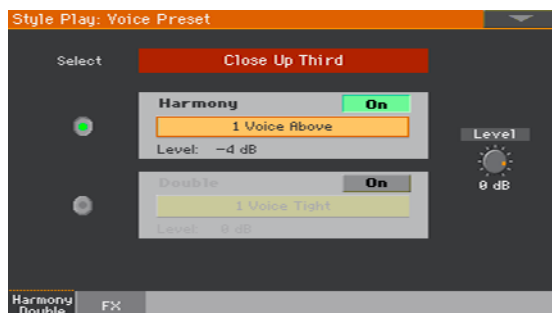
Popř. ve standardním nastavení použijte ovladač ASSIGNABLE KNOB 2 a upravte úroveň efektů pro hlas.

Editace harmonických hlasů

Vstup do editace harmonie

Pokud je audio vstup LEFT nastaven na mikrofonní vstup, můžete si vybrat z hlasových presetů harmonie.

- 1 Jděte na stránku Style Play/Song Play > Voice Preset > Harmony/Double.



- 2 Tlačítkem Select si vyberete jiný Voice Preset, včetně harmonie.
- 3 Ověřte, že je zvolený blok Harmony, jako na obrázku výše.
- 4 Dotkněte se jména Harmony presetu, tím vstoupíte na stránku Harmony Edit.



- 5 Editujte parametry efektu.
- 6 Až budete hotovi, stiskněte tlačítko EXIT a ukončete editační stránku.
- 7 Zvolte příkaz Write Voice Preset v menu stránky, tím uložíte změny.

Nastavení obecných parametrů harmonie

Horní oblast stránky obsahuje obecné parametry.



Výběr Harmony set

- Ve vyjetém menu Set vyberte nastavení pro celý blok Harmony.

Výběr typu harmonizace

- Ve vyjetém menu Type vyberte typ harmonizace.

Harmony Type	Význam
Chord	Akordy hrají noty, stisknuté na klaviatuře, přijímané z MIDI Songu nebo přes MIDI. Pokud jste zvolili tento typ, můžete vybrat zdroj, určující akordy (jak si vysvětlíme níže).
Ladění	Harmonické noty se adaptují na zvolené ladění. Pokud jste zvolili tento typ, můžete vybrat Key/Scale (jak si vysvětlíme níže).
Shift	Harmonické hlasy jsou přesně vyznačeny intervalem nad nebo pod sólovým hlasem (Lead).
Pozn.	Harmonické hlasy hrají noty, stisknuté na klaviatuře, přijímané z MIDI Songu nebo přes MIDI. Pokud jste zvolili tento typ, můžete vybrat zdroj, určující noty (jak si vysvětlíme níže).

Výběr zdroje akordů nebo not

- Ve vyjetém menu Style Play Control vyberte zdroj pro akordy nebo noty, určující harmonii v režimu Style Play.

Control Source (Style Play)	Význam
Chord Scan	Hraje akordy nebo noty v oblasti, zvolené tlačítka CHORD SCAN, na ovládacím panelu.
Dolní	Hraje akordy nebo noty v dolní části klaviatury (pod dělicím bodem).
Horní	Hraje akordy nebo noty v horní části klaviatury (nad dělicím bodem).
Nabitá	Hraje akordy nebo noty v rozsahu celé klaviatury.

- Ve vyjetém menu Song Play Control vyberte zdroj pro akordy nebo noty, určující harmonii v režimu Song Play.

Control Source (Song Play)	Význam
Off	Žádná stopa nevysílá noty akordu do modulu Harmony. Akordy jsou však stále přijímány z MIDI IN.
Track 01...16	Noty jsou vysílány z jedné ze stop přehrávačů.
Chord Scan	Hraje akordy nebo noty v oblastí, zvolené tlačítka CHORD SCAN, na ovládacím panelu.
Dolní	Hraje akordy nebo noty v dolní části klaviatury (pod dělicím bodem).
Horní	Hraje akordy nebo noty v horní části klaviatury (nad dělicím bodem).
Nabitá	Hraje akordy nebo noty v rozsahu celé klaviatury.

Výběr tóniny a ladění

Při harmonizaci Scale mohou všechny akordy v celém songu, i vaše melodie patřit do jedné tóniny. Tuto tóninu můžete zadat pomocí parametru Key.

Parametr Scale využijete pro výběr typu ladění pro harmonické tóny. Můžete vybrat ze 3 durových a 3 mollových stupnic, které lze zvolit, pokud znějí intervaly harmonie nesprávně při určitých kombinacích akordů/melodií.

Když tónina odpovídá songu, harmonizace stupnice (Scale) je téměř nerozeznatelná od nahrané harmonie. Nicméně, jsou zde i určitá omezení:

- Ladění funguje pro mnoho songů, ale ne pro všechny.
- Ladění funguje nejlépe s terciemi (Voice > Scale); přidáním kvinty snížíte počet kompatibilních songů.

Měli byste zpívat podle hudebního podkladu a dodržovat A=440Hz referenci. Tím může být nahraný song nebo jiný hudebník. Pro začátek zvolte jednoduchý song. Určete tóninu vašeho songu; to je často první nebo poslední akord v songu bez rozšíření (zvýšení/snížení). Například, G dur je platná tónina, Gm7b5 nikoliv.

Máte-li štěstí hned napoprvé, budete odměněni majestátní harmonií přes celý refrén nebo song. Pokud tomu tak není, můžete vyzkoušet následující:

- Vyzkoušejte jinou tóninu, možná o kvintu dále od vaší první volby.
- Zvolte jinou stupnici, dur nebo moll.
- Zvolte nastavení pouze v intervalu tercie (velké).

Nastavení úrovně

- Pomocí parametru Level určete úroveň efektu Harmony.




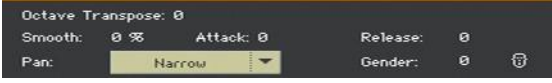
Nastavení doby portamenta

- Parametrem Portamento nastavte dobu portamenta.

Portamento je zpožděnou odezvou na posun výšky zpěvu. U syntezátorů se také někdy označuje jako 'Glide'. Rozmezí hodnot odpovídá přibližně tomu, jak dlouhá bude fáze posuvu nahoru či dolů, než dojde k přechodu na novou notu.

Programování jednotlivých harmonických hlasů

Ve střední oblasti stránky najdete parametry k programování jednotlivých hlasů. Je to různé, podle zvoleného typu harmonie.

Harmony Type	Box pro individuální hlas
Chord	
Ladění	
Shift	
Pozn.	

- Tlačítka V1...V3 vyberte harmonický hlas, který chcete naprogramovat.

Výběr harmonických pro typ harmonií typu Chord

- Ve vyjetém menu Voicing zadáte vztah harmonické noty k notě na vstupu, s ohledem na aktuální akord. V presetech režimu Chord, jsou harmonickými hlasy vždy noty v akordu. Nastavení Up1 vede k harmonickému hlasu, jako další notě nad hlasem v akordu na vstupu. Např. pokud byl akord C dur a nota na vstupu byla E, hodnota Up1 by měla zaznít harmonický hlas G, tedy nad E na vstupu.

Výběr ladění pro typ harmonií typu Scale

- Ve vyjetém menu Scale zadejte interval harmonických not, s ohledem na aktuální ladění vstupní noty. Rozsah hodnot je od -2VE, což značí 2 oktávy pod notou na vstupu, po +2VE, což značí 2 oktávy nad notou na vstupu. Např. nastavení +3 vede k harmonickému hlasu o tercii výš, než je vstupní hlas.

Výběr posuvu pro typ harmonií typu Shift

- Ve vyjetém menu Shift vyberte interval harmonického hlasu, relativně posunutý vůči vstupnímu tónu. Rozsah je od -24 do +24 půltónů.

Programování obálky pro harmonie typu Notes

- Parametrem Smooth vytvoříte nástup tónu plynulejší a s přesnějším laděním.
S nízkou hodnotou funguje Smoothing jako výšková korekce harmonických hlasů. U takto upravených hlasů, bývá užitečné Portamento, jelikož pomáhá změkčit přechod od noty k notě, bez robotických projevů. Vyšší hodnoty nabízejí postupné snižování korekcí. Podobně jako Portamento, nastavení každého hlasu s jedinečnou hodnotou parametru Smoothing, pomáhá harmonickým znít více přirozeně. Pamatujte, že vyšší hodnoty změkčení mohou znít rozladěně.
- Parametrem Attack přidáte mírný nástup zvuku a pomalé zesilování, když zahrajete jakýkoliv tón během drženého vokálového tónu. Rozsah je od 0 do 1000 milisekund.
- Parametrem Release přidáte jemné doznívání, jestliže uvolníte tón a zpěv pokračuje. Rozsah hodnot je od 0 do 2000 milisekund.

Výběr pohlaví u jednotlivých hlasů

- Parametrem Gender určíte timbrál hlasu. Hodnoty pod 0 tvoří hlas více mužský nad 0 více ženský, popř. tenčí.

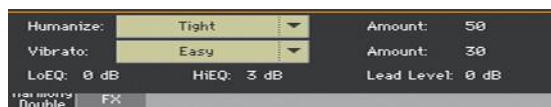
Nastavení Level a Pan u individuálních hlasů

- Pomocí parametru Level určete úroveň hlasitosti každého hlasu. Zde se také hlasy za/vypínají. Rozsah hodnot je od Off až do 0dB (plný). Zpravidla jsou všechny hlasy nastaveny na stejnou úroveň, ledaže byste chtěli zvýraznit nebo minimalizovat konkrétní hlasový interval.
- Parametrem Pan nastavíte jedinečnou polohu panorama pro každý hlas. Je zde 100 možných kroků, pro každou z poloh panorama, vlevo i vpravo.

Pokud jste zvolili Notes Harmony Type, můžete dále volit Narrow, Medium a Wide panorama.

Programování výrazu, EQ a interního mixu

Ve spodní části stránky jsou obecné parametry, určené k ovládání výrazu a mixu sólového hlasu a zvuku efektu.



Humanizace harmonických hlasů

- Ve vyjetém menu Element vyberte prvek stylu.

Termín 'humanize' jednoduše znamená, že se aplikuje zpracování, které vede ke zvýšení reality zvuku. Všechny harmonické režimy zpravidla těží z důsledné aplikace stylů humanizace, jež tvoří odezvu každého harmonického hlasu, s drobnou variací výšky a časování, odlišnou pro jednotlivé hlasy. Všechny Humanize styly konfigurují každý ze čtyř hlasů odlišně; Voice 1 má lehce odlišné hodnoty parametrů, než řekněme Voice 3 v tomtéž stylu, ale všechny čtyři hlasy spolupracují na produkci celkového efektu.

Různé Humanization styly zahrnují různé hodnoty následujících modifikátorů:

Onset pitch events – Známý též jako 'scooping', který přidává trajektorii generované výšky ke každé nové notě, odlišné od noty zpívané.

Pitch modulation – Náhodný generátor vln s kolísavou výškou neperiodickým způsobem simuluje dokonce i ty nejjemnější variace výšek zpěvákova hlasu.

Timing delay and modulation – Zpěváci nedokáží spustit noty vev stejném okamžiku se strojovou přesností, takže tento algoritmus aplikuje lehké zpoždění na nástup tónů a pak přidá modulaci časových variací a prodlouží některé části not.

Level (volume) modulation – Tento efekt připomíná jemné tremolo s neperiodickým nebo semi-náhodným vzorkem, který simuluje způsob, jakým různí zpěváci mění hlasitosti tónů, které zpívají.

- Parametrem Amount se mění hodnota humanizace pro harmonické hlasy. Všechny styly, s výjimkou posledního (Time & Pitch), byly nastaveny na střední hodnoty, takže umožňují přidávat nebo odebírat efekty podle potřeby. Time & Pitch je uzpůsoben tak, aby vytvářel divoké speciální efekty, když experimentujete s vyššími hodnotami.

Přidání vibráta

- Ve vyjetém menu Vibrato vyberte styl úpravy.

Vibrato spolupracuje při provedení oddělení původního hlasu zpěváka a harmonických, a dále přidává určitý posuv vůči neměnným konturám výšky v režimu Notes. Dokonce i ta nejmenší hodnota vibrata, aplikovaná na harmonické hlasy vede k tomuto výsledku. Podobně jako u efektu Humanize, je každý hlas brán algoritmem Vibrato poněkud odlišně, takže hlasy nezní vždy přesně stejně. Je zde 7 stylů, s výrazně vyšší intenzitou, když je procházíte v seznamu.

- Parametrem Amount měníte hodnotu intenzity vibrata pro celkový styl. U všech stylů, užitečných ve středních hodnotách, však lze přidat nebo odebrat vibrato podle potřeby.

Ekvalizace hlasů

- Parametry LoEQ a HiEQ aplikujete nízkofrekvenční a vysokofrekvenční ekvalizaci na všechny harmonické hlasy.

Míchání sólového hlasu

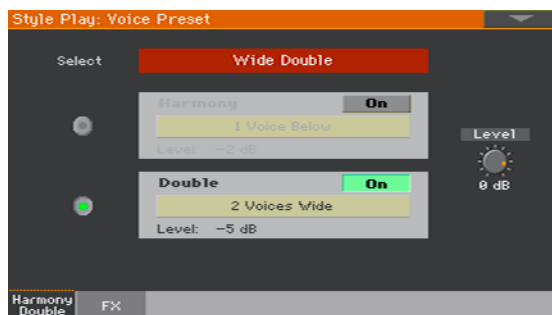
- Parametrem Lead Level nastavte úroveň sólového hlasu, smíchaného s efektem.

Editace Double hlasů

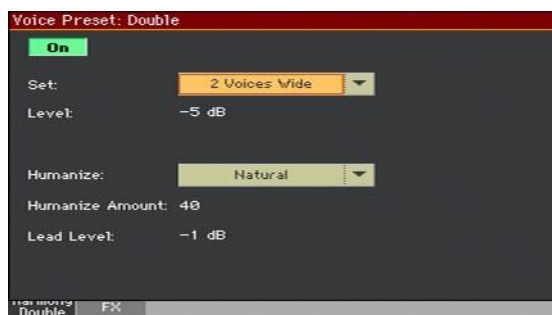
Vstup do editace efektu Double

Pokud je audio vstup LEFT nastaven na mikrofonní vstup, můžete editovat efekt Double z Voice presetu.

- 1 Jděte na stránku Style Play/Song Play > Voice Preset > Harmony/Double.



- 2 Tlačítkem Select si vyberete jiný Voice Preset, včetně Double.
- 3 Ověřte, že je zvolený blok Double, jako na obrázku výše.
- 4 Dotkněte se jména Double presetu, tím vstoupíte na stránku Double Edit.



- 5 Editujte parametry efektu.
- 6 Až budete hotovi, stiskněte tlačítko EXIT a ukončete editační stránku.
- 7 Zvolte příkaz Write Voice Preset v menu stránky, tím uložíte změny.

Programování parametrů Double

Efekt Double využívá stejný typ technologie Humanization, jako efekt Harmony, vytváří dvě verze vrstveného hlasu. Oba hlasy jsou nastaveny v unisono intervalech, kdežto u harmonických hlasů jde o posuvatelé intervaly. Na rozdíl od jednoduchého techník rozladění nebo micro-posuvu, jak jsou u efektu μ Mod, Double simuluje zvuk zpěváka, několikrát vrstvený na jeho vokálový part. Řada editačních parametrů na stránce Doubling je stejných, jako na stránce Harmony.

Výběr Double set

- Ve vyjetém menu Set vyberte nastavení pro celý blok Filter.

Nastavení úrovně

- Pomocí parametru Level určete úroveň efektu Filter.

Editace parametrů Humanize

- Ve vyjetém menu Element vyberte prvek stylu.

Termín 'humanize' jednoduše znamená, že se aplikuje zpracování, které vede ke zvýšení reality zvuku. Na rozdíl od stejného parametru na stránce Harmony, humanizace platí stejně pro všechny zdvojené hlasy.

- Parametrem Humanize Amount se mění hodnota humanizace pro harmonické hlasy. Funguje to přesně stejně jako u parametru Amount, na stránce Harmony.

Míchání sólového hlasu

- Parametrem Lead Level nastavte úroveň sólového hlasu, smíchaného s efektem.

Editace Voice/Guitar efektů

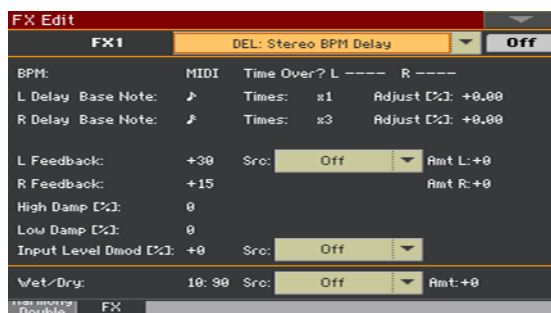
Vstup do editace FX

Pokud je audio vstup LEFT nastaven na mikrofonní vstup, můžete editovat FX z Voice/Guitar presetu.

- 1 Jděte na stránku Style Play/Song Play > Voice/Guitar Preset > FX.



- 2 Dotkněte se jména FX presetu, tím vstoupíte na stránku FX Edit.



- 3 Editujte parametry efektu.

Informace o efektech a jejich parametrech najdete v sekci Efekty pro zvuky, hlas, kytaru, na str. 549

- 4 Až budete hotovi, stiskněte tlačítko EXIT a ukončete editační stránku.
- 5 Zvolte příkaz Write Voice/Guitar Preset v menu stránky, tím uložíte změny.

Vytváření nových presetů s pomocí FX bloků

Voice/Guitar preset rychle vytvoříte sestavením různých efektových bloků z jiných presetů. Začněte u presetu, podobného tomu, který chcete tvořit, a upravte jej.

Vytvoření nového User presetu

- 1 Pokud jste na panelu Main > Mic/Guitar, nebo na stránce Style Play/Song Play > Voice/ Guitar Preset, dotkněte se jména Voice/Guitar presetu a otevře se okno Voice/Guitar Preset Select.



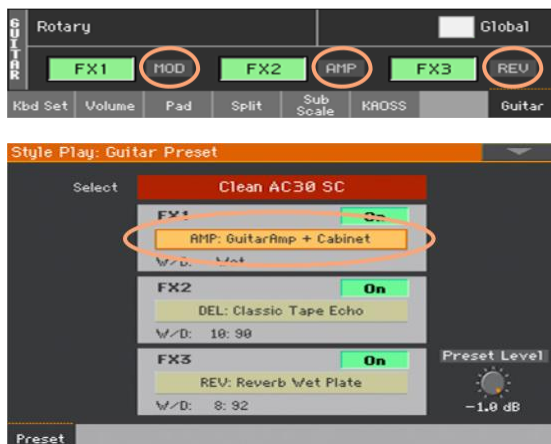
- 2 Projděte položky v okně Select a vyberte preset, který se vám líbí jako šablona pro váš nový preset.
- 3 Pokud jste v okně Select, vyberte příkaz Copy and Paste, tím vybranou položku zkopírujete.
- 4 Najděte a vyprázdněte User paměť, a nastavte ji jako cílovou.
- 5 Až budete hotovi, stiskněte tlačítko EXIT a vraťte se tak na předchozí stránku.

Kopírování FX bloků

Kopírování ze zdrojového FX bloku

- 1 Otevřete okno Voice/Guitar Preset Select a vyberte zdrojový preset, ze kterého chcete kopírovat FX blok.

- 2 Jděte na stránku Main > Voice/Guitar, nebo jeden ze Style Play/Song Play > Voice/Guitar Preset, a dotkněte se zkratky nebo jména efektu, který chcete kopírovat.



Tím vstoupíte na stránku FX Edit.



- 3 Pokud jste na stránce FX Edit, vyberte příkaz Copy FX z menu stránky a zkopírujte zvolený efekt, pak se stiskem tlačítka EXIT vrátíte na předchozí stránku.

Vložte cílový FX blok

- 1 Otevřete okno Voice/Guitar Preset Select a vyberte vytvořený User Preset.
- 2 Jděte na stránku Main > Voice/Guitar, nebo jeden ze Style Play/Song Play > Voice/Guitar Preset, a dotkněte se zkratky nebo jména efektu, který chcete vložit do efektové paměti. Tím vstoupíte na stránku FX Edit.

- 3 Pokud jste na stránce FX Edit, vyberte příkaz Paste FX z menu stránky a vložte zvolený efekt, pak se stiskem tlačítka EXIT vrátíte na předchozí stránku.

Kopírování více FX bloků

- Opakujte výše uvedený postup pro všechny FX bloky, které chcete kopírovat.

Zápis editovaného presetu

- Pokud jste na některé ze stránek Style Play/Song Play > Voice/Guitar Preset, zvolte příkaz Write Voice/Guitar Preset v menu stránky. Podrobněji viz následující stránku.

Zápis Voice/Guitar presetu

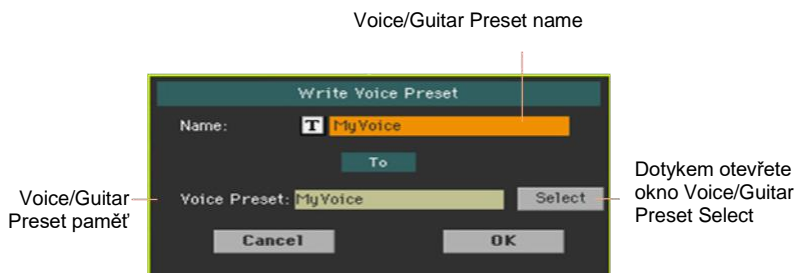
Voice/Guitar presety mohou obsahovat nastavení Voice/Guitar efektů, kvůli rychlému vyvolání. V knihovně je organizujete podle typu.

Pozn.: Změny lze normálně uložit pouze do User Voice/Guitar presetů. Nelze je ukládat do Voice/Guitar presetů z výroby.

Zápis Voice/Guitar presetu

Otevřete dialog Write Voice/Guitar Preset

- Pokud jste na některé ze stránek Voice/Guitar Preset, zvolte příkaz Write Voice/Guitar Preset v menu stránky.



Přepsání aktuálního Voice/Guitar presetu

- Jestliže chcete přepsat aktuální Voice/Guitar preset, stiskněte tlačítko OK.

Zápis Voice/Guitar presetu do jiné paměti

- 1 Chcete-li jej uložit do jiné paměti, klikněte na tlačítko Select a otevře se okno Voice/Guitar Preset Select. Vyberte paměť, jako kdybyste vybírali Voice/Guitar Preset. Prázdná místa symbolizují pomlčky ('---').
- 2 Po návratu do dialogu Write Voice/Guitar Preset, můžete preset přejmenovat. Pomocí ikony Text Edit (**I**) zobrazíte virtuální klávesnici, s jejíž pomocí budete moci změnit název.

Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.

- 3 Po návratu do dialogu Write Voice/Guitar Preset potvrďte operaci Write tlačítkem OK.

Ukládání Voice/Guitar presetu do Keyboard sady, stylu nebo songu

Pokud chcete uložit zvolený Voice/Guitar Preset současně s Keyboard sadou, stylem nebo songem, vytvořte si novou položku SongBooku, která je na nich založena. Vyberte Voice/Guitar Preset, současně s požadovanou Keyboard sadou, stylem či songem, pak ponechejte tlačítko SONGBOOK stisknuté na 1s, tím vytvoříte novou položku SongBooku.

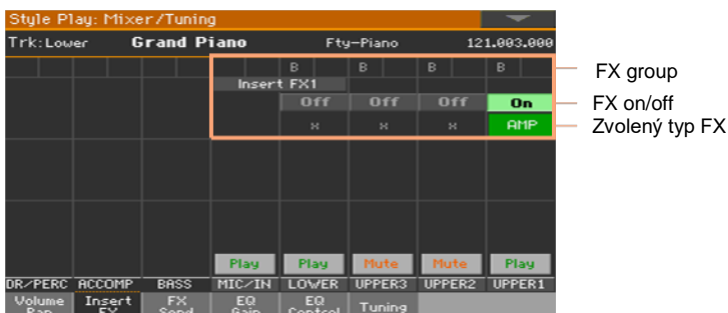
Část IX: Efekty pro zvuky, hlas, kytaru

44 Efekty

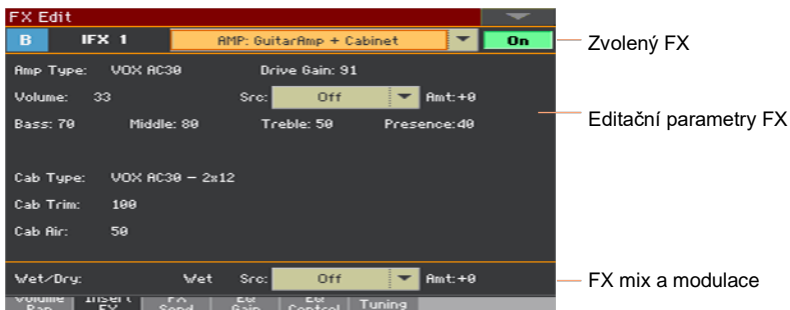
Editace efektů

Editace inzertních efektů (IFX)

- 1 Jděte na stránku Style Play nebo Song Play > Mixer/Tuning > Insert FX.



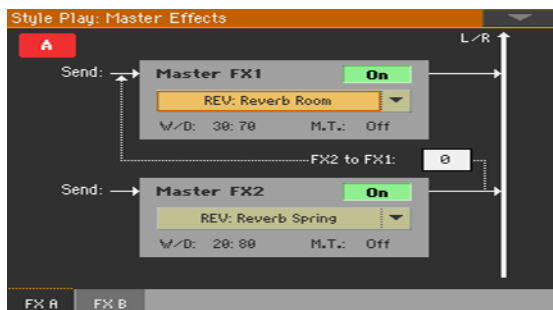
- 2 Na stránce Insert FX, se dotkněte jména zvoleného typu efektu, nebo symbolu 'x' pod tlačítkem On/Off, tím vstoupíte na stránku FX Edit.



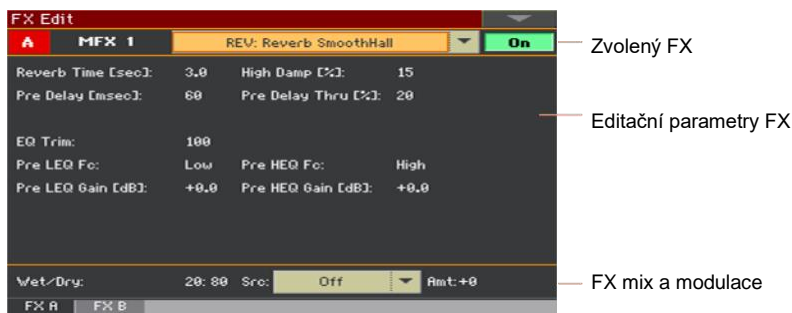
- 3 Je-li potřeba, ve vyjetém menu v horní části stránky vyberte jiný efekt.
- 4 Editujte efektové parametry, dle popisu na následujících stránkách.
- 5 Až budete hotoví, stiskněte tlačítko EXIT a vraťte se tak na předchozí stranu.

Editace master efektů (MFX)

- 1 Jděte na stránku Master Effects > FX A/B, kde je master efekt, který chcete editovat.



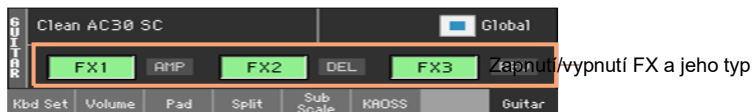
- 2 Na stránce FX A nebo FX B, dotykem jména přiřazeného efektu vstoupíte na stránku FX Edit.



- 3 Je-li potřeba, ve vyjetém menu v horní části stránky vyberte jiný efekt.
- 4 Editujte efektové parametry, dle popisu na následujících stránkách.
- 5 Až budete hotovi, stiskněte tlačítko EXIT a vraťte se tak na předchozí stranu.

Editace voice/guitar efektů (FX1, 2, 3)

- 1 Jděte na panel Style Play nebo Song Play > Mic/Guitar.



- 2 Dotykem zkratky typu efektu (REV, DEL...) u vypínače FX vstoupíte na stránku FX Edit.



- 3 Je-li potřeba, ve vyjetém menu v horní části stránky vyberte jiný efekt.
- 4 Editujte efektové parametry, dle popisu na následujících stránkách.
- 5 Až budete hotovi, stiskněte tlačítko EXIT a vraťte se tak na předchozí stranu.

Míchání dry (direct) signálu a master efektů

- Na stránce FX Edit, nastavte vyvážení mezi signálem Wet (s efekty) a Dry (přímým), v odpovídajícím FX procesoru.
- U master efektů, můžete tuto hodnotu nastavit přímo z parametru W/D, na stránce Master Effects > FX.

Předpokládáme, že se nebude měnit interní mix inzertních efektů, aniž by bylo dosaženo konkrétního efektu. Např. nastavení přímého signálu modulačního efektu příliš nízko, může způsobit fázový posun.

Předpokládáme, že se nebude měnit interní mix master efektu, aniž byste jej jemně nedoladili, protože jde o obecné nastavení tohoto efektu. Chcete-li nastavenou hodnotu efektu aplikovat na každý zvuk/kanál, použijte spíše Send level individuálních kanálů.

Výběr zdroje modulace

Jeden z efektovéch parametrů můžete modulovat pomocí zpráv MIDI, přijímaných z interních fyzických kontrolerů, podle MIDI dat, nahraných na jednu ze stop stylu či songu.

Výběr modulační stopy

- U inzertních efektů, je modulace vždy přijímána ze zvuku/part/stopy, které je přiřazena. Je-li např. inzertní efekt přiřazen partu Upper 1, bude modulován partem Upper 1.
- U master efektů musíte vybrat modulační stopu. Jděte na stránku Master Effects > FX A/B, kde je master efekt, který chcete editovat, a pomocí parametru M.T. (Modulating Track) vyberte modulační zvuk/part/stopu.

Výběr modulačního zdroje

- Na stránce FX Edit (pro inzertní i master efekty), pomocí parametru Src (Source) vyberte fyzický kontroler nebo typ MIDI dat, která modulují efekt.

Pa1000 využívá systém DMS (Dynamic Modulation Source), vysoce flexibilní a výkonnou modulační matici. Níže vidíte výpis dostupných zdrojů.

Nastavení hloubky modulace

- Na stránce FX Edit (pro inzertní i master efekty), pomocí parametru Amt (Amount) nastavíte intenzitu modulace. Jde o vyvážení normální hodnoty, přijímané z tohoto zdroje.

Nasměrování výstupu master efektu zpět na vstup MFX1

Master efekty jsou nastaveny paralelně, ale můžete je nastavit i v sériovém řetězci, vysláním výstupu procesoru MFX2 zpět na vstup procesoru MFX1. To se hodí např. při vysílání Delay do Reverbu.

- Na stránce Master Effects > FX A/B, pomocí parametru to FX1 nastavíte hodnotu signálu MFX2 pro vysílání zpět do procesoru MFX1.

Prizpůsobení reverbu velikosti místnosti

Pa1000 je vybaven funkcí master offset pro všechny Reverby. Toho využijete při nastavení reverbu v místnosti, kde se hraje. Záporných hodnot využijete, pokud jste ve velmi prostorné místnosti, kladných naopak v malé či hluché místnosti.

- 1 Jděte na stránku Global > General Controls > Basic.



- 2 Pomocí parametru Reverb Offset změňte reverb master.

Reverb Offset	Význam
-50 ... +50	Odečtená nebo přičtená hodnota délky Reverbu.

Výpis efektů

Následující seznam uvádí všechny efekty z výroby. Podrobné informace o každém z parametrů najdete na následujících stránkách.

REV (reverb)	St.HarmonicChorus	AMP (amplifier)
O-verb ₁	Classic Chorus	GuitarAmp + P4EQ
Reverb Hall	Multitap Cho/Delay	GuitarAmp + Cabinet
Reverb SmoothHall	Stereo Flanger	Amp Clean Combo
Reverb Wet Plate	St. Random Flanger	Amp Clean Combo + Cab
Reverb Dry Plate	St. Env. Flanger	Amp California
Reverb Room	Classic Flanger	Amp California + Cab
ReverbBrightRoom	Stereo Phaser	Amp Tweed
Early Reflections	St. Random Phaser	Amp Tweed + Cab
Early Reflections Hi Dens ₂	St. Env. Phaser	Amp Modded OD
Reverb Spring	Orange Phaser	Amp Modded OD + Cab
Reverb - Gate	Small Phaser	St. Guitar Cabinet
	Phaser - Cho/Flng	Gtr. Cabinet + NR
	St. Phaser + Trml	OD/HG - Amp Sim
DEL (Delay) L/C/R	Stereo Tremolo	OD/Hi.Gain Wah
Delay Stereo/CrossDelay	St. Env. Tremolo	OD/HyperGain Wah
St. Multitap Delay St.	Classic Tremolo	Comp - Amp Sim
Mod Delay	Ensemble	Comp - OD/HiGain
St. Dynamic Delay	Polysix Ensemble	Wah - Amp Sim
St. AutoPanningDly	Stereo Vibrato	Decimator - Amp
Tape Echo	U-Vibe	AmpSim - Tremolo
Sequence BPM Dly	St. Auto Fade Mod	BassTubeAmp+Cab
L/C/R BPM Delay	St. Biphase Mod	Bass Amp Model
Stereo BPM Delay	Stereo Auto Pan St.	Bass Amp+Cabinet
St.BPM Mtap Delay	Kruhový Modulátor	St. Bass Cabinet
St.BPM Mod. Delay	Organ Vib/Chorus	Tube PreAmp Model
St.BPMAutoPanDly	Rotary Speaker	St. Tube PreAmp
Tape Echo BPM	Rotary SpeakerOD	MicModel+PreAmp
Classic Tape Echo		St. Mic + PreAmp
Hold Delay2		
L/C/R Long Delay2	DYN (Dynamics)	
St/Cross Long Dly2	Stereo Compressor	FILt (Filter)
LCR BPM Long Dly2	Dyn. Compressor	St.Parametric4EQ
St. BPM Long Dly2	Stereo Limiter	St. Graphic 7EQ
	Multiband Limiter	P4EQ - Exciter
	St.Mltband Limiter	P4EQ - Wah
MOD (Modulation)	St.MasteringLimtr	St. Wah/Auto Wah
Stereo Chorus	Stereo Gate	St. Vintage Wah
Black Chorus/Flanger		VOX Wah

St.Exciter/Enhncr
 Stereo Isolator
 St. Random Filter
 St. MultiModeFilter
 Talking Modulator
 2Voice Resonator
 Vox Treble Booster
 Vocoder_s

FrEQ (Frequency)
 St. Sub Oscillator
 Grain Shifter Detune
 Pitch Shifter
 Pitch Shifter BPM
 Pitch Shift Mod
 St. Pitch Shifter
 St. PitchShift BPM

MISC (Miscellaneous)
 Stereo Decimator
 St. Analog Record
 Doppler
 Scratch
 Auto Reverse
 P4EQ - Cho/FIng
 P4EQ - Phaser
 P4EQ - Mt. Delay
 Comp - Wah
 Comp - P4EQ
 Comp - Cho/FIng
 Comp - Phaser
 Comp - Mt. Delay
 Limiter - P4EQ
 Limiter-Cho/FIng
 Limiter - Phaser
 Limiter - Mt.Delay
 Exciter - Comp

Exciter - Limiter
 Exciter-Cho/FIng
 Exciter - Phaser
 Exciter - Mt.Delay
 OD/HG - Cho/FIng
 OD/HG - Phaser
 OD/HG - Mt.Delay
 Decimator - Comp
 Cho/FIng - Mt.Dly
 Multitap Cho/Delay
 PianoBody/Damper

Pozn.:

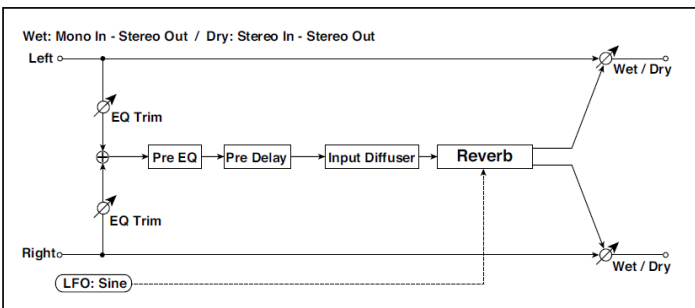
- 1: MFX pouze A/B1
- 2: MFX A2, pouze B2
- 3: MFX A2, B2, pouze IFX

45 Parametry efektů

REV (reverb)

O-verb

O-verb je vybaven kvalitním, na difuzi založeným jádrem reverbu. Kromě nastavení velikosti místnosti, můžete modelovat její tvar a materiály stěn, nastavením difuzních charakteristik jak počátečních odrazů, tak víření hlavní ozvěny, a nezávislými kontrolery vymizení pro výšky, středy a basy. O-verb dále zahrnuje randomizaci, pro bohatší a měkčí timbrál reverbu.



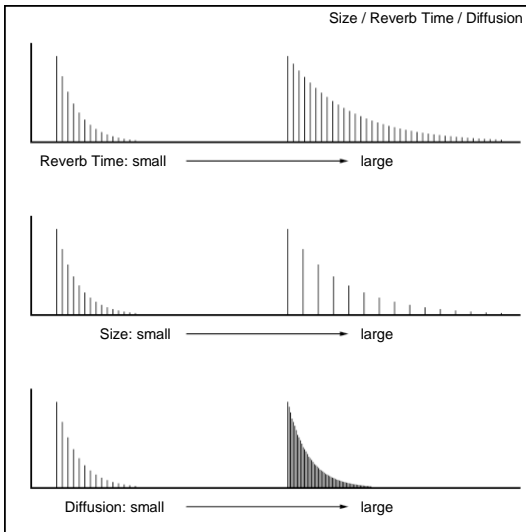
a	Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu	
b	Band1 Enable	On, Off	Jsou zde dvě plně parametrická pásma hřebenového EQ, pro nastavení reverb timbrálu. Ty však mají vliv jen na reverb, nikoliv na původní dry signál. Obě pásma mají identické parametry.	
	Band1 Fc [Hz]	200...20.00k		
	Band1 Q	0,5...10,0		
	Band1 Gain [dB]	-18,0...+18,0		
c	Band2 Enable	On, Off		
	Band2 Fc [Hz]	200...20.00k		
	Band2 Q	0,5...10,0		
	Band2 Gain [dB]	-18,0...+18,0		

	Rolloff	0...100	Ovládá lowpass filtr na výstupu z efektu.
d	Pre Delay [ms]	0...1360	Nastaví Delay time od původního zvuku
	Diffusion 1	0...100	Diffusion 1 a 2 změkčí zvuk před tím, než vstoupí do jádra reverbu, tvarují timbrál počátečních odrazů. Nastavením obou difuzérů na cca 50, obecně získáte dostatečnou difuzi pro měkký reverb; extrémně vysoké hodnoty mohou vést až ke "zvonění". Určitý druh zdrojového materiálu, jako jsou vokály, mohou také čerpat výhody z nízkého nastavení difuze, což umožňuje získat diskrétnější echo. Diffusion1 a Diffusion2 se liší v tom, jak jsou odrazy prostorově umístěny, a vyvážení těchto dvou parametrů ovlivňuje charakter reverbu.
	Diffusion 2	0...100	
e	Size	5...100	Nastavuje velikost prostoru.
	Diffusion	0...100	Určuje hustotu odrazů u hlavního reverbu. Nižší hodnoty značí diskrétnější echo, a vyšší pak měkkí reverb. Extrémně vysoké hodnoty mohou vést až ke "zvonění".
	Reverb Decay	0...100	Zde určíte dobu ozvěny. Parametry Damping a Bass Gain, uvedené níže, umožňují nastavit dobu Decay time nezávisle na nízkých či vysokých frekvencích.
f	Damping	0...100	Nastavuje prahovou frekvenci damping filtru. Je-li Damping nastaven na 100, vysoké frekvence se budou rozpadat na stejné frekvenci jako nízké; na 0, klesnou vysoké frekvence okamžitě. V reálném akustickém prostoru, se obecně vysoké frekvence rozpadají poněkud rychleji, než nízké, proto jen přiměřené hodnoty dampingu vytvářejí realističtější zvuk.
	Bass Crossover [Hz]	20...24.00k	Nastavuje crossover frekvenci pro basový gain.
	Bass Gain [dB]	-12,0...+6,0	Umožňuje provázat Decay time reverbu nízkých frekvencí, přes nastavení frekvence v Bass Xover. Záporné položky značí, že Decay u nízkých frekvencí bude rychlejší, než u hlavního reverbu; kladné hodnoty Decay mírně zpomalí.
g	Modulation Rate [Hz]	0,10...5,00	Rychlost modulace.

i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

e: Diffusion

Reverb Size, Time, a Diffusion:



Reverb Hall

Typ reverbu, který udává ozvěnu středně velké koncertní síně nebo přednáškové haly.

Reverb SmoothHall

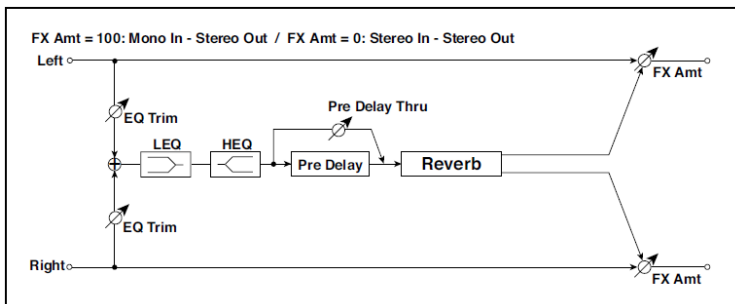
Tento typ reverbu simuluje ozvěnu velké haly a stadionu, a vytváří plynulé odeznění.

Reverb Wet Plate

Tento plátový reverb simuluje příjemnou (hutnou) ozvěnu.

Reverb Dry Plate

Tento plátový reverb simuluje suchou (lehkou) ozvěnu.



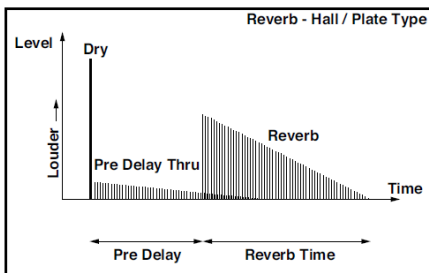
a	Reverb Time [sec]	0,1...10,0	Určuje dobu ozvěny	
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	
b	Pre Delay [ms]	0...200	Nastaví Delay time od původního zvuku	
	Pre Delay Thru [%]	0...100	Nastaví poměr v mixu zvuku bez zpoždění	
c	EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu	
d	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Volí cutoff frekvenci (low nebo mid-low) basového pásma ekvalizéru	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Volí cutoff frekvenci (high nebo mid-high) výškového pásma ekvalizéru	
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15,0...+15,0	Určuje gain pro Low EQ	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15,0...+15,0	Určuje gain pro High EQ	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

b: Pre Delay [ms]

b: Pre Delay Thru [%]

„Pre Delay” nastaví Delay time na vstup Reverbu, což umožňuje ovládat prostor.

Parametrem „Pre Delay Thru” můžete míchat původní zvuk bez zpoždění, s podporou fáze Attack zvuku.

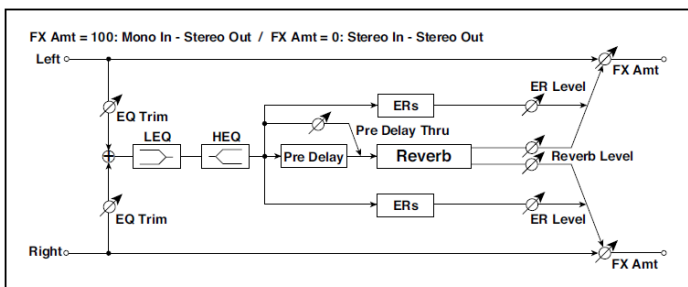


Reverb Room

Tento typ reverbu podporuje blízké odrazy, které zvuk přibližují. Změna poměru mezi blízkými odrazy a zvukem reverbu umožňuje simulovat nuance, např. typ stěn v místnosti.

Reverb BrightRoom

Tento typ reverbu podporuje blízké odrazy, které zvuk zjasní.



a	Reverb Time [sec]	0,1...3,0	Určuje dobu ozvěny	
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	
b	Pre Delay [ms]	0...200	Nastaví Delay time od původního zvuku	
	Pre Delay Thru [%]	0...100	Nastaví poměr v mixu zvuku bez zpoždění	
c	ER Level	0...100	Určuje úroveň blízkých odrazů	
d	Reverb Level	0...100	Určuje úroveň ozvěny	

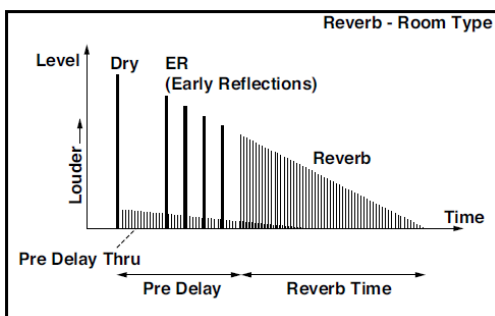
e	EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu
f	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Volí cutoff frekvenci (low nebo mid-low) basového pásma ekvalizéru
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Volí cutoff frekvenci (high nebo mid-high) výškového pásma ekvalizéru
g	Pre LEQ Gain [dB]	-15,0...+15,0	Určuje gain pro Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	-15,0...+15,0	Určuje gain pro High EQ
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

c: ER Level

d: Reverb Level

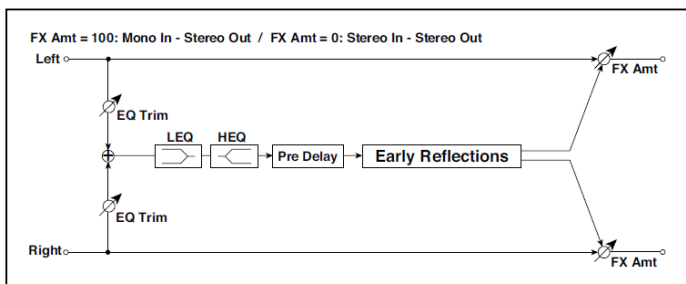
Tyto parametry nastaví úroveň blízkých odrazů a reverbu.

Změna hodnoty tohoto parametru umožní simulovat typ stěn v místnosti. Takže větší „ER Level“ simuluje tvrdou stěnu a větší „Reverb Level“ simuluje měkkou.



Early Reflections

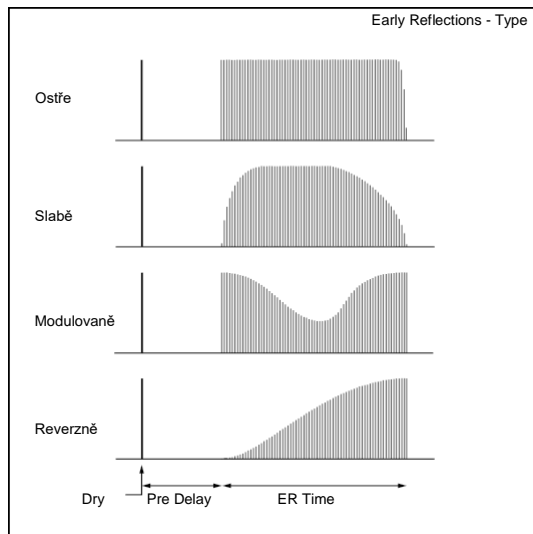
Efekt je pouze částečný blízký odraz zvuku ozvěny, takže přidává celkovému zvuku prostor. Můžete zvolit jednu z následujících křivek Decay:



a	Typ	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Volí křivku Decay pro blízké odrazy
b	ER Time [ms]	10...800	Určuje délku blízkého odrazu
c	Pre Delay [ms]	0...200	Určuje dobu, vzatou z původního zvuku do prvního blízkého odrazu
d	EQ Trim	0...100	Určuje vstupní úroveň EQ, aplikovaného na zvuk efektu
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Volí cutoff frekvenci (low nebo mid-low) basového pásma ekvalizéru
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Volí cutoff frekvenci (high nebo mid-high) výškového pásma ekvalizéru
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15,0...+15,0	Gain basového pásma EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	-15,0...+15,0	Gain výškového pásma
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

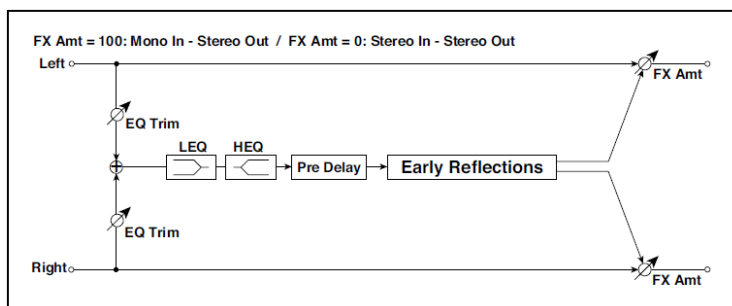
a: Typ

Tento parametr zvolí křivku vymizení pro blízké odrazy.



Early Reflections Hi Dens

Tento efekt má přesnější blízké odrazy s dvojnásobnou maximální délkou vůči normálnímu efektu (viz „Blízké odrazy“). Můžete tvořit velmi měkký a hutný zvuk.



a	Typ	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Volí křivku Decay pro blízké odrazy	
b	ER Time [ms]	10...1600	Určuje délku blízkého odrazu	
c	Pre Delay [ms]	0...200	Určuje dobu, vzatou z původního zvuku do prvního blízkého odrazu	

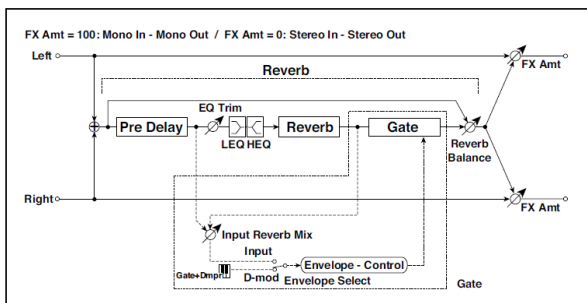
d	EQ Trim	0...100	Určuje vstupní úroveň EQ, aplikovaného na zvuk efektu	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Volí cutoff frekvenci (low nebo mid-low) basového pásma ekvalizéru	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Volí cutoff frekvenci (high nebo mid-high) výškového pásma ekvalizéru	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15,0...+15,0	Určuje gain pro Low EQ	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15,0...+15,0	Určuje gain pro High EQ	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Reverb Spring

Pružinový typ reverbu má odlišnou zvukovou charakteristiku, než mají reverby typu hall nebo roomtype. Modeluje pružinový systém reverbu, využívaný u některých zesilovačů.

Reverb – Gate

Tento efekt kombinuje mono typ reverbu a gate.



REVERB

a	[R] Reverb Time [sec]	0,1...10,0	Určuje dobu ozvěny	
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	

b	[R]Pre Delay [msec]	0...200	Určuje delay time zvuku reverbu a fídící signál gate
c	[R]EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu
	Reverb Balance	0...100	Určuje vyvážení efektu reverbu
d	[R]PreLEQ Fc	Low, Mid-Low	Volí cutoff frekvenci (low nebo mid-low) basového pásma ekvalizéru
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Volí cutoff frekvenci (high nebo mid-high) výškového pásma ekvalizéru
e	[R] Pre LEQ Gain [dB]	-15,0...+15,0	Určuje gain pro Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	-15,0...+15,0	Určuje gain pro High EQ
GATE			
f	[G]Envelope Select	D-mod, Input	Přepíná mezi ovládním modulačního zdroje a vstupního signálu
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který ovládá Gate, je-li Envelope Select na D-mod
g	[G]Input Reverb Mix	0...100	Určuje vyvážení původního zvuku a reverbu u gate ovládaného signálu
	Threshold	0...100	Určuje prahovou úroveň gate
h	[G]Polarity	+, -	Přepíná ne/invertovaný stav gate
i	[G] Attack	1...100	Určuje dobu Attack.
	Release	1...100	Určuje dobu Release.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

f: [G]Envelope Select

f: Src

g: [G]Input Reverb Mix

g: Threshold

Threshold Parametr „[G]Envelope Select“ umožňuje zvolit, zda za/otevření gate je dáno úrovní vstupního signálu nebo ovládáno přímo modulačním zdrojem. Můžete si vybrat od Off do Tempo pro parametr Src, chcete-li zadat modulační zdroj.

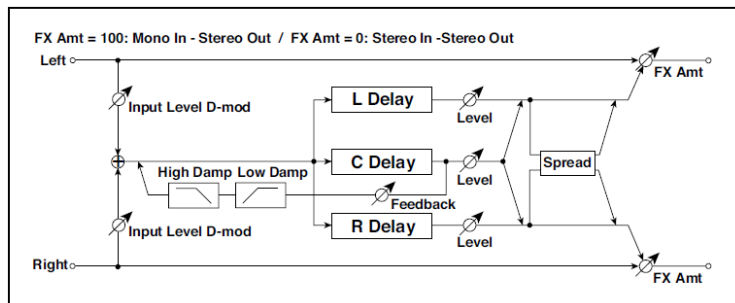
Pokud je „[G]Envelope Select” na Input, gate je ovládán úrovní signálů, které jsou kombinací původního zvuku a zvuku reverbu. Jestliže úroveň signálu překročí prahovou úroveň Threshold, gate se otevře a na výstup jde zvuk reverbu.

Normálně nastavíte „[G]Input Reverb Mix” na Dry (gate je ovládán pouze původním zvukem). Pokud chcete zvýšit Gate time, nastavte „[G]Input Reverb Mix” na vyšší hodnotu a podobně i „Threshold”.

DEL (Delay)

L/C/R Delay

Tento Multitap delay posílá na výstup Tap signály doleva, do středu a doprava. Můžete také nastavit levý a pravý tok zvuku Delay.



a	L Delay Time (ms)	0...2730	Nastavuje dobu zpoždění pro TapL	
	Level	0...50	Nastaví výstupní úroveň TapL	
b	C Delay Time (ms)	0...2730	Nastavuje dobu zpoždění pro TapC	
	Level	0...50	Nastaví výstupní úroveň TapC	
c	R Delay Time (ms)	0...2730	Nastavuje dobu zpoždění pro TapR	
	Level	0...50	Nastaví výstupní úroveň TapR	
d	Feedback (C Delay)	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby TapC	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj zpětné vazby TapC	
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace zpětné vazby TapC	
e	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	
	Low Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu v basech	
f	Úroveň na vstupu Dmod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu	
g	Spread	0...50	Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

e: High Damp [%]

e: Low Damp [%]

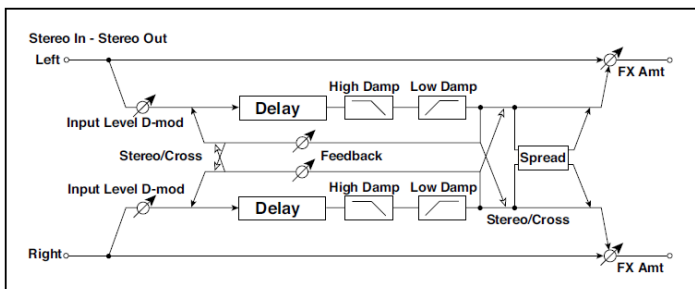
Tyto parametry určují hodnotu dampingu ve výškách i basech. Zvuk zpožděného zvuku je temnější nebo lehčí, podle zpětné vazby.

g: Spread

Nastaví šířku panorama zvuku efektu. Stereo obraz je nejširší pro hodnotu 50 a pro hodnotu 0 jde zvuk efektu na obou kanálech na výstup ze středu.

Stereo/CrossDelay

Stereo Delay, který využijete jako Cross-feedback Delay efekt, u kterého Delay zvuk přechází mezi levou a pravou stranou změnou směrování zpětné vazby.

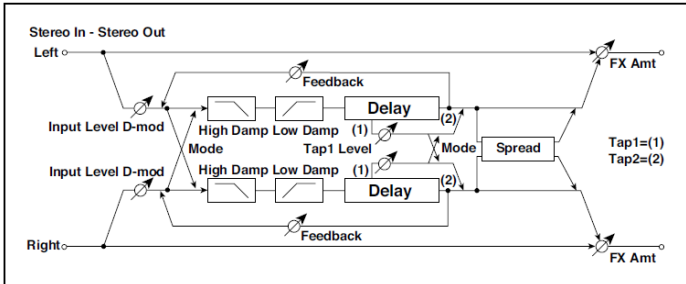


a	Stereo Cross	Stereo Cross	Přepíná stereo delay a cross-feedback delay	
b	L Delay Time [ms]	0,0...1360,0	Nastavuje dobu zpoždění pro levý kanál	
c	R Delay Time [ms]	0,0...1360,0	Nastavuje dobu zpoždění pro pravý kanál	

d	L Feedback	-100...+100	Nastavuje velikost zpětné vazby pro levý kanál
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro velikost zpětné vazby
	Amt L	-100...+100	Nastaví velikost modulace zpětné vazby na levém kanálu
e	R Feedback	-100...+100	Nastavuje velikost zpětné vazby pro pravý kanál
	Amt R	-100...+100	Nastaví velikost modulace zpětné vazby na pravém kanálu
f	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách
g	Low Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu v basech
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu
i	Spread	-50...+50	Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

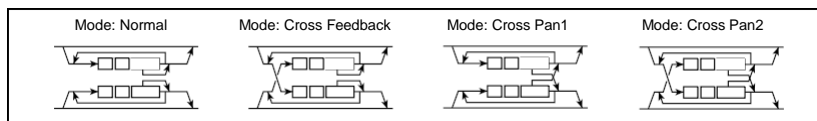
St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

Levý i pravý Multitap Delay mají dva hodnoty Tap. Změnou směřování zpětné vazby a výstupu Tap umožňuje tvořit různé patterny komplexních zvuků efektu.



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	Přepíná směřování levého a pravého Delay
b	Tap1 Time [ms]	0,0...1360,0	Nastavuje zpoždění Tap1
c	Tap2 Time [ms]	0,0...1360,0	Nastavuje zpoždění Tap2
d	Tap1 Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu Tap1
e	Feedback (Tap2)	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap2
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj zpětné vazby Tap2
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace zpětné vazby Tap2
f	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách
g	Low Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu v basech
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu
i	Spread	-100...+100	Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro šířku stereo obrazu zvuku efektu
	Amt	-100...+100	Volí hodnotu modulace šířky stereo obrazu zvuku efektu

j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje



a: Mode

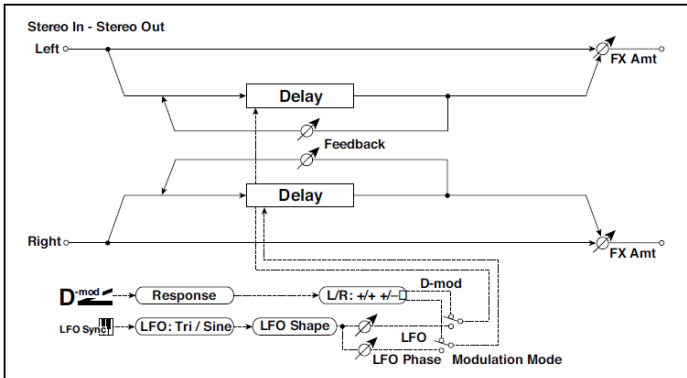
Můžete změnit, jak se rozloží do stran signály levého a pravého Delay, úpravou směrování levého a pravého Delay, jak vidíte na obrázku výše. Musíte poslat na vstup různé zvuky pro každý kanál, chcete-li aby byl tento parametr efektivní.



d: Tap1 Level

Tento parametr určuje úroveň signálu na výstupu Tap1. Nastavení různé úrovně bude od Tap2 přidávat jedinečný příspěvek monotónního delay a zpětné vazby.

St. Mod Delay (Stereo Modulation Delay)

Tento stereo delay využívá LFO pro skluz doby Delay time. Výška se také mění, takže se zvuk Delay prolíná a chvěje. Můžete Delay time ovládat také přímo modulačním zdrojem.



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	Přepíná ovládání LFO modulace a modulačního zdroje	
b	D-mod Modulation	L/R: +/+, L/R: +/-	Reverzní L/R ovládá modulační zdroj	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který ovládá dobu Delay time	
	Response (odezva)	0...30	Určuje rychlost odezvy na modulačního zdroje	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO	
	LFO Shape	-100...+100	Mění zakřivení vzorku LFO	
d	LFO Sync	Off, On	Za/ vypíná LFO Reset	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který resetuje LFO	
e	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
f	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)	 ...	Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	

g	L LFO Phase [deg]	-180...+180	Určuje fázi, získanou resetováním levého LFO
	L Depth	0...200	Nastavuje hloubku modulace levého LFO
h	R LFO Phase [deg]	-180...+180	Určuje fázi, získanou resetováním pravého LFO
	R Depth	0...200	Nastavuje hloubku modulace pravého LFO
i	L Delay Time [ms]	0,0...1000,0	Nastavuje dobu zpoždění pro levý kanál
	L Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby levého Delay
j	R Delay Time [ms]	0,0...1000,0	Nastavuje dobu zpoždění pro pravý kanál
	R Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby pravého Delay
k	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

b: D-mod Modulation

Je-li modulační zdroj použit k ovládání, tento parametr obrátí směr levé a pravé modulace.

d: LFO Sync

d: Src

g: L LFO Phase [deg]

h: R LFO Phase [deg]

Je-li „LFO Sync” na On, LFO se resetuje podle přijatého modulačního zdroje.

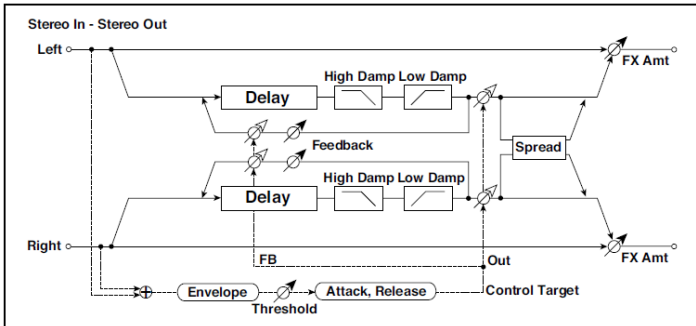
Parametr „Src” určuje modulační zdroj, který resetuje LFO. Můžete např. přiřadit Gate jako modulační zdroj, takže skluz bude vždy spuštěn od zadaného bodu.

„L LFO Phase” a „R LFO Phase” určují fázi, získanou resetováním levého a pravého LFO. Tak můžete vytvořit změny ve skluzu výšky pro levý a pravý kanál zvlášť.

MIDI Efekt je vypnutý, pokud je hodnota modulačního zdroje, zadaného parametrem „Src” nižší než 63, a je zapnutý, je-li hodnota 64 nebo vyšší. LFO se spouští a resetuje na hodnoty „L LFO Phase” a „R LFO Phase”, pokud se hodnota změní ze 63 a nižší na 64 a vyšší.

St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

Tento stereo Delay ovládá úroveň Delay podle úrovně na vstupu. Můžete ho využít jako Ducking Delay, který aplikuje zpoždění na zvuk jen, když zahrajete na klávesy silně nebo když je hlasitost příliš slabá.



a	Control Target	None, Out, FB	Možnosti jsou Control, Output a Feedback
	Polarity	+, -	Obrátí směr ovládání úrovně
b	Threshold	0...100	Určuje úroveň, na jaké je efekt aplikován
	Offset	0...100	Nastaví vyvážení při ovládání úrovně
c	Attack	1...100	Nastaví dobu Attack time při ovládání úrovně
d	Release	1...100	Nastaví dobu Release time při ovládání úrovně
e	L Delay Time [ms]	0,0...1360,0	Nastavuje dobu zpoždění pro levý kanál
f	R Delay Time [ms]	0,0...1360,0	Nastavuje dobu zpoždění pro pravý kanál
g	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby
h	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách
	Low Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu v besech
i	Spread	-100...+100	Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

a: Control Target

Tento parametr zvolí žádné ovládání úrovně, ovládání výstupu Delay (effect balance) nebo ovládání hodnoty zpětné vazby.

a: Polarity

b: Threshold

b: Offset

c: Attack

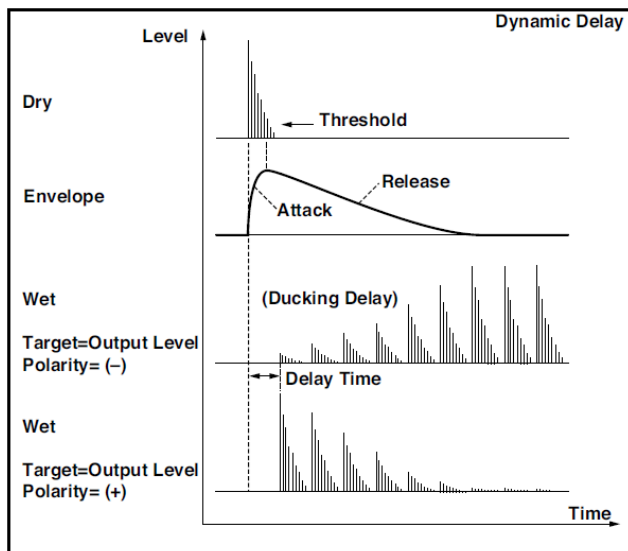
d: Release

Parametr „Offset” určuje hodnotu parametru „Control Target” (nastaveného na None), vyjádřeného jako relativní poměr k hodnotě parametru (hodnota „Wet/Dry” s „Control Target”=Out, nebo hodnota „Feedback” s „Control Target”=FB).

Pokud je hodnota „Polarity” kladná, hodnotu „Control Target” získáte vynásobením hodnoty parametru hodnotou „Offset” (pokud je vstupní úroveň pod prahovou hodnotou Threshold), nebo se rovná hodnotě parametru, pokud vstupní úroveň hodnotu Threshold překročí.

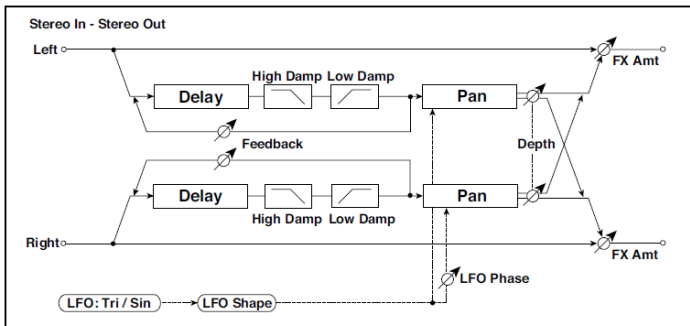
Pokud je hodnota „Polarity” záporná, hodnota Control Target se rovná hodnotě parametru, je-li vstupní úroveň pod hodnotou Threshold, nebo ji získáte vynásobením hodnoty parametru hodnotou „Offset”, jestliže úroveň překročí hodnotu Threshold.



Parametry „Attack” a „Release” určují doby Attack time a Release time při ovládání úrovně Delay.



St. AutoPanningDly (Stereo Auto Panning Delay)

Tento stereo delay efekt rozloží zvuk delay do stran pomocí LFO.

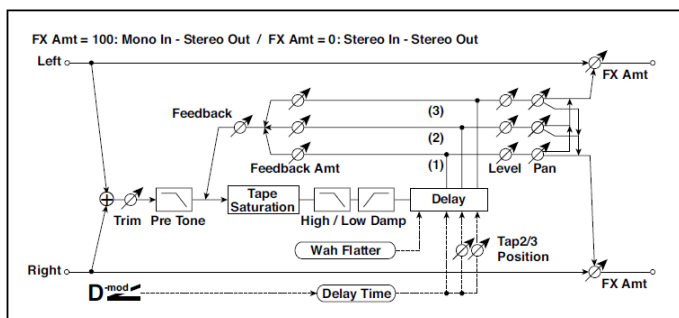


a	L Delay Time [ms]	0,0...1360,0	Nastavuje dobu zpoždění pro levý kanál	
	L Feedback	-100...+100	Nastavuje velikost zpětné vazby pro levý kanál	
b	R Delay Time [ms]	0,0...1360,0	Nastavuje dobu zpoždění pro pravý kanál	
	R Feedback	-100...+100	Nastavuje velikost zpětné vazby pro pravý kanál	
c	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	
	Low Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu v basech	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO	
	LFO Shape	-100...+100	Mění zakřivení vzorku LFO	
e	Phase [degree]	-180...+180	Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	
f	Panning Freq [Hz]	0,02...20,00	Určuje rychlost panorama	
g	MIDI Sync	Off, On	Přepíná mezi využitím frekvence rychlosti panorama a využitím tempa a not	
	BPM	MIDI, 40,00...300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících dobu Delay time pro rychlost panorama	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time pro rychlost panorama	

h	Panning Depth	0...100	Určuje šířku panorama
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj šířky panorama
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace šířky panorama
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

Tape Echo

Toto je model páskového echa s třemi přehrávacími hlavami. Reprodukováno je zkreslení a změna zvuku, typické pro magnetofonovou pásku.



a	Delay (Tap1) [msec]	0...2700	Nastavuje delay time (tap1)
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Delay time
	Amt	-2700...+2700	Volí velikost modulace delay time
b	Tap2 Position [%]	0...100	Nastaví polohu Tap 2 vůči Tap 1 delay time, hloubky variace výšky
c	Tap3 Position [%]	0...100	Nastaví polohu Tap 3 vůči Tap 1 delay time, hloubky variace výšky
d	Tap1 Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu Tap1
	Pan	L, 1...99, R	Určuje stereo obraz tap1
	FB Amt	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap1

e	Tap2 Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu Tap2	
	Pan	L, 1...99, R	Určuje stereo obraz tap2	
	FB Amt	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap2	
f	Tap3 Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu Tap3	
	Pan	L, 1...99, R	Určuje stereo obraz tap3	
	FB Amt	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap3	
g	Feedback	0...100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby pro Taps 1, 2 a 3	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro velikost zpětné vazby	
	Amt	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby	
h	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	
	Low Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu v basech	
i	Saturation	0...100	Určuje hodnotu zesílení	
j	Input Trim	0...100	Nastavení vstupního zesílení	
	Pre Tone	0...100	Nastavuje zvuk na vstupu	
k	Wow Flutter [Hz]	0,02...1,00	Určuje frekvenci, na které se projeví variace výšek	
	Wow Flutter depth	0...100	Určuje hloubku výškových variací	
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: Delay (Tap1) [msec]

a: Src

a: Amt

b: Tap2 Position [%]

b: Tap3 Position [%]

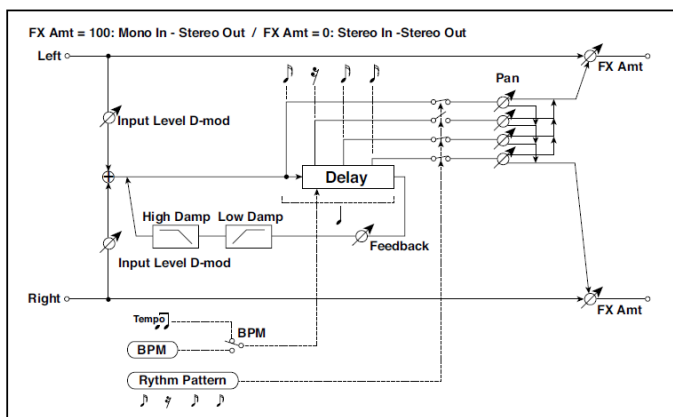
Delay time pro Tap 2 a 3 se zadává jako podíl (%) vůči „Delay (Tap1).” Dokonce i když použijete dynamickou modulaci k ovládní „Delay (Tap1)”, Tap 2 a 3 se změní stejným dílem.

- d: FB Amt
- e: FB Amt
- f: FB Amt
- g: Feedback

Výstup zpětné vazby z Tap 1, 2 a 3 je smíchan podle „FB Amt“ a výsledná hodnota zpětné vazby je dána „Feedback“.

Sequence BPM Dly (Sequence BPM Delay)

Tento čtyři 4-tap delay umožňuje zvolit tempo a rytmický pattern pro každý Tap.



a	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému času; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
b	Rhythm Pattern	x ... e e e 3	Výběr rytmické šablony	
c	Tap1 Pan	L, 1...99, R	Nastaví panorama Tap1	
	Tap2 Pan	L, 1...99, R	Nastaví panorama Tap2	
	Tap3 Pan	L, 1...99, R	Nastaví panorama Tap3	
	Tap4 Pan	L, 1...99, R	Nastaví panorama Tap4	
d	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro velikost zpětné vazby	
	Amt	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby	

e	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	
	Low Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu v besech	
f	Úroveň na vstupu Dmod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

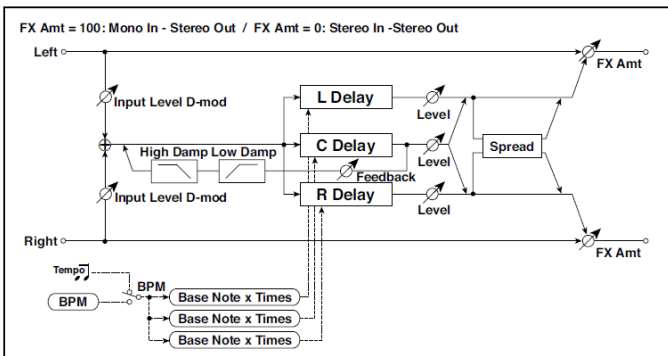
a: BPM




b: Rhythm Pattern

S tempem, zadaným parametrem „BPM“ (nebo tempem MIDI Clock, je-li „BPM“ na MIDI), se délka jedné doby rovná Delay time zpětné vazby a interval mezi úhozy se srovná. Volbou rytmického patternu se automaticky za/vypne výstup úhozu Tap. Je-li „BPM“ na MIDI, je dolní hranice „BPM“ na 44.

L/C/R BPM Delay

L/C/R delay umožňuje sladit dobu Delay time s tempem songu. Delay time lze také synchronizovat k tempu arpeggiatoru nebo sekvenceru. Jestliže naprogramujete tempo před představením, můžete dosáhnout efektu Delay, který je synchronizovaný se songem v reálném čase. Delay time se nastavuje podle not.



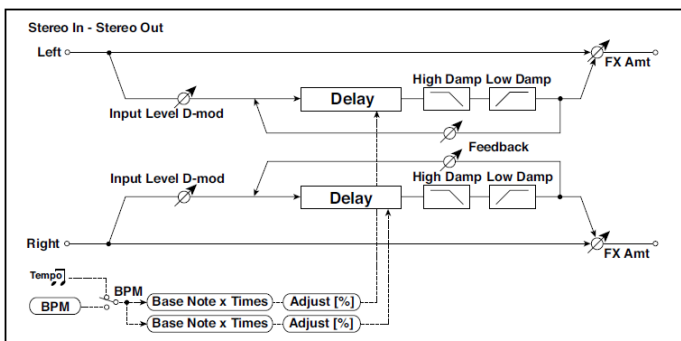
a	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Time Over?	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Delay time překročí horní hranici	
b	L Delay Base Pozn.		Volí typ not, určujících dobu Delay time od TapL	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time od TapL	
	Level	0...50	Nastaví výstupní úroveň TapL	
c	C Delay Base Pozn.		volí typ not, určujících dobu Delay time od TapC	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time od TapC	
	Level	0...50	Nastaví výstupní úroveň TapC	
d	R Delay Base Pozn.		Volí typ not, určujících dobu Delay time od TapR	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time od TapR	
	Level	0...50	Nastaví výstupní úroveň TapR	
e	Feedback (C Delay)	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby TapC	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj zpětné vazby TapC	
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace zpětné vazby TapC	
f	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	
	Low Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu v basech	
g	Úroveň na vstupu Dmod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu	
h	Spread	0...50	Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: Time Over?

Delay time můžete nastavit až do 5,460ms. Jestliže delay time překročí tuto hranici, objeví se na displeji chybová hláška „OVER!“. Nastavte parametry delay time tak, aby se tato hláška neobjevila. „Time Over?“ je pouze parametr displeje.

Stereo BPM Delay

Tento stereo delay umožňuje nastavit Delay time, aby odpovídal tempu songu.



a	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Time Over? L	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Delay time na levém kanálu překročí horní hranici	
	R	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Delay time na pravém kanálu překročí horní hranici	
b	L Delay Base Pozn.		Volí typ not, určujících dobu Delay time na levém kanálu	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time na levém kanálu	
	Adjust [%]	-2,50... +2,50	Nastavuje Delay time na levém kanálu	
c	R Delay Base Pozn.		Volí typ not, určujících dobu Delay time na pravém kanálu	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time na pravém kanálu	
	Adjust [%]	-2,50... +2,50	Jemně doladí Delay time na pravém kanálu	

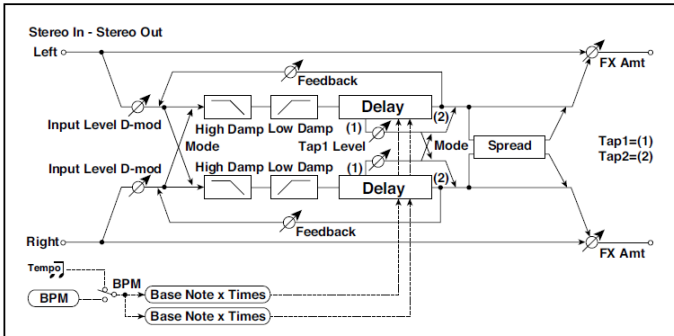
d	L Feedback	-100...+100	Nastavuje velikost zpětné vazby pro levý kanál
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro velikost zpětné vazby
	Amt L	-100...+100	Nastaví velikost modulace zpětné vazby na levém kanálu
e	R Feedback	-100...+100	Nastavuje velikost zpětné vazby pro pravý kanál
	Amt R	-100...+100	Nastaví velikost modulace zpětné vazby na pravém kanálu
f	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách
g	Low Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu v basech
h	Úroveň na vstupu Dmod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje






a: Time Over? L, R

Delay time můžete nastavit až do 2,730ms. Jestliže delay time překročí tuto hranici, objeví se na displeji chybová hláška „OVER!“. Nastavte parametry delay time tak, aby se tato hláška neobjevila. „Time Over?“ je pouze parametr displeje.

St.BPM Mtap Delay (Stereo BPM Multi tap Delay)

Tento čtyři 4-tap delay umožňuje zvolit tempo a rytmický pattern pro každý Tap.

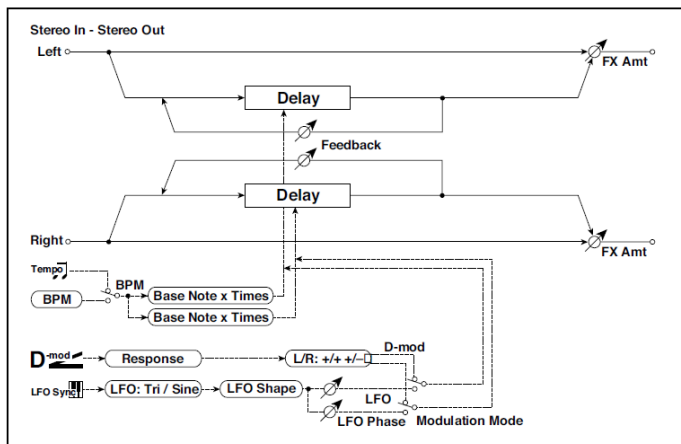





a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	Přepíná směřování levého a pravého Delay	
b	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Time Over? 1	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Tap1 překročí horní hranici	
	2	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Tap2 překročí horní hranici	
c	Tap 1 Base Note	 ...	Volí typ not, určujících dobu Delay time od Tap1	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time od Tap1	
d	Tap 2 Base Note	 ...	Volí typ not, určujících dobu Delay time od Tap2	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time od Tap2	
e	Tap1 Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu Tap1	
f	Feedback (Tap2)	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap2	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj zpětné vazby Tap2	
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace zpětné vazby Tap2	





g	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách
	Low Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu v basech
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu
i	Spread	-100...+100	Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro šířku stereo obrazu zvuku efektu
	Amt	-100...+100	Volí hodnotu modulace šířky stereo obrazu zvuku efektu
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

St.BPM Mod. Delay (Stereo BPM Modulation Delay)

Stereo modulace delay, která synchronizuje delay time k tempu songu.



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	Přepíná ovládání LFO modulace a modulačního zdroje	
b	D-mod Modulation	L/R:++, L/R:+/-	Reverzní L/R ovládá modulační zdroj	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který ovládá dobu Delay time	
	Response (odezva)	0...30	Určuje rychlost odezvy na modulační zdroj	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO	
	LFO Shape	-100...+100	Mění zakřivení vzorku LFO	
d	LFO Sync	Off, On	Za/ vypíná LFO Reset	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který resetuje LFO	
e	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
f	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
g	L LFO Phase [deg]	-180...+180	Určuje fázi, získanou resetováním levého LFO	
	Hloubka	0...200	Nastavuje hloubku modulace levého LFO	
h	R LFO Phase [deg]	-180...+180	Určuje fázi, získanou resetováním pravého LFO	
	Hloubka	0...200	Nastavuje hloubku modulace pravého LFO	
i	BPM(Delay)	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Time Over? L	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Delay time na levém kanálu překročí horní hranici	
	R	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Delay time na pravém kanálu překročí horní hranici	

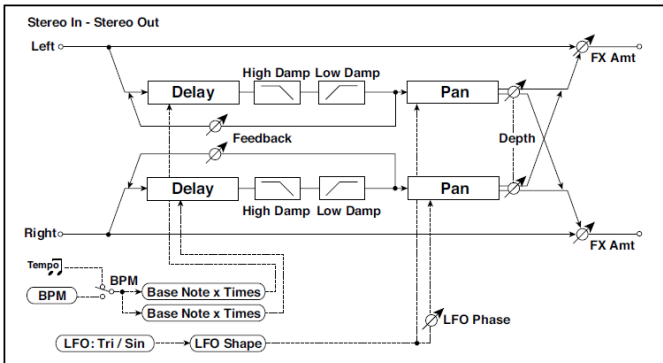
j	L Delay Base Note		Volí typ not, určujících dobu Delay time na levém kanálu	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time na levém kanálu	
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby levého Delay	
k	R Delay Base Note		Volí typ not, určujících dobu Delay time na pravém kanálu	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time na pravém kanálu	
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby pravého Delay	
l	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

i: Time Over? L, R

Delay time můžete nastavit až do 2,550ms. Jestliže delay time překročí tuto hranici, objeví se na displeji chybová hláška „OVER!“. Nastavte parametry delay time tak, aby se tato hláška neobjevila. „Time Over?“ je pouze parametr displeje.

St.BPMAutoPanDly (Stereo BPM Auto Panning Delay)

Tento stereo auto panorama delay umožňuje nastavit Delay time, aby odpovídal tempu songu.

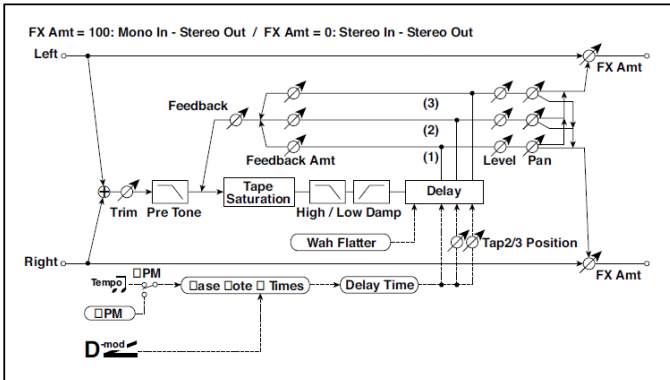


a	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Time Over? L	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Delay time na levém kanálu překročí horní hranici	
	R	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Delay time na pravém kanálu překročí horní hranici	
b	L Delay Base Note		Volí typ not, určujících dobu Delay time na levém kanálu	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time na levém kanálu	
	Feedback	-100...+100	Nastavuje velikost zpětné vazby pro levý kanál	
c	R Delay Base Note		Volí typ not, určujících dobu Delay time na pravém kanálu	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time na pravém kanálu	
	Feedback	-100...+100	Nastavuje velikost zpětné vazby pro pravý kanál	
d	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	
	Low Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu v basech	
e	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO	
	Shape	-100...+100	Mění zakřivení vzorku LFO	
	LFO Phase	-180...+180	Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	

f	Panning Freq [Hz]	0,02...20,00	Určuje rychlost panorama	
g	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00...300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících dobu Delay time pro rychlost panorama	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time pro rychlost panorama	
h	Panning Depth	0...100	Určuje šířku panorama	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj šířky panorama	
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace šířky panorama	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Tape Echo BPM

Páskové echo, která synchronizuje delay time k tempu songu.



a	BPM (Delay)	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Tap1 Dmod Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Delay time	
b	Tap1 Delay Note		Volí typ not, určujících dobu Delay time (tap1)	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time (tap1)	
	Time Over?	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Delay time překročí horní hranici	
c	Tap1 Dmod Note		Volí notovou hodnotu využívanou k zadání doby delay time, je-li modulace na maximum	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, využívaných k zadání doby delay time, je-li modulace na maximum	
d	Tap2 Position [%]	0...100	Nastaví polohu Tap 2 vůči Tap 1 delay time, hloubky variace výšky	
e	Tap3 Position [%]	0...100	Nastaví polohu Tap 3 vůči Tap 1 delay time, hloubky variace výšky	
f	Tap1 Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu Tap1	
	Pan	L, 1...99, R	Určuje stereo obraz tap1	
	FB Amt	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap1	

g	Tap2 Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu Tap2
	Pan	L, 1...99, R	Určuje stereo obraz tap2
	FB Amt	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap2
h	Tap3 Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu Tap3
	Pan	L, 1...99, R	Určuje stereo obraz tap3
	FB Amt	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap3
i	Feedback	0...100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby pro Taps 1, 2 a 3
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro velikost zpětné vazby
	Amt	-100...+100	Určuje hloubku, jakou bude zpětná vazba modulována
j	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách
	Low Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu v basech
k	Saturation	0...100	Určuje hodnotu zkreslení
l	Input Trim	0...100	Nastavení vstupního zesílení
	Pre Tone	0...100	Nastavuje zvuk na vstupu
m	Wow Flutter [Hz]	0,02...1,00	Určuje frekvenci, na které se projeví variace výšek
	Wow Flutter depth	0...100	Určuje hloubku výškových variací
n	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

a: Tap1 Dmod Src

b: Tap1 Delay Note

b: Times

c: Tap1 Dmod Note

c: Times

Je-li „Tap1 Dmod Src“ na Off nebo je zvolená modulace na 0, delay time bude délkou, zadanou parametry „Tap1 Delay Note“ a „Times“.

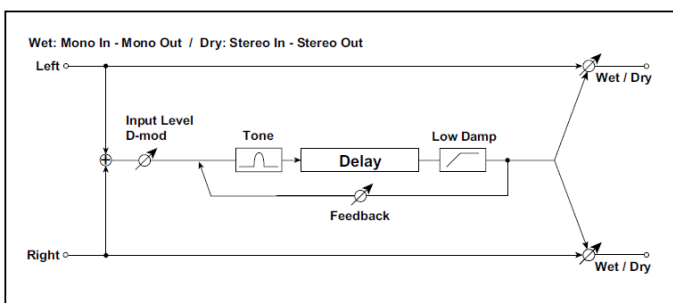
Pokud je hodnota „Tap1 Dmod Src“ jiná než Off, bude se delay time měnit podle hodnot „Tap1 Dmod Note“ a „Times“, při dosažení maximální modulace.


b: Time Over?

Delay time můžete nastavit až do 5,400ms. Jestliže delay time překročí tuto hranici, objeví se na displeji chybová hláška „OVER!“. Nastavte parametry delay time tak, aby se tato hláška neobjevila. „Time Over?“ je pouze parametr displeje.

Classic Tape Echo

Tento efekt modeluje vyhlášené analogové páskové echo. Původně bylo echo vytvořeno přehrávací hlavou a zpoždění bylo zadáno změnou rychlosti motoru. Příjemný zvuk a jemnost echa, takto vygenerovaného, je příčinou oblíbenosti této „lo-fi“ jednotky u tolika profesionálních hudebníků.

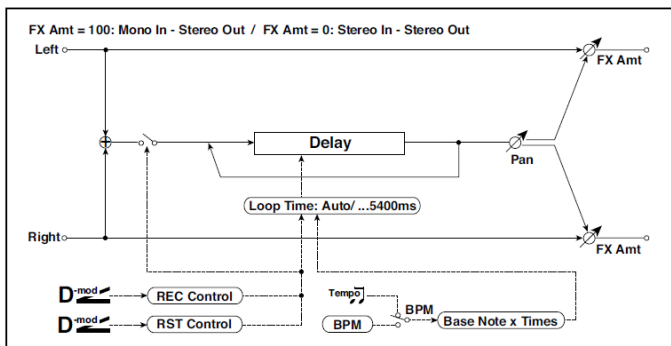


a	Čas	0...2700	Tento parametr určuje dobu Delay time.	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Time	
	Amt	-100...+100	Určuje hloubku, jakou bude parametr Time modulován	
b	Feedback	0...100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro velikost zpětné vazby	
	Amt	-100...+100	Určuje hloubku, jakou bude zpětná vazba modulována	
c	Zvuk:	0...99	Nastavuje zvuk na vstupu. Modeluje snížené vysoké frekvence analogového páskového Delay, ještě před dosažením stavu nasycení. Nižší hodnoty tvoří temnější zvuk. Ořezává vysoké frekvence jak na hlavním výstupu, tak jejich zpětnou vazbu. Vyšší hodnota vytváří jasnější barvu tónu.	


d	Low Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu v basech	
e	Input Level Dmod	-100...+100	Hodnota modulace vstupní úrovně	DMSync
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Input Level Dmod. Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Hold Delay

Tento efekt nahrává vstupní signál a opakovaně jej přehrává. Můžete určit počátek nahrávání a resetovat jej přes modulační zdroj. Snadno využitelný při živém hraní.



a	Delay Time [ms]	Auto, 1...10800	Nastaví režim Automatic loop time setup nebo určí dobu smyčky	
b	Loop BPM Sync	Off, On	Určuje, zda je delay time nastaven v ms, nebo v notových hodnotách vůči tempu	DMSync
c	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Time Over?	---, OVER!	Chybová hláška, která se objeví, pokud delay time překročí horní hranici, je-li MIDI/Tempo Sync=On	

d	Loop Base Note		Volí typ not, určujících dobu Delay time	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time	
e	REC Control Src	Off...Tempo	Volí řídicí zdroj pro nahrávání	
f	RST Control Src	Off...Tempo	Volí řídicí zdroj pro reset	
g	Manual REC Control	REC Off, REC On	Nastavuje přepínač nahrávání	
h	Manual RST Control	Off, RESET	Nastavuje přepínač resetu	
i	Pan	L100...L1, C, R1... R100	Určuje stereo pozici efektu	
	Src	Off...Tempo	Nastavuje velikost modulace stereo obrazu efektu	
	Amt	-100...+100	Nastavuje velikost modulace stereo obrazu efektu	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: Delay Time [ms]

S Auto je Loop time nastaven automaticky. Zde můžete zadat dobu smyčky.

Je-li aktivní Auto, doba Loop Time se nastaví automaticky na dobu, jakou trvá nahraný záznam, je-li aktivní modulační zdroj nebo „Manual REC Control”. Avšak, pokud doba překročí 10,800ms, Loop time se automaticky nastaví na 10,800ms.

c: Time Over?

Delay time můžete nastavit až do 10,800ms. Jestliže delay time překročí tuto hranici, objeví se na displeji chybová hláška „OVER!”. Nastavte parametry delay time tak, aby se tato hláška neobjevila. „Time Over?” je pouze parametr displeje.

b: Loop BPM Sync

c: BPM

d: Loop Base Note

d: Times

Je-li „Loop BPM Sync“ aktivní, nastavení „Times“ se ignoruje; Loop time je určen parametry „BPM“, „Loop Base Note“ a „Times“. Dokonce ani v tom případě delay time nepřekročí 10,800 ms.

„Hold“ procedura (je-li Loop Time = Auto)

- 1 „Rec Src“JS +Y: #01
 #01 „Reset Src“JS –Y: #02
 „Manual REC Control“REC Off
 „Manual RST Control“RESET
 „Loop Time [ms]“Auto
 „MIDI/Tempo Sync“Off
 Dlužno poznamenat, že všechny nahrávky budou vymazány, když zapnete Reset na On.
- 2 „Manual RST Control“Off
 Reset se zruší a přístroj vstoupí do režimu Rec ready.
- 3 Stiskněte joystick ve směru +Y (vpřed) a zahrajte frázi, kterou chcete podržet. Když posunete joystick do původní polohy, ukončíte nahrávání a zahraná fráze zůstává podržena.
 Loop Time je automaticky nastaven na první nahrávku po resetování. Pokud doba překročí 10,800ms, Loop time se automaticky nastaví na 10,800ms. (Pokud jste nastavili „Times“ na 1–10,800ms, zadaná doba Loop time se použije, bez ohledu na dobu, po kterou trvá, než stisknete joystick vpřed a vrátí se zpět. Metoda nahrávání však zůstává stejná. Zahraná fráze zůstane podržena, když je joystick posunutý vpřed).
- 4 Pokud jste učinili chybu během nahrávání, posunem joysticku ve směru –Y (k sobě) dojde k resetování. Tím vymažete nahrávku. Opakujte krok 4.
- 5 Nahraná fráze bude opakována pořád dokola. Využijete jej např., když potřebujete vytvořit doprovod.
- 6 Posunem joysticku ve směru +Y (vpřed), můžete také nahrávat metodou Overdub přes fráze, které zůstávají podrženy.

e: REC Control Src
g: Manual REC Control

„REC Control Src” volí modulační zdroj, který ovládá nahrávání.

Je-li tato modulace aktivní, nebo je „Manual REC Control” zapnutý, můžete nahrávat vstupní signál. Jestliže nahrávání již proběhlo, další signály budou nahrány metodou overdubbing.

MIDI Efekt je vypnutý, pokud je hodnota modulačního zdroje, zadaná parametrem „REC Control Src” nižší než 64, a je zapnutý, je-li hodnota 64 nebo vyšší.

f: RST Control Src
h: Manual RST Control

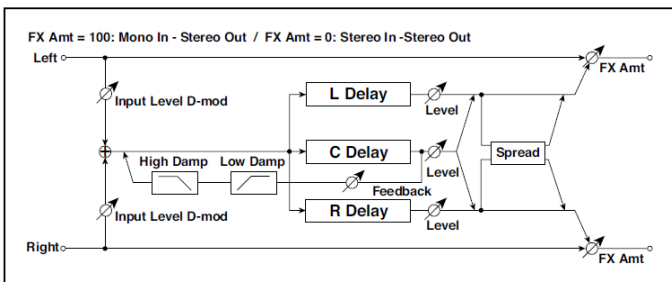
Parametr „RST Control Src” udává modulační zdroj, který ovládá operaci Reset.

Pokud nastavíte modulační zdroj na On, nebo „Manual RST Control” na RESET, můžete vymazat aktuální nahrávku. Pokud je parametr Loop Time nastaven na Auto, doba smyčky se rovněž resetuje.

MIDI Efekt je vypnutý, pokud je hodnota modulačního zdroje, zadaná parametrem „RST Control Src” nižší než 64, a je zapnutý, je-li hodnota 64 nebo vyšší.

L/C/R Long Delay

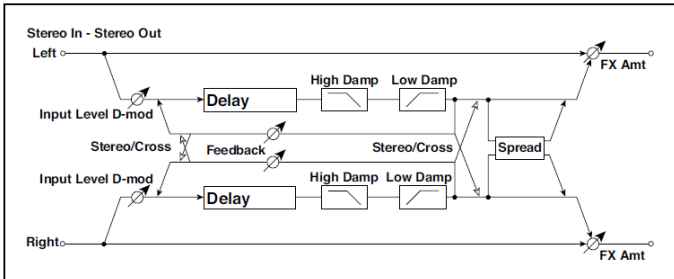
Tento multitap delay posílá na výstup tři Tap signály doleva, do středu a doprava. Můžete nastavit maximálně 5,460ms delay time.



a	L Delay Time [ms]	0...5460	Nastavuje dobu zpoždění pro TapL
	Level	0...50	Nastaví výstupní úroveň TapL
b	C Delay Time [ms]	0...5460	Nastavuje dobu zpoždění pro TapC
	Level	0...50	Nastaví výstupní úroveň TapC
c	R Delay Time [ms]	0...5460	Nastavuje dobu zpoždění pro TapR
	Level	0...50	Nastaví výstupní úroveň TapR
d	Feedback (C Delay)	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby TapC
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj zpětné vazby TapC
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace zpětné vazby TapC
e	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách
	Low Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu v basech
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu
g	Spread	0...50	Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

St/Cross Long Delay (Stereo/Cross Long 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 směrování zpětné vazby. Můžete nastavit maximálně 2,730ms delay time.

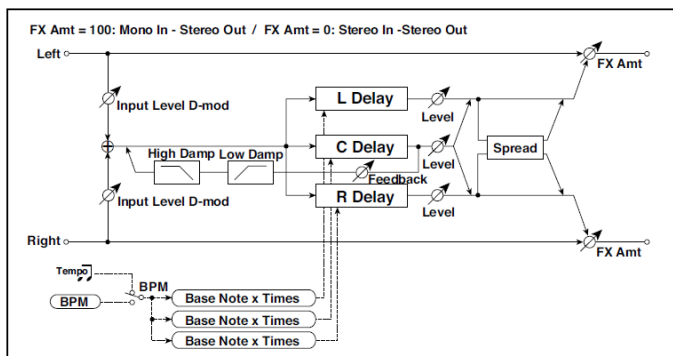


a	Stereo Cross	Stereo Cross	Přepíná stereo delay a cross-feedback delay	
b	L Delay Time [ms]	0,0...2730,0	Nastavuje dobu zpoždění pro levý kanál	
c	R Delay Time [ms]	0,0...2730,0	Nastavuje dobu zpoždění pro pravý kanál	
d	L Feedback	-100...+100	Nastavuje velikost zpětné vazby pro levý kanál	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro velikost zpětné vazby	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost modulace zpětné vazby na levém kanálu	
e	R Feedback	-100...+100	Nastavuje velikost zpětné vazby pro pravý kanál	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost modulace zpětné vazby na pravém kanálu	
f	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	
g	Low Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu v basech	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu	
i	Spread	-50...+50	Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu	

j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

LCR BPM Long Dly

L/C/R delay umožňuje sladit dobu Delay time s tempem songu.



a	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Time Over?	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Delay time překročí horní hranici	
b	L Delay Base Note		Volí typ not, určujících dobu Delay time od TapL	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time od TapL	
	Level	0...50	Nastaví výstupní úroveň TapL	
c	C Delay Base Note		volí typ not, určujících dobu Delay time od TapC	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time od TapC	
	Level	0...50	Nastaví výstupní úroveň TapC	
d	R Delay Base Note		Volí typ not, určujících dobu Delay time od TapR	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time od TapR	
	Level	0...50	Nastaví výstupní úroveň TapR	






e	Feedback (C Delay)	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby TapC	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj zpětné vazby TapC	
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace zpětné vazby TapC	
f	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	
	Low Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu v basech	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu	
h	Spread	0...50	Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: Time Over?

Delay time můžete nastavit až do 10,920ms. Jestliže delay time překročí tuto hranici, objeví se na displeji chybová hláška „OVER!“. Nastavte parametry delay time tak, aby se tato hláška neobjevila. „Time Over?“ je pouze parametr displeje.

St. BPM Long Dly (Stereo BPM Long Delay)

Stereo delay umožňuje sladit dobu Delay time s tempem songu.

a	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Time Over? L	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Delay time na levém kanálu překročí horní hranici	
	R	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Delay time na pravém kanálu překročí horní hranici	
b	L Delay Base Note	 ...	Volí typ not, určujících dobu Delay time na levém kanálu	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time na levém kanálu	
	Adjust [%]	-2,50...+2,50	Nastavuje Delay time na levém kanálu	
c	R Delay Base Note	 ...	Volí typ not, určujících dobu Delay time na pravém kanálu	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time na pravém kanálu	
	Adjust [%]	-2,50...+2,50	Jemně doladí Delay time na pravém kanálu	
d	L Feedback	-100...+100	Nastavuje velikost zpětné vazby pro levý kanál	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro velikost zpětné vazby	
	L Amt	-100...+100	Nastaví velikost modulace zpětné vazby na levém kanálu	

e	R Feedback	-100...+100	Nastavuje velikost zpětné vazby pro pravý kanál	
	R Amt	-100...+100	Nastaví velikost modulace zpětné vazby na pravém kanálu	
f	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	
g	Low Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu v basech	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

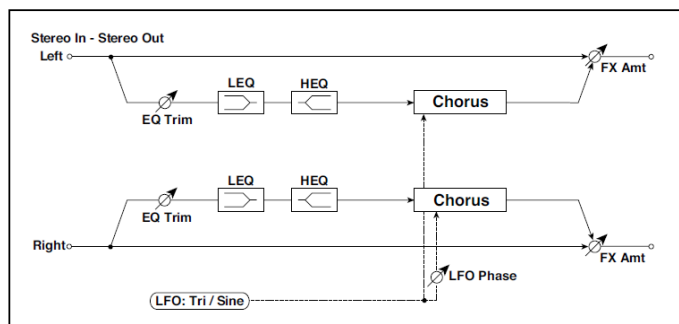
a: Time Over? L, R



Delay time můžete nastavit až do 5,460ms. Jestliže delay time překročí tuto hranici, objeví se na displeji chybová hláška „OVER!“. Nastavte parametry delay time tak, aby se tato hláška neobjevila. „Time Over?“ je pouze parametr displeje.

MOD (Modulation)

Stereo Chorus

Tento efekt přidává zvuku hutnost a vřelost, modulací Delay time vstupního signálu. Můžete přidat na zvuku vyvážením fáze levého a pravého LFO navzájem.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO	
	LFO Phase [st.]	-180...+180	Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	
b	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-20,00... +20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
c	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempo; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
d	L Pre Delay [ms]	0,0...50,0	Nastavuje dobu zpoždění pro levý kanál	
	R Pre Delay [ms]	0,0...50,0	Nastavuje dobu zpoždění pro pravý kanál	

e	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro hloubku LFO modulace	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost LFO modulace	
f	EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu	
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Volí cutoff frekvenci (low nebo mid-low) basového pásma ekvalizéru	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Volí cutoff frekvenci (high nebo mid-high) výškového pásma ekvalizéru	
h	Pre LEQ Gain [dB]	-15,0...+15,0	Gain basového pásma EQ	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15,0...+15,0	Gain výškového pásma	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

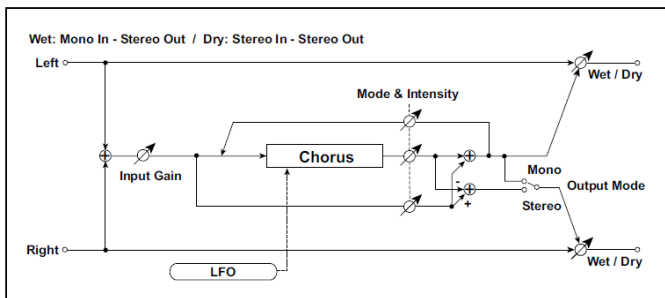
d: L Pre Delay [ms]

d: R Pre Delay [ms]

Nastavením doby zpoždění levé a pravé strany nezávisle umožňuje ovládat stereo obraz.

Black Chorus/Flanger

Modeluje v Dánsku vyrobený stereo chorus + pitch modulator & flanger. Ačkoliv tento efekty byl původně určen pro kytaru, často jej využívali také klávesoví hráči. S elektrickým pianem vyrábí specifický zvuk.



a	Speed [Hz]	0,10...10,0	Nastavuje rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Modulace rychlosti LFO. Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-10,00... +10,00	Určuje hodnotu modulace rychlosti LFO	
	Intensity	1...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	
b	Mode	0, 1, 2	Výběr režimu 0: Chorus 1: Pitch Modulation 2: Flanger	
c	Width	0...2	Nastavuje hloubku LFO modulace	
d	Input Gain	1...100	Nastavení vstupního zesílení	
e	Režim Output	0, 1	Zvolte režim výstupu 0: Mono 1: Stereo	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	D ^{mod}
	Source	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj pro Wet/Dry	
	Amount	-100 ... +100	Volí velikost modulace pro Wet/Dry	

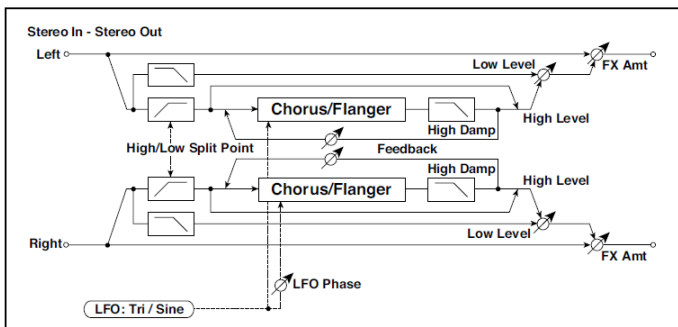
a: Intensity



b: Mode

Zvýšením „Intensity“ zesílíte efekt modulace. Ten udává hodnotu efektu, přímého signálu i zpětné vazby. Parametr, který bude ovládaný, závisí na nastavení „Mode“.

St.HarmonicChorus (Stereo Harmonic Chorus)

Tento efekt aplikuje chorus jen na vyšší frekvence. Toho lze využít k aplikaci efektu chorus na basový zvuk i bez újmy na zvuku. Tento chorus využijte rovněž k blokování zpětnou vazbou jako flanger.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO	
	LFO Phase [st.]	-180...+180	Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	
b	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-20,00...+20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
c	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
d	Pre Delay [ms]	0,0...50,0	Nastaví Delay time původního zvuku	
e	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj LFO modulace	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost LFO modulace	
f	High/Low Split Point	1...100	Nastavuje rozdělení frekvencí mezi dolním a horním rozsahem	

g	Feedback	-100...+100	Nastavuje velikost zpětné vazby bloku chorus.
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje posílení výškového rozsahu bloku chorus
h	Low Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu basů
	High Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu výšek
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

f: High/Low Split Point

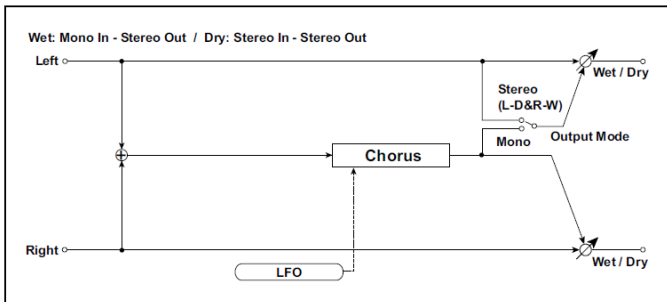
Tento parametr určuje frekvenci, která dělí rozsah výšek a basů. Pouze vyšší rozsah bude vyslán do bloku chorusu.

g: Feedback

Nastavuje velikost zpětné vazby při blokování chorusu. Zvýšením hodnoty zpětné vazby lze efekt využít jako flanger.

Classic Chorus

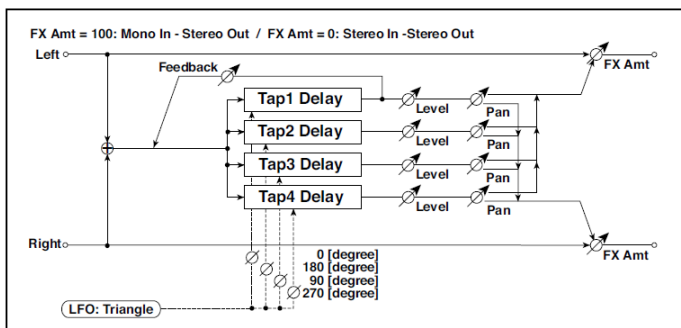
Modeluje slavný Chorus, vestavěný do kytarového komba. Ačkoliv není vybaven přepínačem chorus/vibrato, dosáhnete toho nastavením parametrů „Wet/ Dry“ a „Bus“. Parametry „Speed“, „Depth“ a „Manual“ umožňují dokonce ještě větší rozsah zvuků, než originální jednotka.



a	Speed [Hz]	0,10...10,0	Nastavuje rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Modulace rychlosti Chorusu. Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-10,00... +10,00	Určuje hodnotu modulace rychlosti Chorusu	
b	Hloubka	1...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	
	Src	Off...Tempo	Modulace hloubky Chorusu. Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100 ... +100	Určuje hodnotu modulace hloubky Chorusu	
c	Manual	0...99	Nastavuje delay time pro chorus. Je-li Depth nastaven na 100, Manual nebude fungovat.	
d	Režim Output	Mono, Stereo (L-Dry&R-Wet)	Výstupní režim přepíná Vibrato a Chorus. Mono je Vibrato, Stereo je Chorus.	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj pro Wet/Dry	
	Amount	-100 ... +100	Volí velikost modulace pro Wet/Dry	

Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

Tento efekt má čtyři chorus bloky s rozdílnou fází LFO. Můžete vytvářet komplexní stereo obraz nastavením doby delay time, hloubky, výstupní úrovně a panorama pro každý blok zvlášť. Můžete také fixovat některé bloky chorus a kombinovat efekty chorus a delay.

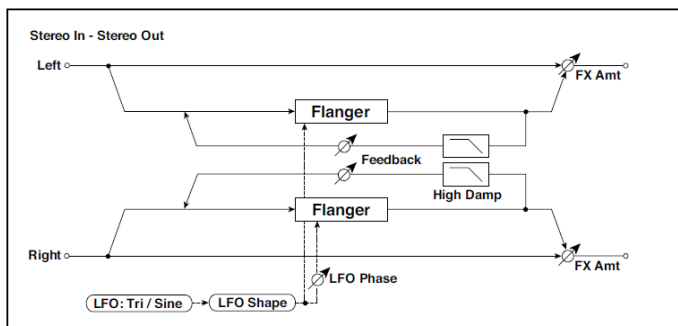




a	LFO Frequency [Hz]	0,02...13,00	Ovládá rychlost LFO
b	Tap1(000) [ms]	0...1000	Nastaví Tap1 (LFO phase=0 stupňů) Delay time
	Hloubka	0...30	Nastavuje hloubku chorusu Tap1
	Level	0...30	Nastavuje úroveň na výstupu Tap1
	Pan	L6...L1, C, R1... R6	Určuje stereo obraz Tap1
c	Tap2(180) [ms]	0...1000	Nastaví Tap2 (LFO phase=180 stupňů) Delay time
	Hloubka	0...30	Nastavuje hloubku chorusu Tap2
	Level	0...30	Nastavuje úroveň na výstupu Tap2
	Pan	L6...L1, C, R1... R6	Určuje stereo obraz Tap2
d	Tap3(090) [ms]	0...1000	Nastaví Tap3 (LFO phase=90 stupňů) Delay time
	Hloubka	0...30	Nastavuje hloubku chorusu Tap3
	Level	0...30	Nastavuje úroveň na výstupu Tap3
	Pan	L6...L1, C, R1... R6	Určuje stereo obraz Tap3

e	Tap4(270) [ms]	0...1000	Nastaví Tap4 (LFO phase=270 stupňů) Delay time
	Hloubka	0...30	Nastavuje hloubku chorusu Tap4
	Level	0...30	Nastavuje úroveň na výstupu Tap4
	Pan	L6...L1, C, R1... R6	Určuje stereo obraz Tap4
f	Tap1 Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap1
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj zpětné vazby Tap1 pro vyvážení efektů
	Amt	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap1 a velikost modulace
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

Stereo Flanger

Tento efekt provádí výrazné vlnění a pohyb výšky zvuku. Výraznější bude, když jej aplikujete na zvuk s vyšším počtem harmonických. Jedná se o stereo flanger. Můžete přidat na zvuku vyvážením fáze levého a pravého LFO navzájem.



a	Delay Time [ms]	0,0...50,0	Nastaví Delay time původního zvuku	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO	
	LFO Shape	-100...+100	Mění zakřivení vzorku LFO	
c	LFO Phase [st.]	-180...+180	Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	
d	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-20,00...+20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
e	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00...300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
f	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	

g	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje dampingu zpětné vazby ve výškách
h	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

g: Feedback

h: Wet/Dry

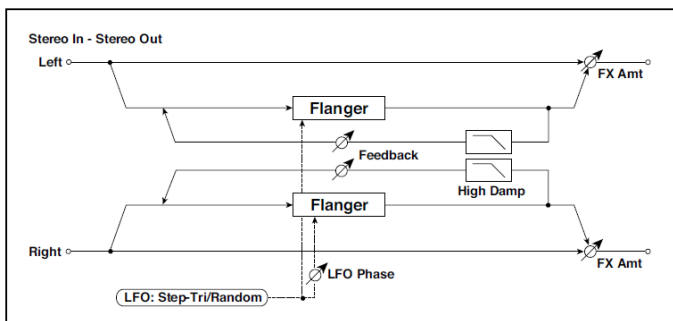
Tvary špiček u kladných a záporných hodnot „Feedback“ se liší. Harmonické budou zdůrazněny smícháním zvuku efektu s původním zvukem, jestliže nastavíte kladnou hodnotu u „Feedback“ i „Wet/Dry“, nebo když nastavíte u „Feedback“ i „Wet/Dry“ hodnotu zápornou.





g: High Damp [%]

Tento parametr určuje hodnotu dampingu zpětné vazby ve výškách. Vyšší hodnota ořeže harmonické ve výškách.

St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)

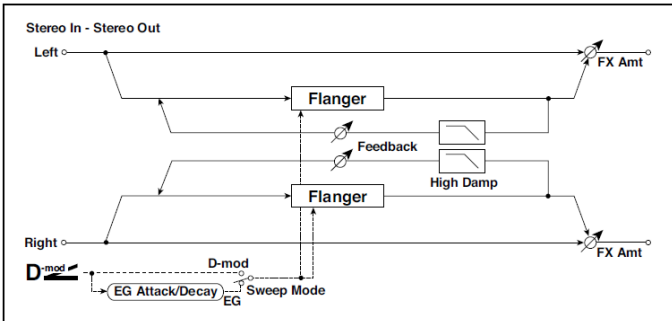
Stereo efekt využívá k modulaci krokový vzorek a náhodnou LFO, takže vytváří jedinečný flanger.



a	Delay Time [ms]	0,0...50,0	Nastaví Delay time původního zvuku	
b	LFO Waveform	Step-Tri, Random	Vybere vzorek LFO	
	LFO Phase [st.]	-180...+180	Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	
c	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, použitý pro rychlost LFO a velikost kroku	
	Amt	-20,00... +20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
d	LFO Step Freq [Hz]	0,05...50,00	Nastaví rychlost kroku LFO (rychlost se mění krokově)	
	Step Amt	-50,00... +50,00	Volí velikost modulace rychlosti kroku LFO	
e	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempo; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
f	Step Base Note		Volí typ not, určujících rychlost kroku LFO	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určující rychlost kroku LFO	
g	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	
h	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby	
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje dampingu zpětné vazby ve výškách	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)

Tento Flanger využívá generátor obálek k modulaci. Získáte stejný pattern flangeru, kdykoliv něco zahrajete. Můžete Flanger ovládat také přímo, modulačním zdrojem.



a	L Dly Bottom [msec]	0,0...50,0	Nastavuje dolní hranici levého kanálu Delay time
	L Dly Top [msec]	0,0...50,0	Nastavuje horní hranici levého kanálu Delay time
b	R Dly Bottom [msec]	0,0...50,0	Nastavuje dolní hranici pravého kanálu Delay time
	R Dly Top [msec]	0,0...50,0	Nastavuje horní hranici pravého kanálu Delay time
c	Sweep Mode	EG, D-mod	Určuje, zda bude flanger ovládán obálkou generátoru nebo zdrojem modulace
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který spouští EG (je-li Sweep Mode = EG), nebo modulační zdroj, který uvádí flanger do pohybu (je-li Sweep Mode = D-mod)
d	EG Attack	1...100	Nastavuje rychlost Attack u EG
	EG Decay	1...100	Nastavuje rychlost EG decay
e	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby
f	High Damp [%]	0...100	Nastavuje dampingu zpětné vazby ve výškách
g	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

c: Sweep Mode

c: Src

Tento parametr přepíná režim ovládání efektu Flanger. Je-li „Sweep Mode” = EG, Flanger sklouzne podle generátoru obálky. Tento generátor je zahrnutý do efektu Envelope flanger a nemá souvislost s Pitch EG, Filter EG ani Amp EG.

Parametr „Src” volí zdroj, který spustí generátor obálek. Když např. zvolíte Gate, generátor obálek se spustí, jakmile přijde zpráva Note-on.

Je-li „Sweep Mode” = D-mod, modulační zdroj může ovládat Flanger přímo. Zvolte modulační zdroj parametrem „Src”.

MIDI Efekt je vypnutý, pokud je hodnota modulačního zdroje, zadaná pro parametr „Src” nižší než 64, a je zapnutý, je-li hodnota 64 nebo vyšší. Generátor obálek se spouští, když se hodnota změní ze 63 a nižší na 64 a vyšší.

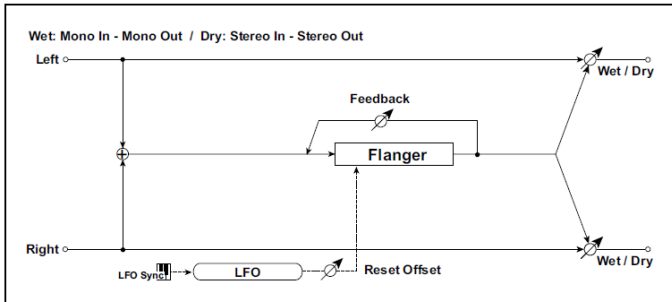
d: EG Attack

d: EG Decay

Jediné, co lze u tohoto EG nastavit, je rychlost fází Attack a Decay.

Classic Flanger

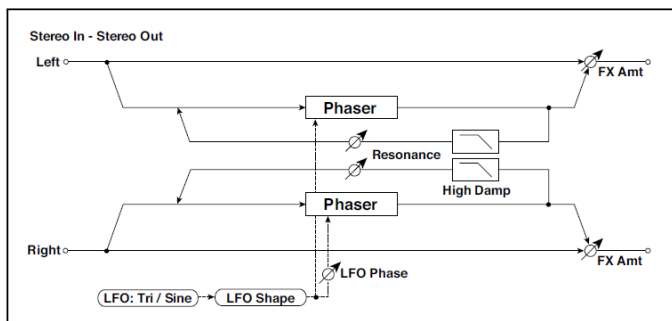
Modeluje klasický analogový flanger. Vysoce efektivní při tvorbě akordů na klávesových nástrojích typu clavinet a elektrické piano.





a	Speed [Hz]	0,10...10,0	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-10,00... +10,00	Volí velikost modulace rychlosti Flangeru	
b	Hloubka	0...100	Určuje hloubku modulace Flangeru	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj modulace Flangeru	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost LFO modulace	
c	Resonance	0...100	Určuje hodnotu rezonance	
d	Manual	0...100	Nastavuje sweep frekvenci Je-li Depth nastaven na 100, Manual nebude fungovat	
e	LFO Reset Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro reset LFO	
	Reset Offset	0...100	Nastaví offset	
f	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Stereo Phaser

Tento efekt vytváří vlnění posunem fáze. Mimořádně efektivní pro zvuk elektrického pianu. Můžete přidat na zvuku vyvážením fáze levého a pravého LFO navzájem.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO	
	LFO Shape	-100...+100	Mění zakřivení vzorku LFO	
b	LFO Phase [st.]	-180...+180	Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	
c	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-20,00...+20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
d	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00...300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
e	Manual	0...100	Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj LFO modulace	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost LFO modulace	

f	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro hloubku LFO modulace	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost LFO modulace	
h	Resonance	-100...+100	Určuje hodnotu rezonance	
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje damping rezonance ve výškách	
j	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

h: Resonance

i: Wet/Dry

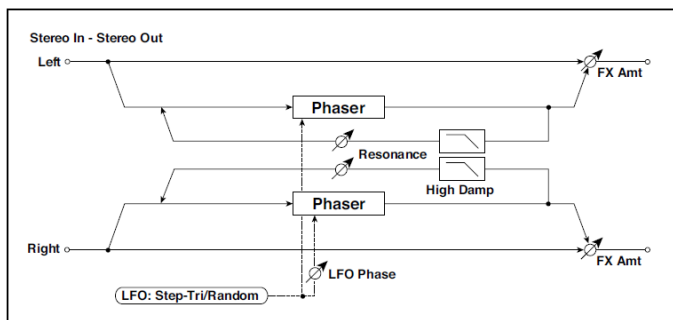
Tvary špiček u kladných a záporných hodnot „Feedback“ se liší. Harmonické budou zdůrazněny, je-li zvuk efektu smíchán s původním zvukem, jestliže nastavíte kladnou hodnotu u „Resonance“ i „Wet/Dry“, anebo když nastavíte u „Resonance“ i „Wet/Dry“ hodnotu zápornou.


h: High Damp [%]

Tento parametr určuje hodnotu dampingu rezonance ve výškách. Vyšší hodnota ořeže harmonické ve výškách.

St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)

Stereo phaser. Efekt využívá k modulaci krokový vzorek a náhodnou LFO, takže vytváří jedinečný phaser.

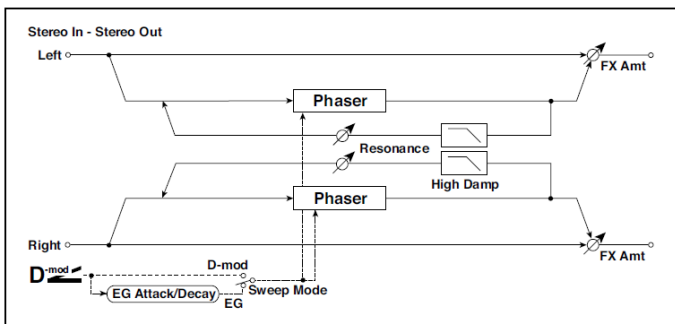


a	LFO Waveform	Step-Tri, Step-Sin, Random	Vybere vzorek LFO	
	LFO Phase [st.]	-180...+180	Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	
b	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, obecně využívaný pro rychlost LFO a velikost kroku	
	Amt	-20,00...+20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
c	LFO Step Freq [Hz]	0,05...50,00	Nastavuje rychlost kroku LFO	
	Amt	-50,00...+50,00	Volí velikost modulace rychlosti kroku LFO	
d	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00...300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
e	Step Base Note		Volí typ not, určujících rychlost kroku LFO	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určující rychlost kroku LFO	

f	Manual	0...100	Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj LFO modulace	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost LFO modulace	
g	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	
h	Resonance	-100...+100	Určuje hodnotu rezonance	
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje damping rezonance ve výškách	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)

Tento Stereo phaser využívá generátor obálek k modulaci. Získáte stejný pattern phaseru, kdykoliv něco zahrajete. Můžete Phaser ovládat také přímo, modulačním zdrojem.



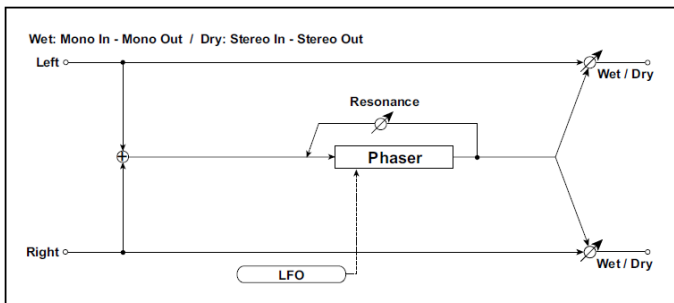
a	L Manu Bottom	0...100	Určuje dolní hranici frekvenčního rozsahu efektu na levém kanálu	
	L Manu Top	0...100	Určuje horní hranici frekvenčního rozsahu efektu na levém kanálu	
b	R Manu Bottom	0...100	Určuje dolní hranici frekvenčního rozsahu efektu na pravém kanálu	
	R Manu Top	0...100	Určuje horní hranici frekvenčního rozsahu efektu na pravém kanálu	

c	Sweep Mode	EG, D-mod	Určuje, zda bude flanger ovládán obálkou generátoru nebo zdrojem modulace	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který spouští EG (je-li EG zvolen pro režim Sweep Mode), nebo modulační zdroj, který způsobí, že flanger sklouzne (je-li D-mod zvolen pro Sweep Mode)	
d	EG Attack	1...100	Nastavuje rychlost Attack u EG	
	EG Decay	1...100	Nastavuje rychlost EG decay	
e	Resonance	-100...+100	Určuje hodnotu rezonance	
f	High Damp [%]	0...100	Nastavuje damping rezonance ve výškách	
g	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Orange Phaser

Tento phaser pedál byl oblíbený na mnoha nahrávkách. Dodává jiskřivost a povzbuzuje akordové pasáže, rozšíří a ztuhne zvuk.

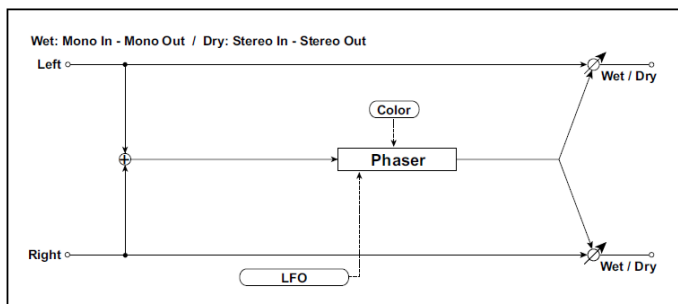
Originál měl pouze ovládání rychlosti; naše verze však přidává hloubku, ovládání střední frekvence a řadu dalších.



a	Speed	0,10...10,00	Určuje rychlost LFO phaseru.	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-20,00... +20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
b	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro hloubku LFO modulace	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost LFO modulace	
c	Resonance	-100...+100	Nastaví intenzitu efektu phaser. Standard je 26. Smíchá zpracovaný a původní signál přes Wet/Dry, a tím obohatí efekt.	
d	Manual	0...100	Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován	
e	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Small Phaser

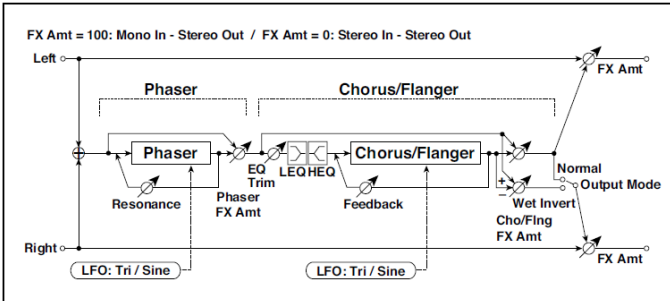
Tento klasický phaser, vyrobený v New York City v 70-tých letech, má citelně teplý a bohatý tón, průhledně transparentní.



a	Speed	0,10...10,00	Určuje rychlost LFO phaseru. Standardní nastavení je 1.00 Hz.	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-20,00... +20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
c	Barva	Off, On	Určuje zvuk phaseru od plného a robustního fázového posunu při nastavení na Off, po lépe vyjádřený fázový posun při nastavení na On.	
e	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Phaser - Cho/Fing (Phaser - Chorus/Flanger)

Tento efekt kombinuje mono phaser a chorus/flanger.



PHASER

a	[P]LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO
b	[P]Manual	0...100	Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován
	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
	Resonance	-100...+100	Určuje hodnotu rezonance
c	[P]Phaser Wet/ Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu phaseru

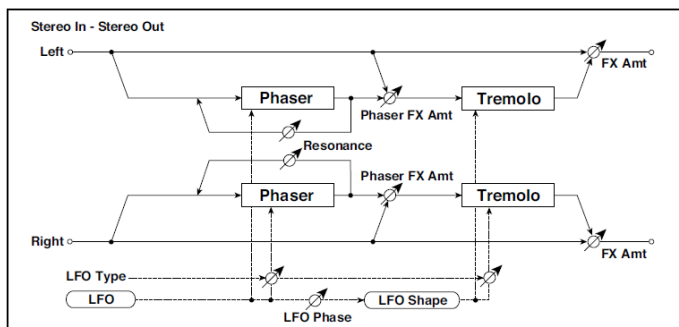
CHORUS/FLANGER

d	[F]LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO
e	[F]Delay Time [msec]	0,0...1350,0	Nastavuje dobu zpoždění
	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby
f	[F]EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu
g	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro Low EQ
	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro High EQ
h	[F]Cho/Fing Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu chorus/flanger
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro chorus/flanger
	Amt	-100...+100	Volí hodnotu modulace Wet/Dry pro chorus/flanger



i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Volí výstupní režim pro zvuk chorus/flanger
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo)

Tento efekt zahrnuje stereo phaser a tremolo LFO, vzájemně propojené. Vlnění modulace phaseru a tremolo efektů je vzájemně synchronizované, což vytváří zklidňující modulační efekt, konkrétně vhodný pro elektrické piano.



a	Typ	Phs - Trml, ... Phs LR - Trml LR	Nastavuje typ tremola a LFO phaseru Phaser - Tremolo, Phaser - Tremolo Spin, Phaser - Tremolo LR, Phaser LR - Tremolo, Phaser LR - Tremolo Spin, Phaser LR - Tremolo LR
	LFO Phase [st.]	-180...+180	Nastavuje fázový rozdíl mezi tremolem a LFO phaserem
b	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO
	Amt	-20,00... +20,00	Nastavuje hloubku LFO modulace

c	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
d	Phaser Manual	0...100	Určuje frekvenční rozsah phaseru	
	Resonance	-100...+100	Určuje hodnotu rezonance phaseru	
e	Phaser Depth	0...100	Nastavuje hloubku modulace phaseru	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro hloubku modulace phaseru	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost modulace s hloubkou modulace phaseru	
f	Phaser Wet/Dry	–Wet, –2 : 98... Dry... 2 : 98, Wet	Nastavuje poměr mezi efektem phaseru a původním zvukem	
g	Tremolo Shape	-100...+100	Určuje stupeň tvarování LFO tremola	
h	Tremolo Depth	0...100	Nastavuje hloubku modulace tremola	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro hloubku modulace tremola	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost modulace s hloubkou modulace tremola	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: Typ

a: LFO Phase [st.]

Volí typ LFO phaseru a LFO tremola pro parametr „Type“. Jak se efekt pohybuje nebo rotuje, závisí na typu LFO. Volbou „LFO Phase“ umožníte vyvážení časování špiček phaseru a ovládní jemných pohybů a rotace zvuku.

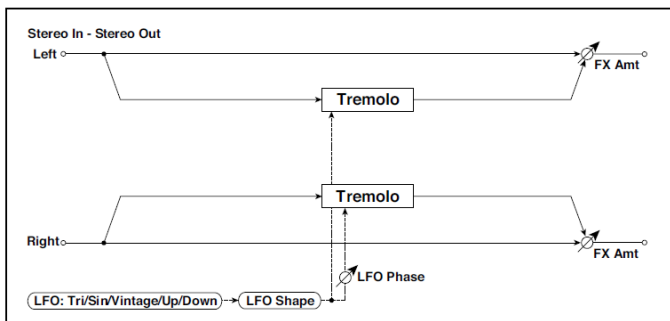
f: Phaser Wet/Dry

i: Wet/Dry



PHASER Wet/Dry určuje vyvážení mezi výstupem phaseru a původního zvuku. Parametr OUTPUT Wet/Dry určuje vyvážení mezi konečným výstupem phaseru s tremolem a původního zvuku.

Stereo Tremolo

Tento efekt moduluje hlasitost vstupního signálu. Efekt je stereo, a odstup levé a pravé fáze LFO navzájem vyrábí tremolový efekt mezi levou a pravou stranou.

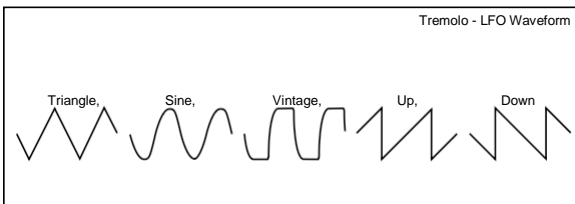


a	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	Vybere vzorek LFO	
	LFO Shape	-100...+100	Mění zakřivení vzorku LFO	
b	LFO Phase [st.]	-180...+180	Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	
c	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-20,00...+20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	

d	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
e	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj s hloubkou modulace	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost modulace s hloubkou modulace	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: LFO Waveform

Tento parametr definuje základní tvar LFO. Vzorek Vintage modeluje klasické tremolo kytarového komba.

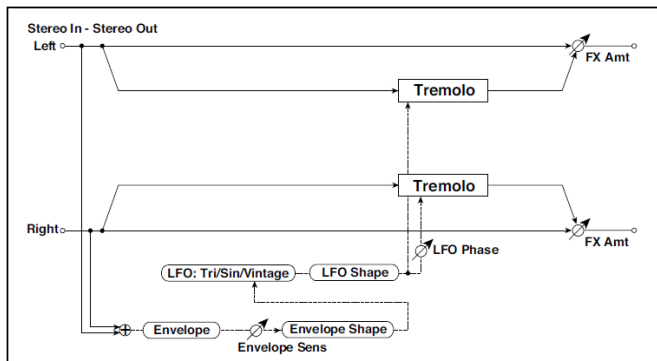


b: LFO Phase [st.]

Určuje poměr hlasitostí mezi fází LFO na levém a pravém kanálu. Vyšší hodnota simuluje efekt Autopan, který rozprostře zvuk do stran.

St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo)

Tento efekt využívá úroveň vstupního signálu k modulaci stereo tremola (modulace hlasitosti LFO). Můžete např. tvořit tremolo efekt, který je hlubší a rychlejší, jak se vstupní signál ztišuje.

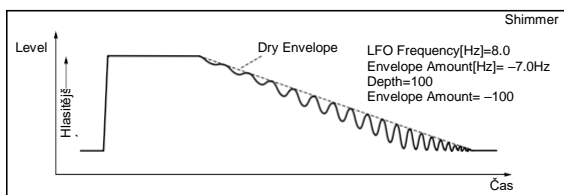


a	Envelope Sens	0...100	Nastavuje citlivost obálky signálu na vstupu
	Envelope Shape	-100...+100	Určuje zakřivení obálky
b	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage	Vybere vzorek LFO
	LFO Shape	-100...+100	Mění zakřivení vzorku LFO
c	LFO Phase [st.]	-180...+180	Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou
d	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	Envelope Amount [Hz]	-20,00...+20,00	Nastavuje přičtenou či odečtenou hodnotu parametru Frequency, je-li obálka na maximu
e	Hloubka	0...100	Nastavuje počáteční hodnotu tremola
	Envelope Amount	-100...+100	Nastavuje přičtenou či odečtenou hodnotu parametru Depth, je-li obálka na maximu
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

- d: LFO Frequency [Hz]
- d: Envelope Amount [Hz]
- e: Depth
- e: Envelope Amount

Obrázek níže udává příklad modulace tremola se zápornou modulací obou parametrů Depth a Frequency. Na počátku noty je vstup na maximální hlasitosti. Zpomalí LFO Frequency na 1.0Hz, ale také moduluje Depth na 0 – takže tremolo nemá žádný vliv.

Jak klesá hlasitost na vstupu, Frequency se zrychluje, Depth se rovněž zvyšuje, takže efekt Tremolo je stále výraznější. Jakmile hlasitost klesne na nulu, Depth je na maximu (100) a Frequency je na 8Hz.



Classic Tremolo

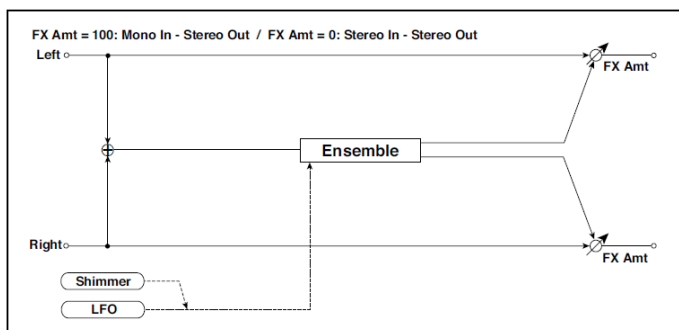
Vintage Tremolo efekt.

a	Speed	0,10...10,00	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Modulace rychlosti Tremola. Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-10,00... +10,00	Určuje hodnotu modulace rychlosti Tremola	
b	Hloubka	0...100	Nastavuje počáteční hodnotu tremola	
	Src	Off...Tempo	Modulace hloubky Tremola. Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-10,00... +10,00	Určuje hodnotu modulace hloubky Tremola	
c	Spread	0...100	Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu	
d	Level Adjust	0...99	Úroveň efektu	

e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

Ensemble

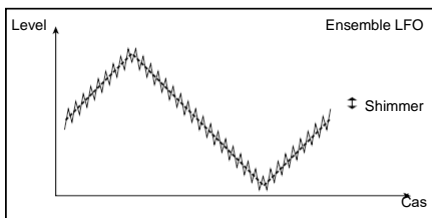
Efekt Ensemble má tři bloky chorus, jež využívají LFO k vytváření jemných chvění a dodávají třírozměrnou hloubku a šířku zvuku, jelikož signál jde doprava, doleva i doprostřed.



a	Speed [Hz]	1...100	Ovládá rychlost LFO
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO
	Amt	-100...+100	Volí modulační zdroj rychlosti LFO
b	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj LFO modulace
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost LFO modulace
c	Shimmer	0...100	Určuje velikost chvění vzorku LFO
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

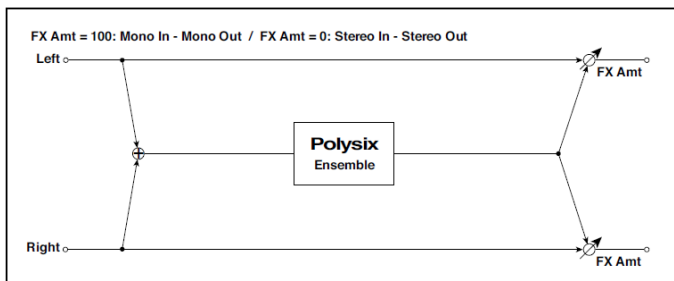
c: Shimmer

Tento parametr určuje velikost chvění vzorku LFO. Zvýšením této hodnoty dodáte vyšší chvění, takže efekt chorus bude komplexnější a bohatější.



Polysix Ensemble

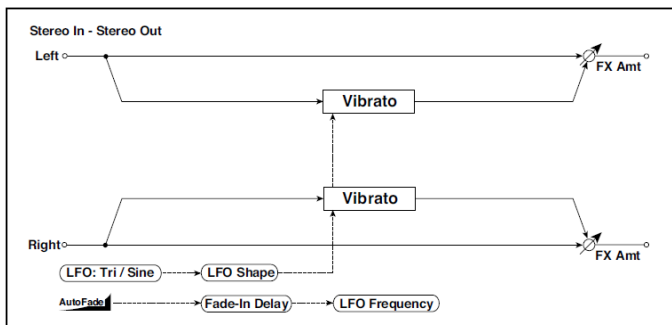
Modeluje efekt Ensemble, vestavěný do klasického programovatelného polyfonního syntezátoru Korg PolySix.





a	Hloubka	0...100	Určuje hloubku efektu	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který ovládá hloubku efektu	
	Amt	-100...+100	Určuje hodnotu, na které jakou bude hloubka efektu modulována	
b	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Stereo Vibrato

Tento efekt způsobí, že se výška vstupního signálu chvěje. Pomocí Auto-Fade je možné zvýšit nebo snížit rychlost chvění.



a	Autofade Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který spustí AutoFade	
b	Fade-In Delay (ms)	00...2000	Nastavuje zpoždění Fade-in delay time	
	Fade-In Rate	1...100	Nastavuje stupeň Fade-in	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO	
	LFO Shape	-100...+100	Mění zakřivení vzorku LFO	
d	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	Přepíná mezi D-mod a AUTOFADE pro frekvenční modulaci LFO	
e	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-20,00...+20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
f	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00...300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	

g	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj LFO modulace	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost LFO modulace	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

- a: Autofade Src
- b: Fade-In Delay [ms]
- b: Fade-In Rate
- d: LFO Frequency Mod

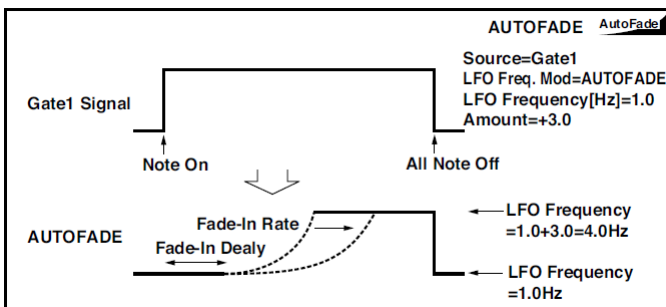
Je-li „LFO Frequency Mod“ nastaven na AUTOFADE, můžete použít modulační zdroj, zvolený v „AUTO FADE Src“ jako trigger pro automatické zesílení Fade podle hodnoty modulace. Je-li „MIDI Sync“ nastaven na On, nelze toho využít.

Parametr „Fade-in Rate“ určuje stupeň Fade-in. Parametr „Fade-in Delay“ určuje dobu od chvíle zapnutí AutoFade modulačního zdroje na ON, až do spuštění Fade-in.

Následuje příklad Fade-in, kde zvýšíme rychlost LFO z „1.0Hz“ na „4.0Hz“, jakmile přijde zpráva Note-on.

AUTOFADE Src=Gate1, LFO Frequency Mod=AUTOFADE, LFO Frequency [Hz]=1.0, Amt=3.0

MIDI Efekt je vypnutý, pokud je hodnota modulačního zdroje, zadaná pro parametr „AUTOFADE Src“ nižší než 64, a je zapnutý, je-li hodnota 64 nebo vyšší. Funkce AutoFade se spustí, když se hodnota změní ze 63 a nižší na 64 a vyšší.



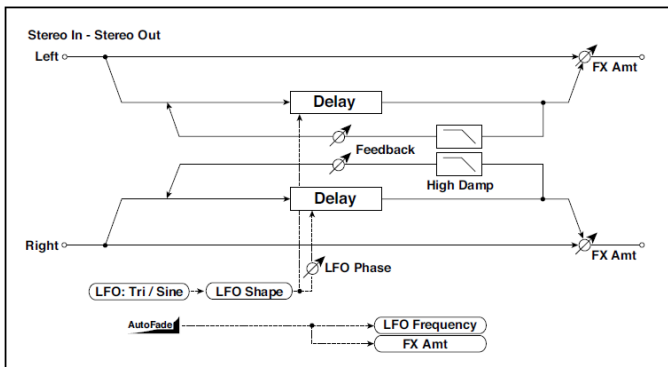
U-Vibe

Model nejslavnějšího Chorus/Vibrato efektového pedálu. Tento efekt simuluje rotující reproduktor a vyrábí ohromně přitažlivý a „rozředený“ zvuk. Pozoruhodné při tom je, že člověk, který stojí za vznikem tohoto skvělého pedálu, má rovněž na svědomí zrození nápadité technologie Valve Reactor, použité u zrodu KORG Nuvibe.

a	Speed [Hz]	1...100	Ovládání rychlosti efektu U-Vibe.	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj efektu U-Vibe	
	Amt	-10,00... +10,00	Zvolí velikost modulace efektu U-Vibe	
b	Hloubka	0...100	Určuje hloubku efektu U-Vibe	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj LFO modulace	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost LFO modulace	
c	Mix	0...100	Určuje Mix level efektu	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Mix level efektu	
	Amt	-100...+100	Zvolí hodnotu modulace Mix level efektu	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)

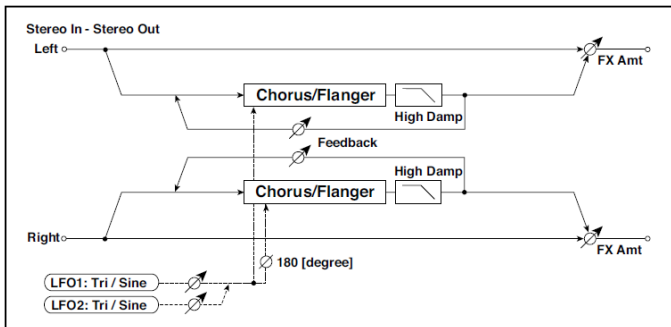
Tento stereo chorus/flanger efekt umožňuje ovládat rychlost LFO a vyvážení efektu s využitím Auto fade, a můžete zvuk rozprostřít vyvážením fáze levé a pravé LFO navzájem.



a	Autofade Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který spustí AutoFade
	Fade-In Delay [ms]	00...2000	Nastavuje zpoždění Fade-in delay time
	Rate	1...100	Nastavuje stupeň Fade-in
b	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	Přepíná D-mod a AUTOFADE, kvůli LFO frekvenční modulaci
	Wet/Dry Mod	D-mod, AUTOFADE	Přepíná D-mod a AUTOFADE, kvůli vyvážení modulace
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO
	LFO Shape	-100...+100	Mění zakřivení vzorku LFO
d	LFO Phase [st.]	-180...+180	Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou
e	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO
	Amt	-20,00... +20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO
f	L Delay Time [ms]	0,0...500,0	Nastavuje zpoždění levého kanálu
	R Delay Time [ms]	0,0...500,0	Nastavuje zpoždění pravého kanálu
g	Hloubka	0...200	Nastavuje hloubku LFO modulace
h	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje dampingu zpětné vazby ve výškách
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

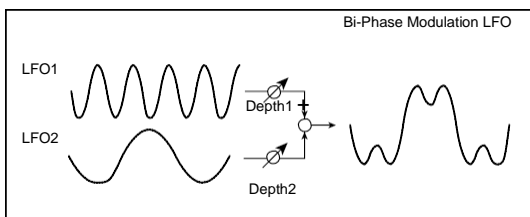
St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation)

Tento stereo chorus přidává dva různé LFO současně. Parametry Frequency a Depth můžete nastavit pro každý LFO nezávisle. Podle nastavení těchto LFO se vytvoří velmi komplexní vzorky analogového-typu nestabilní modulovaný zvuk.



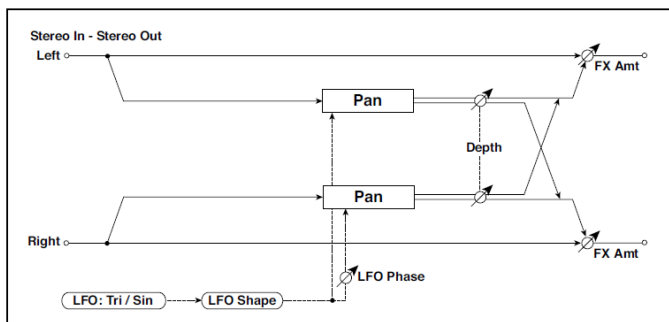
a	LFO1 Waveform	Triangle, Sine	Volí LFO1 vzorek	
	LFO2	Triangle, Sine	Volí LFO2 vzorek	
	Phase Sw	0 st. 180 st.	Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	
b	LFO1 Frequency [Hz]	0,02...30,00	Nastavuje rychlost LFO1	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO1&2	
	LFO1 Amt	-30,00... +30,00	Volí velikost modulace rychlosti LFO1	
c	LFO2 Frequency [Hz]	0,02...30,00	Nastavuje rychlost LFO2	
	Amt	-30,00... +30,00	Volí velikost modulace rychlosti LFO2	
d	Depth1	0...100	Nastavuje hloubku LFO1 modulace	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj a hloubku modulace LFO1&2	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost a hloubku modulace LFO1	
e	Depth2	0...100	Nastavuje hloubku LFO2 modulace	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost a hloubku modulace LFO2	



f	L Pre Delay [ms]	0,0...50,0	Nastavuje dobu zpoždění pro levý kanál
	R Pre Delay [ms]	0,0...50,0	Nastavuje dobu zpoždění pro pravý kanál
g	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách
h	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje



Stereo Auto Pan

Jde o stereo-in, stereo-out phaser. Parametry Phase a Shape umožňují vytvořit různé tvarované panorama efekty, např. levý a pravý vstup následují těsně za sebou ve stereo poli.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO	
	LFO Shape	-100...+100	Mění zakřivení vzorku LFO	
b	LFO Phase [st.]	-180...+180	Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	
c	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-20,00...+20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
d	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00...300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
e	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj s hloubkou modulace	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost modulace s hloubkou modulace	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

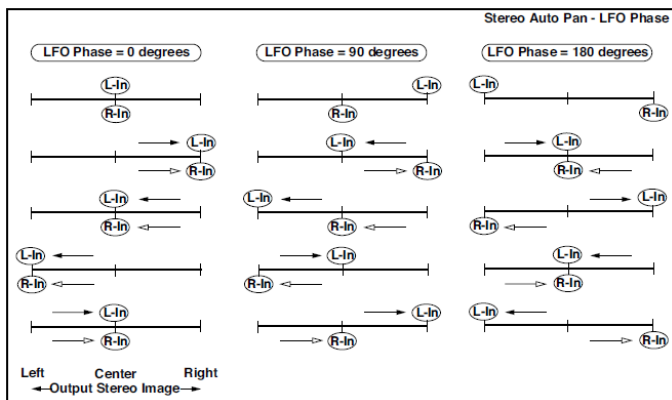
a: LFO Shape

Můžete měnit křivku panorama úpravou tvaru vzorku LFO Shape.

b: LFO Phase [st.]

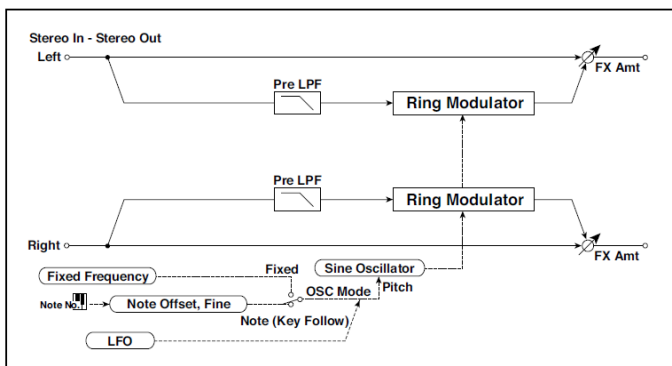
Nastavuje fázový rozdíl mezi levým a pravým LFO. Pokud změníte hodnotu postupně od 0, zvuk levého a pravého kanálu bude sledovat své okolí. Jestliže nastavíte parametr na +180 nebo –180, zvuk jednotlivých kanálů bude přebíjet ostatní.



Uslyšíte pouze vliv tohoto parametru, je-li vstup skutečně stereo, s různými signály v levém a pravém kanálu.



RING MOD (Stereo Ring Modulator)

Tento efekt vytváří metalický zvuk, aplikací oscilátorů na vstupní signál. Pomocí LFO nebo dynamické modulace určujete modulaci oscilátoru, což vytváří radikální modulaci. Sladněním frekvence oscilátoru s číslem Note vyrobíte efekt kruhové modulace pro konkrétní klávesový rozsah.



a	OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)	Přepíná mezi zadanou frekvencí oscilátoru a číslem Note	
	Pre LPF	0...100	Určuje velikost dampingu výšek na vstupu do kruhového modulátoru	
b	Fixed Frequency [Hz]	0...12.00k	Určuje frekvenci oscilátoru, je-li OSC MODE nastaven na Fixed	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj frekvence oscilátoru, je-li OSC Mode nastaven na Fixed	
	Amt	-12.00k... +12.00k...	Zvolí modulační zdroj frekvence oscilátoru, je-li OSC Mode nastaven na Fixed	
c	Note Offset	-48...+48	Určuje rozdíl výšek od původní noty, je-li OSC Mode nastaven na Note (Key Follow)	
	Note Fine	-100...+100	Jemné doladění frekvence oscilátoru	
d	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-20,00... +20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
e	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
f	LFO Depth	0...100	Určuje hloubku LFO modulace frekvence oscilátoru	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj s hloubkou modulace	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost modulace s hloubkou modulace	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: OSC Mode

Tento parametr určuje, zda bude či nebude frekvence oscilátoru sledovat číslo noty.

a: Pre LPF

Tento parametr umožňuje nastavit hodnotu dampingu ve výškách na vstupu zvuku kruhového modulátoru. Pokud zvuk na vstupu obsahuje hodně harmonických, efekt nemusí být čistý. V tom případě ořežte určitou hodnotu výšek.

b: Fixed Frequency [Hz]

Tento parametr určuje frekvenci oscilátoru, když „OSC MODE” je na FIXED.

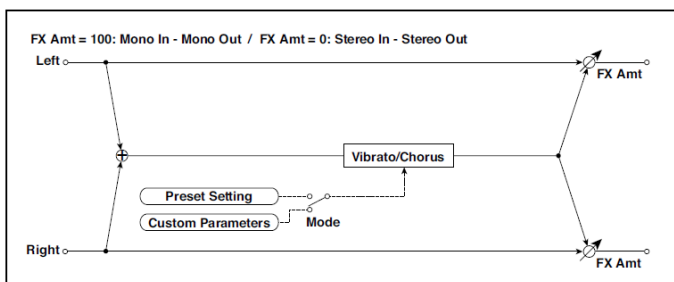
c: Note Offset

c: Note Fine

Tyto parametry oscilátoru využijete, je-li „OSC Mode” nastaven na Note (Key Follow). Parametr „Note Offset” nastaví rozdíl výšek vůči původnímu číslu noty po půltónech. Parametr „Note Fine” jemně doladí výšku v centech. Sladněním frekvence oscilátoru s číslem Note vyrobí efekt kruhové modulace pro konkrétní klávesu.

Organ Vib/Chorus (Organ Vibrato/Chorus)

Tento efekt simuluje obvody Chorus a Vibrato u vintage varhan. Rychlost modulace a její hloubku lze upravit.



a	Input Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu	
b	Control Mode	Preset, Custom	Volí některý preset nebo uživatelské nastavení	

c	Preset Type	V1, C1, V2, C2, V3, C3	Volí typ efektu, je-li Mode=Preset V1/V2/V3 jsou variace vibrata a C1/C2/C3 jsou variace chorusu
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který mění typ efektu
	Amt	-5...+5	Určuje velikost modulace pro změnu typu efektu
d	Custom Mix	Vibrato, 1:99...99:1, Chorus	Nastavuje úroveň přímého zvuku v mixu, je-li Mode=Preset
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který určuje úroveň přímého zvuku v mixu
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace, která určuje úroveň přímého zvuku v mixu
e	Custom Depth	0...100	Nastavuje hloubku vibrata
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který ovládá hloubku vibrata
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost modulace, ovládající hloubku vibrata
f	Custom Speed [Hz]	0,02...20,00	Nastavuje rychlost vibrata
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj pro ovládání rychlosti vibrata
	Amt	-20,00...+20,00	Nastaví velikost modulace, ovládající rychlost vibrata
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

b: Control Mode

c: Preset Type

d: Custom Mix

e: Custom Depth

f: Custom Speed [Hz]

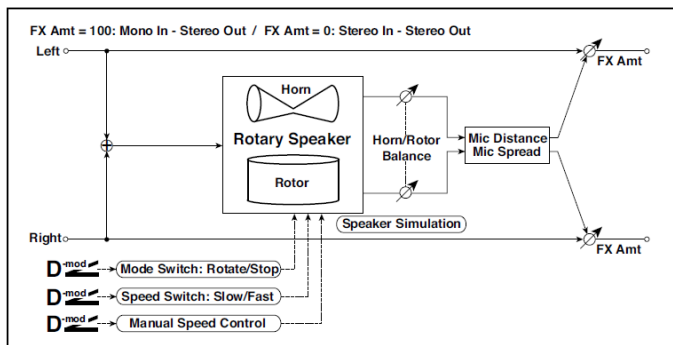
Je-li Control Mode=Preset, můžete použít c: Preset Type k výběru efektu. V tom případě je nastavení Custom Mix/Depth/Speed ignorováno. Je-li Control Mode=Custom, je nastavení Custom Mix/Depth/ Speed platné a c: nastavení Preset Type je ignorováno.

c: Amt

Je-li Preset Type=V1 a Src=JS+Y, můžete zde nastavit +5 a pohybem JS +Y ovládat efekty v pořadí V1>C1>V2>C2>V3>C3.

Rotary Speaker

Tento efekt simuluje Rotary speaker, získáte realističtější zvuk nezávislou simulací rotoru v basech a rohy ve výškách. Efekt dále simuluje nastavení stereo mikrofону.



a	Mode Switch	Rotate, Stop	Přepíná zahájení a zastavení rotace.
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj pro Rotate/Stop
	Mode	Toggle, Moment	Určuje režim přepínače Rotate/ Stop modulace
b	Speed Switch	Slow, Fast	Přepíná rychlost rotace pomalé a rychlé
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj pro Slow/Fast
	Mode	Toggle, Moment	Určuje režim přepínače Slow/Fast modulaci
c	Manual Speed Ctrl	Off...Tempo	Určuje modulační zdroj pro přímé ovládání rychlosti rotace
d	Horn Acceleration	0...100	Přepíná rychlost otáčení rohy ve výškách
	Horn Ratio	Stop, 0,50...2,00	Určuje rychlost rotace rohy (ve výškách). Standardní hodnota je 1.00. Volbou „Stop“ se rotace zastaví

e	Rotor Acceleration	0...100	Přepíná rychlost otáčení rotoru v basech	
	Rotor Ratio	Stop, 0,50...2,00	Určuje rychlost rotace rotoru (v basech). Standardní hodnota je 1.00. Volbou „Stop“ se rotace zastaví	
f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	Určuje vyvážení úrovní výškové horny a basového rotoru	
g	Mic Distance	0...100	Určuje vzdálenost mikrofonu od rotary reproduktoru	
	Mic Spread	0...100	Nastaví úhel mezi levým a pravým mikrofonem	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: Mode

Tento parametr nastavuje způsob, jak se bude přepínat modulační zdroj mezi rotací a zastavením.

Je-li Mode = Toggle, za/vypíná se rotace reproduktoru s každým stiskem pedálu nebo pohnutím joysticku. Přes MIDI se bude rotace za/vypínat vždy, když hodnota modulace překročí 64.

Je-li Mode = Moment, za/vypíná se rotace reproduktoru s každým stiskem pedálu nebo pohnutím joysticku. Přes MIDI, je-li hodnota modulace nad 64, reproduktor rotuje a pod 64 se zastaví.

b: Speed Switch

Tento parametr určuje, jak se bude rychlost rotace za/vypínat modulačním zdrojem.

Je-li Mode = Toggle, přepíná se rychlost s každým stiskem pedálu nebo pohnutím joysticku. Přes MIDI se rychlost přepíná vždy, když hodnota modulace překročí 64.

Je-li Mode = Moment, rychlost se zpravidla zpomalí. Zrychlí se, až když stisknete pedál nebo pohnete joystickem. Via MIDI, je-li hodnota modulace nad 64, nastaví se rychlost na Fast a pod 64 na Slow.

c: Manual Speed Ctrl

Pokud chcete ovládat rychlost rotace ručně, místo přepínání Slow a Fast, zvolte zdroj modulace parametrem Manual Speed Ctrl. Nechcete-li použít ruční ovládání, nastavte zde Off.

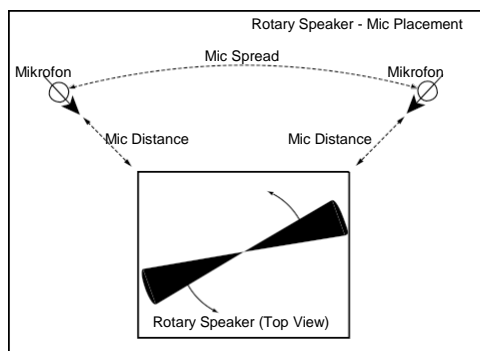
d: Horn Acceleration e:
Rotor Acceleration

U reálného Rotary reproduktoru, se rychlost rotace po přepnutí zvyšuje nebo snižuje. Parametry Horn a Rotor Acceleration určují doby přechodu mezi rychlostmi Fast a Slow.

g: Mic Distance

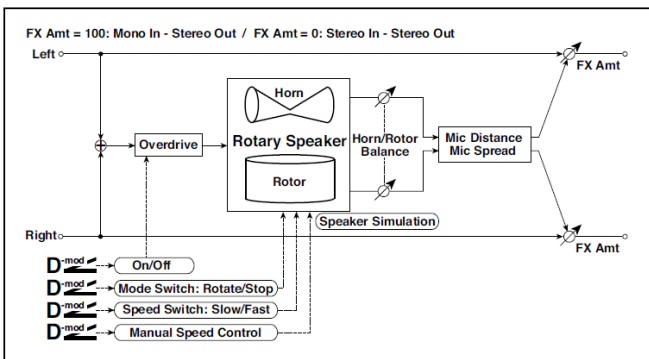
g: Mic Spread

Simulace nastavení stereo mikrofону.



Rotary SpeakerOD (Rotary Speaker Overdrive)

Stereo rotary speaker efekt. Simulátor interního reproduktoru, který simuluje overdrive (vytváří zkreslení zesilovače) a charakteristiky rotary reproduktoru, s velmi realistickým zvukem rotujícího zvuku.



a	Overdrive	Off, On	Za/ vypíná overdrive	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který za/vypíná overdrive	
	Sw	Toggle, Moment	Určuje režim za/vypnutí přepínače overdrive modulaci	
b	Overdrive Gain	0...100	Nastavuje stupeň zkreslení	
	Overdrive Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu overdrive	
G	Overdrive Tone	0...15	Nastaví kvalitu zvuku overdrive	
	Speaker Simulator	Off, On	Za/vypíná Speaker simulaci	
d	Mode Switch	Rotate, Stop	Přepíná zahájení a zastavení rotace.	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj pro Rotate/Stop	
	Sw	Toggle, Moment	Určuje režim přepínače Rotate/ Stop modulace	
e	Speed Switch	Slow, Fast	Přepíná rychlost rotace pomalé a rychlé	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj pro Slow/Fast	
	Sw	Toggle, Moment	Určuje režim přepínače Slow/Fast modulaci	

f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	Určuje vyvážení úrovní výšek horny a basů rotoru
	Manual SpeedCtrl	Off...Tempo	Určuje modulační zdroj pro přímé ovládání rychlosti rotace
g	Horn Acceleration	0...100	Nastaví, jak rychle se změní rychlost rotace horny
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	Určuje rychlost rotace horny (ve výškách). Standardní hodnota je 1.00. „Stop“ zastaví rotaci
h	Rotor Acceleration	0...100	Nastaví, jak rychle se změní rychlost rotace rotoru
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	Určuje rychlost rotace rotoru (v basech). Standardní hodnota je 1.0. „Stop“ zastaví rotaci
i	Mic Distance	0...100	Určuje vzdálenost mikrofону od rotary reproduktorů
	Mic Spread	0...100	Nastaví úhel mezi levým a pravým mikrofónem
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

a: Sw

Tento parametr určuje, jak za/vypnout overdrive přes modulační zdroj.

Je-li „Sw“ = Toggle, overdrive se za/vypne s každým stiskem pedálu nebo joysticku.

MIDI Overdrive se za/vypne vždy, když hodnota modulačního zdroje překročí 64.

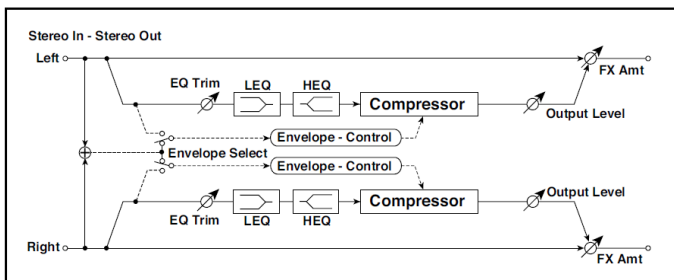
Je-li „Sw“ = Moment, overdrive se aplikuje pouze, když stisknete pedál nebo pohnete joystickem.

MIDI Overdrive se aplikuje jen, je-li hodnota modulačního zdroje 64 a vyšší.

DYN (Dynamics)

Stereo Compressor

Tento efekt komprimuje vstupní signál a tím reguluje hlasitost a dodává zvuku „šmrnc“. Vhodný pro kytaru, piano a bicí zvuky. Jedná se o stereo kompresor. Můžete propojit levý a pravý kanál nebo s nimi pracovat nezávisle.



a	Envelope Select	L/R Mix, L/R jednotlivě	Určuje, zda budou levý a pravý kanál propojeny nebo nezávislé
b	Citlivost	1...100	Nastaví citlivost
c	Attack	1...100	Určuje úroveň attack
d	EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Volí cutoff frekvenci (low nebo mid-low) basového pásma ekvalizéru
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Volí cutoff frekvenci (high nebo mid-high) výškového pásma ekvalizéru
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15,0...+15,0	Určuje gain pro Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	-15,0...+15,0	Nastaví gain HF EQ
g	Výstupní úroveň	0...100	Nastaví výstupní úroveň kompresoru.
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně kompresoru
	Amt	-100...+100	Zvolí hodnotu modulace výstupní úrovně kompresoru

h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj pro Wet/Dry	
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace pro Wet/Dry	

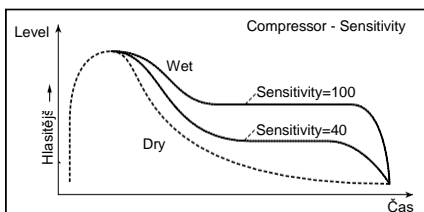
a: Envelope Select

Tento parametr určuje, zda budou levý a pravý kanál propojeny, kvůli ovládnání obou signálů současně, nebo zda bude každý kanál ovládaný zvlášť.

b: Citlivost

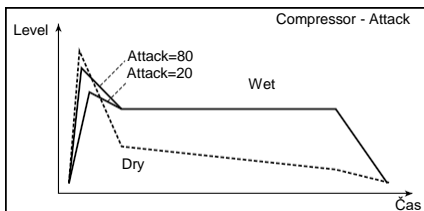
g: Výstupní úroveň

Parametr „Sensitivity” určuje citlivost kompresoru. Je-li tento parametr nastaven na vyšší hodnotu, nižší úroveň bude posílena. Při vyšší citlivosti je celková hlasitost také vyšší. Chcete-li nastavit konečnou úroveň hlasitosti, použijte „Output Level”.



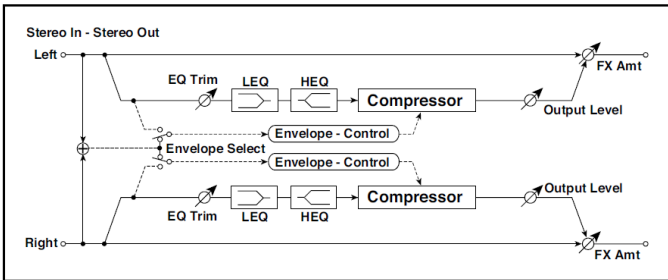
c: Attack

Tento parametr ovládá úroveň Attack level.



Dyn. Compressor (Dynamic Compressor)

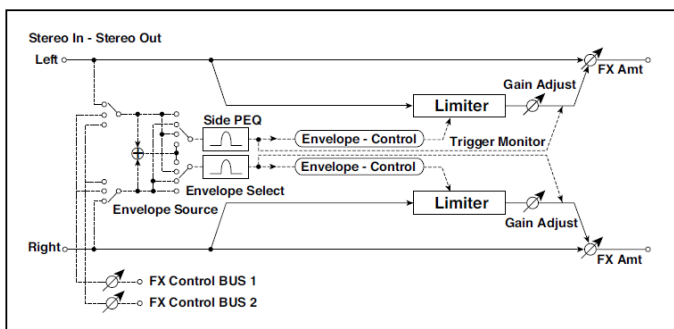
Tento efekt komprimuje vstupní signál a tím reguluje hlasitost a dodává zvuku „šmrnc“. Vhodný pro kytaru, piano a bicí zvuky. Skutečný stereo efekt; můžete svázat levý a pravý kanál, nebo použít každý kanál zvlášť.



a	Citlivost	1...100	Ovladač určuje hodnotu komprese. Zvýšením hodnoty posílíte slabší zvuky, a zvýšíte celkovou hlasitost. Chcete-li nastavit konečnou hlasitost, použijte Level.	
b	Attack	1...100	Určuje úroveň attack	
c	Level	0...100	Nastaví výstupní úroveň kompresoru.	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně kompresoru	
	Amt	-100...+100	Zvolí hodnotu modulace výstupní úrovně kompresoru	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Nastavuje poměr mezi přímým a zpracovaným zvukem	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj pro Wet/Dry	
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace pro Wet/Dry	

Stereo Limiter

Limiter reguluje úroveň vstupního signálu. Je podobný kompresoru, s výjimkou, že limiter komprimuje pouze signály, které překročí zadanou úroveň, takže ořeže nadbytečné špičky signálů. Limiter aplikuje EQ typu peaking na trigger signál (který ovládá stupeň efektu Limiter), což umožňuje nastavit pokrytí libovolné šířky pásma. Jedná se o stereo limiter. Můžete propojit levý a pravý kanál nebo s nimi pracovat nezávisle.



a	Envelope Select	L/R Mix, Pouze L, pouze R L/R jednotlivě	Volí propojení obou kanálů, ovládajících pouze z levého kanálu, z pravého kanálu, nebo každý kanál zvlášť
b	Ratio	1,0: 1...50.0 : 1, Inf: 1	Určuje kompresní poměr signálu
c	Threshold [dB]	-40...0	Nastavuje úroveň, na jaké je kompresor aplikován.
v	Attack	1...100	Určuje dobu Attack.
	Release	1...100	Určuje dobu Release.
e	Gain Adjust [dB]	-Inf...-38...+24	Určuje výstupní gain
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně gainu
	Amt	-63...+63	Zvolí velikost modulace na výstupu gainu
f	Side PEQ Insert	Off, On	Za/vypíná trigger signál EQ
	Trigger Monitor	Off, On	Přepíná mezi výstupem monitoru a trigger signálem monitoru

g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00k	Nastavuje střední frekvenci EQ pro trigger signál	
	Q	0,5...10,0	Nastavuje šířku pásma EQ pro trigger signál	
	Gain [dB]	-18,0...+18,0	Nastavuje EQ gain pro trigger signál	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Zdroje dynamické modulace	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: Envelope Select

Pokud zvolíte pro tento parametr L/R Mix, levý a pravý kanál jsou propojeny a Limiter ovládá smíchaný signál. Pokud zvolíte L Only (nebo R Only), jsou levý a pravý kanál propojeny a Limiter je ovládán pouze levým (nebo pravým) kanálem.

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

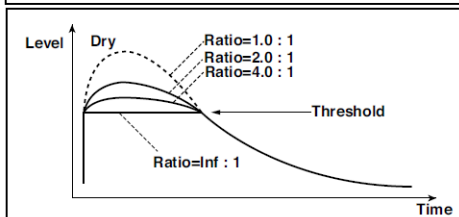
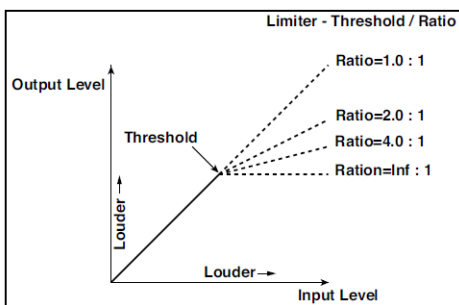
b: Ratio

c: Threshold [dB]

e: Gain Adjust [dB]

Nastavuje kompresní poměr. Komprese se aplikuje pouze, když úroveň signálu překročí hodnotu THRESHOLD.

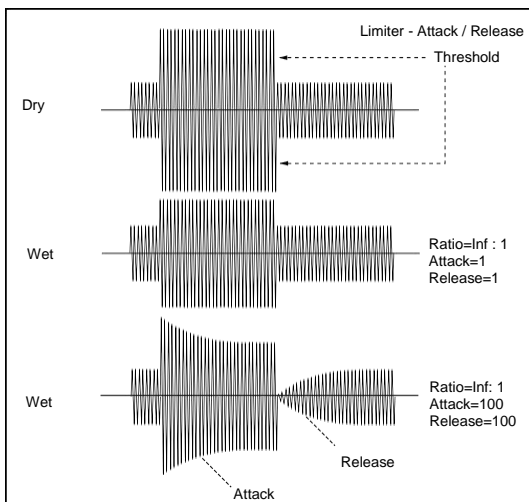
Určuje výstupní úroveň parametrem „Gain Adjust“, jelikož komprese způsobí redukci celkové úrovně.



d: Attack

d: Release

Tyto parametry určují doby Attack time a Release time. Vyšší Attack time vede k pomalejší aplikace komprese.



f: Trigger Monitor

Nastavením tohoto parametru na On působí, že na výstup půjde trigger signál, nikoliv zpracovaný zvuk. Tímto parametrem si poslechnete trigger signál s aplikovaným EQ.

Zpravidla je na Off.

f: Side PEQ Insert

g: Side PEQ Cutoff [Hz]

g: Q

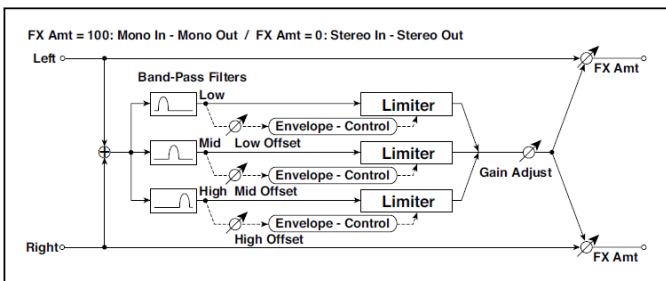
g: Gain [dB]

Tyto parametry slouží pro nastavení EQ, aplikovaného na trigger signál.

Limiter určuje, zda bude komprese aplikována nebo ne, podle post-EQ trigger signálu. Nastavení ekvalizéru umožňuje nastavit Limiter tak, aby reagoval na libovolné frekvenční pásmo.

Multiband Limiter

Tento efekt aplikuje Limiter na basové, střední i vysoké pásmo vstupního signálu. Můžete určovat dynamiku pro každý rozsah a nastavit zvukový tlak basového, středního i vysokého rozsahu, odlišně od EQ.



a	Ratio	1,0: 1...50.0 : 1, Inf: 1	Určuje kompresní poměr signálu	
b	Threshold [dB]	-40...0	Nastavuje úroveň, na jaké je kompresor aplikován.	
c	Attack	1...100	Určuje dobu Attack.	
d	Release	1...100	Určuje dobu Release.	
e	Low Offset [dB]	-40...0	Gain trigger signálu basového pásma	
f	Mid Offset [dB]	-40...0	Gain trigger signálu středního pásma	

g	High Offset [dB]	-40...0	Gain trigger signálu vysokého pásma	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Určuje výstupní gain	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně gainu	
	Amt	-63...+63	Zvolí velikost modulace na výstupu gainu	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

e: Low Offset [dB]

f: Mid Offset [dB]

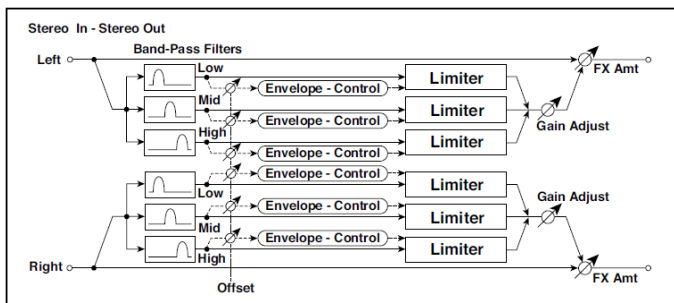
g: High Offset [dB]

Tyto parametry určují gain trigger signálu.

Když např. nechcete aplikovat kompresi na výškové pásmo, snižte hodnotu „High Offset“, pod úroveň „Threshold“. Tímto způsobem nebude limiter výšek reagoovat a komprese se neaplikuje.

St. Mltband Limiter (Stereo Multiband Limiter)

Stereo multiband limiter.

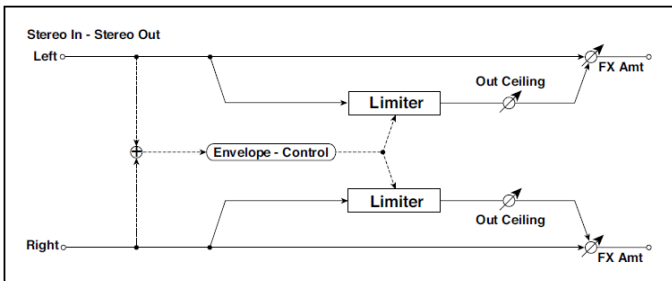


a	Ratio	1,0: 1... 50,0: 1, Inf: 1	Určuje kompresní poměr signálu	
b	Threshold [dB]	-40...0	Nastavuje úroveň, na jaké je kompresor aplikován.	
c	Attack	1...100	Určuje dobu Attack.	

d	Release	1...100	Určuje dobu Release.	
e	Low Offset [dB]	-40...0	Určuje gain dolního rozsahu trigger signálu	
f	Mid Offset [dB]	-40...0	Určuje gain středního rozsahu trigger signálu	
g	High Offset [dB]	-40...0	Určuje gain horního rozsahu trigger signálu	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Určuje výstupní gain	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně gainu	
	Amt	-63...+63	Zvolí velikost modulace na výstupu gainu	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

St.Mastering Limitr (Stereo Mastering Limiter)

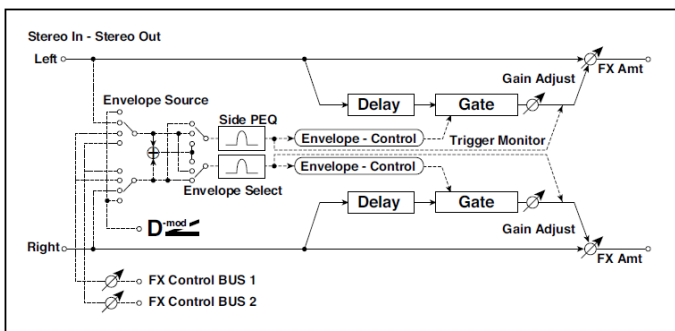
Stereo limiter, optimalizovaný pro mastering songů.



a	Threshold [dB]	-30,0...0,0	Nastavuje úroveň, na jaké je kompresor aplikován.	
b	Out Ceiling [dB]	-30,0...0,0	Určuje výstupní gain	
c	Release [ms]	0,50...1000,0	Určuje dobu Release.	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Stereo Gate

Tento efekt umlčí vstupní signál, když klesne pod zadanou úroveň. Můžete rovněž invertovat stav gate on/off, nebo využít zpráv Note-on/off k přímému za/vypnutí gate on/off.



a	Envelope Source	D-mod, Input	Volí zdroj pro ovládání gate: Ovládání D-mod, nebo vstupní signál jako trigger
b	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only	Volí ovládání signálu: levý a pravý jsou propojeny, pouze levý, nebo pouze pravý
	Src	Off...Tempo	Volí zdroj pro ovládání gate, je-li Envelope Src = D- mod
c	Threshold	0...100	Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje gate.
	Polarity	+, -	Přepíná polaritu gate
d	Attack	1...100	Určuje dobu Attack.
	Release	1...100	Určuje dobu Release.
e	Delay Time [ms]	0...100	Nastavuje dobu zpoždění na vstupu Gate
f	Side PEQ Insert	Off, On	Za/vypíná spouštěcí signál ekvalizéru
	Trigger Monitor	Off, On	Přepíná mezi monitorováním výstupu efektu a spouštěcím signálem
g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00k	Určuje střední frekvenci ekvalizéru spouštěcího signálu
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma ekvalizéru spouštěcího signálu
	Gain [dB]	-18,0...+18,0	Určuje gain ekvalizéru spouštěcího signálu

h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

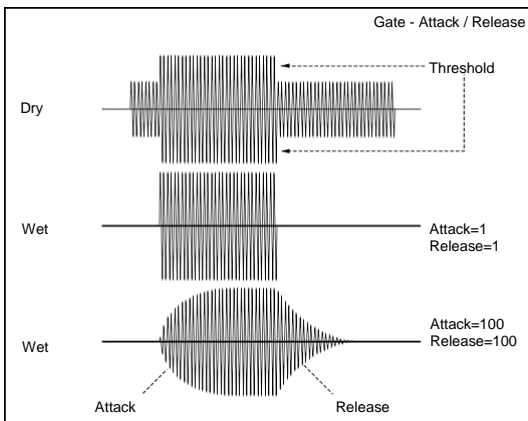
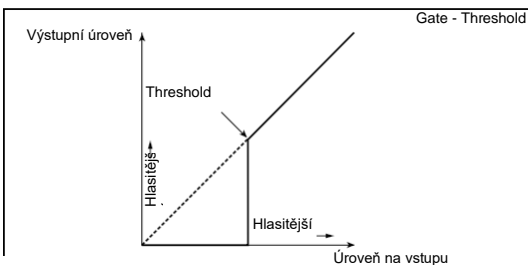
c: Threshold

d: Attack

d: Release

„Threshold” nastavuje úroveň signálu, na které se aplikuje Gate, je-li „Envelope Select” nastaven na L/R Mix, L Only, nebo R Only.

Parametry „Attack” a „Release” určují doby Attack time a Release time u Gate.



c: Polarity

Invertuje polaritu operace gate on/off. S hodnotou „-” se gate zavře, jakmile vstupní signál překročí zadanou úroveň. Směr, v jakém modulační zdroj otevře nebo zavře gate je rovněž reverzní.

e: Delay Time [ms]

Nastavuje delay time pro vstup do gate. Použijete-li nižší hodnotu Attack Time, můžete prodloužit Delay Time tak, aby byl zvuk na vstupu až po otevření gate.

AMP (Amplifier)

Pa1000 zahrnuje precizní modeling kytarových a basových zesilovačů a kabinetů. Některé z efektů kombinují modely zesilovače i kabinetu.

Modeling zesilovačů

Pa1000 je vybaven širokou paletou těch nejlepších zesilovačů, takže získáváte nejširší možné pole skvělých zvuků. Pracovní režim předzesilovače a výkonového zesilovače, odezva kontrolerů zvuku i jejich rozmístění v obvodu se mění podle typu zde zvoleného zesilovače, přesnou kopii hodnoty gainu a zvukového charakteru originálního zesilovače. Nejdůležitější stupeň výkonového zesilovače (class A nebo AB) i obvod záporné zpětné vazby (či jeho vynechání) je rovněž pečlivě simulováno.

Ovládání hlasitosti

Hlasitost ovlivňují dva hlavní kontrolery (neboli gain) a tím taky zvuk komba: Drive Gain (který ovládá gain předzesilovače a hodnotu zkreslení předzesilovače) a Volume (ovládající výstupní úroveň předzesilovače). Každý ovladač má svůj vlastní specifický úkol a zvuk konkrétního modelu zesilovače se může měnit v poměrně širokém rozsahu, podle nastavení těchto ovladačů.

Navíc, parametr Cabinet Trim (tlumení výkonu) je umístěn mezi výstup modelu zesilovače a vstup do speaker kabinetu. Na konci signálové cesty, parametr Wet/Dry na stránce FX Edit, a ovladač Master na stránce Mixer/Tuning > FX Send, ovládá úroveň finálního mixu a umožňuje vyvážit presety s ostatními.

Vytvořili jsme vztah mezi předzesilovačem a výkonovým zesilovačem, takže fungují stejně, jako v originálních zesilovačích. Proto, chcete-li získat skutečně autentické zvuky, použijte parametr Pre/Drive Gain, který ovládá zkreslení předzesilovače, a parametr Volume, který ovládá specifické zkreslení a vřelost stupně výkonového zesilovače.

Pamatujte na to, že když nastavíte Drive Gain příliš vysoko, povede to k těžkému zkreslení, a proto to nedoporučujeme.

Info o lampách

'Tubes' je označení, převzaté z USA, kdežto 'valves' je totéž označení z britského prostředí. Vzhledem k tomu, že všechny zesilovače, které jsme modelovali, pocházejí z jedné z těchto zemí, používáme odpovídající termíny s následujícími popisy.

Také si uvědomte, že lampa předzesilovače ECC83, je britským ekvivalentem lampy předzesilovače 12AX7, používané v USA.

Modelingové Speaker kabinety

Přesné modely zesilovačů lze spárovat s modely speaker kabinetů stejné kvality. Jak možná víte, v reálném životě se výstup lampového zesilovače velmi těsně blíží impedanční křivce reproduktoru(ů), které jej přenáší. Tento důvěrný a životní vztah hraje klíčovou roli při produkci teplého, působivého zvuku a příjemného dojmu, který všichni známe a milujeme.

V kostce řečeno, u modeling speaker kabinetu nejde pouze o frekvenční odezvu, ale o kombinaci frekvenční odezvy, přechodové křivky (jak reproduktor reaguje na sílu úhazu) a nejdůležitější je vztah výstupu zesilovače k impedanční křivce reproduktoru. Navíc jsou zde další životně důležité faktory, které je potřeba vzít v úvahu při modelování kabinetu a jeho aktuálních, fyzických rozměrů (kabinetu), vlastní tonality jeho objemu (která je ovlivněna typem a tloušťkou dřevěných stěn) a zda má otevřená, polootevřená nebo uzavřená záda.

Amplifier Type

Dostupné typy zesilovačů.

Amp Type	Význam
VOX AC15	VOX AC15 z r. 1962
VOX AC15TB	VOX AC15TB (AC15 upravený dodatkem boost obvodu).
VOX AC30	Kanál Normal u VOX AC30TB
VOX AC30TB	Kanál Brilliant u VOX AC30TB
UK BLUES	V UK vyrobená vintage stack hlava zesilovače
UK 70'S	High Treble kanál v UK vyrobené 100W hlavy, od r. 1969
UK 80'S	V UK vyrobená 100 Watt hlava, od r. 1983
UK 90'S	Kanál Lead u 100W dvoukanalové hlavy
UK MODERN	V UK vyrobený 100W moderní zesilovač
US MODERN	High-gain zesilovač s kovovým plátem
US HIGAIN	1991 model 100W hlavy, v provedení hadí kůže
BOUTIQUE OD	Overdrive kanál high-end 100W ručně zpracovaného zesilovače
BOUTIQUE CL	Kanál Clean high-end, ručně zpracovaného 100W zesilovače
BLACK 2x10	2x12 combo zesilovač, nepostradatelný pro hráče country a blues
TWEED - 1x12	Combo zesilovač v provedení tvídové tkaniny
TWEED - 4x10	4x10 combo zesilovač, určený pro baskytaru

Typy kabinetu

Pokud si chcete vybrat kabinet, zde jsou dostupné typy.

Typ kabinetu	Význam
TWEED - 1x12	Open-back kabinet s jedním 12" reproduktorem Alnico, obvykle využíván pro blues. Zpravidla se páruje s modelem Tweed Amp.
TWEED - 4x10	Open-back kabinet se čtyřmi 10" 8 Ohm Alnico magnetickými reproduktory, propojenými paralelně, se celkovou impedancí 2Ω.
BLACK - 2x10	Open-back kabinet se dvěma 10" keramickými, magnetickými 35W reproduktory.
BLACK - 2x12	Americký open-back kabinet se dvěma 12" keramickými reproduktory. Jde o 8Ω jednotky, zapojené paralelně, s celkovým zatížením 4 Ω.
VOX AC15 - 1x12	Vox AC15 open-back kabinet s jedním 12" VOX Blue Alnico reproduktorem od Celestion, v Ipswich, UK.
VOX AC30 - 2x12	Vox AC30 open-back kabinet se dvěma 12" VOX Blue Alnicos, propojenými sériově, se 16 Ω.
VOX AD412 - 4x12	VOX AD412 closed-back kabinet se čtyřmi 12" custom Celestion reproduktory s Neodymium magnety.
UK H30 - 4x12	Closed-back klasický kabinet se čtyřmi 30W 12" reproduktory Vyrobený v pozdních 60-tých letech stejnou legendární UK společností, jako UK T75 4x12.
UK T75 - 4x12	Closed-back kabinet se čtyřmi moderními 75W 12" reproduktory
US V30 - 4x12	Closed-back kabinet se čtyřmi 30W 12" reproduktory. Tento velký kabinet využívá čtyři anglické „Vintage“ reproduktory a je populární díky svým hlubokým basům a podrobnými výškami.

Amp + Cabinet kombinace

Doporučené kombinace modelů kytarových zesilovačů a simulátory kabinetů:

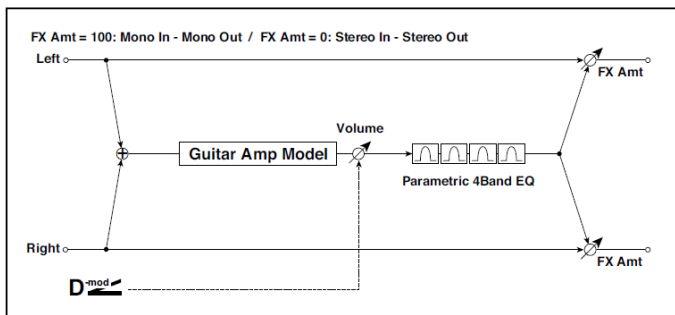
Amp Type	Typ kabinetu
VOX AC15	VOX AC15 - 1x12
VOX AC15TB	VOX AC15 - 1x12
VOX AC30	VOX AC30 - 2x12
VOX AC30TB	VOX AC30 - 2x12
UK BLUES	UK H30 - 4x12
UK 70'S	UK H30 - 4x12
UK 80'S	UK T75 - 4x12
UK 90'S	UK T75 - 4x12
UK MODERN	UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12
US MODERN	US V30 - 4x12
US HIGAIN	US V30 - 4x12, UK T75 - 4x12
BOUTIQUE OD	UK H30 - 4x12
BOUTIQUE CL	UK H30 - 4x12
BLACK 2x10	BLACK - 2x12
TWEED - 1x12	TWEED - 1x12
TWEED - 4x10	TWEED - 4x10

GuitarAmp + P4EQ (Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ)

Kombinuje simulaci kytarového komba (které dokonce věrně simuluje zkreslení a zvukový obvod) se 4-band EQ.

Použijete-li jej v souvislosti se „St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)” na str. 255, získáte ještě realističtější kytarový zvuk, který simuluje kytarový zesilovač + speaker kabinet.

Jako alternativu můžete použít kombinaci Guitar Amp + Cabinet efektu, který nezahrnuje EQ, pouze přebírá jeden FX slot.



a	Typ zesilovače	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB UK BLUES, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK MODERN US MODERN US HIGAIN BOUTIQUE OD BOUTIQUE CL BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	Volí typ zesilovače	
	Drive Gain	0...100	Nastavení vstupního zesílení	
b	Hlasitost	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně	
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace na výstupu	
c	Bass	0...100	Nastavuje úroveň basů (dolní pásmo)	
	Střední	0...100	Nastavuje úroveň středů (střední pásmo)	
d	Výšky	0...100	Nastavuje úroveň výšek (vysoké pásmo)	
	Presence	0...100	Nastavuje presence (vysokofrekvenční zvuk)	

e	Post P4EQ	Thru, On	Volí Through nebo On u ekvalizéru
f	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	Volí střední frekvenci pásma 1
	Q	0,5...10,0	Nastavuje šířku pásma Band 1
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 1
g	Band2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	Volí střední frekvenci pásma 2
	Q	0,5...10,0	Nastavuje šířku pásma Band 2
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 2
h	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	Volí střední frekvenci pásma 3
	Q	0,5...10,0	Nastavuje šířku pásma Band 3
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 3
i	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	Volí střední frekvenci pásma 4
	Q	0,5...10,0	Nastavuje šířku pásma Band 4
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 4
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

a: Typ

zesilovače

d: Presence

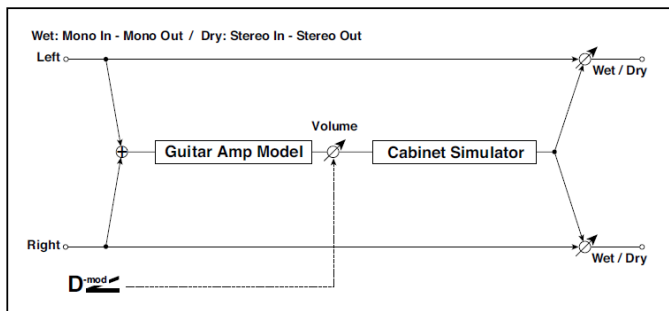
Pokud je Amp Type VOX AC15...VOX AC30TB, určuje zeslabení vysokofrekvenčního rozsahu. Pro další typy určuje posílení vysokofrekvenčního rozsahu. To odpovídá ovládání ovladače Cut u zesilovačů, výrobce VOX Corporation.

e: Post P4EQ

Řetěžením s 19: St.Guitar kabinetem můžete simulovat kombinaci kytarového zesilovače se speaker kabinetem. V tom případě doporučujeme nastavit Post P4EQ na „Thru“, ale pokud je to nutné, zapněte na „On“ a nastavte zvuk.

GuitarAmp + Cabinet

Jako výše, minus EQ, plus kabinet.



a	Typ zesilovače	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK MODERN US MODERN US HIGAIN BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	Volí typ zesilovače	
b	Drive Gain	0...100	Nastavení vstupního zesílení	
c	Hlasitost	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně	
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace na výstupu	
d	Bass	0...100	Nastavuje úroveň basů (dolní pásmo)	
	Střední	0...100	Nastavuje úroveň středů (střední pásmo)	
	Výšky	0...100	Nastavuje úroveň výšek (vysoké pásmo)	
	Presence/Cut	0...100	Nastavuje presence (vysokofrekvenční zvuk). U VOX zesilovačů, simuluje Top Cut originálního AC30; s vyššími hodnotami, takže ořezává více vyšších frekvencí.	

e	Typ kabinetu	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Volí typ kabinetu	
	Cabinet Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu	
	Cabinet Air	0...100	Nastavuje polohu mikrofonu	
f	Za/vypíná Noise Gate	On, Off	Za/vypíná Gate	
	Threshold	0...100	Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje gate.	
	Attack	1...100	Určuje dobu Attack.	
	Release	1...100	Určuje dobu Release.	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Amp Clean Combo

Modeluje kanál Clean zesilovače, který byl na prodej v r. 1975 a nabízí dva 12" reproduktory. Jak již jméno napovídá, vyrábí čistý tón s úzce znějící charakteristikou, a hlubokými a kompaktními spodky. Při tvrdším stisku mají basy tendenci se drobit. Originální zesilovač neměl ovládání Presence, ale zato Bright Switch. Kontroler Presence u Pa1000 emuluje tento spínač, ve stavu Off a On, plus vše mezi nimi.

a	Disk	0...100	Nastavení vstupního zesílení	
b	Hlasitost	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně	
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace na výstupu	
c	Bass	0...100	Nastavuje úroveň basů (dolní pásmo)	
	Střední	0...100	Nastavuje úroveň středů (střední pásmo)	
d	Výšky	0...100	Nastavuje úroveň výšek (vysoké pásmo)	
	Presence	0...100	Podporuje vyšší frekvence nad normálním rozsahem výšek, a tím zdůrazňuje přidané okrajové výšky.	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Amp Clean Combo + Cab

Jako výše, plus kabinet.

a	Disk	0...100	Nastavení vstupního zesílení	
b	Hlasitost	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně	
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace na výstupu	
c	Bass	0...100	Nastavuje úroveň basů (bass)	
	Střední	0...100	Nastavuje úroveň středů (middle)	
d	Výšky	0...100	Nastavuje úroveň výšek (high)	
	Presence	0...100	Nastavuje presence (vysokofrekvenční zvuk)	
e	Typ kabinetu	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Volí typ kabinetu	
f	Cabinet Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu	
g	Cabinet Air	0...100	Nastavuje polohu mikrofonu	
h	Za/vypíná Noise Gate	On, Off	Za/vypíná Gate	
	Threshold	0...100	Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje gate.	
	Attack	1...100	Určuje dobu Attack.	
	Release	1...100	Určuje dobu Release.	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Amp California

Toto 45W americké kombo se čtyřmi 10" reproduktory, vyráběné v Jižní Kalifornii v letech 1963–1968, se proslavilo svým velkým, čistým zvukem a vřelým, chraptavým zvukem, při vyšším zatížení. Toto kombo s výkonnými středy si vydobylo velkou oblibu v klubech.

Původní lampa: 4 x 12AX7 v předzesilovači, 2 x 5AR4 opravná lampa, 2 x 6L6 lampy ve výkonovém zesilovači, plus 2 x 12AT7.

a	Disk	0...100	Nastavení vstupního zesílení	
b	Hlasitost	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně	
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace na výstupu	
c	Bass	0...100	Nastavuje úroveň basů (bass)	
	Střední	0...100	Nastavuje úroveň středů (middle)	
d	Výšky	0...100	Nastavuje úroveň výšek (high)	
	Presence	0...100	Nastavuje presence (vysokofrekvenční zvuk)	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Amp California + Cab

Jako výše, plus kabinet.

a	Disk	0...100	Nastavení vstupního zesílení	
b	Hlasitost	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně	
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace na výstupu	
c	Bass	0...100	Nastavuje úroveň basů (bass)	
	Střední	0...100	Nastavuje úroveň středů (middle)	
d	Výšky	0...100	Nastavuje úroveň výšek (high)	
	Presence	0...100	Nastavuje presence (vysokofrekvenční zvuk)	
e	Typ kabinetu	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Volí typ kabinetu	
f	Cabinet Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu	
g	Cabinet Air	0...100	Nastavuje polohu mikrofonu	
h	Za/vypíná Noise Gate	On, Off	Za/vypíná Gate	
	Threshold	0...100	Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje gate.	
	Attack	1...100	Určuje dobu Attack.	
	Release	1...100	Určuje dobu Release.	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Amp Tweed

Tento 40W americký, tvídem potažený 2x12" kombo zesilovač vyrobený v roce 1957, je známý díky svému bohatému a čistému tónu, který je ideální na klasický rock, blues a country. Zvýšením hlasitosti vyrobíte hutný a důrazný přebuzený zvuk. Rychle se stal oblíbeným u těch nejlepších kapel 60-tých let, a který sami nazýváme 'klasický zvuk'. Jeho přezdívkou pochází z použitého lakovaného, tweedem potaženého čela, s vintage hnědou/zlatou mřížkou, která mu dává sofistikovaný vzhled.

Původní lampa: 4 x 12AX7 v předzesilovači, 2 x 5U4 opravná lampa, 2 x 6X4GT lampy ve výkonovém zesilovači.

a	Disk	0...100	Nastavení vstupního zesílení	
b	Hlasitost	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně	
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace na výstupu	
c	Bass	0...100	Nastavuje úroveň basů (bass)	
	Střední	0...100	Nastavuje úroveň středů (middle)	
d	Výšky	0...100	Nastavuje úroveň výšek (high)	
	Presence	0...100	Nastavuje presence (vysokofrekvenční zvuk)	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Amp Tweed + Cab

Jako výše, plus kabinet.

a	Disk	0...100	Nastavení vstupního zesílení	
b	Hlasitost	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně	
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace na výstupu	
c	Bass	0...100	Nastavuje úroveň basů (bass)	
	Střední	0...100	Nastavuje úroveň středů (middle)	
d	Výšky	0...100	Nastavuje úroveň výšek (high)	
	Presence	0...100	Nastavuje presence (vysokofrekvenční zvuk)	
e	Typ kabinetu	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Volí typ kabinetu	
f	Cabinet Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu	
g	Cabinet Air	0...100	Nastavuje polohu mikrofonu	
h	Za/vypíná Noise Gate	On, Off	Za/vypíná Gate	
	Threshold	0...100	Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje gate.	
	Attack	1...100	Určuje dobu Attack.	
	Release	1...100	Určuje dobu Release.	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Amp Modded OD

Toto je model Overdrive kanálu 100W zesilovače, vyrobeného na severu Hollywoodu. Jeho krásné a okrouhlé spodky, příjemné přechody fáze Attack u středů s Sweet u výšek, s harmonicky bohatým Overdrive, přepychově čistým tónem Clean, dřevitým Attackem a dokonalým Sustainem, je doslova potěšením na něj hrát.

Původní lampa: 2 x 12AX7s v předzesilovači, 1 x 12AX7s opravná lampa, 4 x EL34s (nebo 6L6s) lampy ve výkonovém zesilovači.

a	Disk	0...100	Nastavení vstupního zesílení	
b	Hlasitost	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně	
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace na výstupu	
c	Bass	0...100	Nastavuje úroveň basů (bass)	
	Střední	0...100	Nastavuje úroveň středů (middle)	
d	Výšky	0...100	Nastavuje úroveň výšek (high)	
	Presence	0...100	Nastavuje presence (vysokofrekvenční zvuk)	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

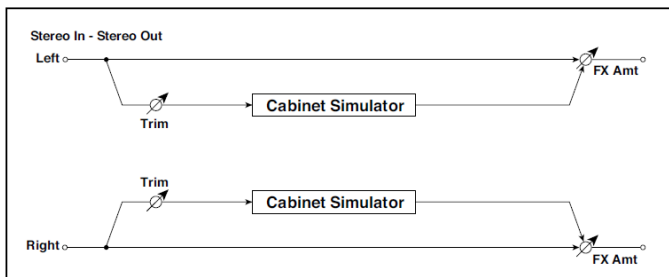
Amp Modded OD + Cab

Jako výše, plus kabinet.

a	Disk	0...100	Nastavení vstupního zesílení	
b	Hlasitost	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně	
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace na výstupu	
c	Bass	0...100	Nastavuje úroveň basů (bass)	
	Střední	0...100	Nastavuje úroveň středů (middle)	
d	Výšky	0...100	Nastavuje úroveň výšek (high)	
	Presence	0...100	Nastavuje presence (vysokofrekvenční zvuk)	
e	Typ kabinetu	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Volí typ kabinetu	
f	Cabinet Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu	
g	Cabinet Air	0...100	Nastavuje polohu mikrofonu	
h	Za/vypíná Noise Gate	On, Off	Za/vypíná Gate	
	Threshold	0...100	Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje gate.	
	Attack	1...100	Určuje dobu Attack.	
	Release	1...100	Určuje dobu Release.	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)

Simulace akustických charakteristik kytarových kabinetů.



a	Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu	
b	Typ	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Volí typ kabinetu	
c	Air	0...100	Nastavuje polohu mikrofonu	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

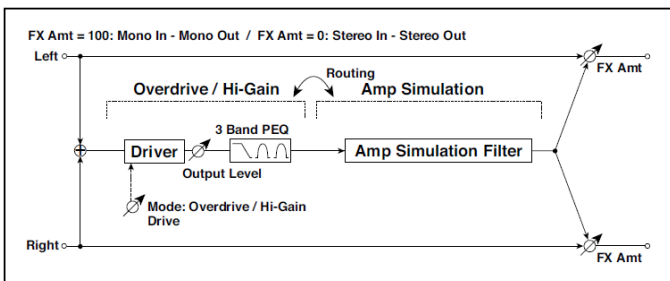
Gr. Cabinet + NR (Guitar Cabinet + Noise Reduction)

Kytarový kabinet a Noise Reduction.

	NR Sens	Off, 1...100	Citlivost redukce šumu	
a	Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu	
b	Typ	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Volí typ kabinetu	
c	Air	0...100	Nastavuje polohu mikrofону	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

OD/HG - Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)

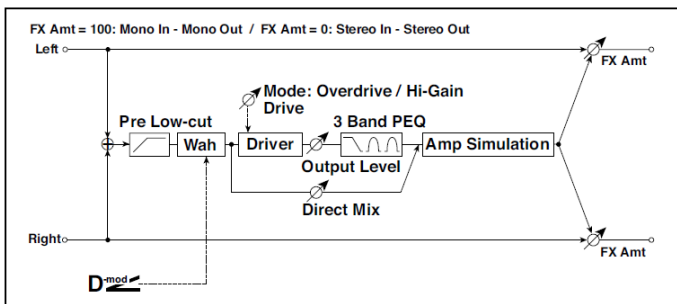
Tento efekt kombinuje mono typ overdrive/high-gain distortionu a simulace zesilovače. Můžete změnit pořadí efektů.



OD/HI-GAIN				
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Přepíná mezi Overdrive a Hi-Gain Distortion	
	Disk	1...100	Nastavuje stupeň zkreslení	
b	[O]Output Level	0...50	Nastavuje úroveň na výstupu overdrive	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj výstupní úrovně overdrive	
	Amt	-50...+50	Zvolí hodnotu modulace výstupní úrovně overdrive	
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	Určuje střední frekvenci pro Low EQ (shelving type)	
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain pro Low EQ	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 1 (Peaking type)	
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma Mid/High EQ 1	
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje Gain pro Mid/High EQ 1	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 2 (Peaking type)	
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma Mid/High EQ 2	
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje Gain pro Mid/High EQ 2	
AMP SIM				
h	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Volí typ kytarového zesilovače	
i	Směrování	OD/HG › Amp, Amp › OD/HG	Přepíná pořadí overdrive a simulace zesilovače	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)

Tento Distortion využívá režimy Overdrive a Hi-Gain. Ovládání wah efektu, 3-band EQ a simulace zesilovače umožní tvořit univerzální zkreslené zvuky. Tento efekt je vhodný pro kytarové a varhanní zvuky.



a	Wah	Off, On	Za/vypíná Wah
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj, který za/vypíná Wah
	Sw	Toggle, Moment	Zvolí režim přepnutí modulačního zdroje, který za/vypíná Wah
b	Wah Sweep Range	-10...+10	Určuje rozsah Wah
	Wah Sweep Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který ovládá Wah
c	Režim Drive	Overdrive, Hi-Gain	Přepíná mezi Overdrive a Hi-Gain Distortion
d	Disk	1...100	Nastavuje stupeň zkreslení
	Pre Low-cut	0...10	Určuje ořezání dolního pásma zkreslení na vstupu
e	Výstupní úroveň	0...50	Nastavuje úroveň na výstupu
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně
	Amt	-50...+50	Zvolí velikost modulace na výstupu
f	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	Určuje střední frekvenci pro Low EQ (shelving type)
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain pro Low EQ

g	Mid1Cutoff [Hz]	300...10.00k	Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 1 (Peaking type)
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma Mid/High EQ 1
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje Gain pro Mid/High EQ 1
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 2 (Peaking type)
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma Mid/High EQ 2
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje Gain pro Mid/High EQ 2
i	Direct Mix	0...50	Nastavuje hodnotu přímého zvuku, smíchaného do Distortionu
	Speaker simulace	Off, On	Za/vypíná Speaker simulaci
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

a: Wah

Parametr za/vypíná Wah efekt.

a: Sw

Tento parametr určuje, jak bude Wah efekt za/vypínáný modulačním zdrojem.

Je-li „Sw“ = Moment, je Wah efekt zpravidla vypnutý. Zapne se pouze, když stisknete pedál nebo pohnete joystickem.

MIDI Je-li hodnota pro modulační zdroj nižší než 64, zvolí se „off“ a je-li 64 a vyšší, zvolí se „on“.

Je-li „Sw“ = Toggle, přepíná se Wah efekt on/off s každým stiskem pedálu nebo pohnutím joysticku.

MIDI Stav on/off se přepne vždy, když hodnota modulačního zdroje překročí 64.

b: Wah Sweep Range

b: Wah Sweep Src

Tento parametr nastavuje rozsah skluzu u střední frekvence Wah. Záporná hodnota invertuje směr posunu sweep.

Střední frekvenci Wah lze ovládat modulačním zdrojem, zadaným parametrem „Wah Sweep Src”.

d: Pre Low-cut

Ořezáním signálu v basovém pásmu před vstupem do Distortionu vznikne ostré zkreslení.

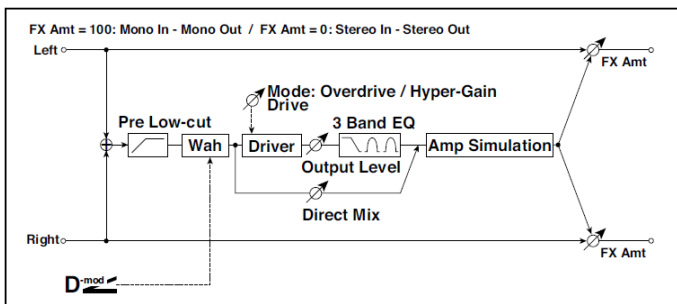
d: Disk

e: Výstupní úroveň

Stupeň zkreslení je určen úrovní vstupního signálu a nastavením „Drive”. Zvýšení hodnoty „Drive” vede ke zvýšení celkové hlasitosti. Parametrem „Output Level” nastavíte hlasitost. Parametr „Output Level” využívá úroveň signálu na vstupu do 3-Band EQ. Pokud u 3-Band EQ dojde ke klipům, nastavte parametr „Output Level”.

OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

Tento distortion efekt má dva režimy: overdrive a hyper-gain, který vyrábí silné zkreslení. Ve srovnání s normální úrovní efektu, je hodnota high-gain vyšší.

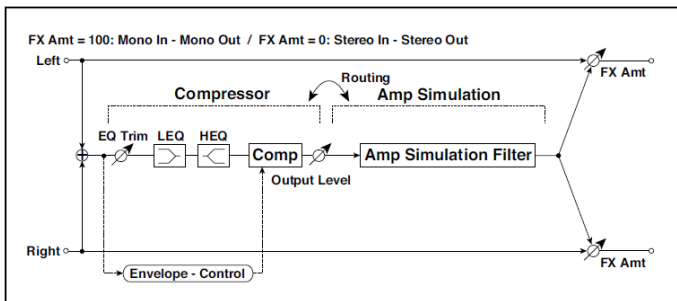


a	Wah	Off, On	Za/vypíná Wah	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj, který za/vypíná Wah	
	Sw	Toggle, Moment	Zvolí režim přepnutí modulačního zdroje, který za/vypíná Wah	
b	Wah Sweep Range	-10...+10	Určuje rozsah Wah	
	Wah Sweep Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který ovládá Wah	

c	Režim Drive	Overdrive, Hyper-Gain	Přepíná mezi Overdrive a Hi-Gain Distortion
d	Disk	1...120	Nastavuje stupeň zkreslení
	Pre Low-cut	0...10	Určuje ořezání dolního pásma zkreslení na vstupu
e	Výstupní úroveň	0...50	Nastavuje úroveň na výstupu
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně
	Amt	-50...+50	Zvolí velikost modulace na výstupu
f	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	Určuje střední frekvenci pro Low EQ (shelving type)
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain pro Low EQ
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 1 (Peaking type)
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma Mid/High EQ 1
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje Gain pro Mid/High EQ 1
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 2 (Peaking type)
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma Mid/High EQ 2
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje Gain pro Mid/High EQ 2
i	Direct Mix	0...50	Nastavuje hodnotu přímého zvuku, smíchaného do Distortionu
	Speaker simulace	Off, On	Za/vypíná Speaker simulaci
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

Comp - Amp Sim (Compressor - Amp Simulation)

Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a simulace zesilovače. Můžete změnit pořadí efektů.



COMPRESSOR

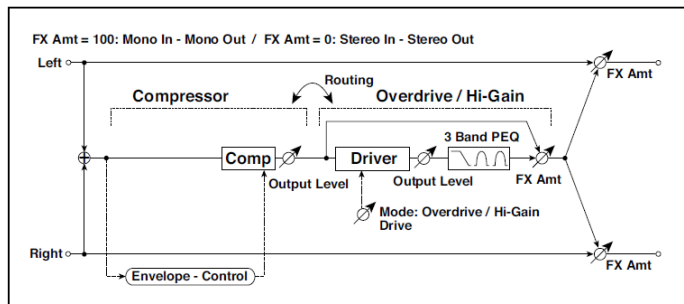
a	[C] Sensitivity	1...100	Nastaví citlivost	
b	[C]Attack	1...100	Určuje úroveň attack	
	Výstupní úroveň	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru	
c	[C]EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu	
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro Low EQ	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro High EQ	

AMP SIM

e	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Volí typ kytarového zesilovače	
f	Směrování	Comp > Amp, Amp > Comp	Přepíná pořadí kompresoru a simulace zesilovače	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Comp - OD/HiGain (Compressor - Overdrive/Hi.Gain)

Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a overdrive/high-gain distortion. Můžete změnit pořadí efektů.



COMPRESSOR

a	[C] Sensitivity	1...100	Nastaví citlivost
b	[C] Attack	1...100	Určuje úroveň attack
	Výstupní úroveň	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru

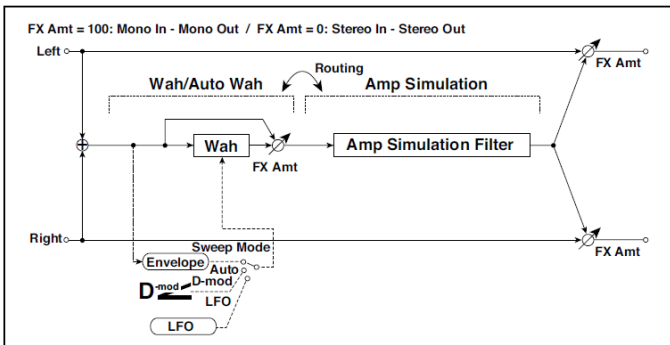
OD/HI-GAIN

c	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Přepíná mezi Overdrive a Hi-Gain Distortion
	Disk	1...100	Nastavuje stupeň zkreslení
d	[O]Output Level	0...50	Nastavuje úroveň na výstupu overdrive
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj výstupní úrovně overdrive
	Amt	-50...+50	Zvolí hodnotu modulace výstupní úrovně overdrive
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	Určuje střední frekvenci pro Low EQ (shelving type)
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain pro Low EQ
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 1 (Peaking type)
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma Mid/High EQ 1
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje Gain pro Mid/High EQ 1
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 2 (Peaking type)
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma Mid/High EQ 2
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje Gain pro Mid/High EQ 2

h	[O]Wet/Dry	Dry, 1: 99...99 : 1, Wet	Určuje vyvážení efektu overdrive	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro overdrive	
	Amt	-100...+100	Určuje hodnotu modulace Wet/Dry pro overdrive	
i	Směrování	Comp > OD/HG, OD/HG > Comp	Přepíná pořadí kompresoru a overdrive	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Wah - Amp Sim (Wah - Amp Simulation)

Tento efekt kombinuje mono wah a simulaci zesilovače. Můžete změnit pořadí efektů.



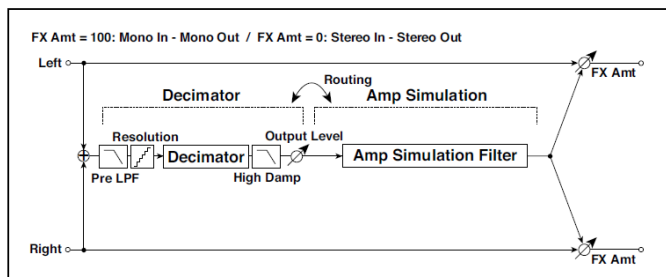
WAH

a	[W]Frequency Bottom	0...100	Nastavuje dolní hranici pro střední frekvenci Wah	
	Frequency Top	0...100	Nastavuje horní hranici pro střední frekvenci Wah	
b	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Volí ovládní z auto-wah, modulačního zdroje a LFO	
	Src	Off...Tempo	Určuje modulační zdroj pro Wah, je-li Sweep Mode=D-mod	

c	[W]LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	Resonance	0...100	Určuje hodnotu rezonance
	LPF	Off, On	Za/vypíná Wah Low Pass Filter
d	[W]Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu wah
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro wah
	Amt	-100...+100	Určuje hodnotu modulace Wet/Dry pro wah
AMP SIM			
e	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Volí typ kytarového zesilovače
f	Směrování	Wah › Amp, Amp › Wah	Přepíná pořadí wah a simulace zesilovače
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

Decimator - Amp (Decimator - Amp Simulation)

Tento efekt kombinuje mono decimátor a simulaci zesilovače. Můžete změnit pořadí efektů.

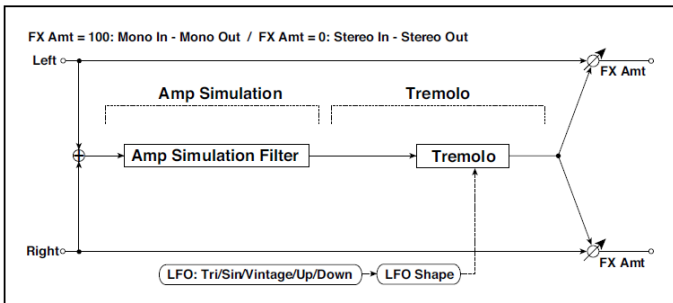


DECIMATOR			
a	[D]Pre LPF	Off, On	Za/vypíná harmonický šum, způsobený zeslabeným samplováním
	High Damp [%]	0...100	Určuje poměr dampingu výšek

b	[D]Sampling Freq [Hz]	1.00k...48.00k	Nastavuje vzorkovací frekvenci	
	Rozlišení	4...24	Nastavuje bitovou délku dat	
c	[D] Output Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu decimátoru	
AMP SIM				
d	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Volí typ kytarového zesilovače	
e	Směrování	Decimator › Amp, Amp › Decimator	Přepíná pořadí decimátoru a simulace zesilovače	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

AmpSim - Tremolo (Amp Simulation- Tremolo)

Tento efekt kombinuje mono simulaci zesilovače a tremolo.

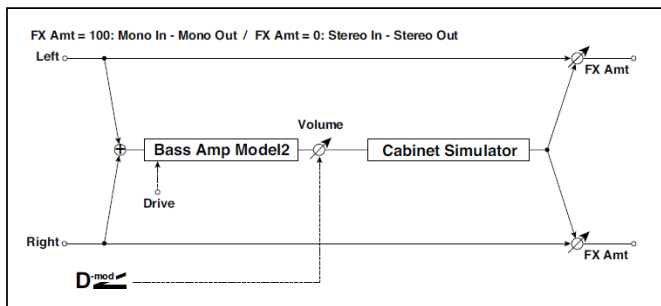


AMP SIM				
a	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Volí typ kytarového zesilovače	
TREMLO				
b	[T]LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	Vybere vzorek LFO	
	LFO Shape	-100...+100	Mění zakřivení vzorku LFO	
c	[T]LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
d	[T]Depth	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	

e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

BassTubeAmp+Cab. (Bass Tube Amp Model + Cabinet)

Simuluje basový zesilovač (s gainem a drive) a speaker kabinet.



a	Typ zesilovače		Volí typ zesilovače
		STUDIO COMBO	Lampové kombo, ideální pro zvuk Motown
		VOX AC100	100W lampové kombo AC100 Vox
		UK MAJOR	200W lampové kombo z UK
b	Drive Gain	0...100	Nastavení vstupního zesílení
c	Hlasitost	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu
		Src	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně
		Amt	Zvolí velikost modulace na výstupu
d	Bass	0...100	Nastavuje úroveň basů (dolní pásmo)
e	Střední	0...100	Nastavuje úroveň středů (střední pásmo)
f	Výšky	0...100	Nastavuje úroveň výšek (vysoké pásmo)
g	Presence	0...100	Nastavuje presence (vysokofrekvenční zvuk)
h	Cabinet Simulator	Off, On	Za/vypíná simulátor kabinetu

i	Typ kabinetu	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC -8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI -1x12&1x18	Volí typ kabinetu	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: Typ zesilovače

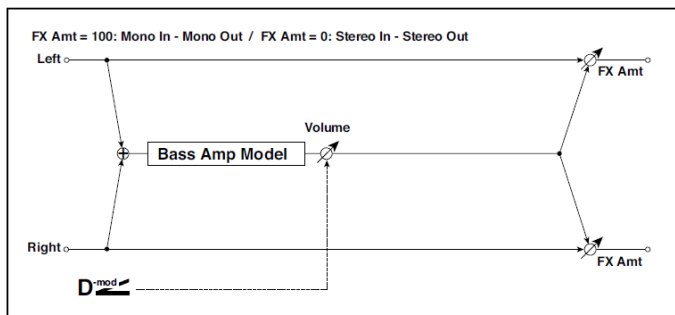
i: Typ kabinetu

Doporučené kombinace modelů basových zesilovačů a kabinetů:

Typ zesilovače	Typ kabinetu
STUDIO COMBO	STUDIO - 1x15
AC100	VOX AC100 - 2x15
UK MAJOR	UK - 4x15, UK - 4x12

Bass Amp Model

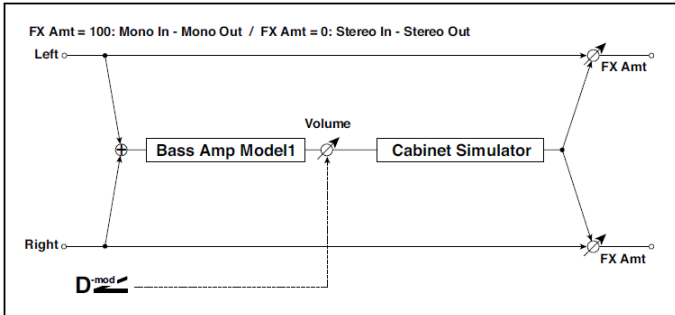
Simuluje basové kombo.



a	Typ zesilovače		Volí typ zesilovače	
		LA STUDIO	Zesilovač, typický pro LA zvuk.	
		JAZZ	Kombo zesilovač, oblíbený u jazzových basáků.	
		GOLD PANEL	Zesilovač, určený pro potěchu oka, se zlatým panelem a čistým zvukem.	
		SCOOPED	Zesilovač, typický pro zvuk 80-tých let.	
		VALVE2	Lampový zesilovač, vhodný pro rock.	
		VALVE	Lampový zesilovač s přepínačem ULTRA LO na ON.	
CLASSIC	Lampový zesilovač, jehož základní charakteristika se mění podle nastavení kolečka Value.			
b	Hlasitost	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně	
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace na výstupu	
c	Bass	0...100	Nastavuje úroveň basů (dolní pásmo)	
d	Střední	0...100	Nastavuje úroveň středů (střední pásmo)	
	Mid Range	0...4	Určuje středofrekvenční rozsah	
e	Výšky	0...100	Nastavuje úroveň výšek (vysoké pásmo)	
f	Presence	0...100	Nastavuje presence (vysokofrekvenční zvuk)	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Bass Amp+Cabinet (Bass Amp Model+Cabinet)

Simuluje basový zesilovač a speaker kabinet.



a	Typ zesilovače	LA STUDIO, JAZZ, GOLD PANEL, SCOOPED, VALVE2, VALVE, CLASSIC	Volí typ zesilovače	
b	Hlasitost	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně	
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace na výstupu	
c	Bass	0...100	Nastavuje úroveň basů (bass)	
d	Střední	0...100	Nastavuje úroveň středů (middle)	
	Mid Range	0...4	Určuje středofrekvenční rozsah	
e	Výšky	0...100	Nastavuje úroveň výšek (high)	
f	Presence	0...100	Nastavuje presence (vysokofrekvenční zvuk)	
g	Kabinet Simulator	Off, On	Za/vypíná simulátor kabinetu	
h	Typ kabinetu	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	Volí typ kabinetu	

i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: Typ zesilovače

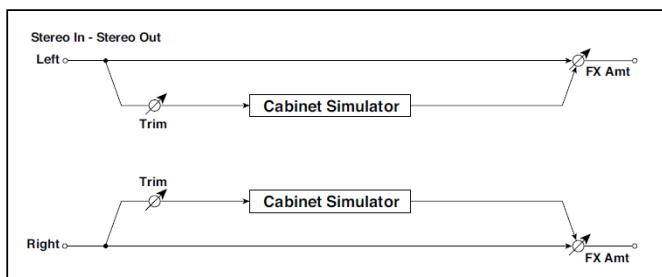
h: Typ kabinetu

Doporučené kombinace modelů basových zesilovačů a kabinetů:

Typ zesilovače	Typ kabinetu
LA STUDIO	LA - 4x10, LA - 1x18
JAZZ	JAZZ - 1x15
GOLD PANEL	MODERN - 4x10
SCOOPED	METAL - 4x10
VALVE2	CLASSIC - 8x10
VALVE	CLASSIC - 8x10
CLASSIC	COMBI - 1x12 & 1x18

St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet)

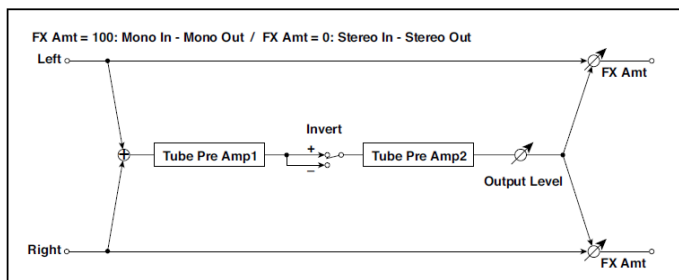
Simulace akustických charakteristik baskytarových kabinetů.



a	Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu	
b	Typ kabinetu		Volí typ kabinetu	
		LA - 4x10	Čtyři 10" reproduktory / LA sound kabinet	
		MODERN - 4x10	Čtyři 10" reproduktory s AI vrchlíkem / moderní kabinet	
		METAL - 4x10	Čtyři 10" reproduktory s AI vrchlíkem / moderní kabinet	
		CLASSIC - 8x10	Osm 10" reproduktorů / klasický kabinet	
		UK - 4x12	Čtyři 12" reproduktory / s kabinetem, vyrobeným v UK	
		STUDIO - 1x15	Jeden 15" reproduktor / studiový kombo kabinet	
		JAZZ - 1x15	Jeden 15" reproduktor / jazz kombo kabinet	
		VOX AC100 - 2x15	Dva 15" reproduktory / kabinet pro Vox AC100	
		US - 2x15	Dva 15" reproduktory / kabinet vyroben v US	
		UK - 4x15	Čtyři 15" reproduktory / s kabinetem, vyrobeným v UK	
		LA - 1x18	Jeden 18" reproduktor / LA sound kabinet	
		COMBI - 1x12 & 1x18	Jeden 12" a jeden 18" reproduktor kombinovaný kabinet	
c	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)

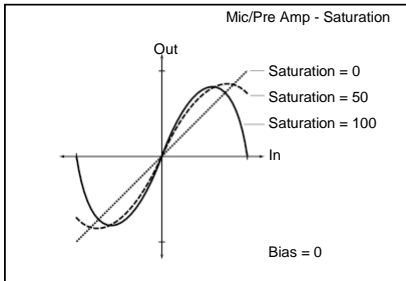
Tento efekt simuluje 2-stupňový vakuový lampový předzesilovač. Můžete provést individuální nastavení dvou vakuových lamp, zapojených do série. To umožňuje vytvořit teplý zvuk, typický pro lampy.



a	Tube1 Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	Určuje cutoff frekvenci pro low cut filtr na stupni 1
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	Určuje cutoff frekvenci pro high cut filtr na stupni 1
b	Tube1 Gain [dB]	-24,0...+24,0	Určuje vstupní gain na stupni 1
	Saturation [%]	0...100	Určuje odezvu na vstupu/výstupu na stupni 1
c	Tube1 Bias	0...100	Určuje bias napětí na stupni 1
d	Tube1 Phase	Normal, Wet Invert	Za/vypne reverzní fázi
e	Tube2 Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	Určuje cutoff frekvenci pro low cut filtr na stupni 2
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	Určuje cutoff frekvenci pro high cut filtr na stupni 2
f	Tube2 Gain [dB]	-24,0...+24,0	Určuje vstupní gain na stupni 2
	Saturation [%]	0...100	Určuje odezvu na vstupu/výstupu na stupni 2
g	Tube2 Bias	0...100	Určuje bias napětí na stupni 2
h	Tube2 Output Level [dB]	-48,0...+0,0	Nastavuje úroveň na výstupu
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

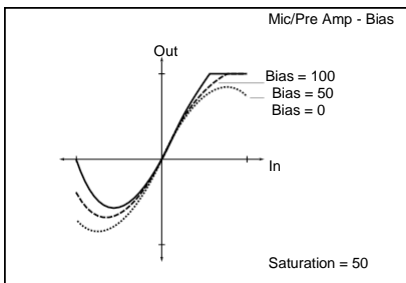
b, f: Saturation [%]

S vyšší hodnotou se vzorek změní na vyšší gain, což může vést ke zkreslení. Nižší hodnota tohoto parametru dává lineární odezvu.



c: Tube1 Bias

Zvýrazňuje efekt, který mění napětí bias na lampě a zvyšuje tak zkreslení vzorku. Vyšší hodnota vyrobí zkreslení i na nižší úrovni gainu. Jelikož se také změní struktura harmonických, můžete toho využít k ovládání charakteru zvuku.

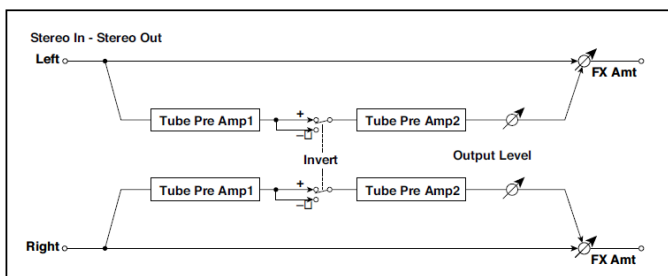


d: Tube1 Phase

S nastavením Wet Invert se fáze signálu invertuje mezi stupni 1 a 2. Jelikož „Bias” se aplikuje na invertovaný signál na stupni 2, změní se zvukový charakter.

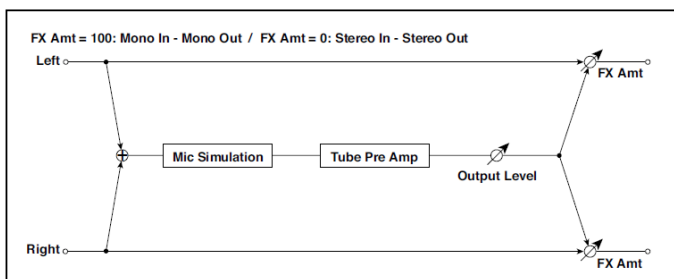
St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling)

Simulátor stereo lampového komba s předzesilovačem (viz Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)).



Mic Model+PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)

Tento efekt simuluje mikrofon a lampový předzesilovač. Můžete měnit různé typy mikrofону a polohy k dosažení odlišných charakteristik zvuku.



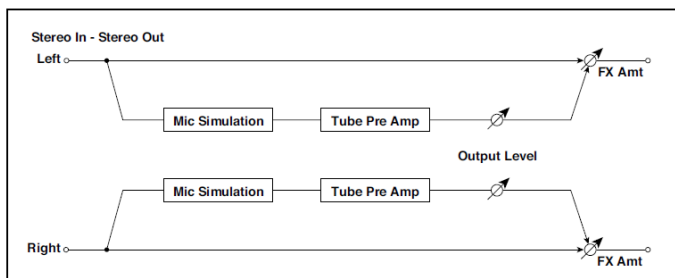
a	Mic Type	Vintage Dynamic, Multi Condenser, Percussion Condenser, Drums Dynamic, Vocal Dynamic, Multi Dynamic, Vocal Condenser, Vocal Tube, Kick Dynamic	Volí typ mikrofonu	
b	Mic Position	Close, On, Off, Far	Určuje vzdálenost mikrofonu	
c	Tube Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	Nastaví frekvenci low cut filtru	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	Nastaví frekvenci high cut filtru	
d	Tube Gain [dB]	-24,0...+24,0	Určuje vstupní gain lampového předzesilovače	
	Saturation [%]	0...100	Určuje odezvu na vstupu/výstupu předzesilovače	
e	Tube Bias	0...100	Nastaví bias úroveň předzesilovače	
f	Tube Output Level [dB]	-48,0...+0,0	Nastaví výstupní úroveň předzesilovače	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

b: Mic Position

Zvýrazňuje efekt, který určuje vliv vzdálenosti na zvuk mikrofonu. Hodnota Close značí nejbližší polohu mikrofonu a Far nejvzdálenější.

St. Mic + PreAmp (Stereo Mic Modeling + PreAmp)

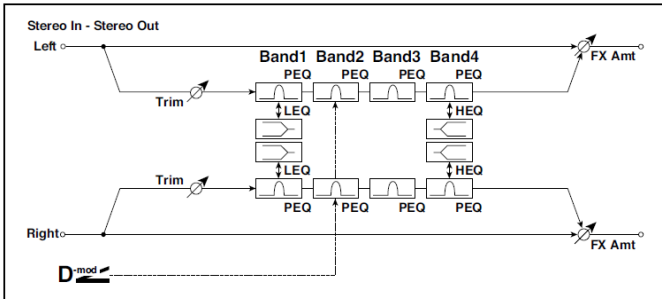
Simulátor stereo mikrofону s předzesilovačem (viz „Mic Model+PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)”. Využijete jej např. pro simulaci snímání stereo zdroje, jako je rotary speaker.



Filt (EQ a filtry)

St.Parametric4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)

Stereo 4-band parametrický ekvalizér. Můžete zvolit Peaking nebo Shelving type pro Band 1 a 4. Gain u Band 2 můžete ovládat modulací dynamiky.



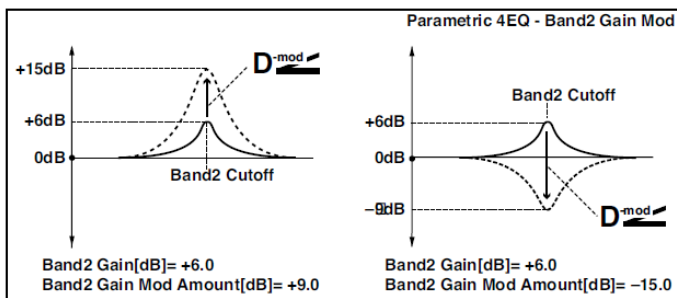
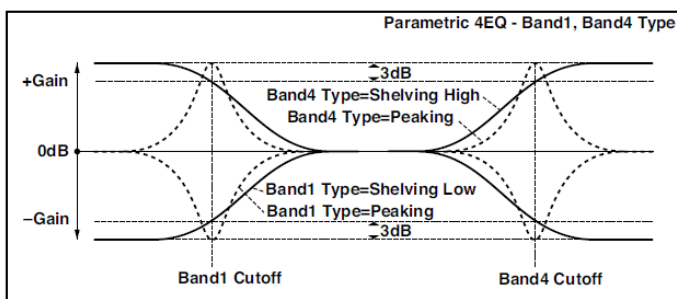
a	Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu	
b	Band1 Type	Peaking, Shelving-Low	Volí typ pásma Band 1	
c	Band4 Type	Peaking, Shelving-High	Volí typ pásma Band 4	
d	Band2 Dynamic Gain Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj gainu pásma 2	
	Amt [dB]	-18,0...+18,0	Zvolí velikost modulace gainu pásma 2	
e	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	Volí střední frekvenci pásma 1	
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 1	
	Gain [dB]	-18,0...+18,0	Určuje gain u pásma 1	
f	Band2 Cutoff [Hz]	50...10.00k	Volí střední frekvenci pásma 2	
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 2	
	Gain [dB]	-18,0...+18,0	Určuje gain u pásma 2	
g	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	Volí střední frekvenci pásma 3	
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 3	
	Gain [dB]	-18,0...+18,0	Určuje gain u pásma 3	

h	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	Volí střední frekvenci pásma 4	
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 4	
	Gain [dB]	-18,0...+18,0	Určuje gain u pásma 4	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

b: Band1 Type

c: Band4 Type

Indikuje nastavení typu filtru pásem 1 a 4.



e, f, g, h: Q

Tyto parametry udávají šířku pásma každého ekvalizéru. Čím vyšší je hodnota, tím užší je pásmo.

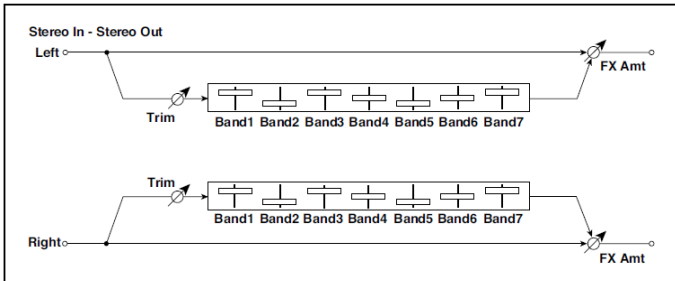
d: Band2 Dynamic Gain Src

d: Amt [dB]

Můžete ovládat Gain pásma 2 modulačním zdrojem.

St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)

Stereo 7-band grafický ekvalizér. Graf histogramu s nastavením Gain pro každé pásmo dává jasnou, vizuální představu o frekvenční odezvě. Můžete zvolit střední frekvenci každého pásma ze dvanácti typů, podle zvuku.



a	Typ	1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High	Volí kombinaci středních frekvencí pro každé pásmo	
b	Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu	
c	Band1 [dB]	-18,0...+18,0	Určuje gain u pásma 1	
d	Band2 [dB]	-18,0...+18,0	Určuje gain u pásma 2	
e	Band3 [dB]	-18,0...+18,0	Určuje gain u pásma 3	
f	Band4 [dB]	-18,0...+18,0	Určuje gain u pásma 4	
g	Band5 [dB]	-18,0...+18,0	Určuje gain u pásma 5	
h	Band6 [dB]	-18,0...+18,0	Určuje gain u pásma 6	
i	Band7 [dB]	-18,0...+18,0	Určuje gain u pásma 7	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

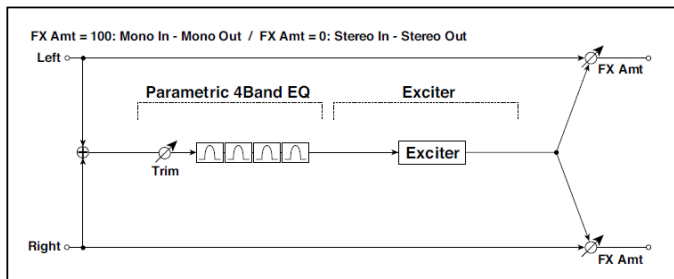
a: Typ

Tento Parametr zvolí kombinaci středních frekvencí pro každé pásmo. Střední frekvence každého pásma je vyznačena v pravé části obrazovky.

Můžete konfigurovat 21-Band grafický EQ, od 80 Hz do 18 kHz, pokud nasměrujete tři grafické 7-Band EQ efekty v řadě, s nastavením 7:Low, 9:Mid a 11:High pro každý EQ.

P4EQ – Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter)

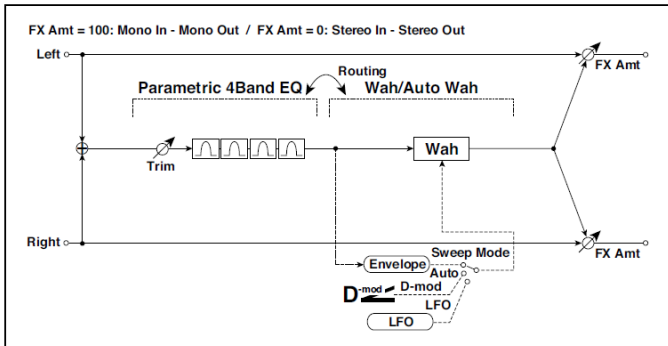
Tento efekt kombinuje mono typ 4-band parametrického ekvalizéru a exciteru.



P4EQ			
a	[E]Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu parametrického EQ
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	Volí střední frekvenci pásma 1
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 1
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 1
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	Volí střední frekvenci pásma 2
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 2
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 2
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	Volí střední frekvenci pásma 3
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 3
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 3
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	Volí střední frekvenci pásma 4
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 4
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 4
EXCITER			
f	[X]Exciter Blend	-100...+100	Nastaví intenzitu (hloubku) efektu Exciter.
g	[X]Emphasis Freq	0...70	Určuje frekvenční rozsah pro zdůraznění
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)

Tento efekt kombinuje mono typ 4-band parametrického ekvalizéru a wah. Můžete změnit pořadí zapojení.

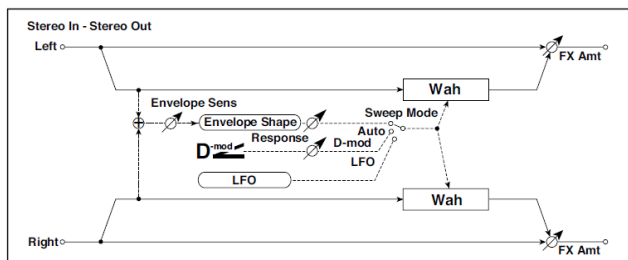




P4EQ			
a	[E]Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu parametrického EQ
	Směrování	P4EQ > Wah, Wah > P4EQ	Mění pořadí zapojení parametrického ekvalizéru a wah
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	Volí střední frekvenci pásma 1
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 1
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 1
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	Volí střední frekvenci pásma 2
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 2
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 2
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	Volí střední frekvenci pásma 3
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 3
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 3
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	Volí střední frekvenci pásma 4
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 4
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 4
WAH			
f	[W]Frequency Bottom	0...100	Nastavuje dolní hranici pro střední frekvenci Wah
	Frequency Top	0...100	Nastavuje horní hranici pro střední frekvenci Wah

g	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Volí ovládání z auto-wah, modulačního zdroje a LFO
	Src	Off...Tempo	Určuje modulační zdroj pro Wah, je-li Sweep Mode=D-mod
	Resonance	0...100	Určuje hodnotu rezonance
h	[W]LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	LPF	Off, On	Za/vypíná Wah Low Pass Filter
i	[W] Wet/Dry	Dry, 1: 99... 99: 1, Wet	Určuje vyvážení efektu wah
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro wah
	Amt	-100...+100	Určuje hodnotu modulace Wet/Dry pro wah
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)

Tento stereo wah efekt umožňuje tvořit zvuky od simulace vintage wah pedálu po simulaci auto-wah a nastavení v mnohem větším rozsahu.

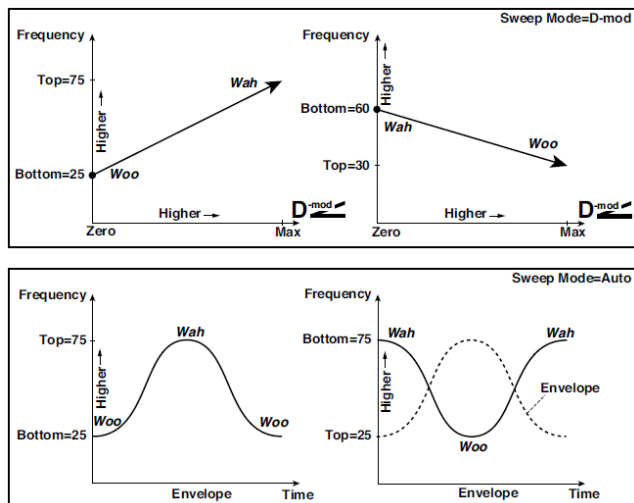


a	Frequency Bottom	0...100	Nastavuje dolní hranici pro střední frekvenci Wah	
	Frequency Top	0...100	Nastavuje horní hranici pro střední frekvenci Wah	
b	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Volí ovládání z auto-wah, modulačního zdroje a LFO	
	Src	Off...Tempo	Určuje modulační zdroj pro Wah, je-li Sweep Mode=D-mod	
	Respon	0...100	Určuje rychlost odezvy, je-li Sweep Mode = Auto nebo D-mod	
c	Envelope Sens	0...100	Určuje citlivost u Auto-wah	
	Envelope Shape	-100...+100	Určuje křivku Sweep u Auto-wah	
d	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-20,00...+20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
e	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00...300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
f	Resonance	0...100	Určuje hodnotu rezonance	
	Low Pass Filter	Off, On	Za/vypíná Wah Low Pass Filter	
g	Výstupní úroveň	0...100	Nastaví výstupní úroveň zvuku efektu	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který ovládá výstupní úroveň efektu	
	Amt	-100...+100	Zvolí hodnotu modulace výstupní úrovně efektu	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: Frequency Bottom,

a: Frequency Top

Šířka posunu sweep a směr Wah filtru jsou určeny nastavením „Frequency Top” a „Frequency Bottom”.



b: Sweep Mode

Tento parametr mění režim ovládání efektu Wah. Nastavení „Sweep Mode” na Auto zvolí Auto-wah, který se posouvá podle změn úrovně obálky vstupního signálu. Autowah je často využíván pro funky kytarové party a klávesy.

Je-li režim „Sweep” nastaven na D-mod, můžete ovládat filtr přímo přes modulační zdroj, stejným způsobem jako Wah pedál.

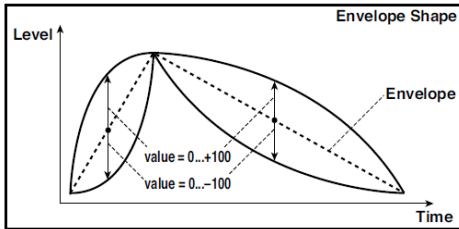
Je-li „Sweep Mode” nastaven na LFO, využívá efekt LFO při procházení cyklem.

c: Envelope Sens

Tento parametr určuje citlivost auto-wah. Zvyšte hodnotu, pokud je vstupní signál příliš slabý pro sweeping. Snižte hodnotu, jestliže je vstupní signál příliš silný, takže se filtr občas zastaví.

c: Envelope Shape

Tento parametr určuje křivku skluzu sweep pro Auto-wah.



d: LFO Frequency [Hz]

e: MIDI Sync

Je-li „BPM/MIDI Sync“=Off, rychlost LFO využívá nastavení parametru LFO Frequency. Je-li „BPM/MIDI Sync“=On, rychlost LFO sleduje nastavení „BPM“, „Base Note“ a „Times“.

e: BPM

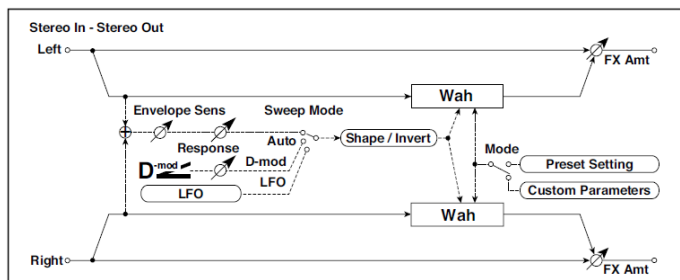
e: Základní tón (Base note)

e: Times



Jeden cyklus LFO sweep získáte vynásobením délky noty (zvolené pro „Base Note“, ve vztahu k tempu, zadanému v („BPM“, nebo MIDI Clock tempu, je-li „BPM“ nastaven na MIDI) číslem, zadaným parametrem Times.

St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah)

Simuluje zvuk vintage wah pedálu. Můžete upravit zvuk i nastavení rozmezí.



a	Mode	Preset, Custom	Volí některý preset nebo uživatelské nastavení
	Shape	-100...+100	Nastavuje křivku skluzu
	Invert	Off, On	Invertuje polaritu skluzu
b	Frequency Bottom	0...100	Nastavuje dolní hranici pro střední frekvenci, je-li Mode = Custom
	Frequency Top	0...100	Nastavuje horní hranici pro střední frekvenci, je-li Mode = Custom
c	Resonance Bottom	0...100	Nastavuje dolní hranici rezonance, je-li Mode = Custom
	Resonance Top	0...100	Nastavuje horní hranici rezonance, je-li Mode = Custom
d	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Volí ovládání z auto-wah, modulačního zdroje a LFO
	Src	Off...Tempo	Určuje modulační zdroj pro Wah, je-li Sweep Mode=D-mod
	Manual	0...100	Určuje střední frekvenci, je-li Sweep Mode=D-mod a Source=Off
e	Envelope Sens	0...100	Nastaví citlivost auto-wah
	Response (odezva)	0...100	Určuje rychlost odezvy, je-li Sweep Mode = Auto nebo D-mod
f	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO
	Amt	-20,00...+20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO

g	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
h	Výstupní úroveň	0...100	Nastaví výstupní úroveň zvuku efektu	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který ovládá výstupní úroveň efektu	
	Amt	-100...+100	Zvolí hodnotu modulace výstupní úrovně efektu	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: Shape

Parametr určuje křivku skluzu wah. Týká se všech kontrolerů, auto-wah, modulačního zdroje i LFO, a umožňuje nastavit jemné nuance wah efektu.

a: Mode

b: Frequency Bottom

b: Frequency Top

c: Resonance Bottom

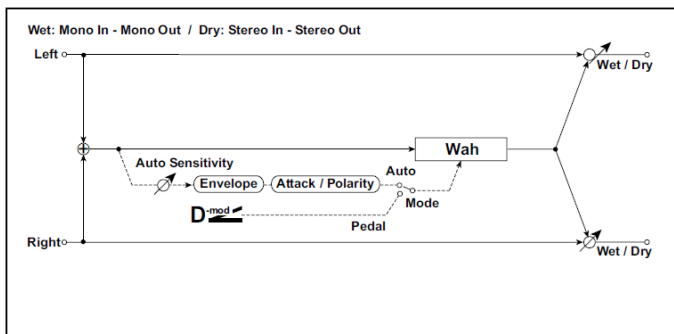
c: Resonance Top

Je-li Mode=Preset, simuluje vintage wah pedál. V tomto případě, vnitřně pevně dané hodnoty využijete pro parametry Frequency Bottom/Top a Resonance Bottom/Top, a tato nastavení budou ignorována. Nastavení pro Frequency Bottom/Top a Resonance Bottom/Top jsou platná, pokud je Mode=Custom.

VOX Wah

Tento efekt je modelován podle dvou legendárních VOX wah pedálů: V847 a V848 Clyde McCoy model. Díky jejich jedinečnému „chrplavému” zvuku, jsou to jediné wah pedály, které používali mnozí profesionálové. Zkušený uživatel dokáže z tohoto pedálu dostat dokonce melodickou linku, plačící jako dítě nebo křičet jako posedlý člověk!

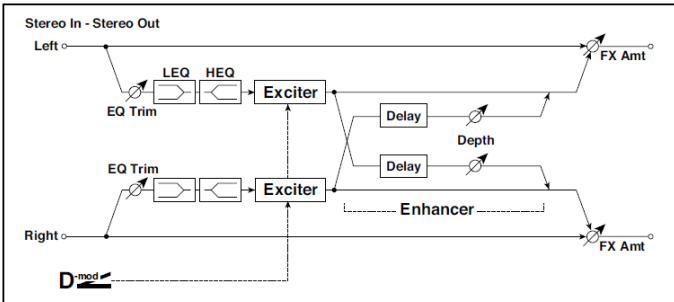
Tento skvělý zvukový trik je o vyhledání bodu ‘sweet spot’, v rozsahu Wah pedálu a poté jeho ponechání. Tento ‘stuck-Wah’ využijete velmi efektivně, pokud jej používáte opatrně, jelikož získáte specifický zvuk, který pozdvihne každý mix.



a	Typ	V847, V848	Efektový model	
b	Open (otevřeno)	0...99	Level u verze Open	
	Close	0...99	Level u verze Close	
c	Mode	Auto, Pedal	Zvolí buď režim Auto nebo Pedál	
d	Pedal Source	Off...Tempo	Volí zdroj modulace v režimu Pedal.	
	Pedal Manual	0...99	Level v režimu Pedal	
e	Auto Sensitivity	0...100	Citlivost v režimu Auto	
	Auto Polarity	Up, Down	Polarita v režimu Auto	
	Auto Attack	0...99	Attack time	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

St.Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer)

Tento efekt je kombinací Exciteru, který přidává zvuku důraz a Enhanceru, který přidává rozvinutí a prostor.



a	Exciter Blend	-100...+100	Nastaví intenzitu (hloubku) efektu Exciter.
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Exciteru intensity
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace Exciter intensity
b	Emphasis Freq	0...70	Určuje frekvenci pro zdůraznění
	Src	Off...Tempo	Určuje modulační zdroj frekvence pro zdůraznění
	Amt	-70...+70	Určuje velikost modulace frekvence pro zdůraznění
c	Enhancer Delay L [msec]	0,0...50,0	Nastavuje dobu zpoždění pro levý kanál Enhanceru
d	Enhancer Delay R [ms]	0,0...50,0	Nastavuje dobu zpoždění pro pravý kanál Enhanceru
e	Enhancer Depth	0...100	Určuje na jakém stupni je efekt Enhancer aplikován
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj šířky Enhanceru
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace šířky Enhanceru
f	EQ Trim	0...100	Určuje úroveň 2-band EQ na vstupu
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Volí cutoff frekvenci (low nebo mid-low) basového pásma ekvalizéru
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Volí cutoff frekvenci (high nebo mid-high) výškového pásma ekvalizéru
h	Pre LEQ Gain [dB]	-15,0...+15,0	Gain basového pásma
	Pre HEQ Gain [dB]	-15,0...+15,0	Gain výškového pásma

i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: Exciter Blend

Tento parametr nastavuje hloubku (intenzitu) efektu Enhancer. Kladné hodnoty značí pattern frekvence (pro zdůraznění), odlišný od záporných hodnot.

b: Emphasis Freq

Tento parametr určuje frekvenci pro zdůraznění. Vyšší hodnoty podpoří basové frekvence.

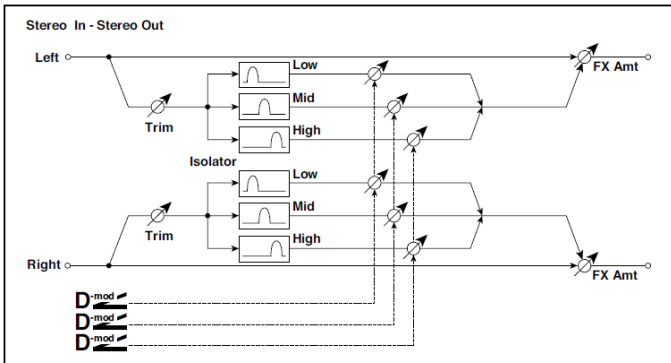
c: Enhancer Delay L [ms]

d: Enhancer Delay R [ms]

Tyto parametry nastaví Delay time pro Enhancer na levém i pravém kanálu. Zadáním lehce odlišné doby Delay pro levý a pravý kanál dodá zvuku stereo dojem, hloubku a šířku.

Stereo Isolator

Stereo efekt, který odděluje frekvenční pásma basů, středů a výšek vstupního signálu a ovládá hlasitost každého pásma zvlášť. Můžete např. nezávisle podpořit nebo zeslabit kopák, virbl a hi-hat zvuk v signálu bicích v reálném čase.

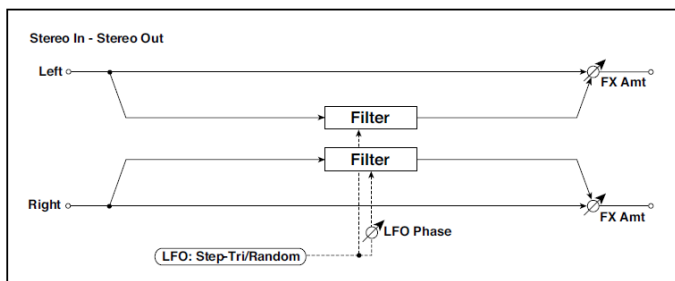


a	Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu	
b	Low/Mid [Hz]	100...500	Specifikuje frekvenci, na které se dělí basové a střední pásmo	
c	Mid/High [Hz]	2000...6000	Specifikuje frekvenci, na které se dělí výškové a střední pásmo	
d	Low Gain [dB]	-Inf, -59...+12	Určuje nízkofrekvenční gain	
	Src	Off...Tempo	Volí zdroj, který bude modulovat nízkofrekvenční gain	
	Amt	-72...+72	Určuje hodnotu, jakou bude nízkofrekvenční gain modulovaný	
e	Mid Gain [dB]	-Inf, -59...+12	Určuje středofrekvenční gain	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj středofrekvenčního gainu	
	Amt	-72...+72	Určuje hodnotu, jakou bude středofrekvenční gain modulovaný	
f	High Gain [dB]	-Inf, -59...+12	Určuje vysokofrekvenční gain	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj vysokofrekvenčního gainu	
	Amt	-72...+72	Určuje hodnotu, jakou bude vysokofrekvenční gain modulovaný	





g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

St. Random Filter (Stereo Random Filter)

Tento stereo Band pass filtr pro modulaci využívá krokové vzorky a náhodné LFO. Můžete tvořit speciální efekty, počínaje oscilací filtru.

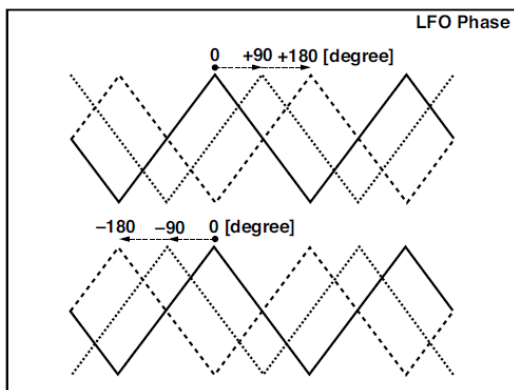


a	LFO Waveform	Step-Tri, Random	Vybere vzorek LFO
	LFO Phase [st.]	-180...+180	Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou
b	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, použitý pro rychlost LFO a velikost kroku
	Amt	-20,00...+20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO
c	LFO Step Freq [Hz]	0,05...50,00	Nastaví rychlost kroku LFO (rychlost se mění krokově)
	Amt	-50,00...+50,00	Volí velikost modulace rychlosti kroku LFO

d	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
e	Step Base Note		Volí typ not, určujících rychlost kroku LFO	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určující rychlost kroku LFO	
f	Manual	0...100	Nastavuje střední frekvenci filtru	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro střední frekvenci filtru	
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace střední frekvence filtru	
g	Hloubka	0...100	Určuje hloubku modulace střední frekvence filtru	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj filtru	
	Amt	-100...+100	Určuje velikost modulace filtru	
h	Resonance	0...100	Určuje hodnotu rezonance	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: LFO Phase [st.]

Vyvážení levé a pravé fáze upravuje způsob, jak se modulace aplikuje na levý a pravý kanál, čímž vytváří efekt vzdouvání.



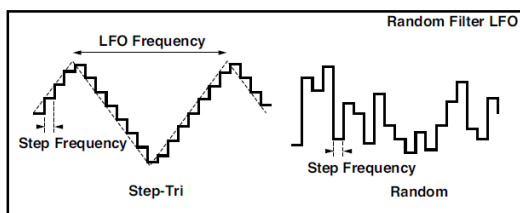
a: LFO Waveform

b: LFO Frequency [Hz]

c: LFO Step Freq [Hz]

Pokud je „LFO Waveform” nastaven na Step-Tri, LFO je dán krokem trojúhelníkového vzorku. Parametr „LFO Frequency” určuje původní rychlost trojúhelníkového vzorku. Změna parametru „LFO Step Freq” umožňuje nastavit šířku kroků.

Je-li „LFO Waveform” nastaven na Random, parametr „LFO Step Freq” využívá náhodný cyklus LFO.



d: BPM

e: Step Base Note

e: Times

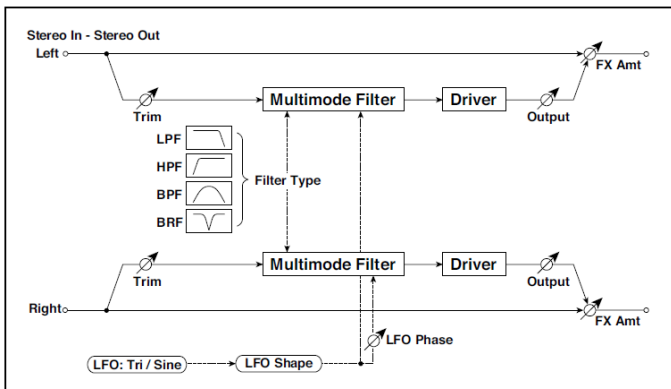
Jeden cyklus LFO sweep získáte vynásobením délky noty (🎹...🎹 zvolené pro „Step Base Note”, ve vztahu k tempu, zadanému v („BPM”, nebo MIDI Clock tempu, je-li „BPM” nastaven na MIDI) číslem, zadaným parametrem Times.

i: Wet/Dry



Fáze zvukového efektu bude reverzní, pokud nastavíte tento parametr do záporných hodnot.

St. MultiModeFilter (Stereo Multi Mode Filter)

Vícerežimový filtr se čtyřmi typy; low pass, high pass, band pass a band reject. LFO nebo dynamickou modulaci využijete pro změny cutoff frekvence nebo rezonance.

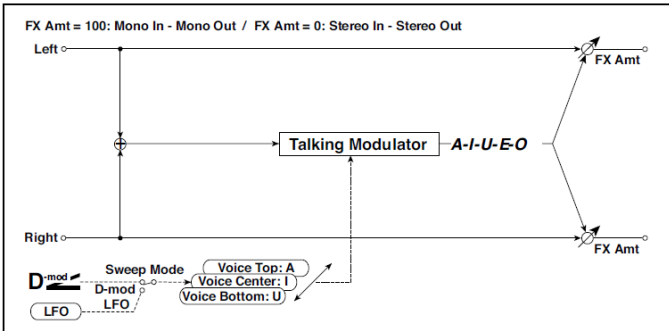


a	Type	LPF, HPF, BPF, BRF	Vybere typ filtru
	Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu
b	Cutoff	0...100	Nastavuje cutoff (střední) frekvenci
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj cutoff
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace cutoff
c	Resonance	0...100	Určuje hodnotu rezonance
	Src	Off...Tempo	Volí zdroj, který ovládá úroveň Rezonance
	Amt	-100...+100	Určuje hodnotu, jakou bude rezonance modulována
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO
	Phase [degree]	-180...+180	Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou
	Hloubka	0...100	Specifikuje hloubku, na kterou bude LFO modulovat cutoff frekvenci



e	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-20,00... +20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
f	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
g	Drive SW	Off, On	Za/vypíná zkreslení filtru	
	Výstupní úroveň	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu	
h	Drive Gain	0...100	Určuje hodnotu zkreslení	
	Low Boost	0...100	Určuje velikost posílení (boost).	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Talking Modulator

Tento efekt přidává vstupnímu signálu neobvyklý charakter, např. lidský hlas. Modulací zvuku pomocí dynamiky můžete vytvořit zajímavý efekt, který zvukům, jako z kytary nebo syntezátoru přidá dojem mluvení.



a	Sweep Mode	D-mod, LFO	Přepíná mezi ovládním modulačního zdroje a LFO
b	Manual Voice Control	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top	Voice pattern control
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který ovládá hlasový pattern
c	Voice Top	A, I, U, E, O	Zvolí zvuk samohlásky v horní části oblasti kontroleru
d	Voice Center	A, I, U, E, O	Zvolí zvuk samohlásky ve střední části oblasti kontroleru
e	Voice Bottom	A, I, U, E, O	Zvolí zvuk samohlásky v dolní části oblasti kontroleru
f	Formant Shift	-100...+100	Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován
	Resonance	0...100	Nastaví úroveň rezonance hlasového patternu
g	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO
	Amt	-20,00... +20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO

h	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

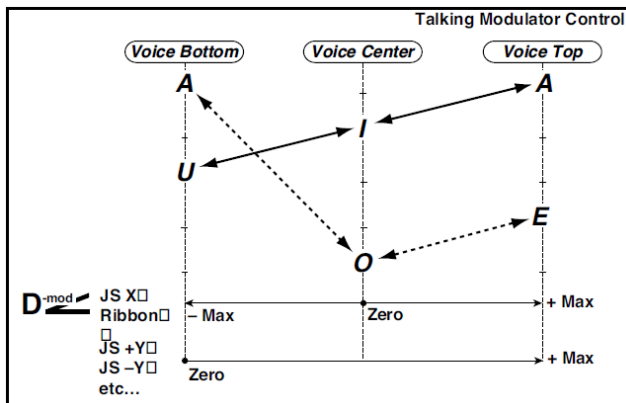
c: Voice Top
d: Voice Center
e: Voice Bottom

Tyto parametry přiřadí samohlásky horní, střední a spodní poloze kontroleru.

Např.: Je-li „Voice Top“=A, „Voice Center“=I a „Voice Bottom“=U:

Pak je-li „Sweep Mode“ nastaven na D-mod a Ribbon je zvolen jako modulační zdroj, pohybem prstu zprava doleva po ribbon kontroleru se změní zvuk z „a“ na „i“, pak na „u“.

Je-li Sweep Mode nastaven na LFO, bude se zvuk měnit cyklicky z „a“ na „i“, „u“, „i“, pak na „a“.



f: Formant Shift

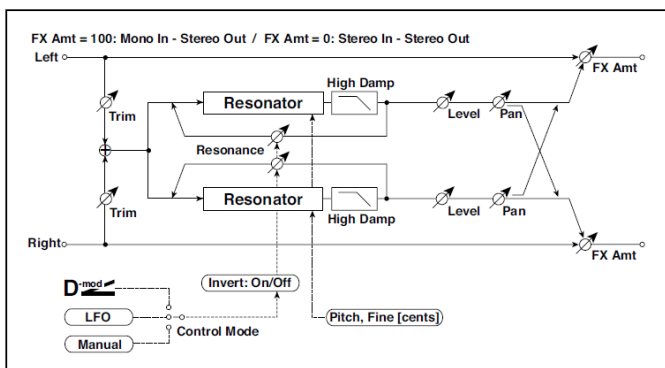
Tento parametr nastaví frekvenci, na jaké se efekt aplikuje. pokud si přejete aplikovat efekt na zvuk ve vyšším rozsahu, nastavte tento parametr na vyšší hodnotu; chcete-li jej aplikovat na basový rozsah, zadejte nižší hodnotu.

f: Resonance

Tento parametr určuje hodnotu resonance hlasového patternu. Vyšší hodnota zvuku přidá výraznější charakter.

2Voice Resonator (2-Voice Resonator)

Tento efekt rezonuje se vstupním signálem na zadané výšce. Výšku, výstupní úroveň a panorama můžete zadat pro oba rezonátory zvlášť. Intenzitu resonance můžete ovládat prostřednictvím LFO.



a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod	Přepíná ovládání intenzity resonance	
	LFO/D-mod Invert	Off, On	Převrátí kontrolery Voice 1 a 2, když zvolíte LFO/D-mod	
b	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	D-mod Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který ovládá intenzitu resonance	

c	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00...300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
d	Mod. Hloubka	-100...+100	Nastaví ovládání intenzity rezonance přes LFO/D-mod	
	Trim	0...100	Určuje vstupní úroveň rezonátoru	
e	Voice1: Výška	C0...H8	Určuje Voice1 Pitch pro rezonanci	
	Fine [centy]	-50...+50	Jemné doladění výšky Voice 1 pro rezonanci	
	Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu Voice1	
f	Voice1: Resonance	-100...+100	Nastaví intenzitu rezonance, je-li Control Mode = Manual	
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu rezonujícího zvuku ve výškách	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	Určuje stereo obraz Voice1	
g	Voice2: Výška	C0...H8	Určuje výšku Voice 2 pro rezonanci	
	Fine [centy]	-50...+50	Jemné doladění výšky Voice 2 pro rezonanci	
	Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu Voice2	
h	Voice2: Resonance	-100...+100	Nastaví intenzitu rezonance, je-li Control Mode = Manual	
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu rezonujícího zvuku ve výškách	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	Určuje stereo obraz Voice2	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážením mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: Control Mode

f: Voice 1: Resonance

h: Voice 2: Resonance

Tento parametr určuje intenzitu rezonance.

Je-li „Control Mode” = Manual, parametr „Resonance” nastaví intenzitu rezonance. Pokud má parametr „Resonance” zápornou hodnotu, harmonické se změní a objeví se rezonance na výšce o oktávu nižší.

Je-li „Control Mode” = LFO, intenzita rezonance se mění podle LFO. LFO kolísá mezi kladnou a zápornou hodnotou, což vede k tomu, že se projeví rezonance mezi zadanými výškami v oktávách.

Je-li „Control Mode” = D-mod, je rezonance ovládána dynamickým modulačním zdrojem. Je-li JS X nebo Ribbon přiřazen jako modulační zdroj, můžete ovládat výšku o oktávu vyšší a nižší, podobně jako když je LFO zvolen v režimu Control Mode.

a: LFO/D-mod Invert

Je-li „Control Mode” = LFO nebo D-mod, ovládaná fáze hlasu Voice 1 nebo 2 bude reverzní. Pokud je výška rezonance nastavena na Voice 1 (Resonance má kladnou hodnotu), Voice 2 bude rezonovat na výšce o oktávu nižší (Resonance má zápornou hodnotu).

f: Voice 1:

Výška

f: Fine [centy]

h: Voice 2: Výška

h: Fine [centy]

Parametr Pitch udává výšku rezonance podle jména noty. Parametr „Fine” umožňuje jemné doladění v krocích centů.

g: High Damp [%]

i: High Damp [%]

Nastaví hodnotu dampingu pro výškové frekvence rezonujícího zvuku. Nižší hodnoty vytvoří metalický zvuk ve vyšším rozsahu harmonických.

VOX Treble Booster

Vintage booster vysokých frekvencí.

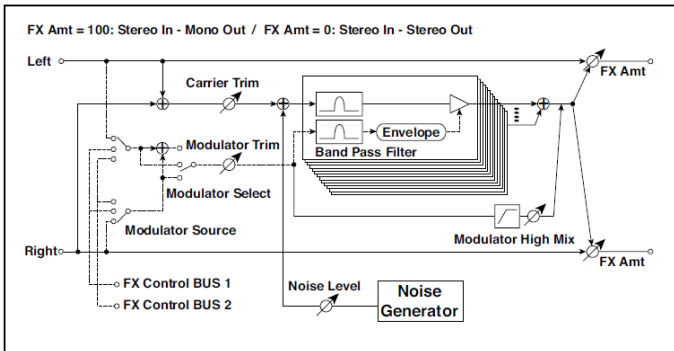
a	Disk	0...99	Hodnota boost efektu
b	Level	0...99	General level
c	Zvuk:	0...100	Zvuk efektu
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

Vokodér

Tento efekt aplikuje timbrální charakter jiného signálu (modulátoru) na vstupní signál (nosnou).

Obecně se tento efekty využívá tak, že na zvuk daného nástroje aplikuje vstup hlasu z mikrofonu, jako jako modulátoru. Speciální efekt rovněž získáte pomocí rytmických nebo efektových zvuků. Zvuky smyčců nebo zkrlesené kytary mají množství harmonických, proto jsou vhodné jako nosný signál (Carrier).

Pokud zvolíte tento efekt, tak vstup z mikrofonu již neprochází Voice procesorem, ale je nasměrován do tohoto FX procesoru.



a	Carrier Trim	0...100	Určuje úroveň nosné na vstupu
b	Modulator Trim	0...100	Určuje úroveň modulátoru na vstupu
c	Modulátor Source	Input, FX Control 1, FX Control 2	Volbou FX Control 1 nebo 2 určíte mikrofonní vstup jako modulátor. Zvolte FX Control 1 pro levý Line vstup, nebo FX Control 2 pro pravý Line vstup. Zvolte Input, chcete-li zvuk použít jako modulátor. Chcete-li použít jako modulátor klaviaturu, aplikujte efekt Vocoder na některý zvuk Upper.
d	Modulátor Výběr	L/R Mix, L/R jednotlivě	Určuje, zda použít levý/pravý mix, pouze levý, nebo pouze pravý vstup modulátoru
e	Formant Shift	-2...+2	Určuje výšku frekvence pro efekt Vocoder
f	Response (odezva)	0...100	Určuje rychlost odezvy na vstupu modulátoru
g	Noise Level	0...100	Určuje úroveň mixu šumu na nosné
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj úrovně mixu šumu
	Amt	-100...+100	Volí hodnotu modulace mixu šumu
h	Modulator High Mix	0...100	Nastaví výstupní úroveň modulátoru na výstupu

i	Low Gain [dB]	-12...+12	Nastavuje výstupní úroveň basů u vokodéru
	High Gain [dB]	-12...+12	Nastavuje výstupní úroveň výšek u vokodéru
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

e: Formant Shift

Vyvážením Carrier filtru nastavíte výšku frekvenčního rozsahu, na který se efekt Vocoder aplikuje. Zvukový charakter se výrazně změní.

g: Noise Level

Tento parametr umožňuje míchat bílý šum s nosnou.

h: Modulator High Mix

Tento parametr určuje výstupní úroveň zvuku modulátoru na výstupu. Je-li modulátorem lidský hlas, budou se tvořit zřetelnější slova.

Použití vokodéru na mikrofonní vstup

Při programování vokodéru, můžete začít od jedné, speciálně naprogramované Vocoder Keyboard sady (ve skupině Synth) jako šablony.

Chcete-li využít hlas z mikrofonu jako modulátor:

- 1 Stiskem tlačítka AUDIO IN > MUTE vypnete kanál mikrofonu.
- 2 Zapojte mikrofon do vstupu mikrofonu.
- 3 Nastavte Modulator Source na FX Control.
- 4 Mluvte do mikrofonu a otáčejte ovladačem MIC/GTR GAIN (u audio vstupu LEFT), tím nastavíte výšku dle potřeby, aniž by došlo ke zkreslení. Zkontrolujte úroveň u indikátoru AUDIO IN > LEVEL na ovládacím panelu.

S tímto nastavením, bude zvuk z mikrofonu použit jako modulátor. Hrajte a současně mluvte do mikrofonu; bude to znít, jakoby mluvil nástroj.

Je-li zvuk efektu zkreslený, upravte hodnoty Carrier Trim a Modulator Trim. Nezapomeňte nastavit parametr Dry stopy nosné Carrier na Off, a hodnotu Send na 127.

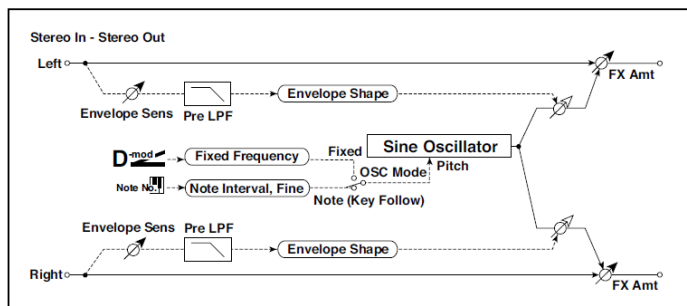
Můžete přidat reverb k Vocoder, pomocí parametru to MFX1.

Chcete-li vytvořit nový song, s pomocí Vocoder, vstupte do režimu Sequencer > Backing Sequence s Keyboard sadou, včetně efektu Vocoder. Pamatujte, že hlas a efekt nelze nahrát do songu.

Freq (Frequency)

St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)

Tento efekt vstupnímu signálu přidá velmi nízké frekvence. To se hodí při simulaci dunivého bicího zvuku nebo chcete-li podpořit basové pásmo. Tento efekt se liší od ekvalizéru, kde můžete přidat velmi nízké harmonické. Můžete také nastavit frekvenci oscilátoru, aby seděla k číslu konkrétní noty, pokud potřebujete Octaver.



a	OSC Mode	Note (Key Follow), Fixed	Určuje, zda bude frekvence oscilátoru sledovat číslo noty nebo zda bude pevně daná
b	Note Interval	-48...0	Určuje rozdíl výšek dle čísla noty, je-li OSC Mode=Note (Key Follow)
	Note Fine	-100...+100	Jemné naladění frekvence oscilátoru
c	Fixed Frequency [Hz]	10,0...80,0	Nastaví frekvenci oscilátoru, je-li OSC Mode=Fixed
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj frekvence oscilátoru, je-li OSC Mode=Fixed
	Amt	-80...+80	Nastaví frekvenci oscilátoru, je-li OSC Mode=Fixed
d	Envelope Pre LPF	1...100	Nastaví horní hranici frekvenčního rozsahu, pro který jsou přidány nízké harmonické
e	Envelope Sens	0...100	Určuje citlivost, s jakou jsou přidány nízké harmonické
	Envelope Shape	-100...+100	Určuje křivku obálky hlasitosti oscilátoru

f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: OSC Mode

b: Note Interval

b: Note Fine

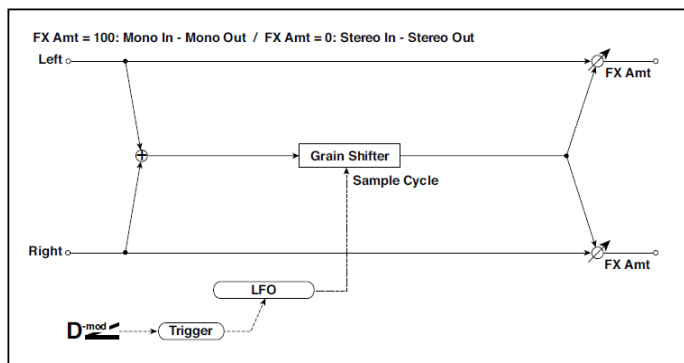
Parametr „OSC Mode“ volí pracovní režim oscilátoru. Je-li zvolen Note (Key Follow), je frekvence oscilátoru určena číslem noty, což umožňuje jej využít jako Octaver. Parametr „Note Interval“ nastaví výšku vyvážení od původního čísla noty po půltónech. Parametr „Note Fine“ umožňuje jemné doladění v krocích centů.

d: Envelope Pre LPF

Tento parametr nastaví horní hranici frekvenčního rozsahu, pro který jsou přidány velmi nízké harmonické. Nastavte tento parametr, pokud nechcete přidat nízké harmonické vyššímu rozsahu.

Grain Shifter

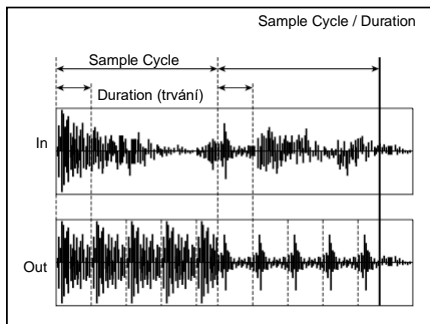
Tento efekt rozřezává extrémně krátké samplý („grains”) ze vstupního signálu a opakovaně je přehrává, čímž dodává zvuku mechanický charakter.



a	Duration (trvání)	0...100	Nastavuje dobu trvání efektu grain	
	Src	Off...Tempo	Volí zdroj, který ovládá úroveň efektu grain	
	Amt	-100...+100	Určuje hodnotu, na které jakou bude hloubka efektu grain modulována	
b	LFO Sync Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který resetuje LFO	
c	LFO Sample Cycle [Hz]	0,02...20,00	Nastaví frekvenci, na které se přepíná efekt grain	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-20,00...+20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
d	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00...300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

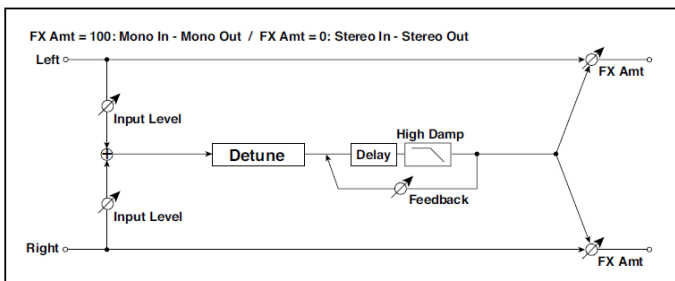
- a: Duration (trvání)
c: LFO Sample Cycle [Hz]

Duration určuje délku samplu grain a LFO Sample Cycle určuje, jak často se provede nový řez grain samplu. V rozmezí Sample Cycles, se plynule opakuje aktuální grain.



Detune

Tímto efektem získáte efekt rozladění Detune, který poněkud rozladí výšku zvuku efektu vůči signálu na vstupu. Ve srovnání s efektem Chorus vzniká hutnější zvuk, který zní přirozeněji.



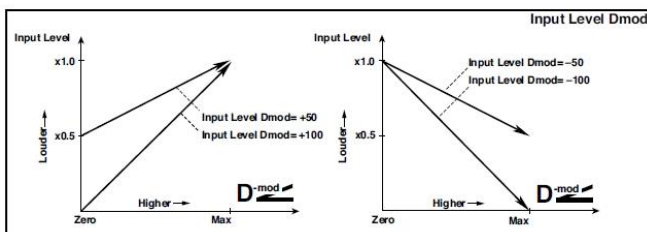
a	Pitch Shift [cents]	-100...+100	Nastavuje rozdíl výšek signálu na vstupu	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro Pitch shift	
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace výškového posunu	
b	Delay Time [ms]	0...1000	Nastavuje dobu zpoždění	
c	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby	
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	

d	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

d: Input Level Dmod [%]

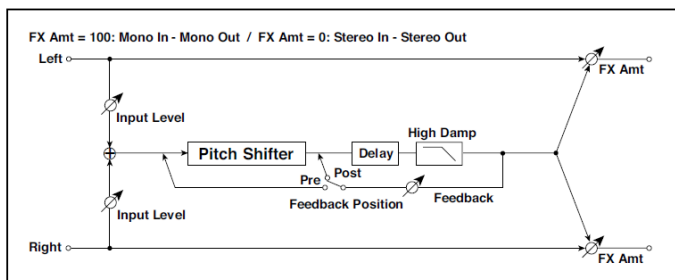
d: Src

Nastavuje dynamickou modulaci úrovně na vstupu.



Pitch Shifter

Tento efekt mění výšku vstupního signálu. Můžete si zvolit ze tří typů: Fast (rychlá odezva), Medium a Slow (zachová kvalitu zvuku). Můžete také vytvořit efekt, kterým se výška postupně zvyšuje (nebo skokem) pomocí zpoždění se zpětnou vazbou.



a	Mode	Slow, Medium, Fast	Přepíná režim Pitch Shifter	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	Nastaví výškový posun s krokem půltónu	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj hodnoty výškového posunu	
	Amt	-24...+24	Volí velikost modulace výškového posunu	
c	Fine [centy]	-100...+100	Nastaví výškový posun po centech	
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace výškového posunu	
d	Delay Time (ms)	0...2000	Nastavuje dobu zpoždění	
e	Feedback Pozice	Pre, Post	Přepíná zapojení zpětné vazby	
f	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby	
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: Mode

Tento parametr přepíná režim ovládá pracovní režim Pitch Shifter. S hodnotou Slow se zvuková kvalita nebude příliš měnit. S hodnotou Fast se efekt stává Pitch Shifterem s rychlou odezvou, ale může se změnit i zvuk. Medium je mezi těmito dvěma. Pokud nepotřebujete výšku měnit příliš, nastavte parametr na Slow. Chcete-li výšku změnit výrazně, použijte Fast.

b: Pitch Shift [1/ 2tone]

b: Src

b: Amt

c: Fine [centy]

c: Amt

Hodnota výškového posunu využije hodnotu „Pitch Shift” plus hodnotu „Fine”. Velikost modulace využívá b: Amt hodnota plus c: Amt.

Stejný modulační zdroj je využitý pro Pitch Shift i Fine.

e: Feedback Position

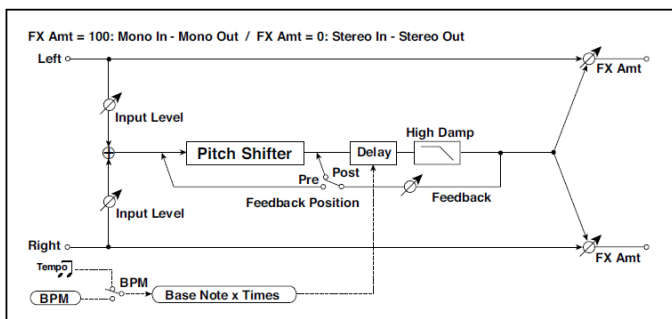
f: Feedback



Je-li Feedback Position na Pre, půjde výstup Pitch shifteru zpět na vstup Pitch shifteru. Proto, pokud zadáte vyšší hodnotu parametru Feedback, zvýší se (nebo sníží) výška výrazněji při každém zopakování zpětné vazby.

Je-li „Feedback Position” na Post, signál zpětné vazby nebude procházet znovu Pitch shifterem. Dokonce i když zadáte vyšší hodnotu parametru Feedback, zopakuje se zvuk Pitch shifteru na stejné výšce.

Pitch Shifter BPM

Tento Pitch Shifter umožňuje nastavit Delay time, aby odpovídal tempu songu.



a	Mode	Slow, Medium, Fast	Přepíná režim Pitch Shifter	
b	Pitch Shift [1/ 2tone]	-24...+24	Nastaví výškový posun půltónových krocích	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj hodnoty výškového posunu	
	Amt	-24...+24	Volí velikost modulace výškového posunu	
c	Fine [centy]	-100...+100	Nastaví hodnotu výškového posunu po centech	
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace výškového posunu	
d	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Time Over?	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Delay time překročí horní hranici	
e	Delay Base Note		Volí typ not, určujících dobu Delay time	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time	
f	Feedback Position	Pre, Post	Přepíná zapojení zpětné vazby	
g	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby	
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

d: BPM

e: Delay Base Note

e: Times

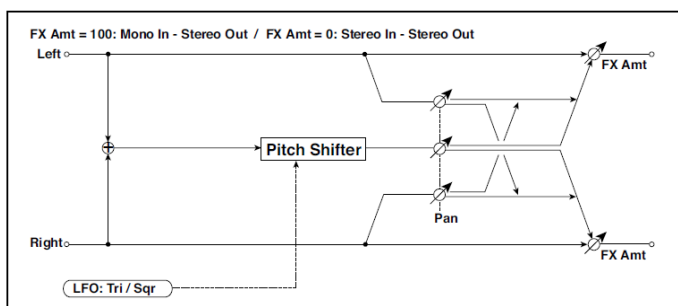
Delay time je doba trvání v počtu „Times“ notových hodnot „Delay Base Note“ v „BPM“ tempu (popř. je-li „BPM“ nastavena na MIDI, tempo je dáno parametrem MIDI Clock).

d: Time Over?

Delay time můžete nastavit až do 5,290ms. Jestliže delay time překročí tuto hranici, objeví se na displeji chybová hláška „OVER!“. Nastavte parametry delay time tak, aby se tato hláška neobjevila. „Time Over?“ je pouze parametr displeje.

Pitch Shift Mod (Pitch Shift Modulation)

Tento efekt moduluje velikost rozladění výšky pomocí LFO, přidáním čistého signálu a rozšířením zvuku efektu i původního zvuku pomocí panorama do stran. To platí obzvláště, pokud jsou zvuk efektu a výstup původního zvuku ze stereo reproboxů smíchány.



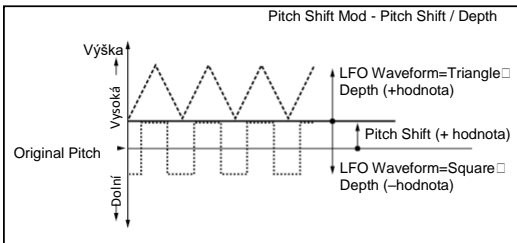
a	Pitch Shift [cents]	-100...+100	Nastavuje rozdíl výšek signálu na vstupu	
b	LFO Waveform	Triangle, Square	Vybere vzorek LFO	
c	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-20,00... +20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
d	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempo; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	

e	Hloubka	-100...+100	Volí velikost modulace LFO pro výškový posun	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj s hloubkou modulace	
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost modulace s hloubkou modulace	
f	Pan	L, 1: 99...99 : 1, R	Nastaví zvuk efektu panorama a původní zvuk nezávisle	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: Pitch Shift [cents]

e: Hloubka

Tyto parametry určují hodnotu výškového posunu a velikost modulace podle LFO.



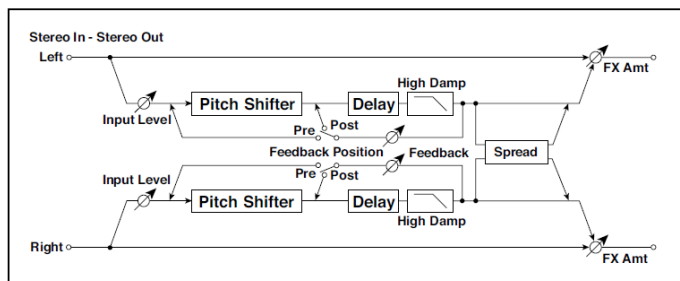
g: Pan

h: Wet/Dry

Parametr Pan rozloží zvuk efektu i původní zvuk do stran. V případě L, je zvuk efektu vlevo a původní zvuk vpravo. Je-li Wet/Dry = Wet, jsou zvuk efektu i původní zvuk v poměru 1:1.

St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

Stereo Pitch shifter. Hodnota výškového posunu pro levý a pravý kanál může být vzájemně reverzní.



a	Mode	Slow, Medium, Fast	Přepíná režim Pitch Shifter	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	Určuje, zda bude hodnota výškového posunu L/R invertována	
b	Pitch Shift [1/ 2tone]	-24...+24	Nastaví výškový posun půltónových kroků	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj hodnoty výškového posunu	
	Amt	-24...+24	Volí velikost modulace výškového posunu	
c	Fine [centy]	-100...+100	Nastaví hodnotu výškového posunu po centech	
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace výškového posunu	
d	L Delay [ms]	0...2000	Nastavuje dobu zpoždění pro levý kanál	
e	R Delay [ms]	0...2000	Nastavuje dobu zpoždění pro pravý kanál	
f	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby	
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	
g	Feedback Position	Pre, Post	Přepíná zapojení zpětné vazby	
	Spread	-100...+100	Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu	

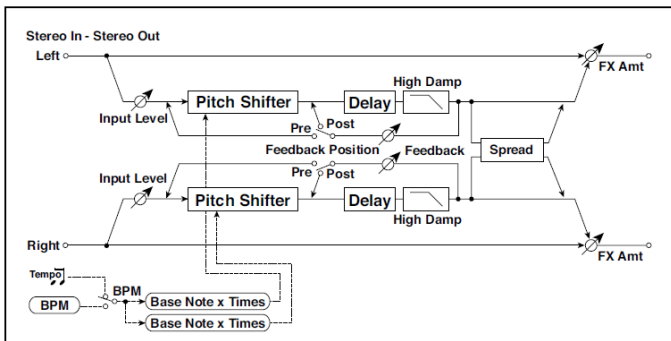
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1 Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

a: L/R Pitch






Jestliže zvolíte Up/Down pro tento parametr, hodnota výškového posunu pro pravý kanál bude reverzní. Pokud je hodnota výškového posunu kladná, zvýší se hodnota u levého kanálu a sníží se výška u pravého.

St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM)

Tento stereo delay umožňuje nastavit Delay time, aby odpovídal tempu songu.



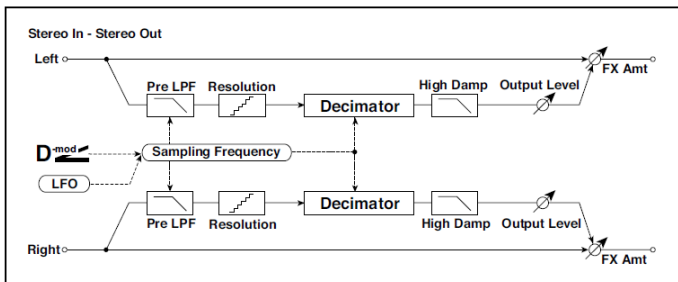
a	Mode	Slow, Medium, Fast	Přepíná režim Pitch Shifter
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	Určuje, zda bude hodnota výškového posunu L/R invertována
b	Pitch Shift [1/ 2tone]	-24...+24	Nastaví výškový posun půltónových kroků
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj hodnoty výškového posunu
	Amt	-24...+24	Volí velikost modulace výškového posunu

c	Fine [centy]	-100...+100	Nastaví hodnotu výškového posunu po centech	
	Amt	-100...+100	Nastaví hodnotu modulace výškového posunu Nastaví hodnotu modulace výškového posunu	
d	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Time Over? L	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Delay time na levém kanálu překročí horní hranici	
	R	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Delay time na pravém kanálu překročí horní hranici	
e	L Delay Base Note		Volí typ not, určujících dobu Delay time na levém kanálu	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time na levém kanálu	
f	R Delay Base Note		Volí typ not, určujících dobu Delay time na pravém kanálu	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time na pravém kanálu	
g	Feedback Position	Pre, Post	Přepíná zapojení zpětné vazby	
	Spread	-100...+100	Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu	
h	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby	
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	
i	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	



MISC (Miscellaneous - Různé)

Stereo Decimator

Tento efekt vytváří hrubý zvuk, jako levný sampler, snížením vzorkovací frekvence a bitové délky dat. Můžete rovněž simulovat šum, specifický pro sampler (aliasing).



a	Pre LPF	Off, On	Určuje, zda harmonický šum, způsobený snížením vzorkovací frekvence bude generován nebo ne	
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu ořezání ve výškách	
b	Sampling Freq [Hz]	1.00k... 48.00k...	Nastavuje vzorkovací frekvenci	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj vzorkovací frekvence	
	Amt	-48.00k... +48.00k...	Nastaví velikost modulace na vzorkovací frekvenci	
c	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-20,00... +20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	

d	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
e	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulaci vzorkovací frekvence	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj vzorkovací frekvence	
	Amt	-100...+100	Nastaví LFO modulaci vzorkovací frekvence	
f	Rozlišení	4...24	Nastavuje bitovou délku dat	
g	Výstupní úroveň	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně	
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace na výstupu	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: Pre LPF

Pokud do sampleru s velmi nízkou vzorkovací frekvencí přijde velmi vysoký zvuk, který při přehrávání není slyšet, vygeneruje šum, který nesouvisí s původním zvukem. Vygenerování tohoto šumu zabráníte zapnutím „PRE LPF“ na ON.

Pokud nastavíte „Sampling Freq“ na cca 3 kHz a dále „Pre LPF“ na OFF, můžete vytvořit zvuk, podobný kruhovému modulátoru.

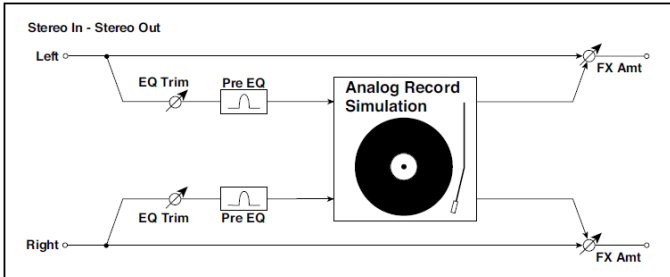
f: Rozlišení

g: Výstupní úroveň

Pokud pro parametr „Resolution“ nastavíte nižší hodnotu, může být zvuk zkreslený. Úroveň hlasitosti se může změnit. Pomocí „Output Level“ nastavte úroveň.

St. Analog Record (Stereo Analog Record)

Tento efekt simuluje šum, způsobený škrábanci a prachem a analogové desce. Reprodukují také některé z modulací, způsobených deformací ramínka gramofonu.



a	Speed [RPM]	33 1/3, 45, 78	Nastaví r.p.m. desky	
b	Flutter	0...100	Nastavuje hloubku modulace	
c	Noise Density	0...100	Nastaví hustotu šumu	
	Noise Tone	0...100	Nastaví zvuk šumu	
d	Noise Level	0...100	Určuje úroveň šumu	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj úrovně šumu	
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně šumu	
e	Click Level	0...100	Určuje klik úrovně šumu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj úrovně clicku	
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně clicku	
f	EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu	
g	Pre EQ Cutoff [Hz]	300...10.00k	Nastavuje střední frekvenci EQ	
	Q	0,5...10,0	Nastavuje šířku pásma EQ	
	Gain [dB]	-18,0...+18,0	Určuje posílení EQ	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

b: Flutter

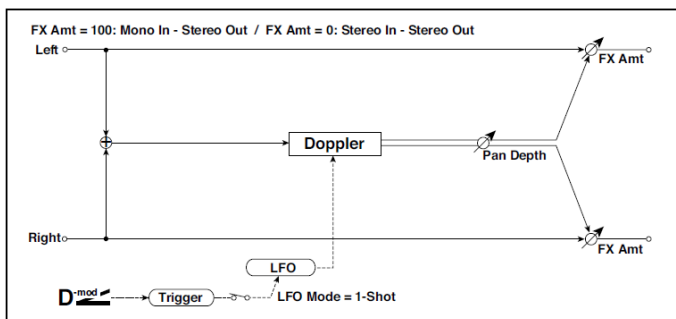
Tento parametr umožňuje nastavit hloubku modulace, způsobené deformací gramofonu.



e: Click Level

Tento parametr umožňuje nastavit úroveň clicku, který se objeví s každou otáčkou gramofonu. Tato simulace reprodukuje šum desky a šum, generovaný po doznění hudby z vinylové desky.

Doppler

Tento efekt simuluje „Dopplerův efekt“ pohybu zvuku se změnou výšky, obdobný siréně projíždějící záchranky. Smícháním zvuku efektu s původním zvukem vytvoříte jedinečný efekt Chorus.



a	LFO Mode	Loop, 1-Shot	Přepíná pracovního režim LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro LFO reset	
b	LFO Sync	Off, On	Za/vypíná LFO Reset On/Off, pokud je LFO Mode na Loop	
c	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-20,00...+20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
d	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
	BPM	MIDI, 40,00...300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Základní tón (Base note)		Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
e	Pitch Depth	0...100	Určuje variaci výšky pohybu zvuku	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj variace výšky	
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace variace výšky	
f	Pan Depth	-100...+100	Určuje panorama pohybu zvuku	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj panorama	
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulační panorama	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: LFO Mode

a: Src

b: LFO Sync

Parametr „LFO Mode” přepíná pracovní režim LFO. Je-li zvolen Loop, vytvoří se opakovaně Dopplerův efekt. Je-li „LFO Sync” na On, LFO se resetuje, jakmile zapnete modulační zdroj, zadaný se zapnutým parametrem „Src”.

Je-li „LFO Mode” nastaven na 1-Shot, vytvoří se Dopplerův efekt pouze 1x, je-li modulační zdroj, zadaný v poli „Src” aktivní. Současně, jestliže není nastaven parametr „Src”, Dopplerův efekt se nevytvoří a na výstup nepůjde žádný zvuk efektu.

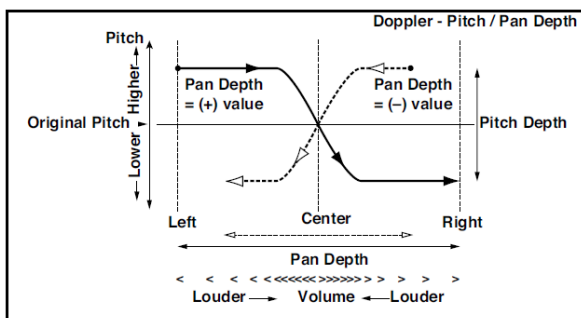
MIDI Efekt je vypnutý, pokud je hodnota modulačního zdroje, zadaná pro parametr „Src” nižší než 64, a je zapnutý, je-li hodnota 64 nebo vyšší. Dopplerův jev se spouští, když se hodnota změní ze 63 a nižší na 64 a vyšší.

e: Pitch Depth

V případě Dopplerova efektu se výška zvýší, jakmile se zvuk přiblíží a sníží se, pokud se zvuk vzdaluje. Tento parametr určuje variace výšky.

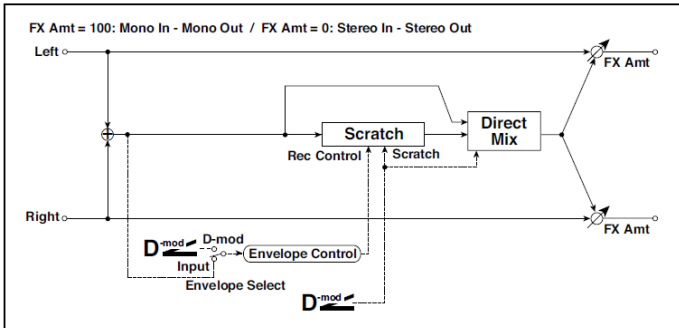
f: Pan Depth

Nastavuje šířku stereo obrazu zvuku efektu. S vyšší hodnotou se zvuk jeví jako přicházející z větší dálky. S kladnou hodnotou se zvuk pohybuje zprava doleva, se zápornou pak zleva doprava.



Scratch

Tento efekt se aplikuje nahráním vstupního signálu a posunem modulačního zdroje. Simuluje zvuk škrábnutí, které může vzniknout při manipulaci s gramofonem.

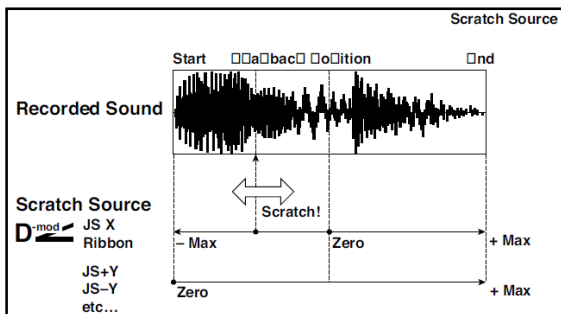


a	Scratch Source	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj pro ovládání simulace	
b	Response (odezva)	0...100	Určuje rychlost odezvy na Scratch Src	
c	Envelope Select	D-mod, Input	Určuje, zda je začátek a konec nahrávání ovládan modulačním zdrojem nebo úrovní vstupního signálu	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který ovládá nahrávání, je-li Envelope Select nastavení na D-mod	
d	Threshold	0...100	Nastaví počáteční úroveň nahrávání, je-li Envelope Select nastavení na vstup	
e	Response (odezva)	0...100	Určuje rychlost odezvy na konci nahrávání	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	Určuje, jak bude míchán původní zvuk	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: Scratch Source

b: Response (odezva)

Parametr Scratch Source umožňuje zvolit modulační zdroj, ovládající simulaci. Hodnota modulačního zdroje odpovídá pozici přehrávání. Parametr Response umožňuje nastavit rychlost odezvy na modulační zdroj.



c: Envelope Select

c: Src

d: Threshold

Je-li „Envelope Select“ nastaven na D-mod, bude vstupní signál nahrán jen, pokud je hodnota modulačního zdroje 64 nebo vyšší.

Je-li „Envelope Select“ nastaven na Input, bude vstupní signál nahrán jen, pokud úroveň překročí hodnotu Threshold.

Maximální nahrávací čas je 2,73 sekundy. Jakmile ji překročíte, začnou se shora nahraná data vymazávat.

e: Response (odezva)

Tento parametr umožňuje nastavit rychlost odezvy na konci nahrávky. Nastavte nižší hodnotu, pokud nahráváte frázi nebo rytmický pattern a vyšší, když nahráváte jen jednu notu.

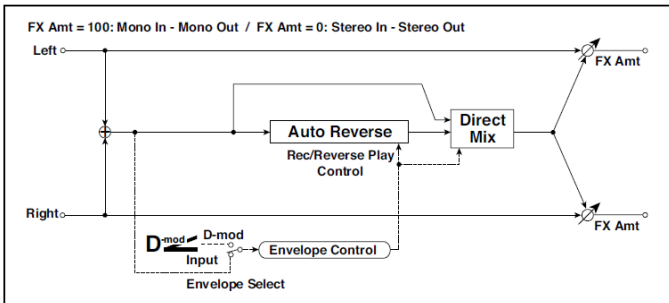
f: Direct Mix

Je-li Always On, na výstup jde zpravidla nezpracovaný zvuk. V případě Always Off nezpracovaný zvuk na výstup nepůjde. V případě Cross Fade jde na výstupu obvykle nezpracovaný zvuk a je umlčen, provádíte-li scratching.

Nastavte Wet/Dry na 100, chcete-li tento parametr efektivně využít.

Auto Reverse

Tento efekt nahrává vstupní signál a automaticky jej přehrává reverzně (efekt je podobný jako páskový zvuk Reverse).



a	Rec Mode	Single, Multi	Nastavuje režim nahrávání	
b	Reverse Time (ms)	20...2640	Určuje maximální dobu trvání reverzního přehrávání	
c	Envelope Select	D-mod, Input	Určuje, zda je začátek a konec nahrávání ovládán modulačním zdrojem nebo úrovní vstupního signálu	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který ovládá nahrávání, je-li Envelope Select nastavení na D-mod	
d	Threshold	0...100	Nastaví počáteční úroveň nahrávání, je-li Envelope Select nastavení na vstup	
e	Response (odezva)	0...100	Určuje rychlost odezvy na konci nahrávání	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	Určuje, jak bude míchán původní zvuk	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

a: Rec Mode

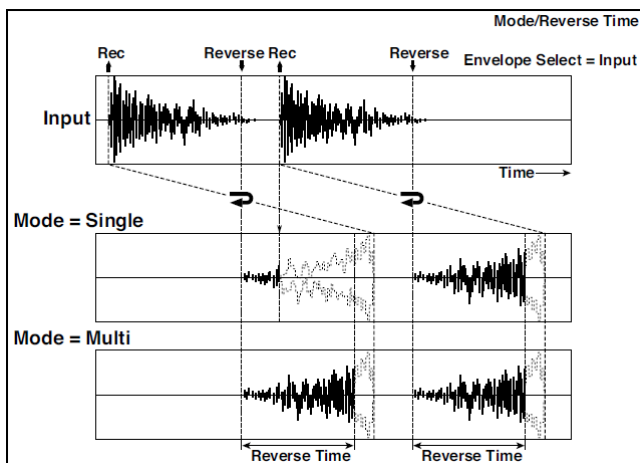
b: Reverse Time [msec]

Je-li „Rec Mode“ na Single, můžete nastavit až 2,640ms pro „Reverse Time“. Pokud se nahrávání spustí během reverzního přehrávání, toto přehrávání se zastaví.

Je-li „Rec Mode“ na Multi, můžete během reverzního přehrávání dále nahrávat. Avšak maximální doba Reverse Time je omezena na 1,320ms.

Pokud chcete nahrávat frázi nebo rytmický pattern, nastavte „Rec Mode“ na Single. Jestliže nahráváte jen jednu notu, nastavte „Rec Mode“ na Multi.

Parametr „Reverse Time“ určuje maximální dobu trvání reverzního přehrávání. Část, která tuto hranici překročila, se reverzně nepřehraje. Pokud chcete přidat krátké úseky reverzního přehrávání jednotlivých not, zkratíte „Reverse Time“.



c: Envelope Select

c: Src

d: Threshold

Tyto parametry volí zdroj pro ovládání počátku a konce nahrávání.

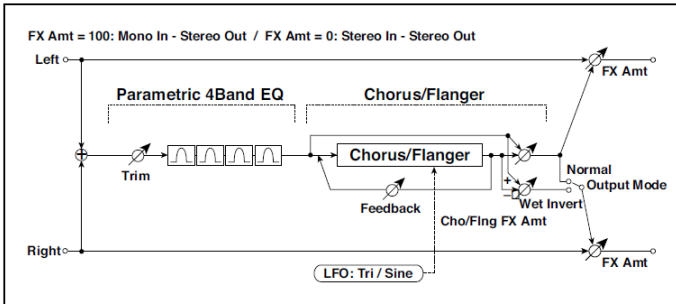
Je-li „Envelope Select“ nastaven na D-mod, bude vstupní signál nahrán jen, pokud je hodnota parametru Src 64 nebo vyšší.

Je-li „Envelope Select“ nastaven na Input, bude vstupní signál nahrán jen, pokud úroveň překročí hodnotu Threshold.

Po dokončení nahrávání se ihned spustí reverzní přehrávání.

P4EQ - Cho/Flng (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger)

Tento efekt kombinuje mono typ 4-band parametrického ekvalizéru a chorus/flanger.



P4EQ

a	[E]Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu parametrického EQ
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	Volí střední frekvenci pásma 1
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 1
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 1
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	Volí střední frekvenci pásma 2
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 2
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 2
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	Volí střední frekvenci pásma 3
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 3
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 3
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	Volí střední frekvenci pásma 4
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 4
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 4

CHORUS/FLANGER

f	[F]LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO
g	[F] Delay Time (ms)	0,0...1350,0	Nastavuje dobu zpoždění
	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby

h	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu chorus/flanger
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro chorus/flanger
	Amt	-100...+100	Volí hodnotu modulace Wet/Dry pro chorus/flanger
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Volí výstupní režim pro zvuk chorus/flanger
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

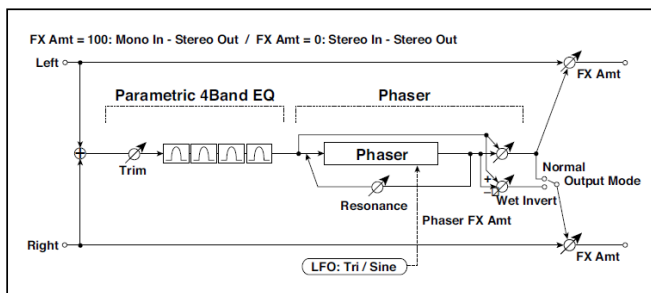
i: Režim Output

Je-li zvolen Wet Invert, bude fáze pravého kanálu zvuku efektu chorus/flanger invertovaná. To vytváří pseudo-stereo efekt a přidá zvuku rozprostření.

Pokud je však za tímto efektem zapojený typ efektu s mono vstupem, zvuky levého a pravého kanálu se mohou vzájemně rušit a eliminovat vliv chorus/flanger.

P4EQ - Phaser (Parametric 4-Band EQ - Phaser)

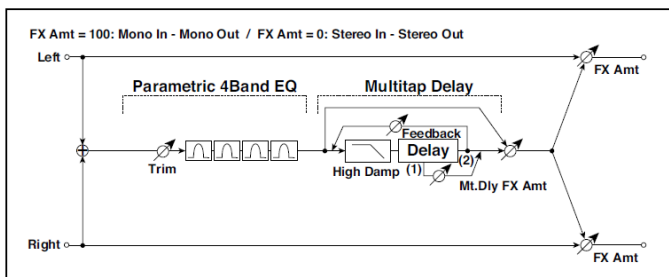
Tento efekt kombinuje mono typ 4-band parametrického ekvalizéru a phaseru.



P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu parametrického EQ	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	Volí střední frekvenci pásma 1	
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 1	
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 1	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	Volí střední frekvenci pásma 2	
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 2	
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 2	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	Volí střední frekvenci pásma 3	
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 3	
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 3	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	Volí střední frekvenci pásma 4	
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 4	
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 4	
PHASER				
f	[P]LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO	
g	[P]Manual	0...100	Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován	
	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	
	Resonance	-100...+100	Určuje hodnotu rezonance	
h	[P]Phaser Wet/ Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu phaseru	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro phaser	
	Amt	-100...+100	Určuje hodnotu modulace Wet/Dry pro phaser	
i	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	Volí výstupní režim phaseru	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

P4EQ - Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay)

Tento efekt kombinuje mono typ 4-band parametrického ekvalizéru a multitap delay.

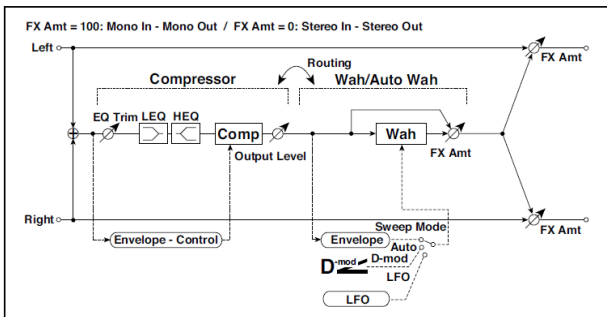


P4EQ			
a	[E]Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu parametrického EQ
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	Volí střední frekvenci pásma 1
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 1
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 1
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	Volí střední frekvenci pásma 2
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 2
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 2
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	Volí střední frekvenci pásma 3
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 3
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 3
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	Volí střední frekvenci pásma 4
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 4
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 4
MULTITAP DELAY			
f	[D]Tap1 Time [msec]	0,0...1360,0	Nastavuje zpoždění Tap1
	Tap1 Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu Tap1
g	[D]Tap2 Time [msec]	0,0...1360,0	Nastavuje zpoždění Tap2
	Feedback (Tap2)	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap2
h	[D]High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách

i	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu Multitap delay	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro multitap delay	
	Amt	-100...+100	Volí hodnotu modulace Wet/Dry pro multitap delay	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah)

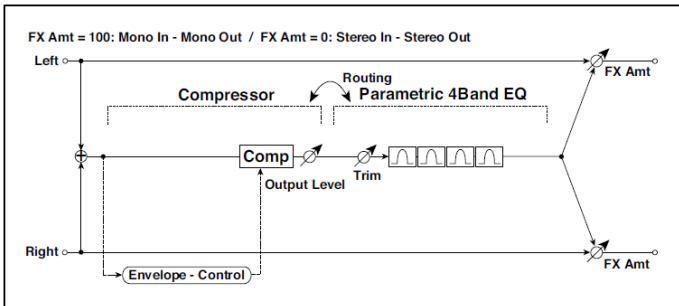
Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a wah. Můžete změnit pořadí zapojení.



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	Nastaví citlivost	
b	[C]Attack	1...100	Určuje úroveň attack	
	Výstupní úroveň	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru	
c	[C]EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu	
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro Low EQ	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro High EQ	
WAH				
e	[W]Frequency Bottom	0...100	Nastavuje dolní hranici pro střední frekvenci Wah	
	Frequency Top	0...100	Nastavuje horní hranici pro střední frekvenci Wah	
f	[w]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Volí ovládání z auto-wah, modulačního zdroje a LFO	
	Src	Off...Tempo	Určuje modulační zdroj pro Wah, je-li Sweep Mode=D-mod	
g	[W]LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	Resonance	0...100	Určuje hodnotu rezonance	
	LPF	Off, On	Za/vypíná Wah Low Pass Filter	
h	[W]Wet/Dry	Dry, 1: 99...99 : 1, Wet	Určuje vyvážení efektu wah	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro wah	
	Amt	-100...+100	Určuje hodnotu modulace Wet/Dry pro wah	
i	Směrování	Comp › Wah, Wah › Comp	Přepíná pořadí kompresoru a wah	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Comp - P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ)

Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a 4-band parametrického ekvalizéru. Můžete změnit pořadí efektů.



COMPRESSOR

a	[C]Sensitivity	1...100	Nastaví citlivost
b	[C]Attack	1...100	Určuje úroveň attack
	Výstupní úroveň	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru

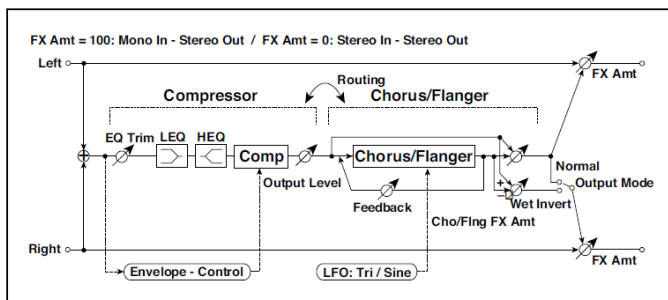
P4EQ

c	[E]Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu parametrického EQ
d	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	Volí střední frekvenci pásma 1
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 1
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 1
e	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	Volí střední frekvenci pásma 2
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 2
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 2
f	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	Volí střední frekvenci pásma 3
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 3
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 3
g	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	Volí střední frekvenci pásma 4
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 4
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 4
h	Směrování	Comp > P4EQ, P4EQ > Comp	Přepíná pořadí kompresoru a parametrického EQ

i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

Comp - Cho/Flng (Compressor - Chorus/Flanger)

Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a chorus/flanger. Můžete změnit pořadí efektů.



COMPRESSOR

a	[C] Sensitivity	1...100	Nastaví citlivost
b	[C]Attack	1...100	Určuje úroveň attack
	Výstupní úroveň	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru
c	[C]EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro High EQ

CHORUS/FLANGER

e	[F]LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO
f	[F]Delay Time [msec]	0,0...1350,0	Nastavuje dobu zpoždění
	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby

g	[F]Cho/Fing Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu chorus/flanger	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro chorus/flanger	
	Amt	-100...+100	Volí hodnotu modulace Wet/Dry pro chorus/flanger	
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Volí výstupní režim pro zvuk chorus/flanger	
i	Směrování	Comp › Flanger, Flanger › Comp	Přepíná pořadí kompresoru a chorus/flanger	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

h: [F]Output Mode

i: Směrování

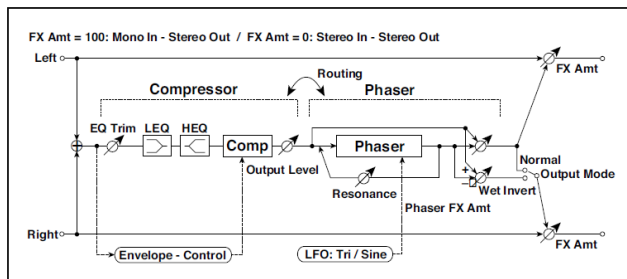
Je-li zvolen Wet Invert, bude fáze pravého kanálu zvuku efektu chorus/flanger invertovaná. To vytváří pseudo-stereo efekt a přidá zvuku rozptřeni.

Pokud je však za tímto efektem zapojený typ efektu s mono vstupem, zvuky levého a pravého kanálu se mohou vzájemně rušit a eliminovat vliv chorus/flanger.

Je-li „Routing“ nastaven na Flanger→ Comp, „[F]Output Mode“ bude nastaven na Normal.

Comp - Phaser (Compressor - Phaser)

Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a phaseru. Můžete změnit pořadí efektů.

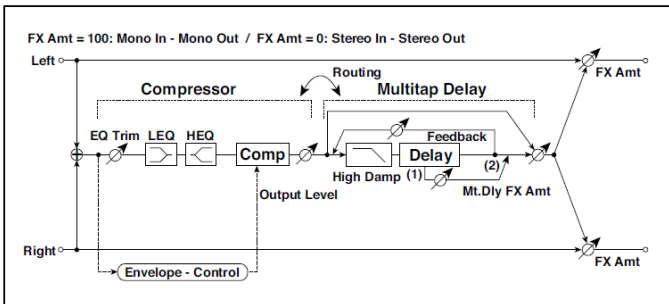


COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	Nastaví citlivost
b	[C]Attack	1...100	Určuje úroveň attack
	Výstupní úroveň	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru
c	[C]EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro High EQ
PHASER			
e	[P]LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO
f	[P]Manual	0...100	Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován
	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
	Resonance	-100...+100	Určuje hodnotu rezonance
g	[P]Phaser Wet/ Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu phaseru
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro phaser
	Amt	-100...+100	Určuje hodnotu modulace Wet/Dry pro phaser
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Volí výstupní režim phaseru
i	Směrování	Comp > Phaser, Phaser > Comp	Přepíná pořadí kompresoru a phaseru

j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

Comp - Mt. Delay (Compressor - Multitap Delay)

Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a multitap delay. Můžete změnit pořadí efektů.



COMPRESSOR

a	[C]Sensitivity	1...100	Nastaví citlivost
b	[C]Attack	1...100	Určuje úroveň attack
	Výstupní úroveň	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru
c	[C]EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro High EQ

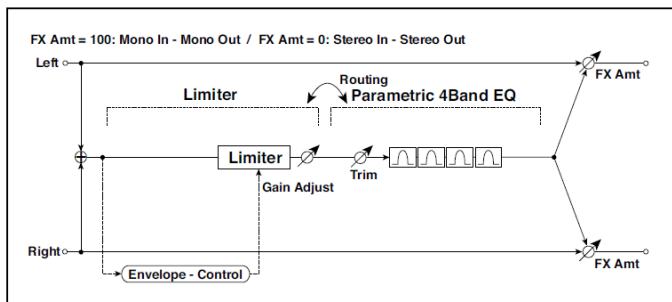
MULTITAP DELAY

e	[D]Tap1 Time [msec]	0,0...1360,0	Nastavuje zpoždění Tap1
	Tap1 Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu Tap1
f	[D]Tap2 Time [msec]	0,0...1360,0	Nastavuje zpoždění Tap2
	Feedback (Tap2)	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap2
g	[D]High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách

h	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1: 99...99 : 1, Wet	Určuje vyvážení efektu Multitap delay
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro multitap delay
	Amt	-100...+100	Volí hodnotu modulace Wet/Dry pro multitap delay
i	Směrování	Comp > Mt.Delay, Mt.Delay > Comp	Přepíná pořadí kompresoru a multitap delay
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

Limitér - P4EQ (Limitér - Parametrický 4-Band EQ)

Tento efekt kombinuje mono typ limitéru a 4-band parametrického ekvalizéru. Můžete změnit pořadí efektů.



LIMITER			
a	[L]Ratio	1,0: 1...50.0 : 1, Inf: 1	Určuje kompresní poměr signálu
	Threshold [dB]	-40...0	Nastavuje úroveň, na jaké je kompresor aplikován.
b	[L]Attack	1...100	Určuje dobu Attack.
	Release	1...100	Určuje dobu Release.
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Určuje posílení výstupu limitéru
P4EQ			

d	[E]Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu parametrického EQ
e	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	Volí střední frekvenci pásma 1
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 1
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 1
f	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	Volí střední frekvenci pásma 2
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 2
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 2
g	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	Volí střední frekvenci pásma 3
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 3
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 3
h	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	Volí střední frekvenci pásma 4
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma 4
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain u pásma 4
i	Směrování	Limiter › P4EQ, P4EQ › Limiter	Přepíná pořadí limiteru a parametrického EQ
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

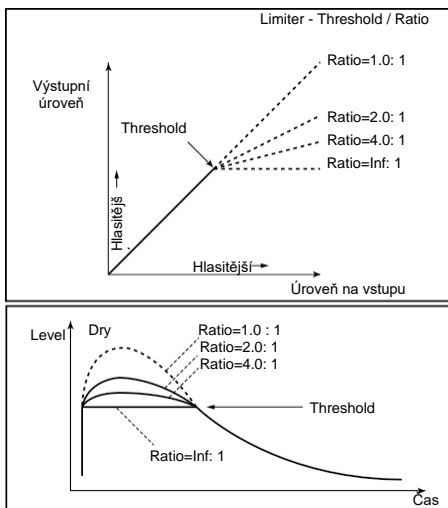
a: [L]Ratio

a: Threshold [dB]

c: [L]Gain Adjust [dB]

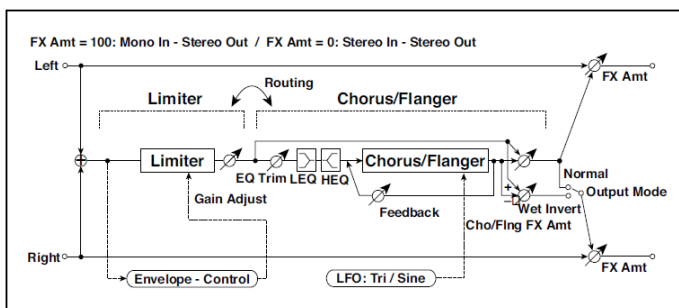
Nastavuje kompresi signálu „[L]Ratio“. Komprese se aplikuje pouze, když úroveň signálu překročí hodnotu THRESHOLD.

Určuje výstupní úroveň parametrem „Gain Adjust“, jelikož komprese způsobí redukci celkové úrovně.



Limiter - Cho/Fing (Limiter - Chorus/Flanger)

Tento efekt kombinuje mono typ limiteru a chorus/flanger. Můžete změnit pořadí efektů.



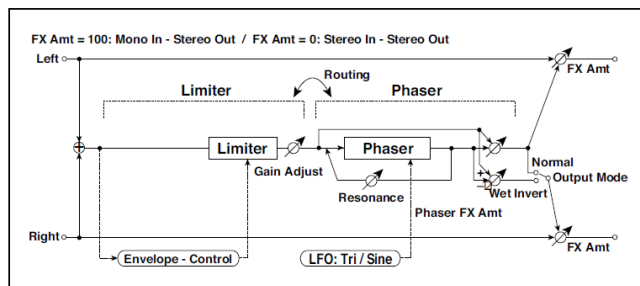
LIMITER

a	[L]Ratio	1,0: 1...50.0 : 1, Inf: 1	Určuje kompresní poměr signálu	
	Threshold [dB]	-40...0	Nastavuje úroveň, na jaké je kompresor aplikován.	
b	[L]Attack	1...100	Určuje dobu Attack.	
	Release	1...100	Určuje dobu Release.	

c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Určuje posílení výstupu limiteru	
CHORUS/FLANGER				
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO	
e	[F]Delay Time [msec]	0,0...1350,0	Nastavuje dobu zpoždění	
	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby	
f	[F]EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu	
g	[F] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro Low EQ	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro High EQ	
h	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu chorus/flanger	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro chorus/flanger	
	Amt	-100...+100	Volí hodnotu modulace Wet/Dry pro chorus/flanger	
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Volí výstupní režim pro zvuk chorus/flanger	
	Směrování	Limiter > Flanger, Flanger > Limiter	Přepíná pořadí limiteru a chorus/flanger	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Limitér - Phaser

Tento efekt kombinuje mono typ limiteru a phaseru. Můžete změnit pořadí efektů.

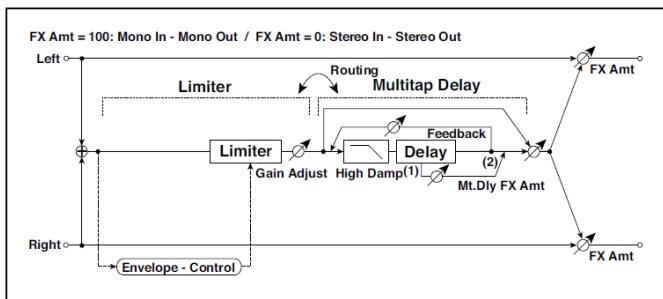


LIMITER			
a	[L]Ratio	1,0: 1... 50,0: 1, Inf: 1	Určuje kompresní poměr signálu
	Threshold [dB]	-40...0	Nastavuje úroveň, na jaké je kompresor aplikován.
b	[L]Attack	1...100	Určuje dobu Attack.
	Release	1...100	Určuje dobu Release.
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Určuje posílení výstupu limiteru
PHASER			
d	[P]LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO
e	[P]Manual	0...100	Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován
	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
	Resonance	-100...+100	Určuje hodnotu rezonance
f	[P]Phaser Wet/ Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu phaseru
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry phaseru
	Amt	-100...+100	Volí hodnotu modulace Wet/Dry phaseru
g	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	Volí výstupní režim phaseru
h	Směrování	Limitér › Phaser, Phaser › Limitér	Přepíná pořadí limiteru a phaseru

i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

Limitér - Mt.Delay (Limitér - Multitap Delay)

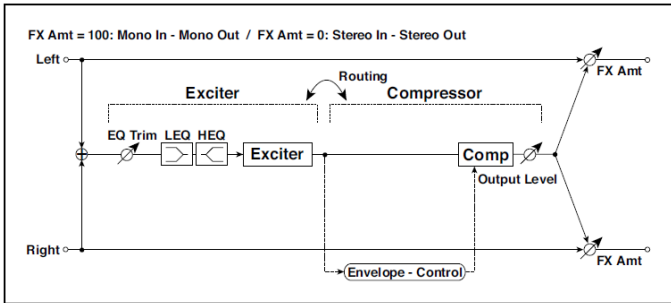
Tento efekt kombinuje mono typ limiteru a multitap delay. Můžete změnit pořadí efektů.



LIMITER			
a	[L]Ratio	1,0: 1...50.0 : 1, Inf: 1	Určuje kompresní poměr signálu
	Threshold [dB]	-40...0	Nastavuje úroveň, na jaké je kompresor aplikován.
b	[L]Attack	1...100	Určuje dobu Attack.
	Release	1...100	Určuje dobu Release.
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Určuje posílení výstupu limiteru
MULTITAP DELAY			
d	[D]Tap1 Time [msec]	0,0...1360,0	Nastavuje zpoždění Tap1
	Tap1 Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu Tap1
e	[D]Tap2 Time [msec]	0,0...1360,0	Nastavuje zpoždění Tap2
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap2
f	[D]High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách
g	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu Multitap delay
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry multitap delay
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace Wet/Dry multitap delay
h	Směrování	Limiter › Mt.Delay, Mt.Delay › Limiter	Přepíná pořadí limiteru a multitap delay
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

Exciter - Comp (Exciter – Compressor)

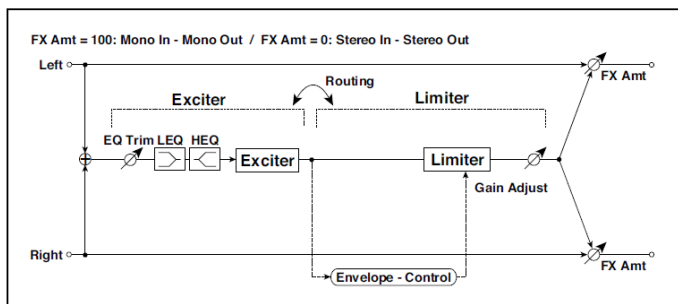
Tento efekt kombinuje mono typ exciteru a kompresoru. Můžete změnit pořadí efektů.



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	Nastaví intenzitu (hloubku) efektu Exciter.
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	Určuje frekvenční rozsah pro zdůraznění
c	[X] EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu
d	[X] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro High EQ
COMPRESSOR			
e	[C] Sensitivity	1...100	Nastaví citlivost
f	[C]Attack	1...100	Určuje úroveň attack
	Výstupní úroveň	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru
g	Směrování	Exciter > Comp, Comp > Exciter	Přepíná pořadí exciteru a phaseru
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

Exciter – Limiter

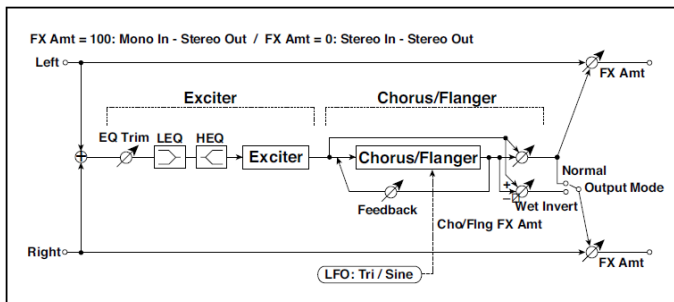
Tento efekt kombinuje mono typ exciteru a limiteru. Můžete změnit pořadí efektů.



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	Nastaví intenzitu (hloubku) efektu Exciter.
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	Určuje frekvenční rozsah pro zdůraznění
c	[X]Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu
d	[X] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro High EQ
LIMITER			
e	[L]Ratio	1,0: 1...50.0 : 1, Inf: 1	Určuje kompresní poměr signálu
f	[L]Threshold [dB]	-40...0	Nastavuje úroveň, na jaké je kompresor aplikován.
g	[L]Attack	1...100	Určuje dobu Attack.
	Release	1...100	Určuje dobu Release.
h	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Určuje posílení výstupu limiteru
i	Směrování	Exciter › Limiter, Limiter › Exciter	Přepíná pořadí exciteru a limiteru
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

Exciter - Cho/Flng (Exciter – Chorus/Flanger)

Tento efekt kombinuje mono typ limiteru a chorus/flanger.



EXCITER

a	[X]Exciter Blend	-100...+100	Nastaví intenzitu (hloubku) efektu Exciter.
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	Určuje frekvenční rozsah pro zdůraznění
c	[X]Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu
d	[X] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro High EQ

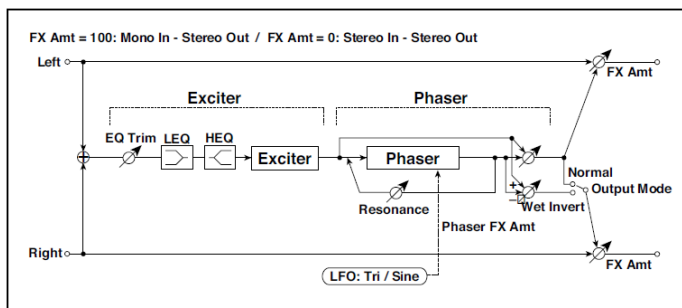
CHORUS/FLANGER

e	[F]LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO
f	[F]Delay Time [msec]	0,0...1350,0	Nastavuje dobu zpoždění
	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby
g	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu chorus/flanger
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro chorus/flanger
	Amt	-100...+100	Volí hodnotu modulace Wet/Dry pro chorus/flanger
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Volí výstupní režim pro zvuk chorus/flanger

i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

Exciter - Phaser

Tento efekt kombinuje mono typ limiteru a phaseru.



EXCITER

a	[X]Exciter Blend	-100...+100	Nastaví intenzitu (hloubku) efektu Exciter.
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	Určuje frekvenční rozsah pro zdůraznění
c	[X]Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu
d	[X] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro High EQ

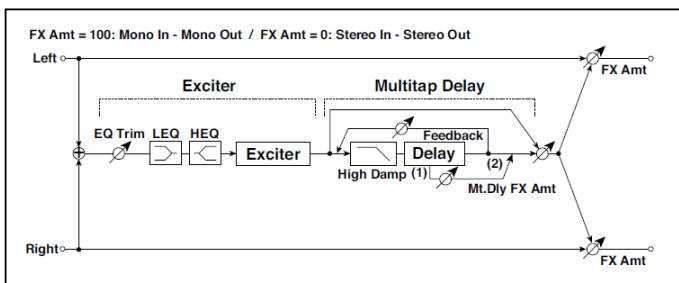
PHASER

e	[P]LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO
f	[P]Manual	0...100	Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován
	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
	Resonance	-100...+100	Určuje hodnotu rezonance

g	[P]Phaser Wet/ Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu phaseru
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro phaser
	Amt	-100...+100	Určuje hodnotu modulace Wet/Dry pro phaser
h	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	Volí výstupní režim phaseru
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

Exciter - Mt.Delay (Exciter – Multitap Delay)

Tento efekt kombinuje mono typ exciteru a multitap delay.



EXCITER

a	[X]Exciter Blend	-100...+100	Nastaví intenzitu (hloubku) efektu Exciter.
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	Určuje frekvenční rozsah pro zdůraznění
c	[X]Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu
d	[X] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro High EQ

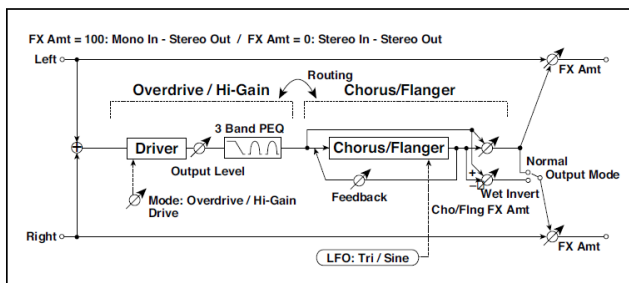
MULTITAP DELAY

e	[D]Tap1 Time [msec]	0,0...1360,0	Nastavuje zpoždění Tap1
	Tap1 Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu Tap1

f	[D]Tap2 Time [msec]	0,0...1360,0	Nastavuje zpoždění Tap2
	Feedback (Tap2)	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap2
g	[D]High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách
	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu Multitap delay
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro multitap delay
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

OD/HG - Cho/Flng (Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)

Tento efekt kombinuje mono typ overdrive/high-gain distortionu a chorus/flanger. Můžete změnit pořadí efektů.



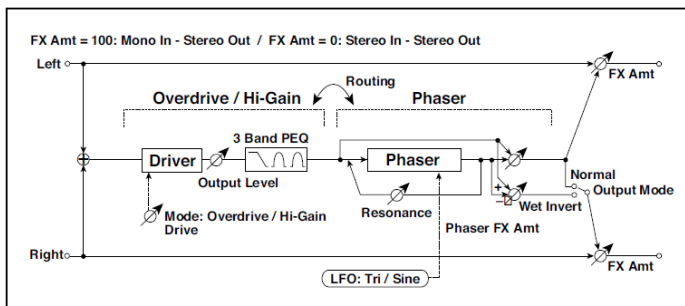
OD/HI-GAIN

a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Přepíná mezi Overdrive a Hi-Gain Distortion
	Disk	1...100	Nastavuje stupeň zkreslení

b	[O]Output Level	0...50	Nastavuje úroveň na výstupu overdrive
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj výstupní úrovně overdrive
	Amt	-50...+50	Zvolí hodnotu modulace výstupní úrovně overdrive
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	Určuje střední frekvenci pro Low EQ (shelving type)
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain pro Low EQ
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 1 (Peaking type)
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma Mid/High EQ 1
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje Gain pro Mid/High EQ 1
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 2 (Peaking type)
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma Mid/High EQ 2
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje Gain pro Mid/High EQ 2
CHORUS/FLANGER			
h	[F]LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO
i	[F]Delay Time [msec]	0,0...1350,0	Nastavuje dobu zpoždění
	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby
j	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu chorus/flanger
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro chorus/flanger
	Amt	-100...+100	Volí hodnotu modulace Wet/Dry pro chorus/flanger
k	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Volí výstupní režim pro zvuk chorus/flanger
	Směrování	OD/HG › Flanger, Flanger › OD/HG	Přepíná pořadí overdrive a chorus/flanger
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

OD/HG - Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser)

Tento efekt kombinuje mono typ overdrive/high-gain distortionu a phaseru. Můžete změnit pořadí efektů.

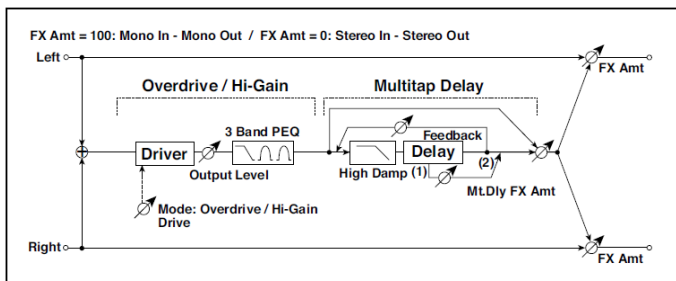


OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Přepíná mezi Overdrive a Hi-Gain Distortion
	Disk	1...100	Nastavuje stupeň zkreslení
b	[O]Output Level	0...50	Nastavuje úroveň na výstupu overdrive
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj výstupní úrovně overdrive
	Amt	-50...+50	Zvolí hodnotu modulace výstupní úrovně overdrive
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	Určuje střední frekvenci pro Low EQ (shelving type)
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain pro Low EQ
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 1 (Peaking type)
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma Mid/High EQ 1
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje Gain pro Mid/High EQ 1
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 2 (Peaking type)
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma Mid/High EQ 2
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje Gain pro Mid/High EQ 2
PHASER			
h	[P]LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO

i	[P]Manual	0...100	Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován	
	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	
	Resonance	-100...+100	Určuje hodnotu rezonance	
j	[P]Phaser Wet/ Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu phaseru	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro phaser	
	Amt	-100...+100	Určuje hodnotu modulace Wet/Dry pro phaser	
k	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	Volí výstupní režim phaseru	
	Směrování	OD/HG › Phaser, Phaser › OD/HG	Přepíná pořadí overdrive a phaseru	
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

OD/HG - Mt.Delay (Overdrive/Hi.Gain - Multitap Delay)

Tento efekt kombinuje mono typ overdrive/high-gain distortionu a multitap delay.



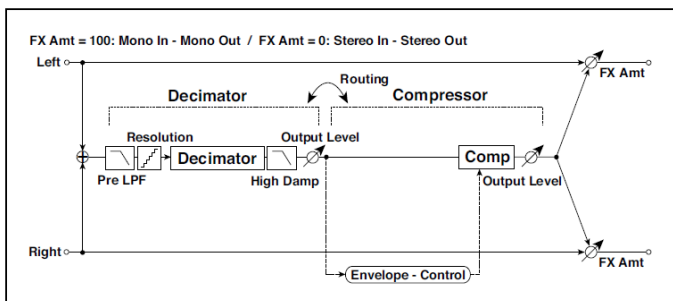
OD/HI-GAIN

a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Přepíná mezi Overdrive a Hi-Gain Distortion	
	Disk	1...100	Nastavuje stupeň zkreslení	

b	[O]Output Level	0...50	Nastavuje úroveň na výstupu overdrive
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj výstupní úrovně overdrive
	Amt	-50...+50	Zvolí hodnotu modulace výstupní úrovně overdrive
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	Určuje střední frekvenci pro Low EQ (shelving type)
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain pro Low EQ
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 1 (Peaking type)
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma Mid/High EQ 1
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje Gain pro Mid/High EQ 1
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	Určuje střední frekvenci pro Mid/High EQ 2 (Peaking type)
	Q	0,5...10,0	Určuje šířku pásma Mid/High EQ 2
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje Gain pro Mid/High EQ 2
MULTITAP DELAY			
h	[D]Tap1 Time [msec]	0,0...1360,0	Nastavuje zpoždění Tap1
	Tap1 Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu Tap1
i	[D]Tap2 Time [msec]	0,0...1360,0	Nastavuje zpoždění Tap2
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap2
j	[D]High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách
k	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu Multitap delay
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro multitap delay
	Amt	-100...+100	Volí hodnotu modulace Wet/Dry pro multitap delay
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, We	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

Decimator - Comp (Decimator - Compressor)

Tento efekt kombinuje mono decimátor a kompresor. Můžete změnit pořadí efektů.



DECIMATOR

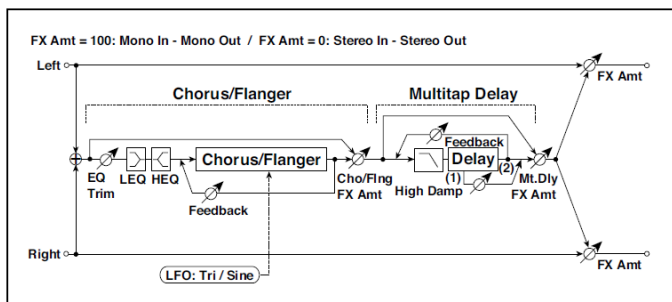
a	[D]Pre LPF	Off, On	Za/vypíná harmonický šum, způsobený zeslabeným samplováním
	High Damp [%]	0...100	Určuje poměr dampingu výšek
b	[D]Sampling Freq [Hz]	1.00k...48.00k	Nastavuje vzorkovací frekvenci
	Rozlišení	4...24	Nastavuje bitovou délku dat
c	[D] Output Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu decimátoru

COMPRESSOR

d	[C] Sensitivity	1...100	Nastaví citlivost
e	[C]Attack	1...100	Určuje úroveň attack
	Výstupní úroveň	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru
f	Směrování	Decimator › Comp, Comp › Decimator	Přepíná pořadí exciteru a kompresoru
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

Cho/Fing - Mt.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay)

Tento efekt kombinuje mono typ chorus/flangeru a multitap delay.



CHORUS/FLANGER

a	[F]LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO
b	[F]Delay Time [msec]	0,0...1350,0	Nastavuje dobu zpoždění
	Hloubka	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby
c	[F]EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu
d	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro Low EQ
	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro High EQ
e	[F]Cho/Fing Wet/Dry	-Wet...-1: 99, Dry, 1:99...Wet	Určuje vyvážení efektu chorus/flanger

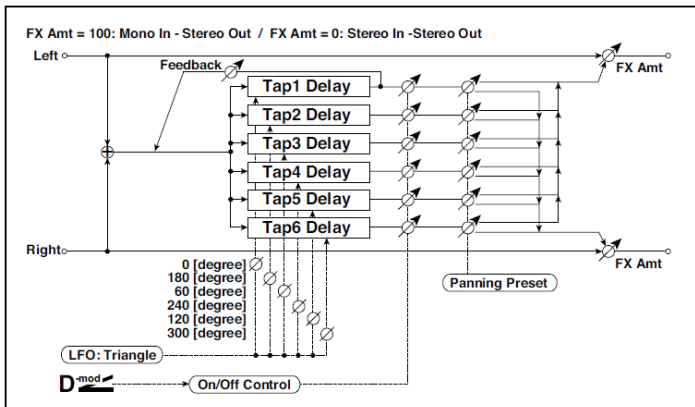
MULTITAP DELAY

f	[D]Tap1 Time [msec]	0,0...1360,0	Nastavuje zpoždění Tap1
	Tap1 Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu Tap1
g	[D]Tap2 Time [msec]	0,0...1360,0	Nastavuje zpoždění Tap2
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap2
h	[D]High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách

i	[D]Mt.DelayWet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu Multitap delay
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj Wet/Dry pro multitap delay
	Amt	-100...+100	Volí hodnotu modulace Wet/Dry pro multitap delay
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

Tento efekt má šest chorus bloků s rozdílnou fází LFO. Můžete vyrobit komplexní stereo obraz, nastavením rozlišných delay time a hloubky pro každý blok. Můžete určit výstupní úroveň delay přes modulační zdroj.



a	LFO Frequency [Hz]	0,02...13,00	Ovládá rychlost LFO
b	Tap1(000) [ms]	0...2000	Nastaví Tap1 (LFO phase=0 stupňů) Delay time
	Hloubka	0...30	Nastavuje hloubku chorusu Tap1
	Stav	Always On, Always Off, On>Off (Dm), Off>On (Dm)	Volí on, off nebo modulační zdroj pro ovládání výstupu Tap1

c	Tap2(180) [ms]	0...2000	Nastaví Tap2 (LFO phase=180 stupňů) Delay time
	Hloubka	0...30	Nastavuje hloubku chorusu Tap2
	Stav	Always On, Always Off, On:Off (Dm), Off:On (Dm)	Volí on, off nebo modulační zdroj pro ovládání výstupu Tap2
d	Tap3(060) [ms]	0...2000	Nastaví Tap3 (LFO phase=60 stupňů) Delay time
	Hloubka	0...30	Nastavuje hloubku chorusu Tap3
	Stav	Always On, Always Off, On:Off (Dm), Off:On (Dm)	Volí on, off nebo modulační zdroj pro ovládání výstupu Tap3
e	Tap4(240) [ms]	0...2000	Nastaví Tap4 (LFO phase=240 stupňů) Delay time
	Hloubka	0...30	Nastavuje hloubku chorusu Tap4
	Stav	Always On, Always Off, On:Off (Dm), Off:On (Dm)	Volí on, off nebo modulační zdroj pro ovládání výstupu Tap4
f	Tap5(120) [ms]	0...2000	Nastaví Tap5 (LFO phase=120 stupňů) Delay time
	Hloubka	0...30	Nastavuje hloubku chorusu Tap5
	Stav	Always On, Always Off, On:Off (Dm), Off:On (Dm)	Volí on, off nebo modulační zdroj pro ovládání výstupu Tap5
g	Tap6(300) [ms]	0...2000	Nastaví Tap1 (LFO phase=300 stupňů) Delay time
	Hloubka	0...30	Nastavuje hloubku chorusu Tap6
	Stav	Always On, Always Off, On:Off (Dm), Off:On (Dm)	Volí on, off nebo modulační zdroj pro ovládání výstupu Tap6
h	Panning Preset	1: L 1 2 3 4 5 6 R, 2: L 135 246 R, 3: L 1 3 5 2 4 6 R, 4: L 1 4 5 6 3 2 R	Volí stereo šablonu panorama pro každý úhoz (tap)

i	Tap1 Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap1
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro výstupní úroveň Tap, hodnotu zpětné vazby a vyvážení efektů
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace zpětné vazby Tap1
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

b, c, d, e, f, g: Stav

Tyto parametry udávají stav výstupu každého Tap.

Always On: Výstup je vždy zapnutý. (Bez modulace)

Always Off: Výstup je vždy vypnutý. (Bez modulace)

On/Off (dm): Výstupní úroveň se přepíná z off po on podle modulačního zdroje.

Off/On (dm): Výstupní úroveň se přepíná z off po on podle modulačního zdroje.

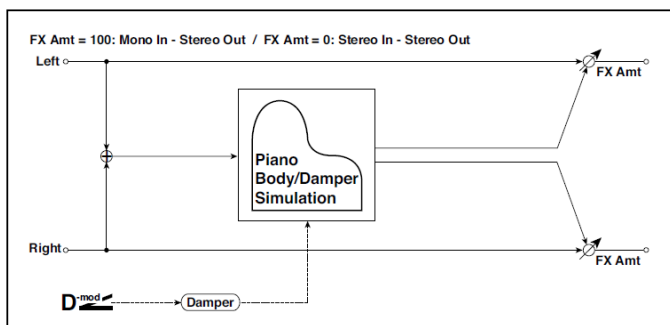
Kombinací těchto parametrů můžete měnit 4-phase chorus na two-tap delay postupně, pomocí crossfaderu modulačního zdroje i během představení.

h: Panning Preset

Tento parametr volí kombinace stereo obrazů tap výstupů.

PianoBody/Damper (PianoBody/Damper Simulation)

Tento efekt simuluje rezonanci zvuku ozvučné desky piano, způsobené vibrací strun, a dále simuluje rezonanci dalších strun na které se nehraje, ale rozezní se stiskem damper pedálu. To vytváří velmi realistický zvuk akustického piano.



a	Sound Board Depth	0...100	Určuje intenzitu resonance ozvučné desky piano	
b	Damper Depth	0...100	Určuje intenzitu resonance ostatních strun při stisku damper pedálu.	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj damper efektu	
c	Zvuk:	1...100	Určuje zvukovou kvalitu zvuku efektu	
d	Mid Shape	0...36	Nastaví středový rozsah dané zvukové kvality	
e	Tune (Ladění)	-50...+50	Jemné ladění	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Viz DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	


a: Sound Board Depth

Tento parametr určuje hodnotu resonance ozvučné desky piana.

b: Damper Depth

b: Src

Damper Resonance určuje intenzitu resonance ostatních strun při stisku damper pedálu. „Src“ parametr volí modulační zdroj, na který se aplikuje damper efekt. obvykle volíte Damper #64 Pdl (Damper pedál).

 Efekt je vypnutý, pokud je hodnota modulačního zdroje, zadaná parametrem „Src“ nižší než 64, a je zapnutý, je-li hodnota 64 nebo vyšší.

c: Zvuk:

d: Mid Shape

Tyto parametry sledují kvalitu zvuku efektu.

e: Tune (Ladění)

Jelikož tento efekt simuluje rezonanci strun, mění se zvuk podle výšky. Pokud jste změnili ladění pomocí „Master Tuning“ (Global > General Controls > Basic), upravte hodnotu tohoto parametru.

DMS (Dynamic Modulation Source)

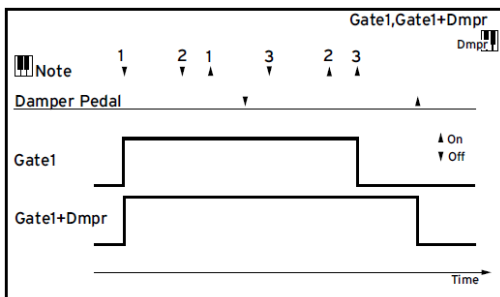
Je-li zobrazena zkratka Src nebo DMS, popř. symbol **D^{mod}**, můžete aplikovat na odpovídající parametr dynamickou modulaci. Dynamická modulace umožňuje ovládání efektu v reálném čase. Následující tabulka dostupné modulační zdroje.

DMS	Pozn.	DMS	Pozn.
Off	Bez modulace	MIDI(CC#20)	
Gate1		MIDI(CC#21)	
Gate1+Dmpr		MIDI(CC#17+)	
Gate2		MIDI(CC#19+)	
Gate2+Dmpr		MIDI(CC#20+)	
Note Nr	Note Number	MIDI(CC#21+)	
Dynamika	Note Velocity	Damper: #64	
Expo Velocity	Exponential Note Dynamika	Prta.SW: #65	Přepínač Portamento
AfterTouch	After Touch	Sostenu: #66	Sostenuto Pedál
JS X	JS X Joystick vlevo/vpravo	MIDI(CC#67)	
JS+Y: CC#01	Joystick vpřed	MIDI(CC#80)	
JS-Y: CC#02	Joystick vzad	MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#04)		MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#12)	FX MIDI Controller 1	MIDI(CC#83)	
MIDI(CC#13)	FX MIDI Controller 2	MIDI(CC#85)	
Ribb.(CC#16)	Ribbon Controller	MIDI(CC#86)	
MIDI(CC#18)		MIDI(CC#87)	
MIDI(CC#17)		MIDI(CC#88)	
MIDI(CC#19)		Tempo	

Následuje několik poznámek o parametrech Gate.

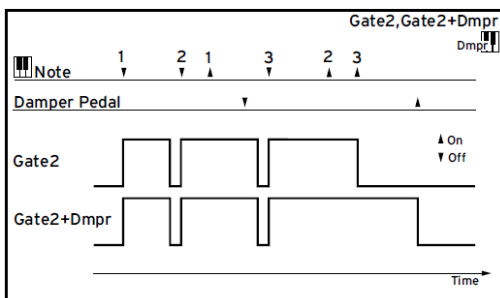
Gate1, Gate1+Dmpr (Gate1+Damper)

Efekt je na maximum během Note-on a zastaví se po uvolnění všech kláves. S Gate1 + Dmpr, zůstane efekt na maximum, i po uvolnění kláves, do té doby, dokud držíte damper (sustain) pedál.



Gate2, Gate2+Dmpr (Gate2+Damper)

Je to v podstatě stejné, jako pro Gate 1 nebo Gate 1 + Dmpr. Avšak když použijete Gate 2 nebo Gate 2 + Dmpr jako zdroj dynamické modulace pro EG, trigger se spustí s každým Note-on. (V případě Gate 1 a Gate 1 + Dmpr, se trigger spustí pouze na první Note-on).



Část X: KAOSS efekty

46 Použití KAOSS efektů

Stránka Kaoss

Co jsou to KAOSS efekty?

KAOSS je technologie KORG, která umožňuje živé generování MIDI událostí a současné ovládání několika parametrů na panelu. Pa1000 umožňuje transformaci hudebního záznamu, nebo kreativní a interaktivní 'liquid mixing'.

Můžete např. provést plynulý morphing mezi variacemi a typy bicích sad, rozvíjet a stále obnovovat aranžmá. KAOSS vám může pomoci při improvizaci na předehranou hudbu, změnou rytmu, inverzí výšky tónu nebo změnou notového zápisu. Mix může být jednodušší, můžete zvýraznit sólového hráče, nebo jej nechat lépe spolupracovat s publikem.

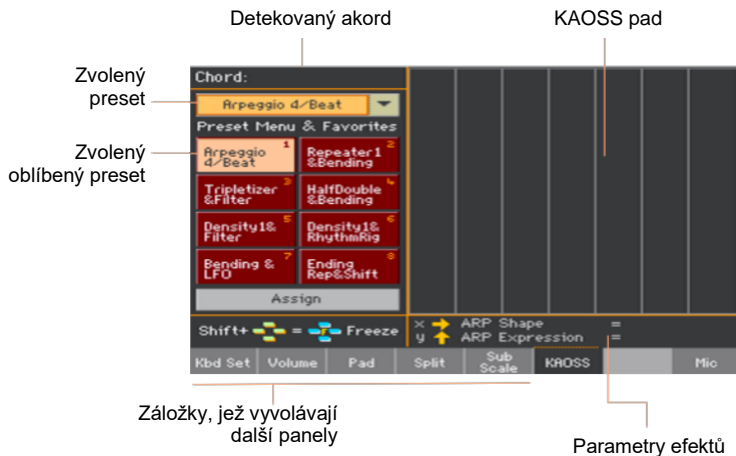
Jsou zde také DJovské efekty, s radikálními změnami. KAOSS můžete dále využít jako sofistikovaný arpeggiator, nebo naopak vintage páskový Delay.

Můžete si vybrat z několika presetů KAOSS efektů. Efektové parametry pak můžete ovládat na XY dotykovém rozhraní, zvaném KAOSS pad.

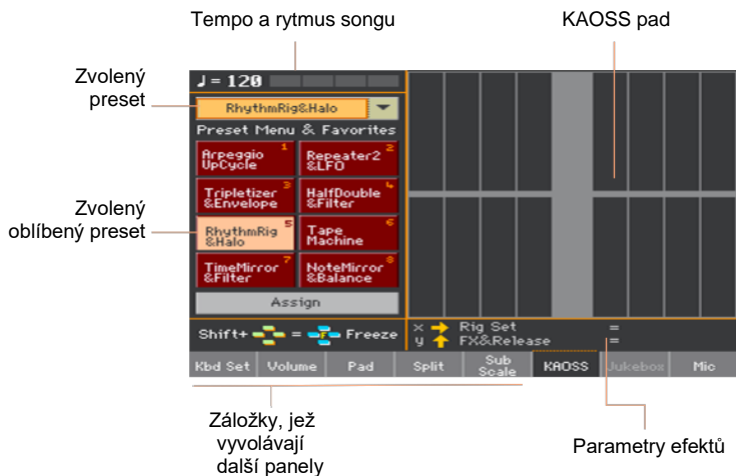
Přechod na stránku KAOSS

Na stránce KAOSS, dotykem záložky KAOSS vstoupíte na hlavní stránku režimu Style Play nebo Song Play.

- V režimu Style Play mode:



- V režimu Song Play mode:



Jakmile opustíte tuto stránku, KAOSS se automaticky zastaví.

Výběr KAOSS presetů

Výběr KAOSS nebo oblíbených presetů

Řada KAOSS presetů je již nainstalována v nástroji. Můžete si vybrat kterýkoliv KAOSS preset pro režim Style Play a Song Play.

Vyberte KAOSS preset z knihovny

- Ve vyjetém menu v levém horním rohu stránky vyberte jeden z presetů v knihovně, kde jsou všechny presety.



KAOSS oblíbené presety volíte speciálními tlačítky

- Dotykem jednoho z tlačítek Favorite Presets vyberte odpovídající preset.



Vybrané presety v každém režimu zůstávají zvoleny.

Přiřazení KAOSS presetu jednomu z tlačítek Favorite Preset

Kterýkoliv z presetů v knihovně můžete přiřadit jednomu z tlačítek Preset. Tímto způsobem získáte sadu oblíbených presetů, jsou vždy po ruce.

Oblíbené se mohou v režimech Style Play a Song Play lišit.

- 1 Vyberte jeden z KAOSS presetů ve vyjetém menu, v levém horním rohu stránky.
- 2 Dotkněte se tlačítka Assign pod tlačítky Favorite Preset.
- 3 Jakmile se objeví dialog Select Destination, dotykem jednoho z tlačítek vyberte cíl.



Výpis KAOSS presetů

Následující tabulka obsahuje všechny KAOSS presety z výroby. Některé presety můžete volit v režimech Style Play a Song Play. Jiné můžete volit pouze v režimu Style Play.

Pamatujte, že časově závislé efekty vyžadují určitou dobu, než začnou pracovat.

Preset pro režimy Style Play a Song Play

KAOSS Preset	Osa X	Osa Y	Funguje na
Repeater1&Filter	Loop Length	Cutoff&Resonance	Stopy Style, Song
Repeater1&Bending	Loop Length	Bending&Cutoff	
Repeater2&LFO	Loop Length	LFO Depth	
Repeater2&Transp	Loop Length	Transpozice	
Repeater Filt&Trps	Cutoff&Resonance	Transpozice	
Repeater Halo&Bend	FX&Release	Bending&Cutoff	
Repeater Filt&Tape	Cutoff&Resonance	Tape Speed	
Ending Rep&Shift	Loop Length	Note Shift	
Ending Rep&LFO	Loop Length	LFO Depth	
Ending Halo&Bend	FX&Release	Bending&Cutoff	
Tape Machine	BPM	Bending	
Tape & Filter	Tape Speed	Cutoff&Resonance	
Tape & Balance	Tape Speed	D&B Balance	
Bending & LFO	Bending	LFO Depth	
Delay & Balance	Delay Length	D&B Balance	
Delay & LFO	Delay Length	LFO Depth	
Tripletizer&Filter	Tripletizer	Cutoff&Resonance	
Tripletizer&Envelope	Tripletizer	Attack&Decay	
Tripletizer&Balance	Tripletizer	D&B Balance	
RhythmRig&Halo	Rig Set	FX&Release	
RhythmRig&Balance	Rig Set	D&B Balance	
TimeMirror&Envelope	Time Mirror	Attack&Decay	
TimeMirror&Filter	Time Mirror	Cutoff&Resonance	

KAOSS Preset	Osa X	Osa Y	Funguje na	
HalfDouble&Bending	D&B Speed	Attack&Decay	Stopy Style, Song	
HalfDouble&Halo	D&B Speed	FX&Release		
HalfDouble&Filter	D&B Speed	Cutoff&Resonance		
RhytSpeed&Balance	D&B Speed	D&B Balance		
DrumDecim&Filter	Drum Decimator	Cutoff&Resonance		
DrumDecim&Envelope	Drum Decimator	Attack&Decay		
Decimator&Halo	Decimator	FX&Release		
Decimator&Balance	Decimator	D&B Balance		
Decimator&Transp	Decimator	Transpozice		
NoteMirror&Transp	Mirror Note	Transpozice		
NoteMirror&Balance	Mirror Note	D&B Balance		
Arpeggio 2/Beat	ARP Shape	ARP Expression		Upper Sounds
Arpeggio 3/Beat	ARP Shape	ARP Expression		
Arpeggio 4/Beat	ARP Shape	ARP Expression		
Arpeggio 6/Beat	ARP Shape	ARP Expression		
Arpeggio UpCycle	ARP Speed	ARP Expression		
Arpeggio DownCycle	ARP Speed	ARP Expression		
Arpeggio UpOneBeat	ARP Speed	ARP Expression		
Arpeggio Random	ARP Speed	ARP Expression		
Arpeggio WeirdShift	ARP Shift	ARP Expression		

Preset pouze pro Style Play

KAOSS Preset	Osa X	Osa Y	Funguje na
Density1&Filter	Density	Cutoff&Resonance	Stopy stylu
Density1&RhythmRig	Density	Rig Set	
Density1&HalfDouble	Density	D&B Speed	
Density2&DrumDecim	Density	Drum Decimator	
Density2&Halo	Density	FX&Release	
Density2&Repeater2	Density	Loop Length	
Density3&Filter	Density	Cutoff&Resonance	
Density3&Balance	Density	D&B Balance	
Density4&Halo	Density	FX&Release	
Ending Den1&Rep	Density	Loop Length	
Repeater Den1&Bend	Density	Bending&Cutoff	
Var & DrumDecim	Variation	Drum Decimator	
Var & HalfDouble	Variation	D&B Speed	
Var & Mute1	Variation	Muting	
Var & Mute2	Variation	Muting	
VarPad1 & DrumDecim	Variation&Pad	Drum Decimator	
VarPad1 & Mute1	Variation&Pad	Muting	
VarPad2 & Decimator	Variation&Pad	Decimator	
Double Var&Balan	Variation	D&B Balance	
Half Var&Halo	Variation	FX&Release	
DrumDecim&Mute1	Drum Decimator	Muting	
Decimator&Mute2	Decimator	Muting	
RhythmRig&Mute1	Rig Set	Muting	
RhythmRig&Mute2	Rig Set	Muting	

Použití KAOSS efektů

Použití KAOSS efektů je o tom, nechat nástroj hrát, anebo o hraní některý tónů, a posunu prstem na ploše KAOSS padu, chcete-li změnit to, jak hudba právě zní.

Spuštění originální hudební série

Transformace vs Arpeggiator

Jsou dvě obecné KAOSS efektů:

- Transformační efekty, kdy hudební tvorbu, generovanou aranžérem nebo přehrávačem zpracováváte do nové skladby.
- Arpeggiator efekty, kdy poslední detekovaný akord, nebo tóny, zahráné v horním partu klaviatury využijete pro generování arpeggia. Jména těchto presetů začínají Arpeggio.

Zvolte originální hudební sérii

- Jděte do režimu Style Play nebo Song Play mode, a vyberte buď Style nebo MIDI Song.
- Jestliže chcete hrát s arpeggiem, zvolte Keyboard sadu se zvuky, které chcete použít do arpeggia.

Zvolte KAOSS preset

- Vyberte KAOSS Preset nebo Favorite Preset, dle postupu výše.
- Jestliže chcete hrát arpeggio, zvolte preset, jehož jméno začíná Arpeggio.

Spusťte doprovod nebo song

- Podle toho, zda jste v režimu Style Play nebo Song Play, spustíte doprovod nebo song, jako obvykle.
- Jestliže používáte preset Arpeggiator, zahrajte akord nebo pár not v horní části klaviatury a dotkněte se padu. Není ani nutné spouštět doprovod nebo song.

Použití KAOSS padu

Zkontrolujte efektové parametry, přiřazené osám X/Y padu

- Viz jména parametrů pod padem.



Osa	Význam
X	Pohyb prstu zleva doprava a zpět.
Y	Pohyb prstu zdola nahoru a zpět.

Úprava hodnoty parametru

- Chcete-li změnit hodnotu parametru, pohněte prstem po KAOSS padu.



Podle zvoleného presetu se změní mřížka KAOSS padu. Každá buňka odpovídá bloku hodnot (tzv. kroku). Světle šedé buňky jsou standardní hodnoty pro odpovídající parametru.

Pokud se objeví linky na padu, hodnoty jsou plynulé, bez mezikroků, mění se jen v jemných detailech.

- Jestliže uvolníte prst, resetuje se na standardní hodnoty.

Fixace aktuálních hodnot

Proveďte jeden z následujících kroků:

- Ponechejte tlačítko SHIFT stisknuté, a dotkněte se plochy KAOSS padu, pak uvolněte tlačítko SHIFT a nakonec zvedněte prst.

Můžete pokračovat pohybem prstu, nebo jej uvolnit a tím zafixovat aktuální hodnoty.

- Držte prst na KAOSS padu a stiskněte tlačítko SHIFT, pak zvedněte prst a nakonec uvolněte tlačítko SHIFT.

Zapamatována zůstane poslední poloha vašeho prstu. Zpracovaná hudební sekvence bude pokračovat s těmito uloženými hodnotami.

Použití Damper pedálu k podržení tónu

Pokud používáte Arpeggio preset, stisk Damper pedálu nepodrží generované noty, ale podrží noty či akord, který hrajete. Je proto na vás, zda zvednete ruku z kláves, a necháte pokračovat arpeggiator.

Část XI: Kontrolery

47 Ruční kontrolery

Programování joysticku

Přiřazení funkcí joysticku

Pohyb joysticku doleva/doprava (X-/+) zpravidla ovládá Pitch Bend. Může však také ovládat parametr Sound, podle naprogramování zvuku.

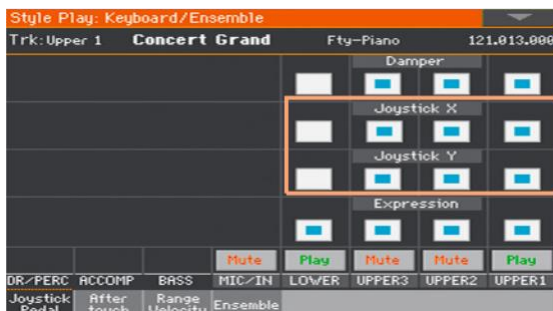
Pohyb joysticku nahoru/vpřed (Y+) zpravidla ovládá Modulation a někdy i jiné zvukové parametry, podle naprogramování Sound. Pohyb dolů/k sobě (Y-) můžete přiřadit různým kontrolerům, popř. jej deaktivovat.

Přiřazení parametrů Sound joysticku lze provést v Sound Edit.

Přiřazení zvuků joysticku

Můžete de/aktivovat Joystick pro každý zvuk klaviatury.

- 1 Jděte na stránku Keyboard/Ensemble > Joystick/pedal.



- 2 Značkou u Joystick X za/vypnete pohyb joysticku doleva/doprava pro každý zvuk.
- 3 Značkou u Joystick Y za/vypnete pohyb joysticku nahoru/dolů pro každý zvuk.
- 4 Zapište změny do Keyboard sady.

Nastavení rozsahu Pitch Bendu

Rozsah Pitch Bendu se definuje pro každou zvukovou sadu, a lze jej změnit pro různé Keyboard sady a položky SongBooku.

- 1 Jděte na Mixer/Tuning > Tuning.
- 2 Ovladačem Pitch Bend Sensitivity nastavte rozsah Pitch Bendu pro každý zvuk.



PB Sensitivity	Význam
0	Žádný ohyb tónu není možný.
1 ... 12	Maximální zvýšení/snížení rozsahu Pitch bend (v půltónech). 12 = ± 1 oktáva.

- 3 Zapište změny do zvukové sady (Keyboard sady, nastavení stylu).

Programování dynamiky a aftertouch klaviatury

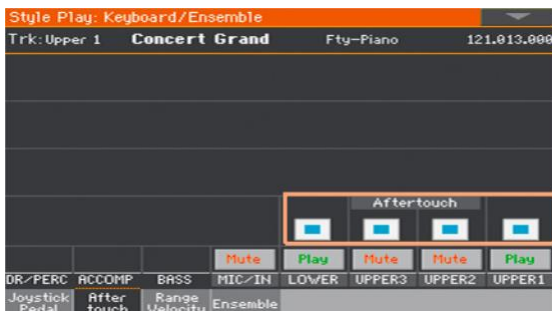
Přiřazení funkcí dynamice a aftertouch

Dynamika zpravidla ovládá hlasitost zvuku, kdežto aftertouch ovládá modulaci. Můžete jim však přiřadit i jinou roli u jednotlivých zvuků. Přiřazení parametrů Sound lze provést v Sound Edit.

Přiřazení zvuků aftertouch

Můžete de/aktivovat Aftertouch pro každý zvuk klaviatury.

- 1 Jděte na stránku Keyboard/Ensemble > Aftertouch.



- 2 Značkou u Aftertouch za/vypnete aftertouch pro každý zvuk klaviatury.
- 3 Zapište změny do Keyboard sady.

Nastavení dynamiky a citlivosti aftertouch

Můžete určit, jak bude klaviatura reagovat na váš úhoz a přitlak aftertouch.

- 1 Jděte na stránku Global > Controllers > Hand.
- 2 Parametrem Velocity Curve nastavíte citlivost klaviatury na vaši intenzitu úhozu.



Velocity Curve	Význam
Fixed	Žádné ovládání dynamiky. Dynamické hodnoty jsou fixní, jako u klasických varhan. Je-li zvolena tato možnost, můžete nastavit fixní dynamiku.
Soft1 ... Hard3	Křivky, od nejlehčí po nejtvrďší.

- 3 Parametrem Aftertouch Curve nastavíte citlivost klaviatury na vaši intenzitu úhozu.

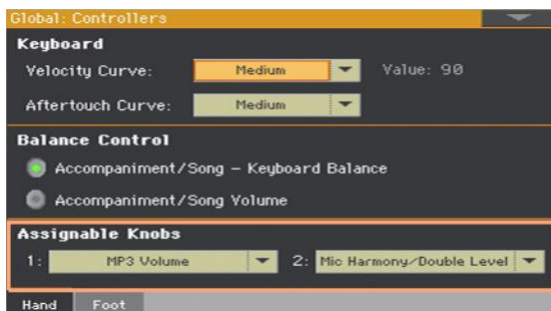
A.Touch Curve	Význam
Soft1 ... Hard3	Křivky, od nejlehčí po nejtvrďší.
Off	Aftertouch je vypnutý.

Použití programovatelných ovladačů

Přiřazení funkce programovatelným ovladačům

ASSIGNABLE OVLADAČE můžete naprogramovat na globální nastavení.

- 1 Jděte na stránku Global > Controllers > Hand.



- 2 Vyberte funkci pro každý ovladač.

Funkce, přiřaditelné ovladačům

Funkce ovladače	Význam
Off	Žádná přiřazená funkce
Výraz klaviatury	Hlasitost zvuků klaviatury Všechny ostatní zvuky se nemění.
Style Drum&Perc.Vol.(Gbl)	Totéž jako Style Volume slidery na stránce Global > Mode Preferences > Styles 2.
Style Bass Vol.(Gbl)	
Style Accomp.Vol.(Gbl)	
Kbd Upper 1 Volume	Hlasitost odpovídajícího zvuku Keyboard.
Kbd Upper 2 Volume	
Kbd Upper 3 Volume	
Kbd Lower Volume	
Pad Volume	Pads volume control
MP3 Volume	Hlasitost MP3 songů.
Upper VDF Cutoff	Filter cutoff (pro zvuky, přiřazené stopám Upper)
Upper VDF Resonance	Filter resonance (pro zvuky, přiřazené stopám Upper)
Mic Harmony/Double Level	Hlasitost bloku Harmony/Double.

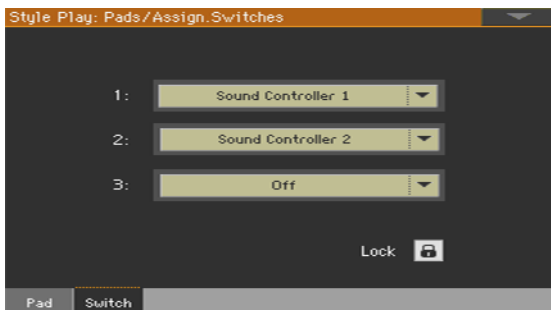
Funkce ovladače	Význam
Mic/Guitar Preset FX1 Level	Hlasitost odpovídajícího FX.
Mic/Guitar Preset FX2 Level	
Guitar Preset FX3 Level	
FX CC12 Ctrl	Standardní FX kontrolery, využité pro DMS modulace. Jak funguje, závisí na programování efektů.
FX CC13 Ctrl	

Programování přiřaditelných přepínačů

Přiřazení funkce programovatelným spínačům

ASSIGNABLE SWITCHES můžete programovat různým způsobem pro každou Keyboard sadu. Volbou jiné sady zvuků tak můžete změnit kontrolery, přiřazené těmto spínačům, aby odpovídaly odlišným typům zvuků.

- 1 Jděte na stránku Style Play/Song Play > Pad/Switch > Switch.



- 2 Jednou z položek Switch 1...3 v menu vyberte příkaz, který chcete přiřadit odpovídajícímu spínači.
- 3 Zapište změny do Keyboard sady.

Funkce, přiřaditelné programovatelným spínačům

Funkce Switch	Význam
Off	Žádná přiřazená funkce.
Ritardando	Zpomalení nebo zrychlení tempa, podle křivky, naprogramované na stránce Global > General Controls > Basic.
Accelerando	
Chord Seq. Nahrávání	Spustí nahrávání akordové sekvence.
Style Up	Zvolí následující styl.
Style Down	Zvolí předchozí styl.
Kbd Set Library Up	Volí následující Keyboard sadu z KEYBOARD SET LIBRARY.
Kbd Set Library Down	Volí předchozí Keyboard sadu z KEYBOARD SET LIBRARY.
Sound Up	Zvolí následující zvuk.

Funkce Switch	Význam
Sound Down	Zvolí předchozí zvuk.
Synchro Start	Stejně funkce jako mají tlačítka pod tímto jménem na ovládacím panelu.
Synchro Stop	
Kbd Upper 1 Mute	Umlčí odpovídající Keyboard sadu.
Kbd Upper 2 Mute	
Kbd Upper 3 Mute	
Kbd Lower Mute	
Style Drum Mute	Umlčí odpovídající doprovodný zvuk stylu.
Style Percussion Mute	
Style Bass Mute	
Style Acc1...5 Mute	
Style Acc 1-5 Mute	De/aktivace umlčení stop Acc najednou.
Song Melody Mute	Umlčí stopu MIDI songu, jako melodickou stopu (Global > Mode Preference > Song & Seq.).
Vocal Remover	Odstraní sólový hlas z MP3 songu.
Song Drum&Bass Mode	Umlčí všechny stopy MIDI Song, s výjimkou stop Bass a Drum (dle nastavení na stránce Global > Mode Preference > Song & Seq.). Nefunguje u MP3 souborů.
Solo Selected Track	Za/vypnutí Solo.
Bass&Lower Backing	Pokud styl nehraje a klaviatura je v režimu Split, můžete hrát na stopě Lower levou rukou, zatímco Bass stále hraje tóniku.
QuarterTone	Za/vypíná čtvrttóny.
Retune Style	Nástroj vyčkává na akord. Tónika akordu bude novou tónikou stupnice doprovodné stopy.
Global-Scale	Pokud stisknete přepínač nebo nožní spínač, vyvolá se na displeji Global > Tuning > Scale.
SubScale Preset 01...04	Fungují stejně, jako tlačítka SC Presetů na displeji.
Mic Talk	Vypínač Talkback.
Mic Lead On/Off	Umlčí sólový hlas.
FX CC12 Switch	Standardní FX spínače. Jak funguje, závisí na programování efektů.
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	Ovládání efektu Rotary reproduktoru.
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	Za/vypíná Táhlo perkuse.

Funkce Switch	Význam
Text Page Next	Tyto volby umožňují přejít na předchozí či následující stránku, při čtení textového souboru, načteného se songem či položkou SongBooku.
Text Page Prev	
Set List Next	Posune na následující položku SongBook ve zvoleném seznamu Set List.
Set List Prev	Posune na následující položku SongBook ve zvoleném seznamu Set List.
Sound Controller 1	DNC Sound Controllers (CC#80 and CC#81). Ovládají funkci, přiřazenou v Sound Edit pod DNC Sounds.
Sound Controller 2	

Nastavení doby Accelerando/Ritardando time

Accelerando a Ritardando jsou kontroly, které můžete přiřadit programovatelnému spínači nebo footswitchi. Jakmile stisknete spínač, tempo začne postupně zrychlovat nebo zpomalovat.

- 1 Jděte na stránku Global > General Controls > Basic.



- 2 Pomocí parametru Accelerando/Ritardando > Step nastavíte rychlost změny (od 1 do 6).

Při vyšší hodnotě je změna kroku větší a tím i jeho rychlost. U nižších hodnot je změna nižší a rychlost pomalejší.

- 3 Pomocí parametru Accelerando/Ritardando > Curve nastavíte křivku změny tempa (od 1 do 3).

Vyzkoušejte různé možnosti a vyberte tu nejlepší.

48 Nožní kontrolery

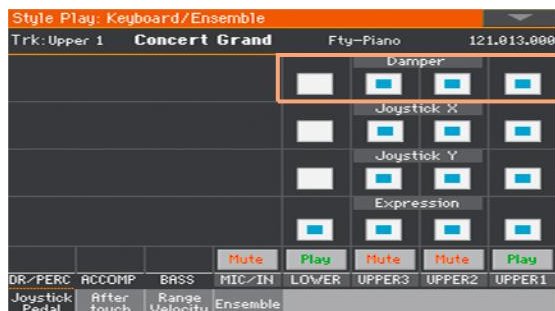
Programování Damper pedálu

Do PEDAL/DAMPER konektoru na zadním panelu můžete zapojit footswitch nebo speciální damper pedál. Tento pedál bude pracovat jako damper pedál.

Přiřazení zvuků Damper pedálu

Damper pedál můžete de/aktivovat pro každý zvuk klaviatury. To se hodí, když potřebujete např. prodloužit jen některé Upper zvuky, a žádné jiné.

- 1 Jděte na stránku Keyboard/Ensemble > Joystick/pedal.
- 2 Značkou Damper za/vypnete Damper pedál pro každý zvuk Keyboard.



- 3 Zapište změny do Keyboard sady.

Programování přiřaditelného pedálu/footswitchu

Přiřazení funkce pedálu/footswitchu

Do PEDAL/ASSIGNABLE konektoru na zadním panelu můžete zapojit footswitch nebo expression pedál. Podle zapojeného typu pedálu, vyberte také vhodnou funkci.

Programování pedálu/footswitchu

- 1 Zapojte pedál nebo footswitch do konektoru PEDAL/ASSIGNABLE.
- 2 Jděte na stránku Global > Controllers > Foot.
- 3 Parametrem Function vyberte ovládací funkci.



Funkce, přiřaditelné pro footswitch

Funkce footswitche	Význam	
Off	Žádná přiřazená funkce.	
Style Start/Stop	Stejně funkce jako mají tlačítka pod tímto jménem na ovládacím panelu.	
Play/Stop Player 1		
Play/Stop Player 2		
Na začátek - Player 1		
Na začátek - Player 2		
Chord Seq. Nahrávání		
Chord Seq. Přehrávání		
Synchro Start		
Synchro Stop		
Tap Tempo/Reset		
Tempo Lock		
Ritardando		Zpomalení nebo zrychlení tempa, podle křivky, naprogramované na stránce Global > General Controls > Basic.
Accelerando		
Tempo Up	Stejně funkce jako mají tlačítka pod tímto jménem na ovládacím panelu.	
Tempo Down		
Intro 1...3/Count In	Zvolí odpovídající Intro.	
Ending 1...3	Zvolí odpovídající Ending.	
Fill 1...4	Zvolí odpovídající verzi.	
Auto Fill	Za/vypnutí funkce Auto Fill	
Break	Zvolí přechod.	
Variation 1...4	Zvolí odpovídající variaci.	
Variation Up	Zvolí následující variaci.	
Variation Down	Zvolí předchozí variaci.	
Fade In/Out	Stejně funkce jako mají tlačítka s tímto jménem na ovládacím panelu.	
Paměť		
Bass Inversion	Zajistí, aby nejnižší tón akordu (zcela vlevo) byl brán jako tónika sníženého akordu (jako 'Am7/G' nebo 'F/C').	
Manual Bass	Stejně funkce jako mají tlačítka s tímto jménem na ovládacím panelu.	
Rozdělení		
Style Up	Zvolí následující styl.	
Style Down	Zvolí předchozí styl.	
Style to Kbd Set	Stejně funkce jako mají tlačítka s tímto jménem na ovládacím panelu.	

Funkce footswitch	Význam
Kbd Set 1...4	Volí odpovídající Keyboard sadu ze sekce KEYBOARD SET pod displejem
Kbd Set Up	Volí následující Keyboard sadu ze sekce KEYBOARD SET pod displejem
Kbd Set Down	Volí předchozí Keyboard sadu ze sekce KEYBOARD SET pod displejem
Kbd Set Library Up	Volí následující Keyboard sadu z KEYBOARD SET LIBRARY.
Kbd Set Library Down	Volí předchozí Keyboard sadu z KEYBOARD SET LIBRARY.
Transpose (b)	Stejně funkce jako mají tlačítka pod tímto jménem na ovládacím panelu.
Transpose (#)	
Upper Octave Up	
Upper Octave Down	
Punch In/Out	
Kbd Upper1...3 Mute	Umlčí odpovídající zvuk.
Kbd Lower Mute	
Style Drum Mute	
Style Percussion Mute	
Style Bass Mute	
Style Acc1...5 Mute	
Style Acc1-5 Mute	De/aktivace umlčení stop Acc najednou.
Song Melody Mute	Umlčí stopu standardního MIDI souboru, jako melodickou stopu (Global > Mode Preference > Song & Seq.).
Vocal Remover	Odstraní sólový hlas z MP3 songu.
Song Drum&Bass Mode	Umlčí všechny stopy MIDI Song, s výjimkou stop Bass a Drum (dle nastavení na stránce Global > Mode Preference > Song & Seq.). Nefunguje u MP3 souborů.
Solo Selected Track	Za/vypnutí Solo.
Damper Pedál	Funkce Damper. Odpovídá pravému pedálu u akustického pianu. Podrží zahrané tóny, po stisku pedálu.
Soft Pedál	Funkce Soft. Odpovídá 'una corda' pedálu u akustického pianu. Změkčení zvuku.
Sostenuto Pedál	Funkce Sostenuto. Odpovídá levému pedálu u akustického pianu. Prodlouží již držené noty, při stisku pedálu.
Bass&Lower Backing	Pokud styl nehraje a klaviatura je v režimu Split, můžete hrát na stopě Lower levou rukou, zatímco Bass stále hraje tóniku.
Ensemble	Zapíná/ vypíná Ensemble.

Funkce footswitche	Význam
Quarter Tone	Za/vypíná čtvrtóny.
Retune Style	Nástroj vyčkává na akord. Tónika akordu bude novou tónikou stupnice doprovodné stopy.
Global-Scale	Pokud stisknete přepínač nebo nožní spínač, vyvolá se na displeji Global > Tuning > Scale.
SubScale Preset 01...04	Fungují stejně, jako tlačítka SC Presetů na displeji.
Chord Latch	Podrží detekovaný akord, dokud neuvolníte pedál.
Glide	Jakmile stisknete pedál, příslušné noty na stopách Upper se ohnou, dle nastavení funkce Pitch Bend pro tyto stopy. Jakmile pedál uvolníte, noty se vrátí na normální výšku, rychlostí definovanou na stránce Global > General Controls > Basic.
Audio In Mute	Umlčí vstup Audio In.
Mic Talk	Vypínač Talkback.
Mic Lead On/Off	Umlčí sólový hlas.
FX CC12 Switch	Standardní FX spínače. Jak funguje, závisí na programování efektů.
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	Ovládání efektu Rotary reproduktoru.
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	Za/vypíná Táhlo perkuse.
Text Page Next	Tyto volby umožňují přejít na předchozí či následující stránku, při čtení textového souboru, načteného se songem či položkou SongBooku.
Text Page Prev	
Set List Next	Posune na následující položku SongBook ve zvoleném seznamu Set List.
Set List Prev	Posune na následující položku SongBook ve zvoleném seznamu Set List.
Pad 1...4	Stejně funkce jako mají tlačítka pod tímto jménem na ovládacím panelu.
Pad Stop	
Sound Controller 1	DNC Sound Controllers (CC#80 and CC#81). Ovládají funkci, přiřazenou v Sound Edit pod DNC Sounds.
Sound Controller 2	

Funkce, přiřaditelné expression pedálu

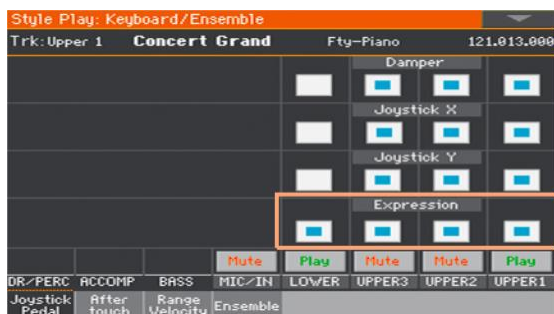
Funkce pedálu	Význam
Hlavní hlasitost	Kontroler Master Volume
Hlasitost doprovodu	Hlasitost doprovodných zvuků
Výraz klaviatury	Hlasitost zvuků klaviatury Všechny ostatní zvuky se nemění.
Pad Volume	Hlasitost MP3 Songů
Joystick X+	Replikuje pohyb joysticku doprava
Joystick X-	Replikuje pohyb joysticku doleva
Joystick Y+	Replikuje pohyb joysticku vpřed
Joystick Y-	Replikuje pohyb joysticku zpět
Upper VDF Cutoff	Filter cutoff (pro zvuky, přiřazené stopám Upper)
Upper VDF Resonance	Filter resonance (pro zvuky, přiřazené stopám Upper)
Audio In Volume	Hlasitost vstupu Audio In.
Mic Harmony/Double Level	Hlasitost bloku Harmony/Double.
FX CC12 Ctrl	Standardní FX kontrolery, využité pro DMS modulace. Jak funguje, závisí na programování efektů.
FX CC13 Ctrl	

Přiřazení zvuků Expression pedálu

Kontroler Expression má relativní úroveň, která se vždy odečítá od hodnoty Volume. Můžete jej přiřadit libovolnému plynulému pedálu (tzv. Volume/Expression pedálu).

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

- 1 Jděte na stránku Keyboard/Ensemble > Joystick/pedal.
- 2 Značkou Expression za/vypnete Expression pedál pro každý zvuk Keyboard.



- 3 Zapište změny do Keyboard sady.

Nastavení Glide time

Glide je funkce, kterou můžete přiřadit footswitchi. Jakmile stisknete pedál, příslušné noty na stopách Upper se ohnou, dle nastavení funkce Pitch Bend pro tyto stopy. Jakmile pedál uvolníte, noty se vrátí na normální výšku, rychlostí definovanou parametrem „Time“.

Nastavení rozsahu Pitch Bendu

- 1 Jděte na Mixer/Tuning > Tuning.

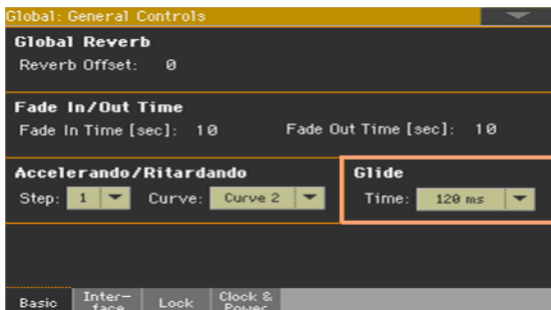
- 2 Parametrem PB Sensitivity nastavte rozsahu Pitch Bendu (v půltónech).



- 3 Zapište změny do Keyboard sady.

Nastavení Glide time

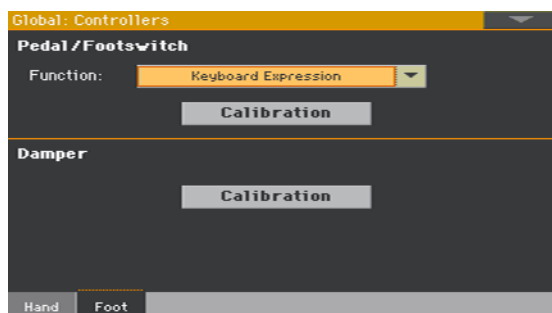
- 1 Jděte na stránku Global > General Controls > Basic.
- 2 Parametrem Glide > Time nastavte dobu skluzu Glide.



Kalibrace pedálu a nastavení polarity

Čas od času je potřeba zkalibrovat dodaný pedál, pro použití v celém rozsahu hodnot, aby nedocházelo k 'mrtvému bodu'. Touto procedurou také zvolíte polaritu pedálu.

- 1 Jděte na stránku Global > Controllers > Foot.



- 2 Kliknutím na tlačítko Calibration v oblasti kalibrace, se objeví dialog Damper & Pedal/Footswitch Calibration.



- 3 Podržte stiskněte pedál a důkladně stiskněte tlačítko Push, tím potvrdíte maximální hodnotu.
- 4 Pokud se objeví následující dialog, uvolněte pedál.



- 5 Stiskem tlačítka Push na displeji potvrdíte minimální hodnotu. Ověřte, zda funguje pedál správně. Pokud ne, proceduru opakujte.
- 6 Stiskem tlačítka EXIT se vrátíte na předchozí stránku.

Část XII: Globální nastavení a preference

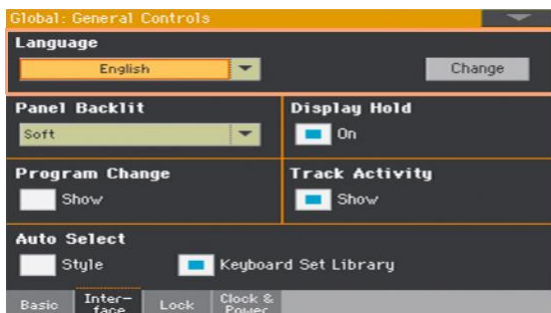
49 Úpravy uživatelského rozhraní

Preference displeje a ovládacího panelu

Výběr jazyka akordů a klaviatury

Můžete si zvolit jazyk, používaný při zobrazení jmen akordů a znaků, zadávaných přes alfanumerickou virtuální klaviaturu. Některé znaky nelze použít při zadávání jmen položek SongBook.

- 1 Jelikož po provedení popsaných úprav musíte nástroj restartovat, nezapomeňte nejprve uložit veškerá neuložená data.
- 2 Jděte na stránku Global > General Controls > Interface.
- 3 V menu Language vyberte jeden z dostupných jazyků.

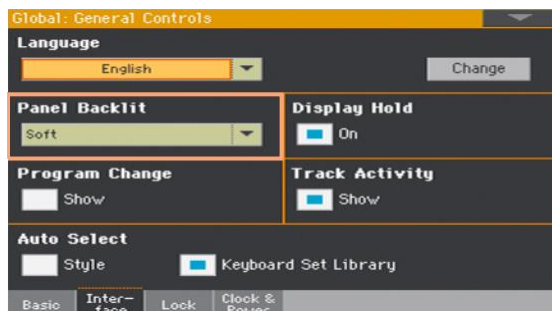


- 4 Stiskem tlačítka Change aplikujete zvolený jazyk.
- 5 Zobrazí se výzva k restartu nástroje. Stiskem OK zavřete dialogový box.
- 6 Vypněte a restartujte nástroj, tím se aktivuje nový jazyk.

Podsvícení ovládacího panelu

Můžete nastavit jas podsvícení indikátorů, adaptovat ovládací panel jasů/svítivosti okolí.

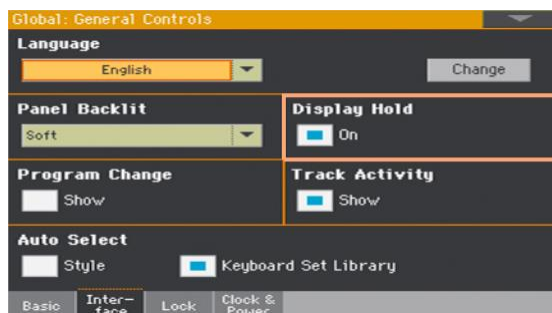
- 1 Jděte na stránku Global > General Controls > Interface.
- 2 V menu Panel Backlight vyberte stupeň podsvícení.



Automatické zavření okna Select

Můžete chtít nechat okno Select otevřené, po výběru zvuku, Keyboard sady, stylu, padu, nebo Voice/Guitar Presetu, a pokračovat výběrem dalších prvků v tomto okně. Nebo je můžete nechat automaticky zavřít, jakmile výběr dokončíte. To je dáno parametrem Display Hold.

- 1 Jděte na stránku Global > General Controls > Interface.



- 2 Zadejte značku u Display Hold, takže okno Select zůstane otevřené, dokud nestisknete tlačítko EXIT. Zrušíte-li značku, okno Select se automaticky zavře, jakmile zvolíte prvek.

Indikátory Program Change a aktivity

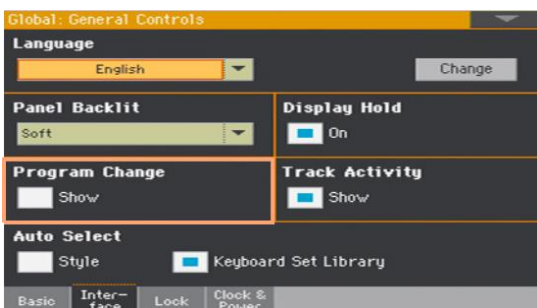
Zobrazení/ukrytí čísla Program change.

Můžete zobrazit čísla Program Change u jmen zvuků, v okně Sound Select.



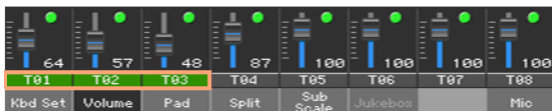
Čísla Program Change se vždy zobrazují v různých sekcích Track Info.

- 1 Jděte na stránku Global > General Controls > Interface.
- 2 De/aktivujte značku u Program Change > Show.

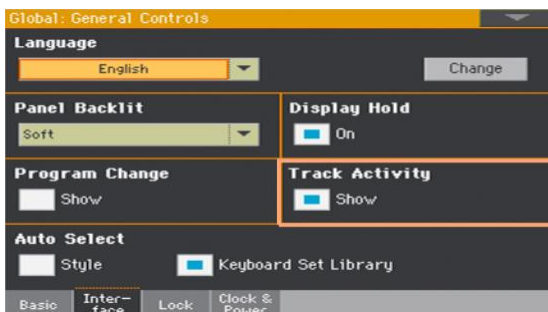


Zobrazení/ukrytí aktivity stopy

Track Activity na displeji můžete za/vypnout. Je-li zapnuto, můžete sledovat příchozí události interních zvuků nebo na MIDI vstupech. Příchozí události rozlišíte podle změny barvy štítků jednotlivých stop.



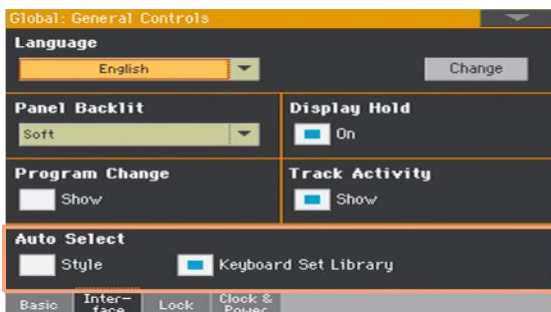
- 1 Jděte na stránku Global > General Controls > Interface.
- 2 De/aktivujte značku Track Activity > Show.



50 Automatický výběr a uzamčení

Automatický výběr stylů a klávesových sad

Preferované styly a Keyboard sady lze přiřadit tlačítkům KEYBOARD SET LIBRARY. Jsou také přiřazeny postranním záložkám v oknech Style Select a Keyboard Set Library Select.



Automatický výběr stylů

Je-li aktivní parametr Auto Select > Style, stiskem jednoho z tlačítek v okně STYLE, nebo dotykem jména banky v okně Style Select, se automaticky zvolí naposledy zvolený styl v této bance. Tímto způsobem můžete přiřadit preferovaný styl jednotlivým tlačítkům ovládacího panelu a zvolit je pak pouhým stiskem.

Nicméně, okno Style Select je stále otevřené, takže můžete zvolit i jinou položku, je-li potřeba.

- 1 Zvolte styl pro každé tlačítko STYLE, které chcete naprogramovat.
- 2 Jděte na stránku Global > General Controls > Interface.
- 3 Zvolte značku u Style v sekci Auto Select.

- 4 Zvolte příkaz Write Auto Select Preferences v menu stránky, tím uložíte přiřazení stylu do všech bank.

Automatický výběr Keyboard sady z knihovny

Pokud je aktivní parametr Auto Select > Keyboard Set Library, stiskem jednoho z tlačítek KEYBOARD SET LIBRARY, nebo dotykem jména banky v okně Keyboard Set Library Select, automaticky zvolíte Keyboard sadu, naposledy zvolenou v této bance. Tímto způsobem můžete přiřadit preferovanou Keyboard sadu jednotlivým tlačítkům ovládacího panelu a zvolit je pak pouhým stiskem.

Nicméně, okno Keyboard Set Library Select je stále otevřené, takže můžete zvolit i jinou položku, je-li potřeba.

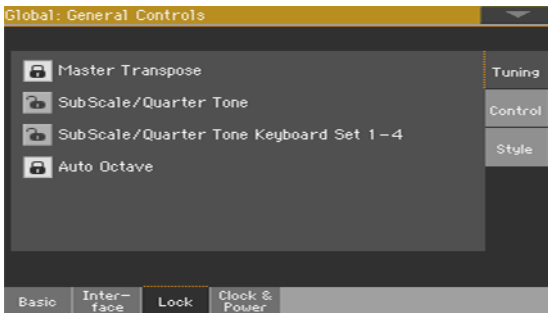
- 1 Zvolte Keyboard sadu pro každé tlačítko KEYBOARD SET LIBRARY, které chcete naprogramovat.
- 2 Jděte na stránku Global > General Controls > Interface.
- 3 Zvolte značku u Keyboard Set Library v sekci Auto Select.
- 4 Zvolte příkaz Write Auto Select Preferences v menu stránky, tím uložíte přiřazení Keyboard sady do všech bank.

Uzamčení parametrů před úpravou

Na různých stránkách, u některých parametrů, vidíte ikonu zámku (🔒). Všechny tyto zámky najdete na stránkách Global > General Controls > Lock.

Uzamčení parametrů ladění

- 1 Jděte na stránku Global > General Controls > Lock > Tuning..



- 2 De/aktivujte požadované zámky.

Zámek ladění	Význam
Master transpozice	Zabrání, aby se změnila hodnota Master Transpose, když zvolíte položku SongBooku. Zabrání také transpozici při načtení standardního MIDI souboru, vygenerovaného v Pa1000 nebo v jiném nástroji řady Korg Pa.
Sub Scale/Quarter Tone	Zabrání, aby se změnila hodnota Sub-Scale nebo Quarter Tone, když zvolíte Keyboard sadu nebo položku SongBook.
SubScale/Quarter Tone Keyboard Set 1-4	Chrání hodnotu Sub-Scale nebo Quarter Tone před změnou, při výběru Keyboard sady stiskem tlačítek KEYBOARD SET pod displejem.
Auto Octave	Podle stavu tohoto zámku můžete automaticky transponovat stopy Upper, po vypnutí SPLIT. <ul style="list-style-type: none"> • Je-li uzamčeno, za/vypnutím SPLIT se nezmění transpozice stop Upper. • Je-li odemčeno, pak při vypnutí tlačítka SPLIT, (režim Full keyboard), se funkce Octave Transpose u horního zvuku automaticky nastaví na „0“. Zapnutím tlačítka SPLIT (režim Split keyboard), se funkce Octave Transpose u horního zvuku automaticky nastaví na „-1“.

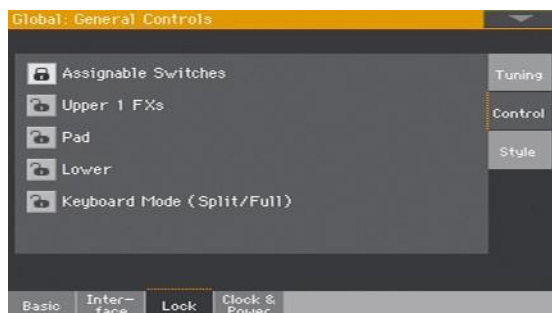
Položky SongBooku, Keyboard sady a sub-scale

Jestliže chcete, aby výběr SongBook položky rovněž změnil ladění sub-scale, musíte parametr SubScale/Quarter Tone odemknout.

Avšak, jestliže si nepřejete, aby výběr Keyboard sady (stiskem jednoho z tlačítek KEYBOARD SET pod displejem) také změnil ladění sub-scale, musíte SubScale/Quarter Tone Keyboard Set 1-4 uzamknout.

Uzamčení parametrů Control

- 1 Jděte na stránku Global > General Controls > Lock > Control.



- 2 De/aktivujte požadované zámky.

Control lock	Význam
Programovatelné spínače	Jsou-li uzamčeno, výběrem Keyboard sady se nezmění funkce, přiřazené programovatelným spínačům.
Horní 1 FX	<p>Pokud zvolíte zvuk Upper 1, zvolíte tím také nastavení efektu zvuku nebo Keyboard sady.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je-li stav uzamčený, budou parametry efektu Keyboard sady ponechány beze změny. • Je-li stav odemčený, budou zvoleny efektové parametry zvuku. <p>Abyste přešli náhlým nežádoucím změnám, jestliže nejsou efekty, přiřazené zvolenému zvuku, kompatibilní s již přiřazenými efekty bloku FX B, hodnoty Master FX Send jiných klávesových zvuků budou nastaveny automaticky na nulu.</p> <p>Předpokládejme např. že jste přiřadili chorus procesoru B2 Master FX. Pokud nový zvuk přiřazuje efekt Distortion procesoru B2 Master FX, pak hodnota B2 Master FX Send na stopách Upper 2, Upper 3 a Lower bude nastavena na nulu, aby tyto zvuky nemohly znít špatně. Tímto způsobem bude stopa Upper 1 (obvykle nejdůležitější pro hraní sóla) znít s potřebným efektem, kdežto ostatní stopy Keyboard budou znít bez efektu.</p>
Pad	Je-li uzamčen, výběrem stylu či položky SongBook nezměníte přiřazení padu.
Dolní	<p>Je-li uzamčen, zvuk Lower zůstává beze změny, i když zvolíte jiný styl nebo Keyboard sadu.</p> <p>To se hodí v případech, že raději hrajete levou rukou, a ostatní zvuky jsou umlčeny.</p> <p>Pozor: Chcete-li použít stejné nastavení jako u Lower, pro všechna zobrazení, uložte preferované nastavení Lower do MY SETTING Keyboard sady (automaticky zvolené na startu) a zavřete zámek.</p>
Režim Keyboard (Split/ Full)	<p>Je-li uzamčený, zůstává zachovaný stav tlačítka SPLIT (proto v režimu klaviatury) zůstane beze změny, pokud zvolíte jinou Keyboard sadu.</p> <p>To se hodí, jestliže např. preferujete hrát vždy na celé klaviatuře, s detekovanými akordy v rozmezí celého jejího rozsahu.</p> <p>Pozor: Chcete-li použít stejné nastavení jako u Lower, pro všechna zobrazení, uložte preferované nastavení Lower do MY SETTING Keyboard sady (automaticky zvolené na startu) a zavřete zámek.</p>

Uzamčení parametrů Style

- 1 Jděte na stránku Global > General Controls > Lock > Style.



- 2 De/aktivujte požadované zámky.

Style Lock	Význam
Style Tracks Volume	Je-li tento zámek uzamčený, výběr jiného stylu nemá vliv na stav hlasitosti u doprovodných stop. Užitečné při vytváření vlastních stylů a dynamickém nastavení hlasitosti pomocí sliderů jako u mixu. To však nedoporučujeme u stylů z výroby, protože každý z nich je už vybaven tím nejlepším možným nastavením.
Style Tracks Play/Mute	Je-li tento zámek uzamčený, výběr stylu nemá vliv na stav Play/Mute u doprovodných stop. Tak můžete např. vypnout basovou stopu během celého představení a umožnit tak basákovi hrát živě. Můžete také umlčet všechny stopy Acc a hrát jen se stopami Drum a Bass.
Style Element	Je-li tento zámek uzamčený, výběr stylu nemá vliv na zvolený prvek stylu (Variation, Intro...). Tento zámek se však netýká verzí a přechodů. Zámek nemá žádný vliv na automaticky volené styly, výběrem položky SongBook. V tom případě prvek stylu, zapamatovaný jako položka SongBooku je zvolen vždy.
Bass Inversion	Je-li uzamčen, výběrem Keyboard sady nezměníte stav Bass Inversion.
Manual Bass	Je-li uzamčen, výběrem Keyboard sady nezměníte stav Manual Bass.
Chord Sequence	Je-li uzamčen, výběrem stylu či položky SongBook nezměníte Chord Sequence v paměti.

51 Systémové preference

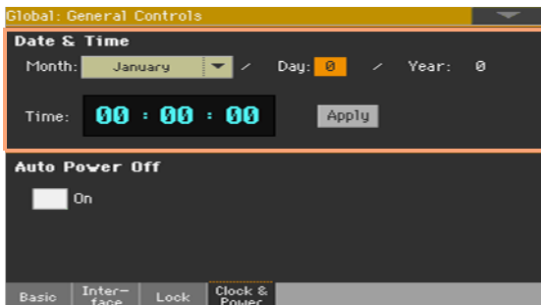
Nastavení data a času při ukládání souboru

Pa1000 nabízí baterií zálohovaný systém kalendáře a hodin. To umožňuje automaticky přidat souborům časové razítko, kdykoliv je vytvoříte nebo editujete.

- 1 Jděte na stránku Global > General Controls > Clock & Power.
- 2 Nastavte hodnoty Month/Day/Year a Time.

V numerických polích Time zadáte čas, ve formátu „hodiny:minuty:sekundy“.

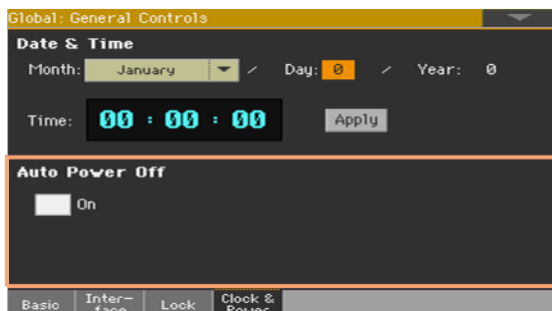
- 3 Po editaci všech polí kalendáře a času, provedené změny přijmete dotykem tlačítka Apply.



Automatické vypínání

Pa1000 se umí automaticky vypnout do standby po dvou hodinách nečinnosti, a tím zabránit vyčerpání energie baterií a ztrátě nastavení.

- 1 Jděte na stránku Global > General Controls > Clock & Power.
- 2 De/aktivujte značku u Auto Power Off.



Je-li tento parametr zapnutý, pár minut před automatickým vypnutím se objeví zpráva, informující o tom, že se nástroj za chvíli vypne do režimu standby. Veškerá neuložená, aktuálně editovaná nebo nahrávaná data budou ztracena.

Po této zprávě můžete nechat nástroj se vypnout do stavu standby, nebo dotykem libovolného tlačítka na displeji či stiskem klávesy jej ponechat zapnutý a pokračovat v práci.

52 Master transpozice a ladění

Master ladění

Nástroj můžete také jemně doladit (v centech půltónu), a přizpůsobit jej tak akustickému nástroji, který nelze naladit (např. akustickému pianu bez profesionální ladičky či správných nástrojů, apod.).

- 1 Jděte na stránku Global > Tuning > Master.
- 2 Parametrem Master Tuning jemně doladíte nástroj.



Tuning	Význam
-100 centů	Nejnižší výška (o půltón níže)
0 centů	Standardní výška (A4=440Hz)
+100 centů	Nejvyšší výška (o půltón výše)

Master transpozice

Transpozice celého nástroje

Tóninu nástroje můžete transponovat kvůli snadnějšímu doprovodu zpěváka či jiného nástroje. Hodnoty Master Transpose se vysílají také do každého GM kompatibilního nástroje.

Hodnota transpozice je vždy uvedena v hlavičce stránky:



Transpozice dolů z ovládacího panelu

- Tlačítkem TRANSPOSE > FLAT (b) snížíte Master transpozici v půltónových krocích.

Transpozice nahoru z ovládacího panelu

- Tlačítkem TRANSPOSE > SHARP (#) zvýšíte Master transpozici v půltónových krocích.

Reset transposition

- Stiskněte obě tlačítka TRANSPOSE současně.

SongBook a Master transpozice

Při ukládání položky SongBooku, se uloží současně i Master transpozice. Master Transpose se proto změní, když zvolíte položku SongBooku. Abyste tomu předešli, můžete Master Transpose uzamknout na stránce Global > General Controls > Lock > Tuning.

Ukládání Master Transpose do Keyboard sady, stylu nebo songu

Pokud chcete uložit zvolenou hlavní transpozici současně s Keyboard sadou, stylem nebo songem, vytvořte si novou položku SongBooku, která je na nich založena. Zvolte požadovaná data a nastavení, pak podržte tlačítko SONGBOOK stisknuté asi na 1s, tím vytvoříte novou položku SongBook.

MP3 Songy a Master Transpozice

MP3 Songy lze transponovat uvnitř rozsahu -5...+6 půltónů. Tento rozsah je dostatečný pro všechny klávesy tak, aby nedošlo k výrazné degradaci audio signálu. Každý další transpozice se obrátí tak, aby seděla do rozmezí. Takže ačkoliv na displeji vidíte hodnotu transpozice +7 (o pět výše), bude MP3 znít o 5 půltónů níže (o čtyři níže).

MIDI Songy a Master Transpozice

Ukládání Master Transpozice se songem

Když ukládáte MIDI song, hodnota Master Transpose se ukládá do songu. Tento stav se zachová také při přehrávání téhož songu v režimu Song Play.

Prevence nežádoucí transpozice

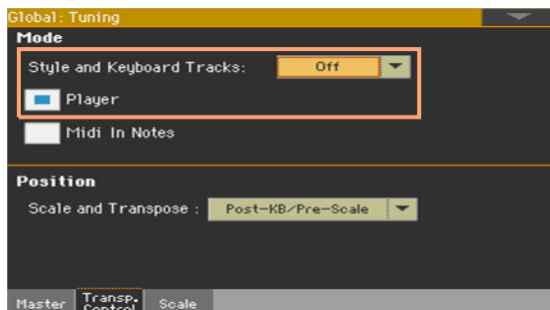
Když načtete MIDI song, obsahující data Master Transpose, modifikuje se Master Transpozice. To může způsobit problémy u songů nebo při hraní styly. Abyste tomu předešli, můžete Master Transpose uzamknout na stránce Global > General Controls > Lock > Tuning.

Pokud však potřebujete transponovat song, použijte funkci Transpose na stránce Sequencer > Song Edit > Transpose, a transponujte MID soubor.

Obecně platí, že byste měli použít Master Transpose (tlačítka TRANPOSE na ovládacím panelu), když potřebujete transponovat zvuk klaviatury společně se songem. Funkci Transpose v Song Edit byste měli použít jen, je-li potřeba transponovat pouze song.

Čtení zkratk akordů v MIDI songu

Pokud změníte hlavní transpozici, zkratky akordů, obsažených v MIDI songu jsou také transponovány a správně zobrazeny. Master Transpose musíte aktivovat v režimu Player, nikoliv Keyboard.

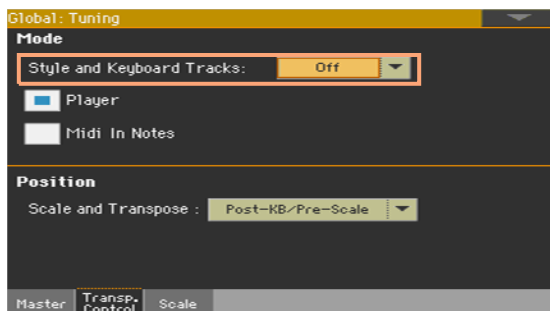


Akordy, obsažené v propojeném TXT souboru, nebo zobrazené při načtení CDG souboru, se netransponují.

Co když je aplikována Master Transpozice?

Můžete se rozhodnout, kdy začne Master Transpozice fungovat.

- 1 Jděte na stránku Global > Tuning > Transpose Control.
- 2 Ve vyjetém menu zvolte Mode > Style and Keyboard Tracks, chcete-li aplikovat transpozici.

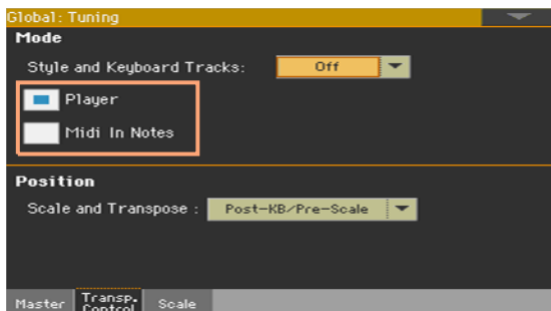


Transpose	Význam
Off	Žádná Master transpozice není aplikována na zvuky Accompaniment a Keyboard. Akordy na stránce Lyrics jsou však transponované.
Next Measure	Když stisknete některé tlačítko TRANSPOSE, nové nastavení transpozice se aktivuje až s příchodem první doby dalšího taktu.
Immediate	Když stisknete některé z tlačítek TRANSPOSE, nastavení nové transpozice se nezávisle projeví, když zahrajete další notu zvukem Accompaniment nebo Keyboard. Pokud např. zahrajete notu na klaviatuře, když zní doprovodný akord, budou transponovány pouze zvuky Keyboard, a doprovodné zvuky budou transponovány až u dalšího akordu.

Transpozice songů a MIDI IN not

Master Transpose lze aplikovat nezávisle na přehrávači songů a na vkládaných notách přes MIDI IN nebo USB DEVICE port.

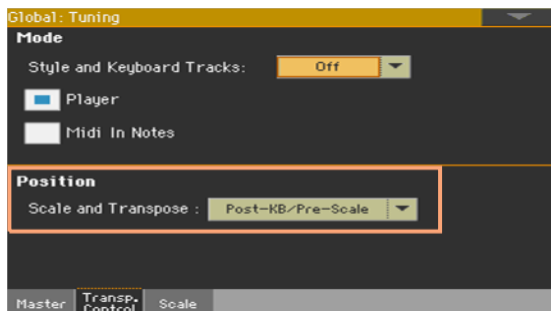
- 1 Jděte na stránku Global > Tuning > Transpose Control.
- 2 Značkou u Mode > Player de/aktivujete transpozici interního přehrávače.
- 3 Značkou u Mode > Midi In Note de/aktivujete transpozici příchozích MIDI not.



Master transpozice a ladění

Můžete definovat vztah mezi parametry Scale a Master Transpose.

- 1 Jděte na stránku Global > Tuning > Transpose Control.
- 2 Pomocí Position > Scale a Transpose v menu určíte, kde se aplikuje transpozice vůči ladění Scale.



Pozice transpozice	Význam
Post-KB/Pre-Scale	<p>Je-li volba aktivní, noty budou transponovány ihned poté, co opustí klaviaturu. Scale se aplikuje na transponované noty. Např. pokud změníte E a pak nastavíte Master Transpose na +1, klávesa E bude hrát F a upravená klávesa bude stále E (která hraje upravené E).</p>
Post-KB & Scale	<p>Je-li volba aktivní, všechny noty jsou transponovány těsně před vstupem do interního zvukového generátoru, nebo jsou vyslány na MIDI OUT nebo do USB portu, ale až po průchodu Scale. Např. pokud změníte E a pak nastavíte Master Transpose na +1, upravená tónina bude E (ale znít bude F).</p>

Bicí sady a Master transpozice

Bicí sady nelze transponovat. Chcete-li, aby nebyl žádný zvuk transponován, přiřaďte je režimu Drum na stránce Style Play/ Song Play >Track Controls > Mode.

53 Ladění (Scale)

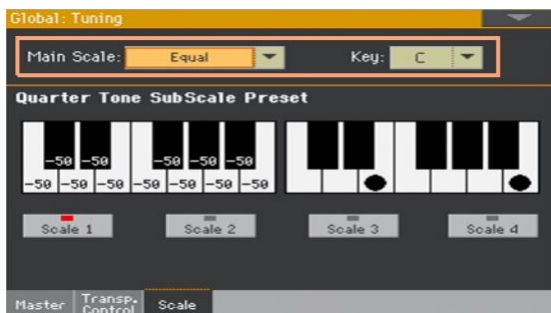
Hlavní ladění (Main Scale)

Výběr hlavního ladění

Hlavní ladění se zpravidla aplikuje na všechny nebo většinu zvuků. Některé zvuky mohou využívat alternativní ladění sub-scale. Některé prvky stylu mohou využívat alternativní ladění sub-scale. Hlavní ladění využijete, kdykoliv není definováno sub-scale ladění.

Volba hlavního ladění

- 1 Jděte na stránku Global > Tuning > Scale.



- 2 V menu Main Scale vyberte hlavní ladění nástroje.

Všechny zvuky, příslušně k různým sub-scale laděním se volí pro Keyboard sadu, s využitím tohoto ladění.

Je-li potřeba, zvolte tóniku

- Parametrem Key (nutným pro některé stupnice) nastavíte tóniku (pokud jde o ladění zvuku).

Výpis ladění

Ladění	Popis
Equal	Temperované ladění je standardním laděním moderní západní hudby. Tvofí je 12 identických půltónů.
Pure Major	Durové akordy ve zvolené tónině jsou perfektně naladěné.
Pure Minor	Mollové akordy ve zvolené tónině jsou perfektně naladěné.
Arabic	Arabské ladění, využívající čtvrttóny. Parametr Key nastavte takto: C - pro 'rast C/bayati D' ladění D - pro 'rast D/bayati E' ladění F - pro 'rast F/bayati G' ladění G - pro 'rast G/bayati A' ladění A# - úpro 'rast Bb/bayati C' ladění
Pythagorean	Pythagorejské ladění, založené na hudební teorii skvělého řeckého filozofa a matematika. Nejvhodnější pro melodie.
Werckmeister	Pozdně barokní a raně klasicistní ladění. Velmi vhodné pro hudbu XVIII století.
Kirnberger	Ladění čembala, často užívané v XVIII století.
Slendro	Ladění indonéské Gamelie. Oktáva je rozdělena na 5 not (C, D, F, G, A). Zbývající klávesy jsou laděny temperovaně.
Pelog	Ladění indonéské Gamelie. Oktáva je rozdělena na 7 not (všechny bílé klávesy, je-li Key=C). Černé klávesy jsou laděny temperovaně.
Stretch	Simuluje „rozšířené“ ladění akustického píana. V podstatě Temperované ladění, avšak nejnižší noty jsou o něco sníženy, kdežto nejvyšší noty jsou vůči standardu o něco zvýšeny.
User	Uživatelské ladění, dostupné jen jako sub-scale. User ladění lze uložit do a Keyboard sady, stylu nebo MIDI Songu. User ladění však nelze zvolit v režimu Global.

Vedlejší ladění (Sub-Scale)

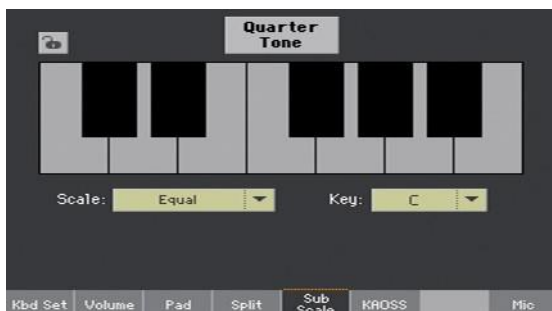
Výběr ladění sub-scale pro zvuky klaviatury a/nebo doprovodu

Můžete přiřadit jiné ladění (sub-scale) zvukům Keyboard. To umožní např. hrát sólo s rozšířeným laděním, přičemž doprovodné stopy hrají v ladění temperovaném. Jiné ladění lze přiřadit každé Keyboard sadě.

Ladění sub-scale můžete také přiřadit všem zvukům stylu, nezávisle na zvucích MIDI songu (využívajících hlavní ladění). Takže dokážete hrát stylem v ladění sub-scale, a songy budou znít v hlavním ladění.

Výběr sub-scale

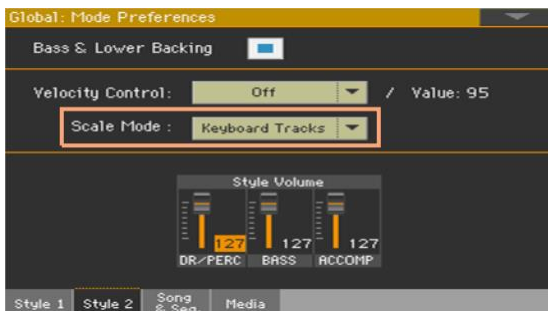
- 1 Z hlavní stránky režimu Style Play nebo Song Play jděte na panel Sub-Scale.



- 2 Ve vyjeté nabídce Scale vyberte Sub-scale. Viz výše, kde je seznam použitelných ladění.
 - Parametr Key (u některých ladění), je nutný kvůli referenčnímu tónu.

Přiřazení ladění sub-scale zvukům klaviatury a/nebo doprovodu

- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Style 2.
- 2 Parametrem Scale Mode vyberte zvuky, na které chcete aplikovat ladění Sub-scale. Všechny ostatní zvuky budou používat hlavní ladění.



Režim Scale Mode	Význam
Klávesové stopy	Ladění sub-scale ovlivní všechny zvuky Keyboard.
Horní stopy	Ladění sub-scale ovlivní pouze zvuky Upper 1-3 Keyboard.
All Tracks	Ladění sub-scale má vliv na klávesové a doprovodné zvuky. Nebude mít vliv na zvuky MIDI Songu.

Editace Sub-scale pro každý prvek stylu a doprovodný zvuk

Pokud jste na stránce Style Record, můžete editovat podřízené ladění pro každý prvek stylu, a aktivovat je pro každou stopu prvku stylu. Toto ladění sub-scale má přednost vůči jinému ladění.

- 1 Jděte na stránku Style Record > Element Track Controls > Scale.



- 2 User ladění naprogramujete dle pokynů níže. Aby bylo programování snadnější, může být podřízené ladění pouze User ladění.
- 3 Zadejte značku, odpovídající stopě, na kterou chcete aplikovat ladění Sub-scale.

Tónika tohoto ladění se může během hraní dynamicky měnit, což umožňuje návrat stylu podle sekce songu. Jak přeladit styl si povíme dále v této kapitole.

Výběr a editace User sub-scale ladění

Kromě dodaných ladění, můžete naprogramovat své vlastní User sub-scale ladění. To umožňuje např. mít pro každou Keyboard sadu různá ladění.

Výběr User sub-scale ladění

- 1 Z hlavní stránky režimu Style Play nebo Song Play jděte na panel Sub-Scale.



- 2 Ve vyjeté nabídce Scale vyberte User sub-scale. Ladění prvku stylu je vždy User ladění.

Editace User ladění sub-scale

Je-li zvoleno User sub-scale ladění, se aktivuje schéma klaviatury, kde můžete programovat vlastní ladění.



- Pomocí čísel u každé noty na schématu klaviatury jemně doladíte výšku každé noty. Rozladění se vztahuje k temperovanému ladění Equal, u kterého je rozladění nulové.

Rozladění	Význam
-99 ... +99	Rozladění tónu po centech nebo po půltónech. Nula značí žádné rozladění (Temperované), ± 50 značí o celý čtvrttón nahoru nebo dolů, ± 99 je téměř celý půltón nahoru nebo dolů.

Uložte User ladění sub-scale do zvukové sady.

- Zapište změny do zvukové sady (Keyboard sady, nastavení stylu, styl).

Čtvrttönová ladění (Scale presets)

Editace čtvrttönového ladění (Scale Preset)

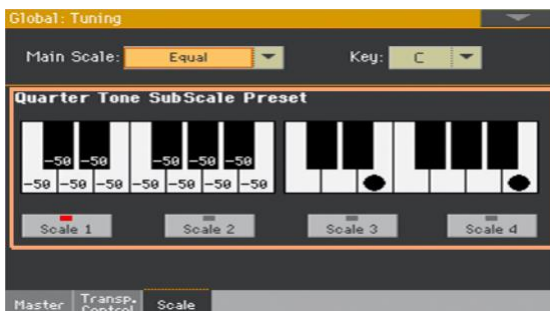
Čtvrttönové ladění (Scale Presets) jsou uživatelská ladění, která lze de/aktivovat během hraní. Změny ladění not během hraní jsou typické pro hudbu Středního Východu a arabskou. Interval rozladění zpravidla vidíte u čtvrté noty.

Do Scale presetu můžete uložit až čtyři čtvrtttönová ladění. Scale presets jsou globální a nemění se se změnou zvuku Keyboard sady, stylu či songu.

Nastavení Quarter Tone se také vysílají do dalších nástrojů řady Pa.

Programování čtvrttönového ladění

- 1 Jděte na stránku Global > Tuning > Scale.



- 2 Dotykem jednoho z tlačítek Scale vyberte Scale Preset pro editaci.
 - 3 Naprogramujte User Quarter Tone sub-scale ladění.
- Na obrázku ladění vlevo vidíte jemné ladění každé noty stupnice.



Rozladění	Význam
-99 ... +99	Rozladění tónu po centech nebo po půltónech. Nula značí žádné rozladění, ± 50 značí o celý čtvrtttön nahoru nebo dolů, ± 99 je téměř celý půltttön nahoru nebo dolů.

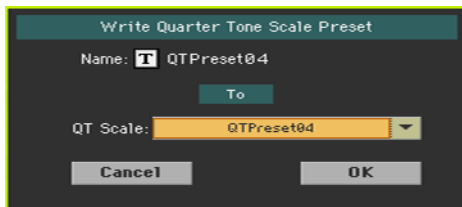
- Na uvedeném schématu vpravo zapněte stupeň ladění (objeví se černá tečka), s jakým chcete provést rozladění, a vypněte stupeň ladění (černá tečka zmizí), chcete-li aktivovat standardní ladění.



Není-li zvolen žádný preset, automaticky se vyvolá standardní ladění. Toto ladění přidá hodnotu -50 centů (tedy celý čtvrttón) ke všem notám a vypne veškeré rozladění.

Uložte nové Quarter Tone sub-scale ladění do Scale Presetu

- 1 Příkazem Write Quarter Tone SC Preset v menu stránky otevřete dialog Writer Quarter Tone Scale Preset.



- 2 Dotkněte se tlačítka Text Edit (**T**), chcete-li Scale preset pojmenovat .
- 3 Vyberte jednu z pamětí Scale Preset, kam uložte nové ladění, pak potvrďte tlačítkem OK.

Použití čtvrttónového sub-scale ladění (Scale preset)

Můžete kdykoliv vyvolat Quarter Tone sub-scale ladění, pouhou volbou Scale presetu.

Aktivace čtvrttónového ladění sub-scale.

- 1 Z hlavní stránky režimu Style Play nebo Song Play jděte na panel Sub-Scale.



- 2 Dotykem tlačítka Quarter Tone se objeví zvolená funkce. Objeví se tlačítka Scale Preset.



Vyberte Scale preset

- Dotykem jednoho z tlačítek Scale Preset vyberte odpovídající Scale preset. Bude zvoleno uložené QT sub-scale ladění.
- Dotykem stejného tlačítka Scale Preset deaktivujete zvolené ladění.

Použití čtvrttónového ladění sub-scale

- Na obrazovce snížíte dotykem libovolnou notu, což signalizuje velký bod u noty.
- Dalším dotykem noty bod zmizí, a resetuje se na standardní ladění.

Úpravy ladění, provedené na této stránce, jsou dočasné a neukládají se do paměti. Jsou zde pouze pro rychlou úpravu ladění během hraní.

Deaktivace čtvrttónového ladění sub-scale.

- Tlačítkem Quarter Tone zrušíte výběr. Tlačítka Scale Preset zmizí. Tím se znovu aktivuje Hlavní ladění.

Aktivace funkce Quarter Tone pedálem nebo footswitchem

Aby probíhaly změny v reálném čase rychleji, můžete přiřadit funkci Quarter Tone pedálu nebo footswitchi. To umožňuje provádět typicky náhlé změny ladění hudby Středního Východu i Arabské.

Tyto změny se zpravidla neukládají, takže ladění se zruší, jakmile zvolíte jiný zvuk nebo Keyboard sadu, nebo když stisknete pedál Quarter Tone znovu.

Naprogramujte nožní spínač nebo footswitch na Quarter tone

- Jděte na stránku Style/Song Play > Pad/Switch > Switch a přiřaďte příkaz Quarter Tone jednomu z programovatelných spínačů.
- Jděte na Global > Controllers > Foot Controllers a přiřaďte pedálu funkci Punch In/Out.

Pamatujte, že programováním spínače navážete příkaz rolování na stránce konkrétní Keyboard sadě nebo položce SongBooku, vyhrazeným konkrétnímu songu. Na druhou stranu, programování footswitchu nabízí globální možnost, která se nezmění ani výběrem jiné Keyboard sady nebo položky SongBooku.

Použití funkce Quarter Tone

1 Stáhněte výšku některých tónů.

Podržte stisknutý pedál Quarter Tone nebo footswitch. Klaviatura v tuto chvíli už nehraje. Zvolte noty, jejichž výšku chcete snížit. Uvolněte pedál nebo footswitch.

Na schématu klaviatury, na panelu Sub-Scale se objeví černé tečky, na hlavní stránce režimů Style Play a Song Play.

2 Nyní hrajete v novém ladění. Výška not, které stisknete, je nyní snížena.

3 Resetujte původní ladění.

Stiskněte a uvolněte znovu pedál Quarter Tone nebo footswitch, aniž byste zahráli tón. Všechny výšky jsou nyní resetovány a bude vyvoláno původní ladění.

Výběr Scale presetu pedálem nebo footswitchem

Scale preset můžete zvolit také přiřazením odpovídající funkce nožnímu spínači.

- Jděte na stránku Style/Song Play > Pad/Switch > Switch a přiřaďte příkaz SubScale Preset jednomu z programovatelných spínačů.
- Jděte na Global > Controllers > Foot a přiřaďte pedálu funkci SubScale Preset.

Návrat ke stylu během přehrávání

Style Element Scale, Chord Follow, Retune Style

Pokud jste na stránce Style Record > Element Track Controls > Scale, můžete zvolit ladění pro každý prvek stylu, a aktivovat ladění pro každou stopu prvku stylu.

Toto ladění začíná na tónice, která se může změnit s každým detekovaným akordem, nebo po zrušení příkazu. Podle hudebního stylu vyberte, jak přeladíte styl.

Jakou zvolíte tóninu, bude záviset na dvou souběžných parametrech: volbě Chord Follow uvnitř stylu, a Retune Style, přiřazenému spínači nebo footswitchi.

Retune Style	Chord Follow	Tónika ladění
–	On	Z každého detekovaného akordu.
	Off	Z akordu, detekovaného, když nehraje doprovod.
Přiřazený	On	Z akordu, detekovaného když nehraje doprovod, nebo po stisku programovatelného spínače.
	Off	

Aktivace volby Chord Follow

- Jděte na stránku Style Record > Element Track Controls > Scale.



- Značkou u Chord Follow zapnete/ vypnete volbu. Viz tabulku výše, jak to funguje.

Zatímco jednotlivé prvky stylu mohou mít své vlastní ladění, tato volba je společná pro všechny prvky stylu v daném stylu.

Přiřazení příkazu Retune Style programovatelnému spínači nebo footswitchi

Přiřadte příkaz Retune Style programovatelnému příkazu

- 1 Jděte na stránku Style Play/Song Play > Pad/Switch > Switch.
- 2 Jednou z položek Switch 1...3 v menu vyberte příkaz, který chcete přiřadit odpovídajícímu spínači. Jelikož první dva spínače jsou zpravidla přiřazeny kontrolerům zvuku, předpokládáme použití spínače #3.
- 3 Zapište změny do Keyboard sady. Zápis do speciální Keyboard sady MY SETTING zpřístupní toto nastavení hned při zapnutí nástroje.
- 4 Ověřte, že je uzamčený zámek; tím zůstanou funkce programovatelného spínače beze změny, i při výběru jiné Keyboard sady.

Přiřazení příkazu Retune Style footswitchi

- 1 Jděte na stránku Global > Controllers > Foot.
- 2 Jednou z položek v menu Function vyberte příkaz, který chcete přiřadit odpovídajícímu spínači.

Použití příkazu Retune Style

Pokud jste přiřadili příkaz Retune Style programovatelnému spínači nebo footswitchi, využijete jej pro změnu tóniky prvku stylu.

Po výběru stylu budete vráceni na hlavní stránku režimu Style Play. Pokud má alespoň jeden z prvků stylu přiřazeno speciální ladění, a to je aktivní na alespoň jedné stopě, objeví se parametr Key v oblasti Style.



Přeladění (retune) programovatelným spínačem

- 1 Těsně před přeladěním stylu, stiskněte programovatelný spínač. Indikátor začne blikat.
- 2 Zahrajte akord v oblasti detekce akordů. Tónika akordu bude novou tónikou stupnice. Indikátor přestane blikat.

Změna ladění pomocí footswitche

- 1 Těsně před přeladěním stylu, stiskněte footswitch.
- 2 Zahrajte akord v oblasti detekce akordů. Tónika akordu bude novou tónikou stupnice.

Část XIII: MIDI

54 Zapojení MIDI zařízení

Úvod do MIDI

Porty, kanály, zprávy

Co je to MIDI?

MIDI je zkratka pro „Musical Instrument Digital Interface“. Toto rozhraní umožňuje propojit dva hudební nástroje, nebo počítač a další hudební nástroje.

Z hlediska software, je MIDI protokol, který popisuje zprávy pro hraní not a jejich ovládání. Je to svým způsobem gramatika, určující, jak mohou různé nástroje a počítače hovořit stejným jazykem, a a co si mají sdělovat.

Z hlediska fyzického, MIDI zprávy procházejí klasickým MIDI převodníkem nebo USB portem, což je moderní konektor, nahrazující oba MIDI porty jediným portem a kabelem.

Většinu MIDI vlastností Pa1000 můžete využít v počítači pod Windows nebo Mac, i bez dalšího speciálního software. Ovšem pro plné a jednoduché využití všech MIDI vlastností předpokládáme nainstalování KORG USB MIDI ovladače, speciálního software, který najdete stránkách (www.korg.com).

Kanály a zprávy

V podstatě přenáší MIDI nebo USB kabel data na 16 kanálech. Berte každý MIDI kanál jako TV kanál: přijímač musí být naladěn na stejný kanál jako vysílač. Totéž platí pro MIDI zprávy: jestliže vyšlete zprávu Note On na kanálu 1, může být přijata pouze na kanálu 1. To umožňuje multitimbrální využití: může znít více než jeden zvuk ze stejného MIDI nástroje.

Je zde několik zpráv, ale nejčastěji jsou používány tyto:

MIDI zpráva	CC#	Význam
Note On		Tato zpráva udává, že má nástroj zahrát notu na konkrétním kanálu. Noty mají jak jména (C4 pro střední C), tak čísla (60 je ekvivalent C4). Příkaz Note Off se často využívá pro informaci, že došlo k uvolnění noty. Společně s příkazem Note On, je vždy vyslána také hodnota Velocity. Tato hodnota sděluje nástroji, jak hlasitě má notu zahrát.
• Pitch Bend (PB)		Tuto zprávu můžete generovat pohybem joysticku (ve směru X). Výška je upravena nahoru nebo dolů.
Program Change (PC)		Jestliže zvolíte zvuk, zpráva Program Change je vyslána na kanálu. Touto zprávou, společně s Control Change 00 a 32, vzdáleně volíte data Pa1000 ze sekvenceru nebo z master keyboardu.
Control Change (CC)		Celá řada zpráv, ovládajících většinu parametrů nástroje. Pár příkladů:
Bank Select MSB	00	Tento párový příkaz využijete pro výběr zvukové banky.
Bank Select LSB	32	Společně s příkazem Program Change, slouží pro výběr zvuku.
Modulace	01	Ekvivalent stisku joysticku. Zpravidla tím spustíte efekt Vibrato.
Hlasitost	07	Tímto kontrolerem nastavíte hlasitost kanálu.
Pan	10	Nastavuje polohu kanálu ve stereo poli.
Expression	11	Tímto kontrolerem nastavíte relativní hlasitost stop, s maximální hodnotou, odpovídající aktuálnímu nastavení kontroleru CC07.
Damper Pedál	64	Tento kontroler slouží pro simulaci Damper pedálu.

Tempo

Tempo je globální MIDI příkaz, který se neváže k žádnému konkrétnímu kanálu. Každý MIDI song zahrnuje data Tempo.

Texty

Texty jsou nestandardní MIDI události, které zobrazují text společně s hudbou. Pa1000 umí číst řadu dostupných formátů textů na trhu.

MIDI standardy

Standardní MIDI soubory

Standardní MIDI soubory (zkratka SMF) jsou praktickým způsobem výměny songů mezi různými nástroji a počítači. Pa1000 používá SMF formát jako standardní formát songů, takže načítání songů z počítače, nebo ukládání načtených songů do software, není žádný problém.

Interní přehrávač Pa300 je kompatibilní se SMF ve formátu 0 (veškerá data na jedné stopě; nejběžnější formát) a 1 (více stop). Pa1000 umí načítat SMF v režimu Song Play a upravit/uložit je v režimu Sequencer. V tomto režimu umí uložit song ve formátu SMF 0.

Pokud jste v režimu Song Play mode, Pa1000 zobrazuje SMF texty a zkratky akordů v různých formátech, dostupných na trhu.

Standardní MIDI soubory mají zpravidla příponu souboru .mid nebo .kar.

General MIDI standard

Před lety hudební nástroje na celém světě vnímaly potřebu standardizace. A tak se zrodil General MIDI Standard (GM). Toto rozšíření základní MIDI sady nastavilo nová pravidla kompatibility mezi nástroji:

- Minimálně 16 MIDI kanálů je potřeba.
- Základní sada 128 zvuků má pevně stanové pořadí.
- Bicí sada má pevně dané pořadí standardních nástrojů.
- Kanál 10 je vyhrazen pro bicí sadu.

Pa1000 je kompatibilní se standardy GM1 i GM2.

XG™ standard

Pa1000 je kompatibilní se zvuky a bicími sadami XG standardu.

Speciální MIDI kanály

Řídící kanál (Control Channel)

MIDI IN kanál můžete nastavit jako Control kanál (na stránce Global > MIDI > MIDI IN Channels), zvolit styl, Keyboard sadu a SongBook položky z externího zařízení (viz Appendix, kde je seznam zpráv, odpovídajících interním datům Pa1000). Na tomto speciálním kanálu můžete také vysílat řídicí příkazy start/stop aranžéru a přehrávačům, a volit prvky stylu (viz dále v této části).

Kanál MIDI OUT, nastavený jako řídicí (na stránce Global > MIDI > MIDI OUT Channels) využijete pro vysílání příkazů při výběru položek SongBooku.

Globální kanál

Libovolný MIDI kanál můžete nastavit jako globální kanál (na stránce Global > MIDI > MIDI IN Channels), takže dokáže simulovat Pa1000 integrovanou klaviaturu. Když zapojíte master keyboard do Pa1000, přenos dat by měl probíhat u Pa1000 po kanálu Global.

MIDI zprávy, přijaté přes Global kanál, nikoliv přes standardní kanál, jsou ovlivněny stavem tlačítka SPLIT, stejně jako u dělicího bodu. Proto, pokud svítí LEDka tlačítka SPLIT, noty přijaté do Pa1000 na tomto kanálu budou rozděleny dělicím bodem na party Upper (nad dělicím bodem) a Lower (pod dělicím bodem).

Noty přijaté na kanálu Global, budou využity pro detekci akordů při automatickém doprovodu. Je-li aktivní LEDka SPLIT, budou využity pouze noty pod dělicím bodem.

Kanály Chord 1 a Chord 2

Oba speciální Chord kanály (programované na stránce Global > MIDI > MIDI IN Control), využijete k přijímání not pro detekci akordů. Tyto noty budou kombinovány s notami, přijatými na speciálním Global kanále.

Na rozdíl od globálního kanálu, na kanály Chord nemá dělicí bod žádný vliv. Avšak tlačítko SPLIT má konkrétní vliv na způsob, jakým jsou akordy detekovány na kanálech Chord:

Split status	Režim Chord Recognition
On	Rozhoduje se podle parametru Chord Recognition na stránce Global > Mode Preferences > Style. Samostatným tónem zahrajete durový akord.
Off	Vždy Fingered nebo Expert, podle předchozí situace. Musíte zahrát nejméně tři noty, chcete-li spustit detekci akordu.

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

Zapojení přes MIDI rozhraní

Můžete použít MIDI konektory a propojit externí kontrolery (master keyboard, MIDI kytaru, dechový kontroler, MIDI akordeon...) nebo další hudební nástroje (např. preferovaný pianový expander). USB HOST port rovněž využijete pro jednodušší připojení kontroleru.

Můžete také využít MIDI konektor a počítač připojit přes MIDI převodník. Jednodušší připojení je však přes USB DEVICE port.

- Konektorem IN přijímáte MIDI data z kontroleru nebo počítače. Zapojte jej do MIDI OUT portu druhého zařízení.
- Konektorem OUT vysíláte MIDI data do dalších hudebních nástrojů nebo počítače. Zapojte jej do MIDI IN portu druhého zařízení.

Chcete-li vědět, jak si odpovídají zvuky a MIDI kanály, viz Programování MIDI kanálů, na str. 884.

Zapojení přes USB DEVICE port

USB DEVICE port využijete pro MIDI komunikaci mezi Pa1000 a počítačem. Standardním A-to-B USB kabelem můžete propojit nástroj s počítačem. Speciální software ovladač najdete na naší [webové stránce](#).

Instalace KORG USB-MIDI ovladače

Systémové požadavky KORG USB-MIDI ovladače

Ověřte, že počítač splňuje minimální požadavky, dle popisu v dokumentaci ovladače.

Poznámka k autorským právům

Copyright všech software, přibalených k produktu je ve vlastnictví Korg Inc. Souhlas s Licencí k tomuto software je k dispozici zvlášť. Je vaší povinností si tuto Licenční smlouvu přečíst, než si nainstalujete software. Vaše instalace tohoto software bude brána jako výraz souhlasu s touto smlouvou.

Instalace KORG USB-MIDI ovladače na Windows PC

Zapojte Pa1000 do počítače USB kabelem až po instalaci sady nástrojů KORG USB-MIDI Driver Tools.

- 1 Klikněte 2x na KORG USB- MIDI Driver Tools Setup v.n.nn.exe, tím spustíte instalátor ('n.nn' značí číslo verze).
- 2 Sledujte instrukce na obrazovce. Nyní jsou veškeré nástroje nainstalovány.
- 3 Je-li instalace hotova, zapojte port USB DEVICE u Pa1000 do jednoho z USB portů Windows PC standardním USB kabelem. Auto Installer se spustí ihned.
- 4 Jakmile skončí, je ovladač USB-MIDI nainstalovaný a Pa1000 je schopen komunikovat s počítačem přes USB.

Nástroje i manuály jsou nyní dostupné z menu Start.

Instalace KORG USB-MIDI ovladače na Mac OS X

- 1 Klikněte 2x na KORG USB- MIDI Driver v.n.n.n.dmg, tím otevřete virtuální disk ve Finder ('n.n.n' značí číslo verze).
- 2 Klikněte 2x na „KORG USB-MIDI Driver.pkg” a spustíte instalátor.
- 3 Sledujte instrukce na obrazovce.
- 4 Je-li instalace dokončena, odpojte virtuální disk a zapojte USB DEVICE port u Pa1000 do USB portů Mac standardním A-to-B USB kabelem.

Jak se Pa1000 jeví v MIDI aplikaci

Po instalaci vidíte následující porty v MIDI aplikaci (např. v sekvenceru) spolu s jinými MIDI zařízeními:

Zařízení	Význam
Pa1000 KEYBOARD	Umožňuje přijímání MIDI zpráv z Pa1000 (data klaviatury a kontrolerů) do MIDI aplikace, běžící v počítači.
Pa1000 SOUND	Umožňuje vysílání MIDI zpráv z MIDI aplikace, běžící v počítači, do interního zvukového generátoru Pa1000.

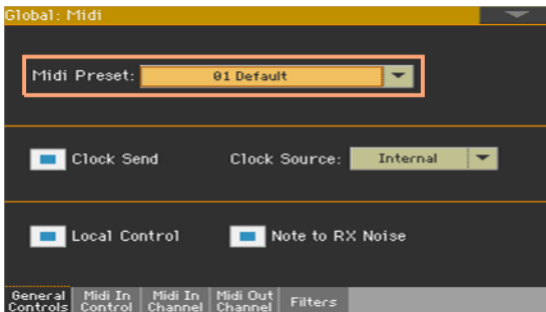
Rychlé nastavení s MIDI Presety

Použití MIDI presetů

Zapojení nástroje do master keyboardu, počítače nebo tabletu, zpravidla vyžaduje nějaké programování. Abychom vám pomohli s konfigurací MIDI kanálů, přidali jsme několik MIDI Presetů, jež budou automaticky konfigurovat MIDI podle potřeb.

Výběr MIDI presetu

- 1 Jděte na stránku Global > MIDI > General Controls.
- 2 V menu MIDI Preset vyberte jeden z dostupných MIDI presetů.



Parametr		Standardní	Master Kbd	Player 1	Player 2
MIDI IN kanál	1	Ply 1 Tr 1	Global	Ply 1 Tr 1	Ply 2 Tr 1
	2	Ply 1 Tr 2	Control	Ply 1 Tr 2	Ply 2 Tr 2
	3	Ply 1 Tr 3	-	Ply 1 Tr 3	Ply 2 Tr 3
	4	Ply 1 Tr 4	-	Ply 1 Tr 4	Ply 2 Tr 4
	5	Ply 1 Tr 5	-	Ply 1 Tr 5	Ply 2 Tr 5
	6	Ply 1 Tr 6	-	Ply 1 Tr 6	Ply 2 Tr 6
	7	Ply 1 Tr 7	-	Ply 1 Tr 7	Ply 2 Tr 7
	8	Ply 1 Tr 8	-	Ply 1 Tr 8	Ply 2 Tr 8
	9	Ply 1 Tr 9	-	Ply 1 Tr 9	Ply 2 Tr 9
	10	Ply 1 Tr 10	-	Ply 1 Tr 10	Ply 2 Tr 10
	11	Ply 1 Tr 11	-	Ply 1 Tr 11	Ply 2 Tr 11
	12	Ply 1 Tr 12	-	Ply 1 Tr 12	Ply 2 Tr 12
	13	Ply 1 Tr 13	-	Ply 1 Tr 13	Ply 2 Tr 13
	14	Ply 1 Tr 14	-	Ply 1 Tr 14	Ply 2 Tr 14
	15	Ply 1 Tr 15	-	Ply 1 Tr 15	Ply 2 Tr 15
	16	Ply 1 Tr 16	-	Ply 1 Tr 16	Ply 2 Tr 16
MIDI OUT kanál	1	Horní 1	Horní 1	Ply 1 Tr 1	Ply 2 Tr 1
	2	Horní 2	Horní 2	Ply 1 Tr 2	Ply 2 Tr 2
	3	Horní 3	Horní 3	Ply 1 Tr 3	Ply 2 Tr 3
	4	Dolní	Dolní	Ply 1 Tr 4	Ply 2 Tr 4
	5	-	-	Ply 1 Tr 5	Ply 2 Tr 5
	6	-	-	Ply 1 Tr 6	Ply 2 Tr 6
	7	-	-	Ply 1 Tr 7	Ply 2 Tr 7
	8	-	-	Ply 1 Tr 8	Ply 2 Tr 8
	9	-	-	Ply 1 Tr 9	Ply 2 Tr 9
	10	-	-	Ply 1 Tr 10	Ply 2 Tr 10
	11	-	-	Ply 1 Tr 11	Ply 2 Tr 11
	12	-	-	Ply 1 Tr 12	Ply 2 Tr 12
	13	-	-	Ply 1 Tr 13	Ply 2 Tr 13
	14	-	-	Ply 1 Tr 14	Ply 2 Tr 14
	15	-	-	Ply 1 Tr 15	Ply 2 Tr 15
	16	-	-	Ply 1 Tr 16	Ply 2 Tr 16
MIDI IN Oct. Trp.	On		On	On	On
MIDI IN Track Mute	-		On	-	-

Parametr		accordion 1	accordion 2	accordion 3	tablet
MIDI IN kanál	1	Global	Horní 1	Horní 1	-
	2	Dolní	Dolní	Dolní	-
	3	Bass	-	Bass	-
	4	-	Horní 2	Horní 2	-
	5	-	Horní 3	Horní 3	-
	6	-	-	-	-
	7	-	-	-	-
	8	-	-	-	-
	9	-	Bass	-	-
	10	Drum	Drum	Drum	-
	11	Perkuse	Perkuse	Perkuse	-
	12	Acc 1	Acc 1	Acc 1	-
	13	Acc 2	Acc 2	Acc 2	-
	14	Acc 3	Acc 3	Acc 3	-
	15	Acc 4	Acc 4	Acc 4	-
	16	Acc 5	Acc 5	Acc 5	Control
MIDI OUT kanál	1	Horní 1	Ply 1 Tr 1	Ply 1 Tr 1	-
	2	Horní 2	Ply 1 Tr 2	Ply 1 Tr 2	-
	3	Horní 3	Ply 1 Tr 3	Ply 1 Tr 3	-
	4	Dolní	Ply 1 Tr 4	Ply 1 Tr 4	-
	5	-	Ply 1 Tr 5	Ply 1 Tr 5	-
	6	-	Ply 1 Tr 6	Ply 1 Tr 6	-
	7	-	Ply 1 Tr 7	Ply 1 Tr 7	-
	8	-	Ply 1 Tr 8	Ply 1 Tr 8	-
	9	-	Ply 1 Tr 9	Ply 1 Tr 9	-
	10	-	Ply 1 Tr 10	Ply 1 Tr 10	-
	11	-	Ply 1 Tr 11	Ply 1 Tr 11	-
	12	-	Ply 1 Tr 12	Ply 1 Tr 12	-
	13	-	Ply 1 Tr 13	Ply 1 Tr 13	-
	14	-	Ply 1 Tr 14	Ply 1 Tr 14	-
	15	-	Ply 1 Tr 15	Ply 1 Tr 15	-
	16	-	Ply 1 Tr 16	Ply 1 Tr 16	Control
MIDI IN Oct. Trp.	On	On	On	On	
MIDI IN Track Mute	-	-	-	On	

Dodané MIDI Presety využijte v následujících případech:

MIDI Preset	Použití
Standardní	Obecné nastavení, vhodné pro většinu situací
Master Kbd	Při zapojení do externího master keyboardu
Player 1	Pokud používáte externí zvukový generátor (expander nebo virtuální nástroj), ve spolupráci s Player 1 nebo Player 2 Pokud programujete song na externím sekvenceru a v režimu Sequencer mode u Pa1000.
Player 2	
Accordion 1	Odlišné konfigurace při zapojení MIDI akordeonu.
Accordion 2	
Accordion 3	
Tablet	Po připojení k tabletu

Editace MIDI presetů

Editace MIDI presetu

- 1 Zvolte MIDI Preset, který obsahuje programování, podobné tomu, čeho chcete dosáhnout.
- 2 Na stránce Global > MIDI můžete editovat různé parametry.

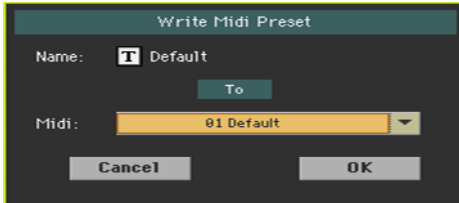
MIDI Presety mohou být brány jako počáteční bod, který pak volně upravíte. Jakmile jste zvolili nejvhodnější MIDI Preset pro zapojení, můžete upravit parametry podle potřeby.

Parametry, které budou uloženy do MIDI Presetu, jsou ty, které vidíte nad tabulkou.

Zápis MIDI presetu

Otevření dialogu „Write Midi Preset“

- 1 Jděte na kteroukoliv stránku sekce Global > MIDI.
- 2 Příkazem Write Midi Preset v menu stránky otevřete dialog Write Midi Preset.



Přepsání aktuálního MIDI presetu

- Jestliže chcete přepsat aktuální Preset, stiskněte tlačítko OK.

Zápis MIDI presetu do jiné paměti

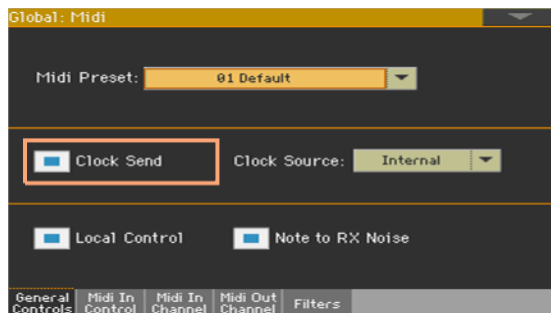
- 1 Chcete-li zvolit jinou paměť, použijte pop-up menu Midi Preset.
- 2 Jestliže chcete Preset přejmenovat, kliknutím na ikonu Text Edit (**T**) otevřete virtuální klávesnici a upravte jméno.
- 3 Jakmile dokončíte úpravu jména, potvrďte tlačítkem OK pod virtuální klaviaturou.
- 4 Po návratu do dialogu Write Midi Preset, potvrďte operaci Write, tlačítkem OK.

Synchronizace tempa k ostatním nástrojům

Vysílání MIDI Clock

Aranžér nebo zvolený MIDI Song může vyslat synchronizační příkaz do jiných zařízení.

- 1 Jděte na stránku Global > MIDI > General Controls.



- 2 Volbou parametru Clock Send vyšlete signál interních hodin MIDI Clock na MIDI IN a na USB porty.

Jakmile je signál MIDI Clock vyslán, můžete podřídit kterýkoliv nástroj příkazům Tempo, Start/Stop a Play/Stop u Pa1000.

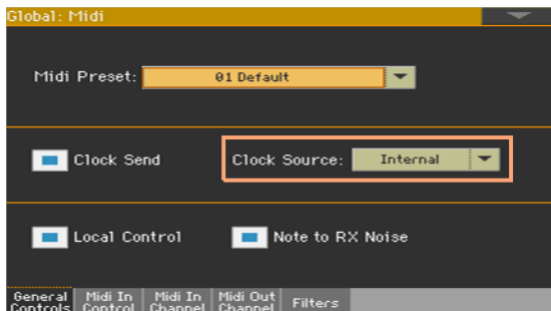
Tento parametr se automaticky deaktivuje při každém zapnutí nástroje.

Přijímání MIDI Clock

V režimu Style Play, Sequencer nebo Sound, můžete přijímat synchronizační zprávy z interního aranžéru nebo přehrávače, nebo z externího zařízení.

V režimu Song Play, se signál MIDI Clock vždy generuje v interním přehrávači. V tomto režimu, Pa1000 nemůže přijímat zprávy MIDI Clock z jiného zařízení.

- 1 Jděte na stránku Global > MIDI > General Controls.



- 2 V menu Clock Source zvolte zdroj signálu MIDI Clock, pro režimy Style Play a Sequencer.

Clock Source (zdroj hodin)	Význam
Internal	Signál MIDI Clock je vygenerován interním metronomem aranžéru a přehrávače Pa1000. V režimu Song Play, je vždy použit interní hodinový signál.
Externí MIDI	MIDI Clock signál je přijímán z MIDI IN nebo z USB portu. V režimu Style Play nebo Sequencer, je Pa1000 podřízen externímu zařízení. Příkazy Start/Stop a Play/Stop, stejně jako tempo metronomu nelze zvolit na ovládacím panelu Pa1000. Z externího zařízení proto nastavte tempo a spusťte nebo zastavte přehrávače či aranžér.
External USB:	

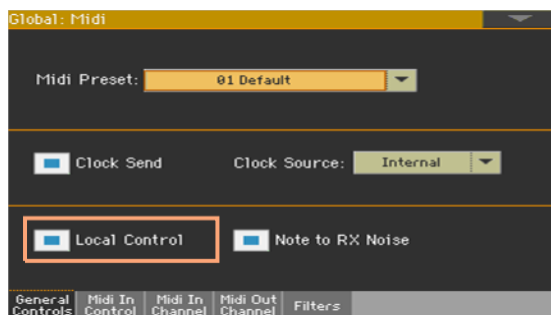
Tento parametr se automaticky nastaví na Internal, při každém zapnutí nástroje.

Směrování, zpracování a transpozice MIDI dat

Zapojení klaviatury do interního či externího zvukového generátoru

Kontrolery 'local' (klaviatura, fyzické kontrolery) můžete zapojit do interního zdroje zvuků přímo, nebo využít externího zařízení.

- 1 Jděte na stránku Global > MIDI > General Controls.
- 2 Parametr Local Control On využijete k za/odpojení klaviatury a kontrolerů do interních zvuků.



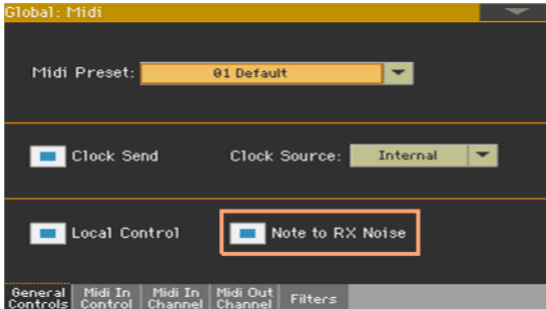
Local Control	Význam
On	Při hraní na klávesy, jsou MIDI zprávy vysílány do interního zvukového generátoru. Jestliže přiřadíte zvuky kanálu MIDI OUT, data jsou vysílána také do MIDI OUT a na USB port.
Off	Klaviatura je zapojena do MIDI OUT nebo USB portu, ale nemůže hrát s interním zvukovým generátorem. To je velmi užitečné, když pracujete s externím sekvencerem, když vysíláte noty a různé MIDI zprávy z integrované klaviatury a kontrolerů do externího sekvenceru a ten je pak vysílá zpět do zvukového generátoru, aniž by se překrývaly.

Tento parametr se automaticky deaktivuje při každém zapnutí nástroje.

Převod tónů na zvuky RX

RX Noise jsou speciální zvuky, jež pomáhají zvukům znít více realisticky. Zpravidla jsou umístěny nad C7, podle zvuku.

- 1 Jděte na stránku Global > MIDI > General Controls.
- 2 Zadáním značky Note to RX Noise konvertujete příchozí noty na ruchy RX Noises.



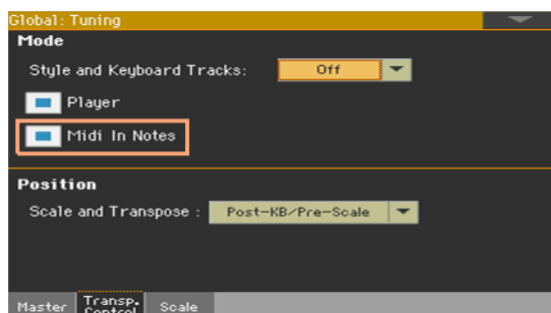
Je-li tento parametr zapnutý, jsou noty, přijaté přes MIDI IN a USB port, nebo přehrané interním přehrávačem v rozsahu RX Noise, detekovány a konvertovány do formátu RX Noise.

Tento parametr se automaticky deaktivuje při každém zapnutí nástroje.

Transpozice přijatých not

Aplikace master a oktávé transpozice na přijaté noty

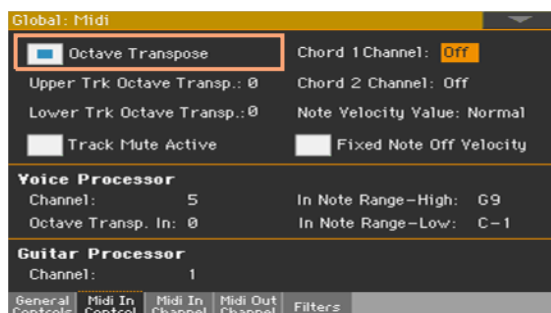
- 1 Jděte na stránku Global > Tuning > Transpose Control.
- 2 Značku u Mode > Midi In Notes využijete k určení, jestli budou noty, přijaté na MIDI IN a USB portu, transponovány.



Midi In Transpose	Význam
On	Noty přijaté na MIDI IN a USB portu jsou transponovány dle nastavení Master Transpose.
Off	Data přijatá na MIDI IN nebo USB portu transponována nebudou.

Aplikace oktávé transpozice na přijaté noty

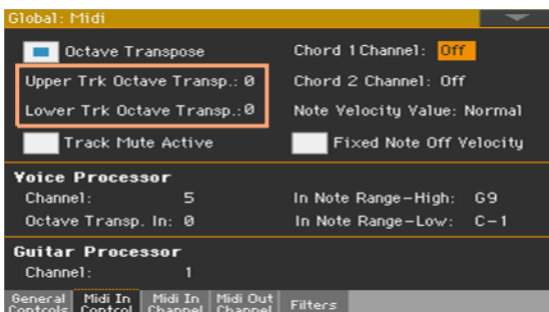
- 1 Jděte na stránku Global > MIDI > MIDI IN Controls.
- 2 Značku u Midi In Octave Transpose využijete k určení, jestli budou noty, přijaté na MIDI IN a USB portu, transponovány o oktávu.



Midi In Octave	Význam
On	Noty přijaté na MIDI IN nebo USB portu jsou transponovány dle nastavení Octave Transpose pro každý zvuk.
Off	Data přijatá na MIDI IN nebo USB portu transponována nebudou.

Nastavení oktávy horního a dolního partu.

- 1 Jděte na stránku Global > MIDI > MIDI IN Controls.
- 2 Použijte parametry Upper Trk Octave Transp. a Lower Trk Octave Transp. k transpozici MIDI not, přijatých na horním a dolním partu.

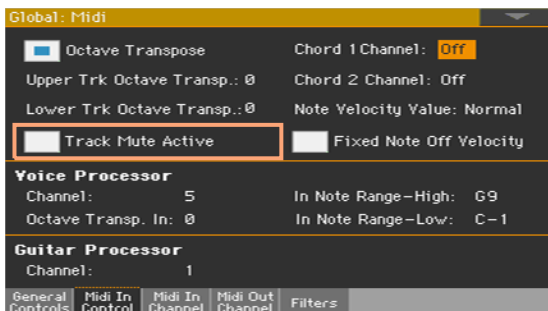


Upper/Lower Octave	Význam
-2...0...+2	Noty přijaté na MIDI IN a USB portu jsou transponovány dle počtu zvolených oktáv. Když např. zvolíte hodnotu +1, přijatá hodnota C4 bude znít u Pa1000 na C5.

Tento parametr může být užitečný pro řadu hráčů na MIDI akordeon, jejichž MIDI rozhraní může vysílat neočekávanou oktávovou hodnotu.

Hraní umlčených stop přes MIDI

- 1 Jděte na stránku Global > MIDI > MIDI IN Controls.
- 2 Značka Track Mute Active určuje, zda budou noty, přijaté na USB portu, hrát na umlčených stopách.

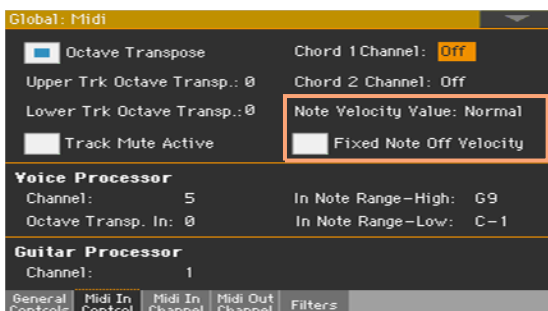


Track Mute Active	Význam
On	Žádná přijatá MIDI data nelze přehrát na umlčených stopách.
Off	Přijatá MIDI data lze přehrát na umlčených stopách.

Výběr pevné hodnoty dynamiky pro příchozí noty

Můžete nastavit pevnou hodnotu dynamiky u not, přijatých přes MIDI.

- 1 Jděte na stránku Global > MIDI > MIDI IN Controls.



- 2 Parametrem **Midi In Velocity Value** nastavíte fixní hodnotu **Note On Velocity** pro všechny noty, přijaté přes MIDI. To se hodí, když hrajete na Pa1000 z varhan nebo MIDI akordeonu, které často vysílají pevnou hodnotu.

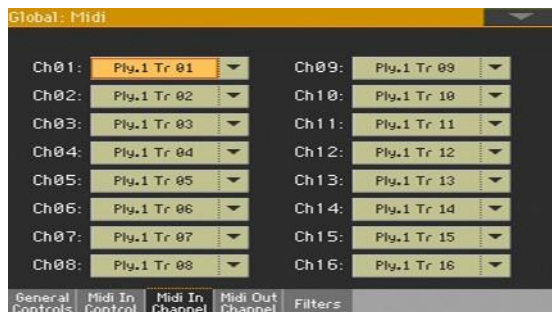
Midi In Velocity	Význam
Normal	Přijaté hodnoty dynamiky jsou ponechány beze změny.
40 ... 127	Veškeré přijaté hodnoty dynamiky jsou konvertovány na zvolenou hodnotu.

- 3 Parametrem **Fixed Note Off Velocity** nastavíte fixní hodnotu dynamiky pro všechny noty, přijaté přes MIDI. To se hodí, když na Pa1000 hrajete přes kontroler, který vysílá příliš vysokou hodnotu **Note Off Velocity** (zpravidla 64).

Programování MIDI kanálů

Programování MIDI kanálů

- 1 Jděte na stránku Global > MIDI > MIDI IN Channels.



- 2 V menu Channel přiřaďte nástrojové stopy jednotlivým MIDI kanálům.

Stopa	Význam
Off	Nic není přiřazeno
Dolní	Dolní zvuky klaviatury
Upper 1...3	Jeden z Horních zvuků klaviatury
Pad 1...4	Jeden za zvuků Pad
Drum	Bicí zvuk stylu
Perkuse	Perkusní zvuk stylu
Bass	Basový zvuk stylu
Acc 1...5	Jeden z Doprovodných zvuků stylu
Ply 1/2 Tr 01...16	Jedna ze stop (zvuků) přehrávače.
Global	Speciální kanál se simulací integrovaných kontrolerů Pa1000 (klaviatura, pedály, joystick) na externí klaviatuře nebo kontroleru. MIDI zprávy, přicházející na tento kanál vidíte, pokud jsou generovány integrovanými kontrolery Pa1000.
Control	Na tomto speciálním kanálu Pa1000 přijímá MIDI zprávy dálkového ovládání stylů performancí, Keyboard sad, prvků stylu a položek SongBooku. Viz tabulky v Appendixu, a dále v této kapitole, ke je více informací o přijatých datech.

Programování MIDI OUT kanálů

- 1 Jděte na stránku Global > MIDI > MIDI OUT Channels.



- 2 V menu Channel přiřadte nástrojové stopy jednotlivým MIDI kanálům.

Stopa	Význam
Off	Nic není přiřazeno
Dolní	Dolní zvuky klaviatury
Upper 1...3	Jeden z Horních zvuků klaviatury
Pad 1...4	Jeden za zvuků Pad
Drum	Bicí zvuk stylu
Perkuse	Perkusní zvuk stylu
Bass	Basový zvuk stylu
Acc 1...5	Jeden z Doprovodných zvuků stylu
Ply 1/2 Tr 01...16	Jedna ze stop (zvuků) přehrávače.
Chord	Na tomto kanálu se vysílají noty, detekované generátorem Chord Recognition na MIDI OUT a USB port. To se hodí např. k ovládání externího Harmonizéru, když na dolní stopě hrajete akordy, dokonce i když je stopa umlčena.
Control	Na tomto speciálním kanálu, Pa1000 vysílá zprávy, odpovídající zvolené poloze SongBooku.

Odfiltrování MIDI zpráv

Můžete nastavit až 8 filtrů pro příjem a vysílání MIDI dat. Filtry se aplikují na všechny MIDI kanály současně.

- 1 Vstupte na stránku Global > MIDI > Filters.

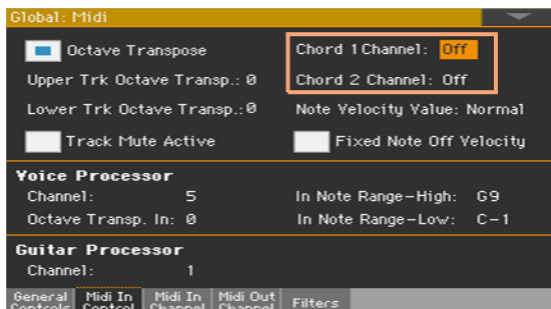


- 2 Midi In Filters menu slouží k výběru filtrů přijímaných dat.
- 3 V menu Midi Out Filters si vyberte filtry pro vysílaná data.

Filter	Význam
Off	Bez filtru
Pitch Bend	Pitch Bend
MonoTouch	Mono (nebo Channel) After Touch.
PolyTouch	Poly After Touch
PrgChange	Program Change
SysExcl	System Exclusive
All CC	Všechny zprávy Control Change
0 ... 127	Control Change zprávy 0...127. Viz Appendix, kde je výpis dostupných zpráv Control Change.
Pozn.	Události Note

Programování speciálních kanálů Chord

- 1 Jděte na stránku Global > MIDI > MIDI IN Controls.
- 2 Použijte parametry Chord 1 Midi Channel a Chord 2 Midi Channel a přiřadte speciální Chord kanály MIDI kanálu.



Chord kanál	Význam
Off	Speciální Chord kanál není aktivován.
1...16	Přiřazený Chord kanál. Dva speciální Chord kanály lze využít k přijímání not pro detekci akordů. Noty budou zkombinovány s notami, které procházejí kanálem, nastaveným jako Global (globální noty jsou detekovány pouze pod dělicím bodem, pokud svítí LEDka SPLIT).

Zapojení Pa1000 do počítače nebo tabletu

Nový song můžete programovat v počítači nebo tabletu, zapojeném do Pa1000. V počítači musí běžet sekvenční nebo notační software. Je-li song připraven, můžete jej přenést do interní paměti Pa1000, a načíst jej do interního přehrávače.

Zapojení a nastavení

- 1 Nainstalujte Korg USB MIDI ovladač, dle pokynů výše.
- 2 Propojte Pa1000 a počítač přes USB Device port.
- 3 V počítači aktivujte funkci MIDI Thru (viz Uživatelský manuál software).
- 4 Na Pa1000 jděte na stránku Global > MIDI > General Controls a zvolte Player nebo Tablet MIDI Preset.
- 5 Stále na stránce Global > MIDI > General Controls, zrušte značku Local Control On, tím nastavíte nástroj do stavu Local Off.
- 6 Stiskem tlačítka SEQUENCER přepnete do režimu Sequencer.
- 7 Hrajte na klaviaturu.

Noty, hrané na klaviaturu budou odcházet z USB portu Pa1000 na USB port v počítači či tabletu. Noty, generované počítačem jsou vysílány přes USB port v MIDI převodníku do USB portu u Pa1000.

Zvuky

Song, který hraje v SW sekvenceru počítače může volit zvuky Pa1000 pomocí MIDI zpráv Bank Select MSB, Bank Select LSB (výběr banky, dvě zprávy) a Program Change (výběr zvuku). Viz výpis zvuků a odpovídajících MIDI hodnot v Appendixu.

I když to není podstatné, obvykle se kvůli vyšší kompatibilitě nastavuje basa na kanálu 2, melodie na kanálu 4, bicí sada na kanálu 10, ovládání hlasového harmonizéru na kanálu 5.

Zprávy Control Change

Následuje tabulka, zahrnující všechny zprávy Control Change a jejich vliv na různé funkce Havian 30. Pamatujte, že ne všechny kontrolery jsou dostupné ve všech pracovních režimech.

CC#	CC Name	Funkce Pa1000
0	Bank Select	Výběr zvuku
1	Modulation 1 (Y+)	Joystick vpřed
2	Modulation 2 (Y-)	Joystick vzad
3	Nedefinovaný kontroler	
4	Pedál - foot controller	
5	Portamento time	
6	Data entry	
7	Hlasitost	Track volume
8	Balance	
9	Nedefinovaný kontroler	
10	Pan Pot	Track panning
11	Expression	Expression
12	FX kontroler 1	CC#12
13	FX kontroler 2	CC#13
14-15	Nedefinovaný kontroler	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	Nedefinovaný kontroler	
Control Change #32-63 jsou LSB (Least Significant Bytet) Control Change #0-31, tedy MSB (Most Significant Byte) a mění se podle části MSB.		
64	Damper	Damper Pedál
65	Portamento	
66	Sostenuto	Sostenuto pedál
67	Soft (měkký)	Soft pedál
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustain level	
71	Filter Resonance Hp	Rezonance filtru

CC#	CC Name	Funkce Pa1000
72	Release	Release time
73	Attack	Attack time
74	Filter cutoff.	Filter cutoff (Brilliance)
75	Decay Time	Fáze Decay
76	Lfo1 Speed	Vibrato speed
77	Lfo1 Dpt	Intenzita vibráta
78	Lfo1 Dly	Vibrato initial delay
79	FilterEgb	
80	Gen.pc.5	Sound Controller 1
81	Gen.pc.6	Sound Controller 2
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Portamento control	
85-90	Nedefinovaný kontroler	
91	FX 1 depth	A/B Master FX 1 (reverb) send level
92	FX 2 controller	
93	FX 3 depth	A/B Master FX 2 (modul.) send level
94	FX 4 controller	
95	FX 5 controller	
96	Data Increment	
97	Data Decrement	
98	NRPN LSB	Viz tabulku níže(*)
99	NRPN MSB*	Viz tabulku níže(*)
100	RPN LSB	Viz tabulku MIDI Implementace
101	RPN MSB	Viz tabulku MIDI Implementace
102-119	Nedefinovaný kontroler	
120	AllSOff	
121	ResCtl	Reset All Controllers
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	OmniOn	
126	Mono On	
127	PolyOn	

(*) Následující zprávy NRPN jsou detekovány Havian 30 pouze v režimech Song Play a Style Play: Tyto kontrolery se resetují, když zastavíte, nebo zvolíte jiný song.

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127
Vibrato Depth	1	9	0...127 ^(a)
Vibrato Delay	1	10	0...127 ^(a)
Filter Cutoff	1	32	0...127 ^(a)
Resonance	1	33	0...127 ^(a)
EG Attack Time	1	99	0...127 ^(a)
EG Decay Time	1	100	0...127 ^(a)
EG Release Time	1	102	0...127 ^(a)
Drum Filter Cutoff	20	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Filter Resonance	21	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Attack Time	22	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Decay Time	23	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Coarse Tune	24	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Fine Tune	25	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Volume	26	dd ^(b)	0...127
Drum Panpot	28	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Send #3 (FX 3)	31	dd ^(b)	0...127 ^(a)

(a). 64 = Žádná změna vůči původním hodnotám parametrů
(b). dd = Bicí nástroj No. 0...127 (C0...C8)

(*) Následující zprávy NRPN jsou detekovány Havian 30 pouze v režimech Song Play a Style Play:

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Položka SongBooku	2	64	0...99

Ovládání aranžéru a přehrávačů přes MIDI

Můžete dálkově ovládat aranžér i přehrávače přes MIDI. Čísla Program Change a Control Change, udaná na této stránce respektují systém číslování 0-127.

Výběh prvků stylu

Můžete dálkově volit různé prvky stylu, vysláním zpráv Program Change na řídicím kanálu.

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Intro 1	81	Intro 2	82	Intro 3/Count In	83	Variace 1
84	Variace 2	85	Variace 3	86	Variace 4	87	Fill 1
88	Fill 2	89	Fill 3	90	Fill 4	91	Break
92	Závěr 1	93	Závěr 2	94	Závěr 3		

Výběh kontrolerů Style a Player

Můžete dálkově volit různé příkazy pro režimy Style a Player, vysláním zpráv Program Change na řídicím kanálu.

PC	Control	PC	Control	PC	Control
95	Fade In/Out	96	Style to Kbd Set	97	Auto Fill
98	Paměť	99	Bass Inversion	100	Manual Bass
101	Tempo Lock	103	Start/Stop (Arranger)	104	Play/Stop (Player 1)
105	Play/Stop (Player 2)				

Výběr Keyboard sady (ze stylu nebo položky SongBooku)

Můžete dálkově volit Keyboard sady ze stylu nebo položky SongBooku

- U stylů, vyšlete zprávy Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) a Program Change na řídicím kanálu. Pokud je styl již zvolen, vyšlete zprávu Program Change.

CC00	CC32	PC	KBD	PC	KBD	PC	KBD	PC	KBD
Stejně jako styl, ke kterému Keyboard sada náleží		64	KBD SET 1	65	KBD SET 2	66	KBD SET 3	67	KBD SET 4

- U položek SongBooku, nejprve zvolte položku. Nejprve vyšlete (na řídicím panelu) inicializační řetězec, se zprávami NRPN Control Change #99 (MSB, s hodnotou 2) a #98 (LSB, s hodnotou 64) v rychlém sledu. Pak vyšlete výběrový řetězec, vytvořený ze dvou zpráv CC#06 (Data Entry MSB) pro tisíce a stovky, a CC#38 (Data Entry LSB) pro desítky a jednotky.

Po zvolení položky, vyšlete zprávy Program Change, odpovídající Keyboard sadě (rovněž na řídicím kanálu). Pokud je položka Songbooku již zvolena, vyšlete zprávu Program Change.

CC99/98	CC06/38	PC	KBD	PC	KBD	PC	KBD	PC	KBD
Stejně jako styl či položka SongBooku, ke kterému Keyboard sada náleží		64	KBD SET 1	65	KBD SET 2	66	KBD SET 3	67	KBD SET 4

Část XIV: Správa souborů

55 Správa souborů v interní paměti

Kopírování, přejmenování a vymazání

Kopírování hudebních dat

Následující data můžete zkopírovat do paměti User/Direct.

Typ	User	Direct	Typ	User	Direct
Keyboard sada	√	√	zvuk	√	—
Styl	√	√	Pad	√	√
Voice Preset	√	√	Guitar Preset	√	√

Kopírování Factory/Local dat do paměti User/Direct, kde je můžete editovat. Pokud jsou data z výroby či lokální chráněna, odstraňte ochranu zrušením značky u Protect > Factory, na stránce Global > Mode Preferences > Media.

- 1 Otevřete okno Keyboard Set Library, Sound, Style, Pad, Voice Preset, nebo Guitar Preset Select.
- 2 Položky procházejte v okně Select.



- 3 Dotkněte se názvu položky, kterou chcete kopírovat.

- Chcete-li vybrat více Stylů, podržte tlačítko SHIFT a poté dotykem zvolte všechny položky, které chcete zkopírovat.
 - Chcete-li zkopírovat celou banku, zvolte příkaz Select All (Bank) z menu stránky, čímž vyberete všechny položky aktuální banky.
 - Pokud chcete zrušit výběr jedné z položek, klepněte na ni, zatímco stále držíte tlačítko SHIFT. Všechny položky zrušíte tak, že se dotknete jedné z nich.
- 4 V nabídce stránky vyberte příkaz Copy and Paste, čímž vybrané položky zkopírujete.
 - 5 Vyberte cílové umístění. Pokud kopírujete více položek, všechny následující položky budou postupně následovat první. Není-li zde dostatek místa, procedura bude zrušena.

Varování: Pokud operaci potvrdíte, stávající položka se z cílového umístění vymaže!

Proto je lepší kopírovat na prázdné místo; tato jsou označena pomlčkami (---).



- 6 Až budete hotovi, stiskněte tlačítko EXIT a vraťte se tak na předchozí stránku.

Přejmenování hudebních dat

Můžete přejmenovat libovolnou Keyboard sadu, zvuk, styl, pad, Voice nebo Guitar preset. Pokud jsou data z výroby či lokální chráněna, odstraňte ochranu zrušením značky u Protect > Factory, na stránce Global > Mode Preferences > Media.

Pamatujte, že nelze přejmenovat více položek najednou.

- 1 Pokud jste v okně Keyboard Set Library, Sound, Style, Pad, Voice Preset, nebo Guitar Preset Select, zvolte položku, kterou chcete přejmenovat.
- 2 V menu vyberte příkaz Rename, tím otevřete virtuální klaviaturu.
- 3 Zadejte jméno a potvrďte stiskem OK.

Vymazání hudebních dat

Můžete vymazat libovolnou Keyboard sadu, zvuk, styl, pad, Voice nebo Guitar preset. Pokud jsou data z výroby či lokální chráněna, odstraňte ochranu zrušením značky u Protect > Factory, na stránce Global > Mode Preferences > Media.

- 1 Pokud jste v okně Keyboard Set Library, Sound, Style, Pad, Voice Preset, nebo Guitar Preset Select, zvolte položku, kterou chcete vymazat.
 - Chcete-li vybrat více položek, podržte tlačítko SHIFT a dotykem zvolte všechny položky, které chcete vymazat.
- 2 Zvolte příkaz Delete z menu stránky a potvrďte.

Varování: Potvrzením vymažete všechny zvolené položky!

Direct data

Direct data obsahují přidané Keyboard sady, styly, pady, Voice a Guitar presety, SongBook položky a Set listy, a najdete je např. na interním disku, nebo na USB klíči. Můžete je brát jako rozšíření interní paměti.

Direct Keyboard sady, styly, pady, Voice a Guitar presety jsou rovnou přístupné výběrem typu Direct dat v odpovídajícím okně Select.

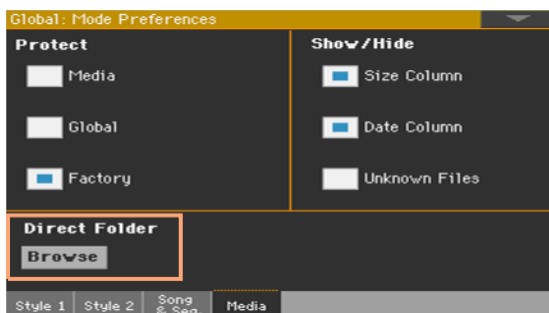
Direct SongBook položky a Set listy se automaticky přidají k interním položkám a Set listům, takže posílí vaši celkovou databázi.

Můžete zvolit jakoukoliv standardní složku SET, jako Direct složku.

Výběr složky Direct

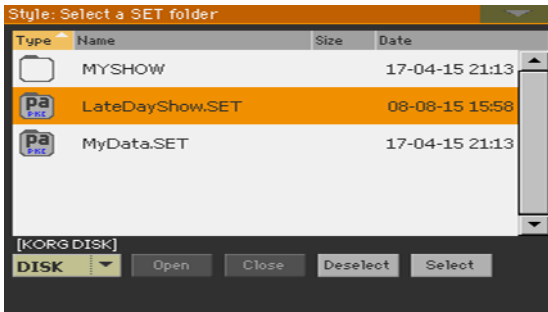
Složka Direct musí být zvolena už před použitím.

- 1 Zapojte externí úložné zařízení, obsahující Direct data.
- 2 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Media.



- 3 Stiskem tlačítka Direct Folder > Browse spustíte vyhledávání souborů.

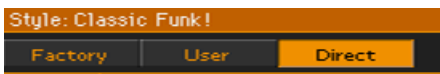
- 4 Projděte disky a složky, a vyberte složku SET, kterou použijete jako Direct sadu bank.



- 5 Tlačítkem Select volbu potvrdíte.

Pamatujte, že můžete mít pouze jednu složku Direct s Keyboard sadami, styly, SongBookem.

- 6 Pokud jste zvolili složku z jiného nástroje řady Pa-Series, budete dotázáni, zda chcete konvertovat data ve formátu, který umí Pa1000 číst. Jestliže potvrdíte, budete dotázáni na výběr jména a pozice pro novou složku SET. (Jakmile se dotknete Cancel, žádná složka Direct nebude zvolena).
- 7 Jste-li hotovi, jděte do okna Select a podívejte se, jaký typ Direct dat můžete zvolit na záložkách v horní části seznamu.

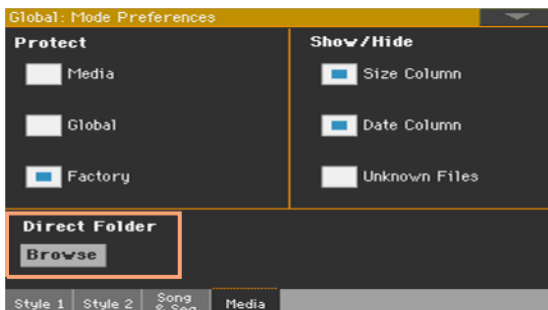


Položky Direct SongBook a Set Listy budou k interním položkám a Set Listům přidány automaticky.

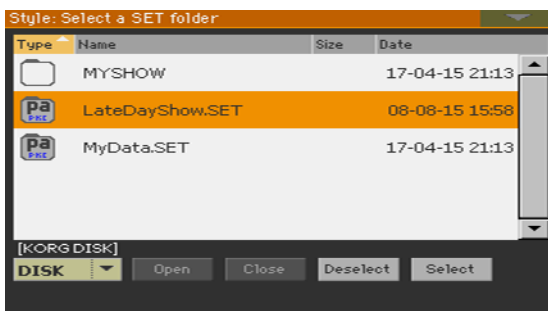
Zrušení výběru složky Direct

U bank Direct nyní můžete zrušit výběr, a nechat je zmizet.

- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Media.



- 2 Stiskem tlačítka Direct Folder > Browse spustíte vyhledávání souborů.



- 3 Tlačítkem Deselect odstraní libovolné přiřazení.

Vytvoření Direct Keyboard Set, Style, Pad, Voice/Guitar Preset bank

Načítání položek do paměti Direct

- Na stránce Media > Load můžete nahrát jakoukoliv Keyboard sadu, styl, pad, Voice nebo Guitar preset do banky Direct.

Zkopírujte a vložte do paměti Direct

- V okně Style Select vyberte příkaz Copy and Paste z menu stránky, čímž zkopírujete a vložíte Keyboard sadu, styl, pad, Voice nebo Guitar preset do banky Direct.

Uložte položku do paměti Direct

- Po editaci Keyboard sady zvolte příkaz Write Kbd Set to Library z menu stránky a Keyboard sadu zapište do Direct banky.
- Ve Style/Pad Record vyberte příkaz Write Style/Pad z menu stránky a zapište nový nebo upravený styl/pad do banky Direct.
- Po editaci Voice nebo Guitar presetu zvolte příkaz Write Voice/Guitar Preset z menu stránky a Voice/Guitar Preset zapište do Direct banky.

Vytvoření Direct SongBooku

- Pokud jste na stránce Media > Save, uložte SongBook do nové složky SET, a tu přesuňte na externí disk.

Použití Direct Keyboard sad, stylů, padů, Voice/Guitar presetů

- Když zvolíte Keyboard sadu (Library), styl, pad, Voice nebo Guitar preset, dotkněte se tlačítka Direct type v horní části seznamu, v příslušném okně Select.

Použití Direct SongBooku

Výběr položek a Set listů

Položky Direct SongBook a Set Listy budou k interním položkám a Set Listům přidány automaticky. Projeví se jako jediná rozšířená databáze.

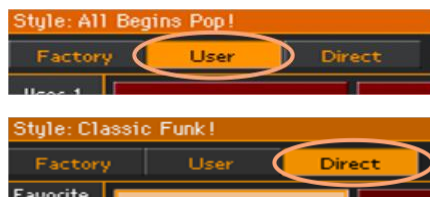
Tvorba nebo vymazání položek a Set listů

Při tvorbě nebo vymazání položek nebo Set listů budete dotázáni, zda chcete ukládat do Internal nebo External SongBooku.

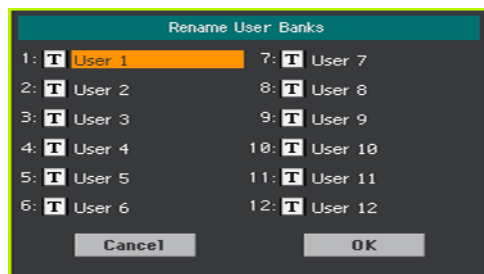
Přejmenování bank User/Direct

User/Favorite a Direct User/ Favorite banky můžete přejmenovat, a vytvořit si vlastní kolekce Keyboard sad, stylů, padů, hlasových nebo kytarových presetů.

- 1 Otevřete okno Keyboard Set, Style, Voice or Guitar Select a vyberte typ dat User nebo Direct.



- 2 V nabídce stránky Rename User Banks vyberte příkaz v menu, tím otevřete dialog Rename User Banks.



- 3 Přiřaďte záložkám Direct User názvy dle potřeby.

Dotkněte se ikony Text Edit (**T**) vedle banky, kterou chcete přejmenovat, a pomocí virtuální klávesnice název upravte. Až budete hotovi, potvrďte OK.

Název může zasahovat do dvou řádků, které můžete oddělit znakem odstavce (**¶**). Pokud chcete například napsat „Světová hudba“, na dva řádky, zadejte „Světová¶hudba“.

Dbejte, abyste nezadali slova, širší než postranní záložky okna Select.

- 4 Zpátky v dialogu Rename User Banks potvrďte operaci tlačítkem OK.

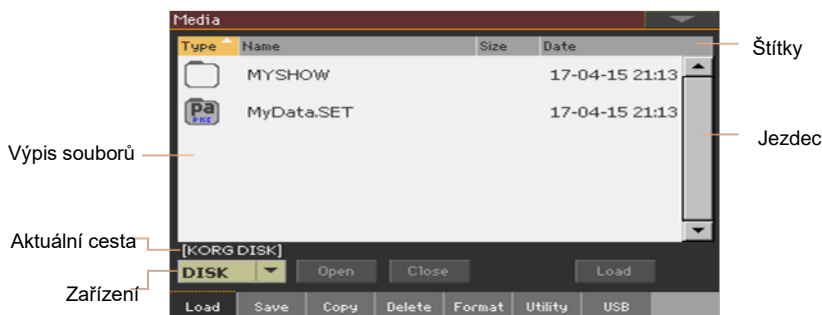
56 Správa souborů na disku

Přehled správy souborů

Na stránky Media se dostanete tlačítkem MEDIA. Stránky Media jsou ty, kde provádíte správu souborů a paměť.

Struktura stránky Media

Většina stránek Media sdílí některé základní prvky.



Procházení souborů

Soubory a složky vidíte uprostřed stránek Media.



- Seznamem procházíte pomocí jezdec.
- Do zvolené složky/adresáře vstoupíte stiskem tlačítka Open.
- Zvolenou složku uzavřete stiskem tlačítka Close.

De/aktivace výběru souborů

- Soubor nebo složku zvolíte dotykem.
- Výběr zrušíte dotykem kdekoliv na ploše seznamu, nebo v menu Device a opětovným výběrem aktuálního zařízení.

Změna náhledu výpisu

Dotykiem jednoho ze štítků nad seznamem změníte pořadí zobrazení souborů. Např. dotykiem štítku „Name“, se seřadí výpis abecedně, podle jmen souborů. Zvolený štítek se zvýrazní, což signalizuje zvolené pořadí řazení.

Type	Name	Size	Date
	My MIDI Song.mid	22K	23-09-03 14:5
	MyJbxList.JBX	58	18-12-10 00:5

Pokud se dotknete zvýrazněného štítku znovu, abecední pořadí se změní na rostoucí či klesající a naopak. Malá šipka u štítku se jménem udává zvolené pořadí.

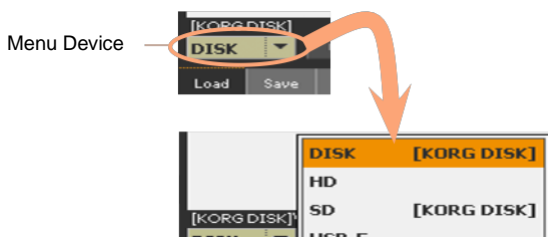
Aktuální cesta

Prostor na disku, o kterém právě hovoříme, vidíte vždy pod seznamem souborů.

```
[KORG DISK]\STARTUP\ALL\STYLE\Bank15.sty
```

Výběr cílového zařízení (disku)

Zařízení můžete zvolit ve vyjetém menu Device, které je v levém dolním rohu u většiny stránek Media:



Podporovaná zařízení

Pa1000 podporuje externí zařízení, jako jsou harddisky nebo USB paměti, formátované na FAT16 nebo FAT32 se zadáním dlouhých jmen. NTFS (Windows NT/2000/ XP/Vista/7/8/8.1/10), HFS (Mac OS 9) a HFS+ (Mac OS X) formáty podporovány nejsou.

Máte přístup k následujícím typům úložných zařízení:

Zařízení	Typ
DISK	Interní disk
SD	Volitelná interní microSD karta
USB-F	Volitelné zařízení, připojené do (F) USB Host portu na čelním panelu
USB-R	Volitelné zařízení, připojené do (R) USB Host portu na zadním panelu

Typy souborů

Následující tabulky popisují veškeré typy souborů a složek, se kterými Pa1000 pracuje.

Přípona	Typ souboru/složky
SET	Veškerá User data. Rezervovaná složka, obsahující jiné podsložky.
BKP	Záložní soubor, vytvořený funkcí „Full Resource Backup“ na stránce Media > Utility.
GBL	Global Setup
VOC	Voice Preset
GTR	Guitar Preset
AUD	Limiter a Master EQ Presety
QTP	Quarter Tone Scale Presety
MPR	MIDI Presety
PRF	Keyboard sada (z knihovny)
PCG	Zvuky (řady Korg Pa)
KMP	Multisample
PCM	Sample
AIF	AIFF audio soubory
WAV	WAVE audio soubory
STY	Styl
PAD	Pad
SBD	SongBook
SBL	Playlist SongBooku
JBX	Jukebox
MID	Standardní MIDI soubor, SMF (MIDI Song)

Přípona	Typ souboru/složky
MP3	MP3 soubor (MP3 Song)
TXT	Běžný textový soubor

Pa1000 načítá (ale nezapisuje) také následující typy dat.

Přípona	Typ souboru
PKG	Operační systém a soubory hudebních zdrojů
KAR	Karaoke soubor
CDG	CD+Grafický soubor
PCG	KORG Triton Programy
KSF	Korg Trinity/Triton Sample
SF2	Formát zvukové banky od Creative Labs.

Běžná data a rezervovaná data

Každé zařízení (a interní paměť) může obsahovat soubory a složky. Data jsou v Pa1000 strukturovaná poněkud nekompromisněji, než v počítači, kvůli předkonfigurovanému typu dat v paměti nástroje. Schéma níže zobrazuje globální strukturu Pa1000.

Styly z výroby vidíte pouze, když není-li zvolen parametr **Protect > Factory**, při načtení či uložení jedné banky, nebo když něco vymažete (na stránce **Global > Mode Preferences > Media**, viz str. 943).

Struktura stránky Media



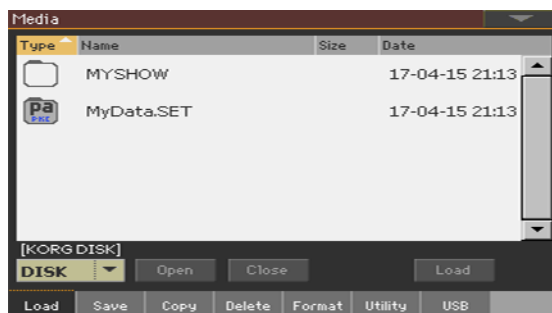
Načtení hudebních zdrojů a jejich nastavení

Načtení souborů nebo složek

Můžete načíst veškerý obsah paměti, konkrétní typ hudebních zdrojů, konkrétní banku, nebo jeden zdroj.

Vyberte data, která chcete načíst

- 1 Jděte na stránku Media > Load.

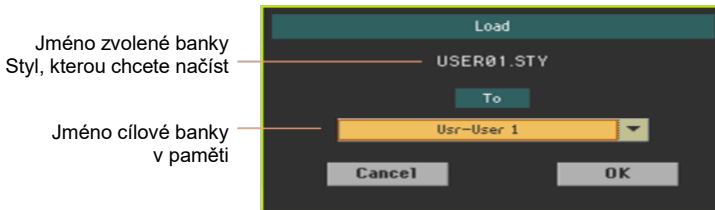


- 2 V případě, že načítáte z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
- 3 Ve vyjeté nabídce Device vyberte zdrojové zařízení.
- 4 Dotykem položky (souboru či složky) v seznamu ji zvolíte.
- 5 Projděte složky. Tlačítkem Open vstoupíte do zvolené složky. Tlačítkem Close ukončíte aktuální složku.
- 6 Když najdete položku, kterou hledáte, zvolte ji a tlačítkem Load je načtete.

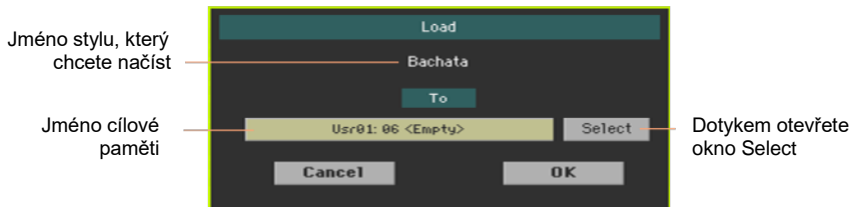
Načtení dat

- 1 Když načítáte jednotlivé banky či položky, vyberte cílovou paměť.

V našem příkladu vybereme cíl, kam načteme banku stylů:



V tomto příkladu si volíte cíl, kam se načte jeden styl:



- 2 Stiskem OK potvrďte. Po potvrzení bude dosavadní položka v paměti přepsána.

Načtení složky SET

Složka SET může obsahovat veškerá data interní paměti. Jejím načtením můžete buď vymazat všechna data v interní paměti, nebo načtená data přidat k těm, která jsou již v paměti.

Načtení typu dat

Složka může obsahovat veškerá data konkrétního typu (Style, Keyboard sady...). Jejím načtením můžete buď vymazat všechna data v interní paměti, nebo načtená data přidat k těm, která jsou již v paměti.

Načtení banky

Můžete načíst jednotlivé banky dat. Veškerá data cílové banky budou v paměti vymazána.

Načítání dat z ostatních nástrojů

Načítání Globálních dat z nástrojů řady Pa

Vzhledem k jedinečnosti jednotlivých nástrojů, nelze načítat Globální data (Preference, MIDI presety, Limiter a Master EQ nastavení, atd.) přímo z nástrojů Korg Pa-Series. Proto jsou odstraněna, když načtete složku SET, vygenerovanou jiným nástrojem, než Pa1000.

Načítání dat z nástrojů řady Pa

Můžete načíst data většiny nástrojů řady Korg Pa-Series. Následující tabulka udává, co ze starších nástrojů můžete načíst. Pamatujte, že podle aktuálních dat nemusíte být schopni načíst přímo složky SET, v tom případě vstupte do složky, a načtete každou banku nebo individuální položku zvlášť.

Po načtení uložte konvertovaná data jako novou složku SET po načtení všech potřebných dat.

Načteno z	Načtená data
Pa4X	<p>Většinu dat můžete načíst stejně, jako data Pa1000. Samozřejmě je pár výjimek, které je nutné respektovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kvůli jinému pořadí v paměti, musí být styly položkám SongBook znovu přiřazeny v SW Korg SongBook Editoru. • Favorite Style banky již neexistují, takže budete vyzváni k jejich načtení do User paměti. • Favorite Style banky nad #09 schází a nebudou načteny. • Jestliže schází zvuky, bicí sady, multisamply a Drum samply, můžete je nahradit podobnými, avšak ne identickými prvky. • Jelikož se počet Insert a Master FX liší, může se lišit také konfigurace efektů. • Voice presety, Scale presety a MIDI presety se nenačítají. • Globální nastavení se nenačítá.
Pa700	<p>Většinu dat můžete načíst stejně, jako data Pa1000. Samozřejmě je pár výjimek, které je nutné respektovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kvůli jinému pořadí v paměti, musí být styly položkám SongBook znovu přiřazeny v SW Korg SongBook Editoru. • Voice presety, Scale presety a MIDI presety se nenačítají. • Globální nastavení se nenačítá.
Pa3X	<p>Většinu dat můžete načíst stejně, jako data Pa1000. Samozřejmě je pár výjimek, které je nutné respektovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Performance a STS se konvertují na Keyboard sady. • Kvůli jinému pořadí v paměti, musí být styly položkám SongBook znovu přiřazeny v SW Korg SongBook Editoru. • Favorite Style banky již neexistují, takže budete vyzváni k jejich načtení do User paměti. • Performance banky nad #09 schází a nebudou načteny. Jelikož Pa1000 Keyboard Set banky jsou větší, načtete performance individuálně do dalších míst ostatních bank. • Jelikož se počet Insert a Master FX liší, může se lišit také konfigurace efektů. • Voice presety, Scale presety a MIDI presety se nenačítají. • Globální nastavení se nenačítá.

Načteno z	Načtená data
Pa3XLe, Pa900, Pa600, Pa300, HAVIAN 30	<p>Většinu dat můžete načíst stejně, jako data Pa1000. Samozřejmě je pár výjimek, které je nutné respektovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Performance a STS se konvertují na Keyboard sady. • Kvůli jinému pořadí v paměti, musí být styly položkám SongBook znovu přiřazeny v SW Korg SongBook Editoru. • Favorite Style banky již neexistují, takže budete vyzváni k jejich načtení do User paměti. • Voice presety, Scale presety a MIDI presety se nenačítají. • Globální nastavení se nenačítá.
Pa2X, Pa800, Pa500, Pa588	<p>Většinu dat můžete načíst stejně, jako data Pa1000. Samozřejmě je pár výjimek, které je nutné respektovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Performance a STS se konvertují na Keyboard sady. • Kvůli jinému pořadí v paměti, musí být styly položkám SongBook znovu přiřazeny v SW Korg SongBook Editoru. • Favorite Style banky již neexistují, takže budete vyzváni k jejich načtení do User paměti. • Performance banky nad #09 schází a nebudou načteny. Jelikož Pa1000 Keyboard Set banky jsou větší, načtěte performance individuálně do dalších míst ostatních bank. • Globální nastavení se nenačítá.
Pa1X, Pa1X Pro, Pa1X Elite	<p>Většinu dat můžete načíst stejně, jako data Pa1000. Samozřejmě je pár výjimek, které je nutné respektovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Performance a STS se konvertují na Keyboard sady. • Kvůli jinému pořadí v paměti, musí být styly položkám SongBook znovu přiřazeny v SW Korg SongBook Editoru. • Performance banky nad #09 schází a nebudou načteny. Jelikož Pa1000 Keyboard Set banky jsou větší, načtěte performance individuálně do dalších míst ostatních bank. • Globální nastavení se nenačítá.
Pa80, Pa60, Pa50, Pa50SD, microARRANGER, Liverpool	<p>Většinu dat můžete načíst stejně, jako data Pa1000. Samozřejmě je pár výjimek, které je nutné respektovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Performance a STS se konvertují na Keyboard sady. • Programy musíte konvertovat na zvuky. Nejprve načíst složku „SET“ a pak zvlášť soubor „.PCG“ ze složky „PROGRAM“. • Globální nastavení se nenačítá.

Načítání dat z nástrojů řady Pa

Pa1000 je kompatibilní se styly složky nástrojů KORG i-Series. Můžete je načítat stejně, jako by byly běžnými daty Pa1000.

- 1 Zkopírujte stará data i-Series do USB zařízení, nebo je přeneste do interní paměti Pa1000.
 - 2 Jděte na stránku Media > Load.
 - 3 V menu Device vyberte, obsahující data i-Series.
 - 4 Jestliže načítáte soubor i30, zvolte složku „SET” a stiskněte tlačítko Open na displeji.
 - 5 Vyberte složku STY.
 - 6 Nyní můžete načíst celou složku „STY”, nebo do ní vstoupit a zvolit jeden styl.
- Chcete-li načíst celou složku, stiskněte tlačítko Load.
 - Chcete-li načíst jeden styl, stiskem Open na obrazovce vstoupíte do složky „STY”. Jelikož se konverze spustí v tomto místě, vyčkejte pár sekund, než bude operace dokončena.

Zvolte styl pro načtení, pak stiskněte Load. Budete dotázáni na výběr cílové paměti. Jakmile zvolíte cílovou paměť, stiskem Load načtete styl. Objeví se dotaz „Are you sure?”. Stiskem OK potvrďte volbu.

Načtení celé složky „SET” ze souboru i30 může nějakou dobu trvat, kvůli formátu konverze.

- 7 Jděte do režimu Style Play a zvolte jeden z načtených stylů. Nastavte Tempo, pak zvolte „Write Current Style Settings” v menu stránky a uložte změny.
- 8 Kvůli rozdílům ve zvucích budete zřejmě chtít upravit staré styly, po načtení do Pa1000 (zvuky, hlasitost, panorama, tempo, mapování bicích, Wrap Around...).
- 9 Aby byly provedené změny přiřazení zvuků stopám stylu efektivní, nesmí být označen parametr Original Style Sounds (Volume panel, náhled stopy Style).
- 10 Nakonec uložte nastavení Padu příkazem „Write Current Style Settings,, z menu stránky.

Připojená data

Při načítání všech User dat, nebo všech dat zadaného typu, bude většina dat, načítaných ze zařízení sloučena s daty, v paměti již existujícími. Např. pokud jsou data ve všech třech bankách USER stylů v paměti (USER01, USER02, USER03), a je jen jedna banka USER01 Style v zařízení, bude obsah banky USER01 přepsán, kdežto banky USER02 a USER03 zůstanou zachovány.

Výsledkem je, že budete mít složku STYLE v paměti, obsahující banku USER01, kterou jste právě načetli a staré banky USER02 a USER03.

Načítání dat, založených na User samplech

Při načítání složky „SET” se zvuky, spojenými s PCM daty (samplly), budou veškerá stávající PCM data z paměti vymazána. Pokud jsou v paměti neuložené User samplly, uložte je před načtením složky, výběrem možnosti User Sample, během operace Save All (viz níže v této kapitole).

Chcete-li vidět, zda složka „SET” obsahuje PCM data, vstupte do ní a prohlédněte si podsložku „PCM”.

Pokud chcete načíst nové User PCM Samplly, bez vymazání těch, které jsou již v paměti, a načíst jednotlivé zvuky, namísto složky „SET”.

Sloučení PCM samplů z různých zdrojů

Jakmile načtete složku SET, budou veškeré User PCM samplly v paměti vymazány. Chcete-li sloužit samplly z několika zdrojů, proveďte následující

- 1 Načtete složku .SET, obsahující samplly, které chcete sloučit s jinými samplly.
- 2 Načtete jednotlivé zvuky z jiných složek SET.
- 3 Jděte do režimu Sampling, a načtete, nebo importujte samplly z jiných zdrojů.
- 4 Uložte veškerý obsah paměti do stejné, nebo nové složky SET.

Ukládání hudebních zdrojů a jejich nastavení

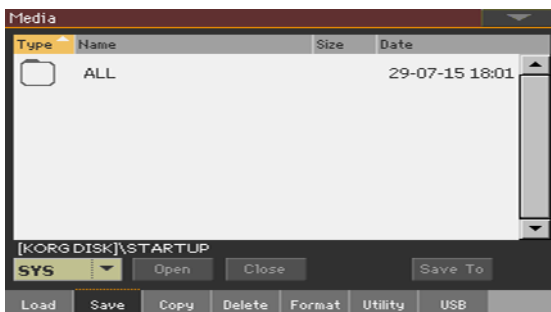
Ukládání souborů nebo složek

Můžete uložit veškerý obsah paměti, speciální typ hudebního zdroje, nezávislou banku, nebo jen jeden zdroj.

Vlastní data Pa1000 musíte uložit do speciálních složek, s typem '.set'. Tyto speciální složky můžete ukládat do běžných složek.

Vyberte data, která chcete uložit

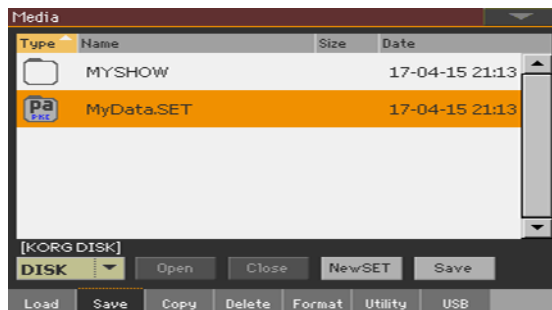
- 1 Jděte na stránku Media > Save.



- 2 Dotykem položky (souboru či složky) v seznamu ji zvolíte.
- 3 Projděte složky. Tlačítkem Open vstoupíte do zvolené složky. Tlačítkem Close ukončíte aktuální složku.
- 4 Pokud vidíte položku, kterou hledáte, zvolte ji a dotykem tlačítka Save To ji uložte.

Výběr cílového zařízení

Po dotyku Save se objeví cílové zařízení:



- 1 V případě, že načítáte z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
- 2 Ve vyjeté nabídce Device vyberte cílové zařízení.

Zvolte stávající složku „.SET”.

Můžete ukládat data dostávající složky SET. Jestliže ukládáte data, která ještě nejsou v cílové složce, data se jen připojí. Jinak budou přepsána.

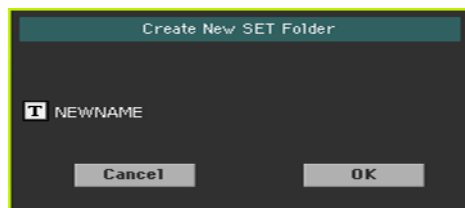
Pamatujte, že díky zásadním změnám formátu souborů, nelze zapisovat do stávajících složek SET, vytvořených ve starších nástrojích Pa-Series.

- Zvolte stávající složku „.SET” a stiskem Save potvrďte akci.

Vytvoření nové složky „.SET”

Můžete si vytvořit novou, prázdnou složku SET, a svá data uložit, aniž byste museli cokoliv přepsat.

- 1 Tlačítkem New SET vytvoříte novou složku SET. Objeví se dialog Create New SET Folder:



- 2 Stiskem tlačítka Text Edit (**T**) spustíte virtuální klávesnici a můžete upravit jméno. Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.

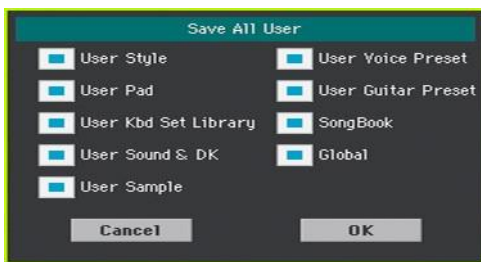
- Po návratu do dialogu Create New SET Folder, tlačítkem OK vytvoříte novou složku SET a ukončíte dialog.

Uložte data

- Uložte veškerý obsah paměti, typ nebo data, jednotlivé banky nebo položky, dle popisu níže.

Uložení všech dat

- Po výběru stávající složky SET nebo po vytvoření nové, dotykem tlačítka Save potvrdíte volbu. Objeví se dialog s dotazem na výběr typu dat pro uložení:
 - Save All Pa1000 s aktivovanou volbou Protect > Factory:



- Save All Pa1000 s deaktivovanou volbou Protect > Factory:



- Ověřte všechny typy dat, které chcete ukládat, pak stiskem OK potvrdíte volbu.

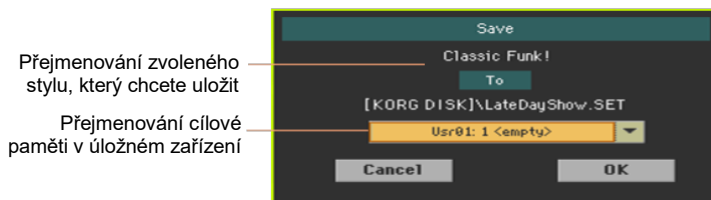
Uložení všech dat určitého typu

- Při ukládání typu dat (Keyboard Sets, Styles...), vyberte cílové místo na cílovém disku.
- Stiskem OK potvrdíte. Po potvrzení bude dosavadní položka v paměti přepsána.

Ukládání jednotlivých položek

- 1 Při ukládání jednotlivých položek, si vyberte cílovou paměť v paměťovém zařízení.

V tomto příkladu si volíte cíl, kam se uloží jeden styl:



- 2 Stiskem OK potvrďte. Po potvrzení bude dosavadní položka v paměti přepsána.

Kopírování souborů a složek

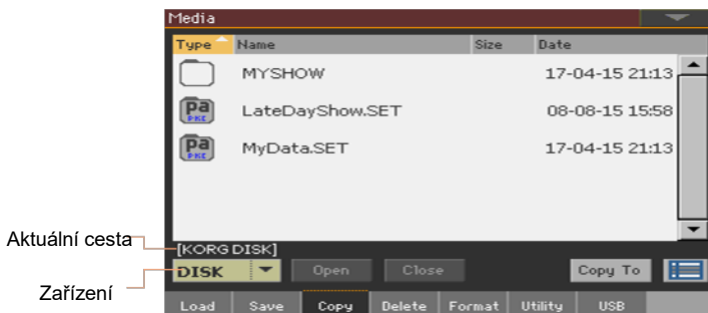
Kopírování souborů nebo složek

Můžete kopírovat soubory a složky. Složky mohou být obyčejné nebo typu „.SET”. Kromě toho můžete kopírovat obsah aktuální složky, ve které jste. Jak v rámci stejné paměti, tak z jiné (obě zařízení musí být během kopírování zapojena do Pa1000).

Chcete-li zachovat integritu datové struktury, během kopírování nelze otevřít složky „.SET” a kopírovat pouze jeden ze souborů v nich. Můžete pouze otevřít a pracovat s běžnými složkami.

Výběr dat, která chcete kopírovat

- 1 Jděte na stránku Media > Copy.



- 2 V případě, že kopírujete z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
- 3 Ve vyjeté nabídce Device vyberte zdrojové zařízení.
- 4 Dotykem položky (souboru či složky) v seznamu ji zvolíte.
Není-li nic zvoleno, obsah aktuální složky bude zkopírován.
- 5 Projděte složky. Tlačítkem Open vstoupíte do zvolené složky. Tlačítkem Close ukončíte aktuální složku.
- 6 Pokud vidíte položku, kterou hledáte, zvolte ji a dotykem tlačítka Copy To ji zkopírujete.

Výběr cílového zařízení

Po dotyku Copy To se objeví cílové zařízení:

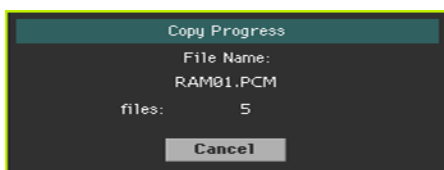


- 1 V případě, že kopírujete do externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
- 2 Ve vyjeté nabídce Device vyberte cílové zařízení.

Vyberte cíl a potvrďte kopírování

- Zvolte stávající složku a stiskem Copy potvrdíte akci.

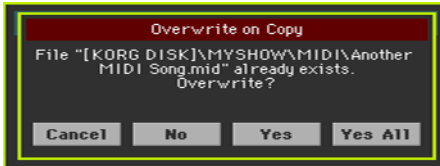
Není-li zvolena žádná složka, bude se kopírovat do aktuální složky. Během kopírování se objeví dialog, který udává postup operace:



Přepsání stávajících souborů či složek

Při kopírování by se mohl v cílovém místě vyskytnout soubor či složka stejného jména jako cílové zařízení. V tom případě se Pa1000 zeptá, jestli jej chcete přepsat.

Při pokusu o duplikát souboru či složky se objeví následující dialogový box:



Overwrite	Význam
Cancel	Procedura se přeruší.
No	Soubor či složka nebudou přepsány. Zdrojový soubor či složka se nekopíruje. Procedura bude pokračovat s dalšími soubory a složkami.
Ano	Soubor či složka budou přepsány. Procedura bude pokračovat s dalšími soubory a složkami.
Yes (to) All	Soubor či složka budou přepsány. Veškeré další duplikované soubory nebo složky budou přepsány také, již bez tohoto dialogu. Procedura bude pokračovat s dalšími soubory a složkami.

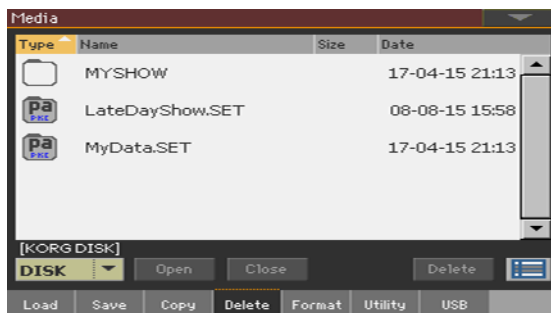
Vymazání souborů a složek

Vymazání souborů nebo složek

Můžete vymazat soubory a složky z úložného zařízení.

Výběr dat, která chcete vymazat

- 1 Jděte na stránku Media > Delete.





- 2 V případě, že mažete z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
- 3 Ve vyjeté nabídce Device vyberte zdrojové zařízení.
- 4 Dotykem položky (souboru či složky) v seznamu ji zvolíte.
- 5 Projděte složky. Tlačítkem Open vstoupíte do zvolené složky. Tlačítkem Close ukončíte aktuální složku.
- 6 Pokud vidíte položku, kterou hledáte, zvolte ji a dotykem tlačítka Delete ji vymažete.

Výběr více položek najednou

Pokud jste na stránkách Copy a Delete, můžete zvolit několik souborů nebo složek najednou, než spustíte operaci. Soubory nebo složky lze volit souvisle (např. řádek) nebo přerušovaně (tedy s jinými soubory a složkami uprostřed).

Chcete-li zvolit soubory souvisle nebo jinak, tlačítkem Select Mode napravo od tlačítek příkazů zvolte možnost pro kombinaci se SHIFT.

Režim Select	Význam
	Volbou této možnosti vyberete soubory nebo složky souvisle (tedy v řadě).
	Touto volbou zvolíte soubory nebo složky nesouvisle (na přeskáčku).

Chcete-li zvolit více souborů či složek v řadě

- 1 Tlačítkem Select Mode zvolte SHIFT funkci.
- 2 Vyberte první soubor nebo složku.
- 3 Podržte tlačítko SHIFT.
- 4 Vyberte poslední soubor nebo složku výběru.
- 5 Uvolněte tlačítko SHIFT.

Chcete-li zvolit více souborů či složek nesouvisle

- 1 Tlačítkem Select Mode zvolte SHIFT funkci.
- 2 Vyberte první soubor nebo složku.
- 3 Podržte tlačítko SHIFT.
- 4 Zvolte druhý soubor nebo složku výběru.
- 5 Podržte tlačítko SHIFT a zvolte další soubory nebo složky, které potřebujete.
- 6 Uvolněte tlačítko SHIFT.

Zrušení výběru souborů nebo složek

- Chcete-li zrušit výběr jednoho či více souboru nebo složek, bez ostatních, podržte SHIFT a dotkněte se souboru nebo složky, kterou zamýšlíte.
- Výběr u všech zrušíte volbou jednoho souboru či složky. Výběr všech souborů a složek bude zrušen.

Export playlistů

Export seznamu songů do textového souboru

Seznam songů, obsažených ve složce nebo v Jukebox listu, popř. v SongBook a Set Listech, lze exportovat, vytisknout a použít jako playlist, který je možné zobrazit.

Jak exportovat seznam skladeb, obsažených ve složce

- 1 Otevřete okno Song Select.
- 2 Projděte soubory a složky, a vstupte do složky, jejíž obsah byste rádi exportovali do textového souboru.
- 3 Příkazem Export Song List v menu stránky otevřete dialog Write Song List.



- 4 V menu „Device” určíte zařízení, kam dočasně uložíte soubor TXT. Soubor bude uložen do hlavního adresáře zařízení.

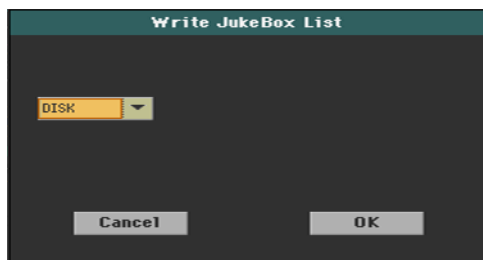
Po uložení bude textový soubor přejmenovaný podle zvolené složky. Např. složka, pojmenovaná „Dummy” vygeneruje soubor „Dummy.txt”. Jestliže ukládáte z hlavního adresáře zařízení, vygeneruje se soubor ‘Root.txt’.

Pokud je v cílovém místě již existuje soubor stejného jména, přepíše se bez dotazu na potvrzení.

Výpis zahrnuje postupné číslování jednotlivých songů podle jmen a celkový počet souborů ve výpisu.

Export Jukebox playlistu

- 1 Jelikož souboru Jukebox je přiřazen přehrávači 1, zvolte příkaz Export Jukebox List v menu stránky, tím vstoupíte do dialogu Write Jukebox List.



- 2 V menu „Device” určíte zařízení, kam dočasně uložíte soubor TXT. Soubor bude uložen do hlavního adresáře zařízení.

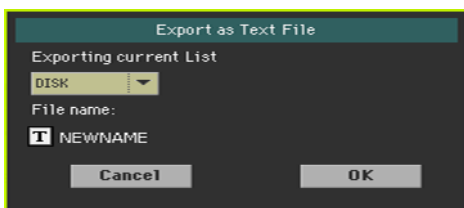
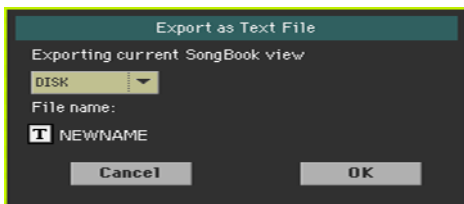
Po uložení bude textový soubor přejmenovaný podle zvoleného souboru Jukebox. Např. soubor Jukebox, pojmenovaný „Dummy.jbx” vygeneruje soubor „Dummy.txt”. Nový, nepojmenovaný soubor Jukebox vygeneruje soubor „New_name.txt”.

Pokud je v cílovém místě již existuje soubor stejného jména, přepíše se bez dotazu na potvrzení.

Výpis zahrnuje postupné číslování jednotlivých songů podle jmen a celkový počet souborů ve výpisu.

Export SongBook Book listu nebo Custom Listu

- 1 Pokud jste na stránce SongBook > Book or SongBook > Custom List, zvolte požadované filtrování seznamu.
- 2 Příkazem Export as Text File v menu stránky otevřete dialog Export as Text File.



- 3 V menu „Device” určíte zařízení, kam dočasně uložíte soubor TXT. Soubor bude uložen do hlavního adresáře zařízení.
- 4 Seznam můžete přejmenovat. Pomocí ikony Text Edit (**T**) zobrazíte virtuální klávesnici, s jejíž pomocí budete moci změnit název. Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.
- 5 Po návratu do dialogu Export as Text File, potvrďte export tlačítkem OK.

Vytvoří se TXT soubor, obsahující filtrovaná data. Pokud je v cílovém místě již existuje soubor stejného jména, přepíše se bez dotazu na potvrzení.

Načtení textového souboru do počítače

Pro správné zobrazení a tisk výpisu v počítači, použijte pevně danou velikost (neproporcionálních) znaků v textovém editoru.

57 Správa médií

Formátování paměťových zařízení

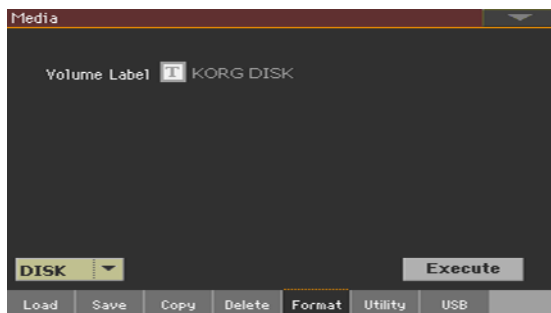
Formátování paměťového zařízení

Funkce Format umožňuje inicializovat zařízení. Pa1000 používá formát PC-compliant zařízení (DOS FAT16 a FAT32):

Varování: Formátování paměťového zařízení vymaže veškerá obsažená data!

Výběr zařízení, které chcete formátovat

- 1 Jděte na stránku Media > Format.



- 2 Před formátováním externí paměti ji zapojte je do USB Host portu.
- 3 Ve vyjeté nabídce Device vyberte zařízení.

Pojmenujte zařízení.

- 1 Parametrem Volume Label pojmenujete externí zařízení, které chcete formátovat.

Pokud jde o rezervované jméno, není možné štítek (jméno) interního disku změnit. Když formátujete interní disk, štítek nelze editovat.

Dále, pokud zkusíte přejmenovat interní disk, když je Pa1000 zapojený do PC přes USB port, automaticky se obnoví původní jméno.

- 2 Stiskem tlačítka Text Edit (**T**) spustíte virtuální klávesnici a můžete upravit jméno. Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.

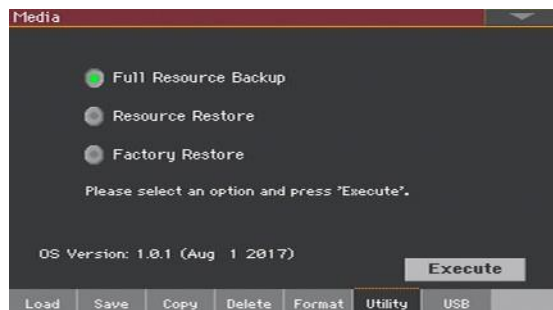
Pamatujte, že přejmenováním zařízení, které obsahuje standardní MIDI nebo MP3 soubory, využívané v SongBooku, poruší propojení na tyto soubory. Proto vložte již zformátovanou paměť stejného jména. V případě, že jste jméno změnili, v SongBook Editoru (volně ke stažení na www.korg.com) pak musíte tyto odkazy upravit.

Formátování zařízení

- 1 Stiskem tlačítka Execute spustíte formátování.
- 2 Potvrďte následující varování.

Zálohování a obnova hudebních zdrojů

Sadu utilit pro zálohování a obnovu dat najdete na stránce Media > Utility.



Zálohování hudebních zdrojů

Můžete zálohovat interní data (hudební zdroje a nastavení) do paměťového zařízení. Příkaz Backup je nutné použít pro archivační účely, jelikož ze zálohovacího souboru není možné načítat individuální data. Chcete-li uložit data, která musí zůstat dostupná pro normální operace Media > Load, např. pro načtení User dat po update hudebních zdrojů, využijte operace Media > Save.

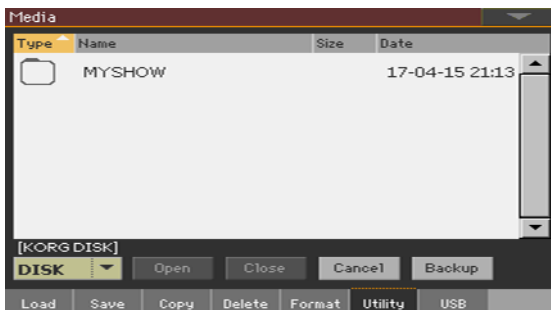
Tato funkce zálohuje pouze interní paměť, nikoliv interní nebo externí disky. Záloha zahrnuje styly, Keyboard sady, zvuky, pady, Voice presety, Guitar presety a Global. Nejsou zde zálohovány MIDI a MP3 songy, obsažené na interních nebo externích discích. Dále, nezálohuje Direct banky, již uložené na interním nebo externím disku. Chcete-li zálohovat tato data, vytvořte zálohu interního nebo externího disku po připojení do PC (viz stránku Media > USB).

Zvolte příkaz pro zálohování

- 1 Jděte na stránku Media > Utility.
- 2 Zadejte volbu Full Resource Backup, pak tlačítkem Execute zobrazíte selektor souborů.

Výběr cílového zařízení a složky

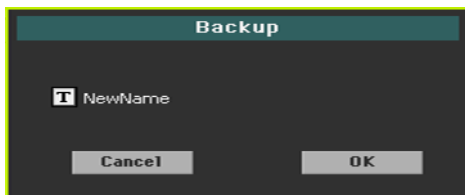
Po spuštění Execute se objeví cílové zařízení:



- 1 V případě, že provádíte zálohu na externí zařízení, zapojte je do USB Host portu.
- 2 Ve vyjeté nabídce Device vyberte cílové zařízení.
- 3 Projděte složky. Tlačítkem Open vstoupíte do zvolené složky. Tlačítkem Close ukončíte aktuální složku.
- 4 Vyberte složku, kde jsou zálohovaná data, pak je příkazem Backup potvrďte. Pokud jste nic ne zvolili, data se uloží do aktuálního adresáře.

Pojmenování archivního souboru zálohy

Po stisku Backup se objeví dialogový box, který umožňuje soubor pojmenovat.



- 1 Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) spustíte virtuální klávesnici a můžete upravit jméno. Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.
- 2 Jakmile jste znovu v dialogu Backup, tlačítkem OK spustíte zálohování.
- 3 Po skončení zálohování uložte paměťové zařízení na bezpečném místě.

Obnovení hudebních zdrojů

Data můžete obnovit ze záložního archivu, vytvořeného příkazem Full Resource Backup.

Výběr příkazu obnovení

- 1 Jděte na stránku Media > Utility.
- 2 Zadejte volbu Resource Restore, pak tlačítkem Execute zobrazíte selektor souborů.

Výběr zdrojového zařízení a složky

- 1 V případě, že provádíte obnovení z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
- 2 Ve vyjeté nabídce Device vyberte cílové zařízení.
- 3 Projděte složky. Tlačítkem Open vstoupíte do zvolené složky. Tlačítkem Close ukončíte aktuální složku.
- 4 Jakmile se objeví záložní archiv, zvolte jej a zadejte příkaz Restore.

Výběr dat pro obnovu

- 5 Objeví se dialog Restore, s výpisem typů dat, která chcete obnovit. Označte typ dat, která chcete obnovit.



- 6 Stiskem OK spustíte obnovení.

Varování: Tímto příkazem vymažete z interní paměti všechny typy dat, zvolených v tomto dialogu (včetně uživatelských).

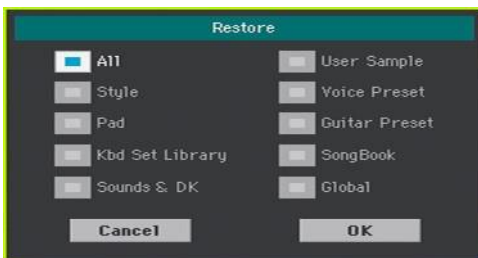
- 7 Po ukončení se objeví zpráva s upozorněním na restart nástroje („Data Restored. Please switch off“). Vypněte a znovu zapněte nástroj.

Obnovení původních hudebních zdrojů

Po update OS, nebo v případě, že chcete vymazat veškeré změny Factory a User dat, a obnovit Pa1000 do stejného stavu, v jakém byl z výroby, můžete použít proceduru Factory Restore.

Varování: Tímto příkazem vymažete veškerá data z paměti (včetně upravených dat).

- 1 Jděte na stránku Media > Utility.
- 2 Zvolte příkaz Factory Restore, potom stiskněte Execute.
- 3 Objeví se dialog, s výpisem typů dat, která chcete obnovit. Označte typ dat, která chcete obnovit.



Varování: Tímto příkazem vymažete z interní paměti všechny typy dat, zvolených v tomto dialogu (včetně uživatelských).

- 4 Po ukončení se objeví zpráva s upozorněním na restart nástroje („Data Restored. Please switch off“). Vypněte a znovu zapněte nástroj.

Zapojení interního disku do počítače

Chcete-li manipulovat se soubory, na interní disky Pa1000 se dostanete z počítače. Pro zapojení Pa1000 do počítače nepotřebujete žádný speciální ovladač.

Propojte Pa1000 s počítačem

- Pomocí dodaného USB kabelu propojte USB DEVICE port u Pa1000 do USB portu v počítači.

Nastavení USB komunikace

- 1 Jděte na stránku Media > USB a v menu Device vyberte interní disk, který se bude sdílet.
- 2 Stiskem tlačítka Enable spustíte sdílení. V počítači se objeví ikona interního disku Pa1000.





Je-li povolen USB přenos souborů, nemáte přístup k ostatním funkcím Pa1000. MIDI Over USB je také deaktivován.

Po zahájení USB spojení může přístup k datům Havian 30 z počítače trvat déle, podle velikosti harddisku a dat, obsažených na něm.

Nesnažte se změnit štítek (jméno) jeho interního disku, po zapojení Pa1000 do počítače. Pokud se o to pokusíte, Havian 30 původní jméno automaticky obnoví.

Také neměňte strukturu složek „.SET“, protože je nebude možné použít v Pa1000. Pro výměnu dat a úpravu složek můžete využít pouze USB spojení.

Zrušení USB komunikace

- 1 Když končíte přenos souborů, můžete odpojit Pa1000 od počítače.
 - K tomu obvykle zvolíte vyhrazený příkaz kliknutím na ikonu USB zařízení pravým tlačítkem myši.
 - U Maca zvolte ikonu USB () , pak zvolte příkaz Eject, nebo ji přetáhněte do Docku ().
- 2 U Pa1000, tlačítkem Disable deaktivujete USB DEVICE port pro přenos souborů, a zpřístupníte všechny funkce nástroje.

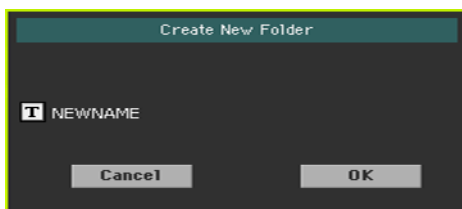
Varování: Nespouštějte USB komunikaci dříve, než počítač skutečně dokončí přenos souborů. Někdy sděluje indikátor na displeji, že procedura je ukončena ještě PŘED skutečným ukončením. Přerušování USB komunikace (nebo odpojením USB kabelu) před ukončením datového přenosu, může vést ke ztrátě dat.

Organizace úložných zařízení

Vytváření složek

Můžete si vytvořit běžnou složku, kam lze uložit jakýkoliv typ dat (podsložky, songy, SET složky...).

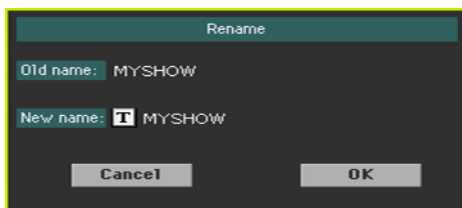
- 1 Pokud jste na stránce Media, projděte složky a najděte místo, kde vytvoříte novou složku. Tlačítkem Open vstoupíte do zvolené složky. Tlačítkem Close ukončíte aktuální složku.
- 2 Příkazem Create New Folder v menu stránky otevřete dialog Create New Folder.



- 3 Stiskem tlačítka Text Edit (**T**) spustíte virtuální klávesnici a můžete upravit jméno. Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.
- 4 Po návratu do dialogu Create New Folder, tlačítkem OK vytvoříte složku ve zvoleném místě.

Přejmenování souborů a složek

- 1 Pokud jste na stránce Media, vyberte položku, kterou chcete přejmenovat (soubor či složku), a zvolte příkaz Rename v menu stránky.

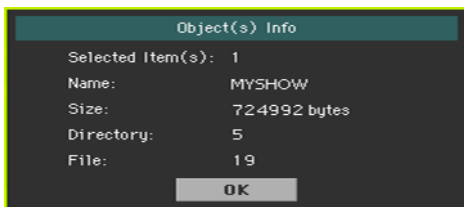


Chcete-li uchovat konzistenci datové struktury, nesmíte přejmenovat složky a soubory ve složce „SET”. Nelze měnit 3-znakový typ souborů a „SET” složek, jelikož jsou nezbytné k identifikaci typu.

- 2 Stiskem tlačítka Text Edit (**T**) spustíte virtuální klávesnici a můžete upravit jméno. Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.
- 3 Po návratu do dialogu Rename, tlačítkem OK nové jméno potvrdíte.

Získání informace o zvolených položkách

- Pokud jste na stránce Media, vyberte jednu či více položek a zvolte příkaz Object(s) Info v menu stránky.

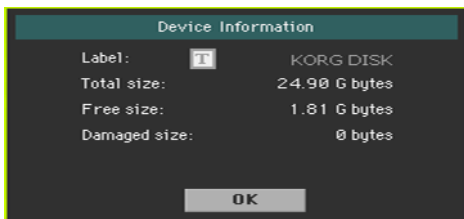


Tímto příkazem zobrazíte velikost zvoleného souboru nebo složky. Stejně tak počet souborů a adresářů (složek).

Získání informací o zvoleném zařízení a jeho přejmenování

Otevření dialogu Device Info

- Pokud jste na některé ze stránek Media, zvolte příkaz Device Info v menu stránky.



Načtení informací

Pokud jste v dialogu Device Information, můžete zobrazit různé informace o zvoleném zařízení. Chcete-li zobrazit jiné zařízení, ukončete dialog a položkou Device v menu vyberte jiné zařízení pro uložení.

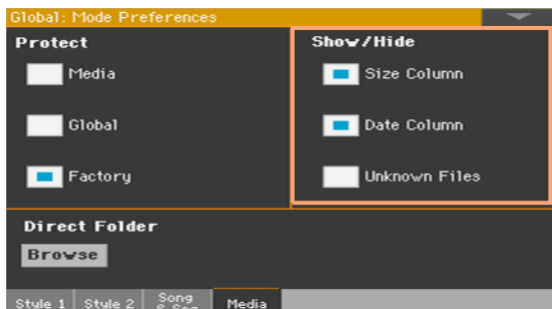
Přejmenování paměťového zařízení

- Pokud jste v dialogu Device Information, stiskem tlačítka **T** (Text Edit) spustíte virtuální klávesnici a můžete upravit jméno. Až budete s názvem spokojeni, potvrďte jej pomocí tlačítka OK pod virtuální klávesnicí.

Pamatujte, že přejmenováním zařízení, které obsahuje standardní MIDI nebo MP3 soubory, využívané v SongBooku, poruší propojení na tyto soubory. Proto vložte již zformátovanou paměť stejného jména. V případě, že jste jméno změnili, v SongBook Editoru (volně ke stažení na www.korg.com) pak musíte tyto odkazy upravit.

Změna preferencí zobrazení médií

Můžete zvolit, co uvidíte, když se otevře okno selektoru na stránce Media Preferences.



Skrytí neznámých souborů

Aby byl výpis souborů více a lépe přehledný pro hledání, můžete nevýznamné soubory skrýt operací Media.

- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Media.

Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a tlačítkem MEDIA otevřete dialogové okno Media.

- 2 Zvolte značku Hide Unknown Files, chcete-li skrýt nevýznamné soubory.

Zobrazení velikosti a data souboru

Chcete-li zobrazit delší jména v celé délce, můžete skrýt sloupce Size a Date, v okně File Selector.

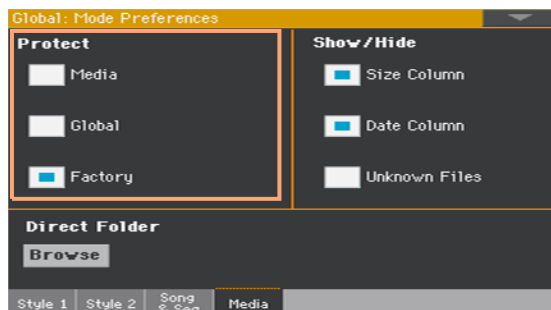
- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Media.

Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a tlačítkem MEDIA otevřete dialogové okno Media.

- 2 Značkou Show Columns > Size de/aktivujete zobrazení velikosti souboru.
- 3 Značkou Show Columns > Date de/aktivujete zobrazení časového razítka souboru.

Ochrana úložných zařízení a souborů

Média a soubory chráníte na stránce Media Preferences.



Ochrana média

Interní disk můžete chránit před přepsáním.

- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Media.

Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a tlačítkem MEDIA otevřete dialogové okno Media.

- 2 Zadejte značku u Media Protect, ta chrání interní disk.

Ochrana globálních preferencí před změnami

Při načítání dat z disku, se mohou změnit globální parametry, díky odlišnému nastavení v načtených datech. Je však možné nechtěným změnám zabránit.

- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Media.

Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a tlačítkem MEDIA otevřete dialogové okno Media.

- 2 Značkou u Global Protect ochráníte globální preference před nechtěnou změnou, při načítání dat z disku.

Pamatujte, že globální preference z kompatibilních nástrojů řady Korg Pa-Series se v takovém případě nenačtou.

Odstranění ochrany dat z výroby

Keyboard sady, zvuky, styly, pady, Voice a Guitar Presety jsou z výroby normálně chráněné, aby se předešlo jejich přepsání standardními hudebními zdroji. Tuto ochranu však můžete odstranit a využít paměti Factory, jako kdyby šlo o paměti User.

Lokální zdroje jsou data z výroby, proto jsou chráněna společně s dalšími zdroji z výroby.

- 1 Jděte na stránku Global > Mode Preferences > Media.

Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a tlačítkem MEDIA otevřete dialogové okno Media.

- 2 Zrušte značku u Protect > Factory, chcete-li zrušit ochranu.

Tato ochrana se automaticky resetuje při každém vypnutí nástroje.

Pozor: Pokud byste náhodou vymazali některá data z výroby, načtěte zálohu nebo proveďte proceduru Factory Restore (na stránce Media > Utility).

Chránění souborů a složek

Chcete-li nastavit ochranu souborů nebo složek

- Pokud jste na stránce Media, vyberte jednu či více chráněných položek a zvolte příkaz Protect v menu stránky.

Tímto příkazem chráníte zvolený soubor nebo složku před zápisem/vymazáním. U souboru nebo jména složky se objeví ikona zámku.



Chcete-li zrušit ochranu souborů nebo složek

- Pokud jste na stránce Media, vyberte jednu či více chráněných položek a zvolte příkaz Unprotect v menu stránky.

Péče o paměťová zařízení

Pa1000 dokáže uložit většinu dat, obsažených v paměti do interní paměti, interní microSD kartu, popř. do externí paměti (harddisk nebo USB klíč), zapojené do portu USB Host. Zde je pár upozornění, jak nakládat s těmito zařízeními.

Ochrana interní paměti přes zápisem

Interní paměť můžete chránit před zápisem pomocí software ochrany, kterou najdete na stránce Global > Mode Preferences > Media (značkou u „Media Protect“).

Bezpečnostní opatření

- Neodpojujte zařízení, ani nepřesouvejte nástroj, dokud zařízení pracuje.
- Chcete-li předejít ztrátě dat v případě poškození, vytvořte záložní kopii dat, obsažených v zařízení. Svá data můžete zálohovat do počítače a odtud na záložní medium. Data z interní paměti Pa1000 můžete vyslat do počítače přes konektor USB DEVICE.
- Neponechávejte USB zařízení zapojené do USB portu, když pracujete s nástrojem, mohlo by dojít k poškození.
- Paměťová zařízení i nástroj udržujte v dostatečné vzdálenosti od zdrojů magnetického pole, např. TV, ledničky, počítačů, monitorů, reproboxů, mobilů a transformátorů. Magnetické pole může ovlivnit obsah paměti zařízení.
- Neponechávejte paměti na místech s velmi vysokou či nízkou teplotou, nevystavujte je přímému slunečnímu světlu ani je neukládejte na prašných nebo špinavých místech.
- Nestavějte těžké objekty na zařízení.

Část XIV: Appendix

58 Hudební zdroje

Následující stránky udávají všechny hudební zdroje, dodané jako standardní, pro Pa1000.

Styly

Tento výpis udává styly, jak se objeví v okně Style Select. Tabulka dále zahrnuje MIDI data, využitá k dálkovému výběru stylů na speciálním řídicím kanálu. CC00: Control Change 0 nebo Bank Select MSB. CC32: Control Change 32 nebo Bank Select LSB. PC: Program Change.

Style	CC 0	CC 32	PC
Pop			
Kiss Sky Pop	0	0	0
Sactuary Pop	0	0	1
Love Inside Pop	0	0	2
Moving Ahead Pop	0	0	3
Guitar Pop	0	0	4
70's Guitar Pop	0	0	5
Standard 8 Beat	0	0	6
Standard 16 Beat	0	0	7
Marvin G. Pop	0	0	8
All Begins Pop	0	0	9
Can't Feel Pop	0	0	10
Fast Guitar Pop	0	0	11
Goodbye Pop	0	0	12
Love Pop	0	0	13
Soft Guitar Pop	0	0	14
One Last Pop	0	0	15
Copacabana Pop	0	0	16
As Groove	0	0	17
Modern Pop	0	0	18
Groovy Pop	0	0	19
Believer Pop	0	0	20
Sunny Pop	0	0	21
Slow Pop	0	0	22
Hold My Pop	0	0	23
Morning Pop	0	0	24
Happy Pop	0	0	25
Pop Hit	0	0	26

Style	CC 0	CC 32	PC
Piano Pop	0	0	27
Cool Pop	0	0	28
Liverpool 1	0	0	29
Liverpool 2	0	0	30
Pop Beat	0	0	31
Easy Pop Shuffle	0	0	32
Classic Beat	0	0	33
Classic Pop	0	0	34
Shadow Pop	0	0	35
Pop Rock	0	0	36
Retro Beat	0	0	37
Pop Shuffle	0	0	38
6/8 Slow Pop	0	0	39
12/8 Pop	0	0	40
Gigolo' Shuffle	0	0	41
Ballad			
Sweet Ballad	0	1	0
3/4 Brush Ballad	0	1	1
Long Life Ballad	0	1	2
Hope Ballad	0	1	3
Let Her Ballad	0	1	4
Years Ballad	0	1	5
Steel Ballad	0	1	6
Dangerous Bld	0	1	7
Brush Ballad	0	1	8
Modern Ballad	0	1	9
Slow Gtr Ballad	0	1	10
Soft Ballad	0	1	11

Style	CC 0	CC 32	PC
Piano Ballad	0	1	12
6/8 Piano Ballad	0	1	13
Orchestral Bld 1	0	1	14
Orchestral Bld 2	0	1	15
Unplugged	0	1	16
Guitar Ballad	0	1	17
70's Ballad	0	1	18
Unplugged Heaven	0	1	19
Groovy Ballad	0	1	20
Analog Ballad	0	1	21
Organ Ballad	0	1	22
Waltz Ballad	0	1	23
6/8 Ballad 1	0	1	24
6/8 Ballad 2	0	1	25
6/8 Brush Ballad	0	1	26
6/8 Slow	0	1	27
12/8 Ballad	0	1	28
6/4 Ballad	0	1	29
Blues Ballad	0	1	30
Reggae Ballad	0	1	31
UnpluggedBallad1	0	1	32
UnpluggedBallad2	0	1	33
Unplugged Gtr 1	0	1	34
Unplugged Gtr 2	0	1	35
Ballroom			
English Waltz	0	2	0
Quick Step	0	2	1
Pasodoble	0	2	2
Paso Dance	0	2	3
Viennese Waltz	0	2	4
Jive	0	2	5
Argentina Tango	0	2	6
Modern Tango	0	2	7
Slow Waltz 1	0	2	8

Style	CC 0	CC 32	PC
Slow Waltz 2	0	2	9
3/4 Flamenco	0	2	10
Flamenco	0	2	11
Swing Fox	0	2	12
Slow Fox	0	2	13
Fox Shuffle	0	2	14
Foxtrot	0	2	15
Boogie Woogie	0	2	16
Big Band Jump	0	2	17
Big Band Fox	0	2	18
Big Band Swing	0	2	19
Organ Waltz	0	2	20
Organ Foxtrot	0	2	21
Twist	0	2	22
Hully Gully	0	2	23
Dance			
Synth Beat	0	3	0
EDM Remix	0	3	1
EDM Happy Hour	0	3	2
EDM Reggaeton	0	3	3
Trap Dance 1	0	3	4
Trap Dance 2	0	3	5
Dance To Trance	0	3	6
Falling Dance	0	3	7
Deep Remix	0	3	8
Deep House	0	3	9
House Class	0	3	10
Reggaeton DJ	0	3	11
Dance Pop Reload	0	3	12
NU Disco	0	3	13
80's Dance	0	3	14
90's Dance	0	3	15
Ethno House	0	3	16
Spanish Remix	0	3	17

Style	CC 0	CC 32	PC
ChaCha Remix	0	3	18
Release My Dance	0	3	19
Counting Dance	0	3	20
Funky Disco	0	3	21
70's Disco Remix	0	3	22
70's Disco	0	3	23
Bailando Dance	0	3	24
Brother Dance	0	3	25
Tacata Dance	0	3	26
Kuduro Dance	0	3	27
Western Remix	0	3	28
Cowboy Dance	0	3	29
Waka Dance	0	3	30
Gangnam Dance	0	3	31
Revelation Dance	0	3	32
Techno	0	3	33
Trance	0	3	34
Tribal	0	3	35
Hip Hop	0	3	36
Rock			
Pride Blues	0	4	0
Sweet Rock	0	4	1
Ring Slow Boogie	0	4	2
Wing Slow Rock	0	4	3
One Rock Ballad	0	4	4
Best Fake Rock	0	4	5
Foo Rock	0	4	6
21 Gun Anthem	0	4	7
First Kid Rock	0	4	8
Killer Rock	0	4	9
HighwayHell Rock	0	4	10
Rock On Fire	0	4	11
Welcome Rock	0	4	12
Rock Star	0	4	13

Style	CC 0	CC 32	PC
80's Rock	0	4	14
Rock Punch	0	4	15
Rolling Blues	0	4	16
Alabama Rock	0	4	17
Clean Rock	0	4	18
Stadium Ballad	0	4	19
Rolling Rock	0	4	20
Magic Rock	0	4	21
Prison Rock	0	4	22
Johnny Rock	0	4	23
Rock the Clock	0	4	24
Rockabilly	0	4	25
Basic Rock	0	4	26
Smoke Rock	0	4	27
69's Rock	0	4	28
Walk of Rock	0	4	29
50's R&Roll	0	4	30
60's R&Roll	0	4	31
Rock Oldie	0	4	32
6/8 Slow Rock	0	4	33
60's Slow Rock	0	4	34
Rock ChaCha	0	4	35
Latin Rock	0	4	36
Classic Rock	0	4	37
Rock Boogie	0	4	38
Rock Shuffle	0	4	39
Country			
Acoustic Country	0	5	0
Country Rock	0	5	1
Sally Groove	0	5	2
Easy Country	0	5	3
Country Blues	0	5	4
6/8 Country Bld	0	5	5
Country Fox	0	5	6

Style	CC 0	CC 32	PC
Finger Picking	0	5	7
Slow Country	0	5	8
West Coast	0	5	9
Country Hit	0	5	10
Country Strum	0	5	11
CountryQuickStep	0	5	12
3/4 Country	0	5	13
Modern Country	0	5	14
Country Pop	0	5	15
Country Beat 1	0	5	16
Country Beat 2	0	5	17
Country Ballad 1	0	5	18
Country Ballad 2	0	5	19
Country 8 Beat	0	5	20
Country 16 Beat	0	5	21
Bluegrass	0	5	22
Bar Country	0	5	23
Desert Shuffle	0	5	24
Country Shuffle	0	5	25
South Shuffle	0	5	26
Latin			
Samba Enredo	0	6	0
Samba Brazil	0	6	1
Bossa Nova	0	6	2
Classic Salsa	0	6	3
Classic Mambo	0	6	4
Classic ChaCha	0	6	5
Guajira	0	6	6
Guaguanco'	0	6	7
Timba	0	6	8
6/8 Afro	0	6	9
Bomba	0	6	10
Classic Bachata	0	6	11
Classic Merengue	0	6	12

Style	CC 0	CC 32	PC
Cumbia	0	6	13
Joropo	0	6	14
Habanera	0	6	15
Guitar Bossa	0	6	16
Meditation Bossa	0	6	17
Organ Bossa	0	6	18
Pop Bossa	0	6	19
Cool Bossa	0	6	20
Fast Bossa	0	6	21
Orch. Bossa 1	0	6	22
Orch. Bossa 2	0	6	23
Brazilian Samba	0	6	24
Salsa 1	0	6	25
Salsa 2	0	6	26
Mambo	0	6	27
Pop ChaCha	0	6	28
Rhumba 1	0	6	29
Rhumba 2	0	6	30
Bachata	0	6	31
Cool Latin Jazz	0	6	32
Latin Big Band	0	6	33
Latin Pop	0	6	34
Latin Bolero	0	6	35
Latin Vocal	0	6	36
Sabor	0	6	37
Merengue	0	6	38
Natural Bossa	0	6	39
Latin Lounge	0	6	40
Bossa Lounge	0	6	41
Smooth LatinJazz	0	6	42
Unplugged Latin	0	6	43
Latin Dance			
Corazon Dance	0	7	0
Slowly L. Dance	0	7	1

Style	CC 0	CC 32	PC
Reggaeton 1	0	7	2
Reggaeton 2	0	7	3
BachaTango	0	7	4
Hot Merengue	0	7	5
Modern Salsa	0	7	6
Bomba Dance	0	7	7
Tortura Dance	0	7	8
Gipsy Dance	0	7	9
Limbo	0	7	10
Bamba	0	7	11
Disco Samba	0	7	12
Mambo Party	0	7	13
Mambo Five	0	7	14
Modern Bachata	0	7	15
Classic Beguine	0	7	16
Modern Beguine	0	7	17
Tropicana Dance	0	7	18
Modern Bossa	0	7	19
Disco ChaCha	0	7	20
Calypso	0	7	21
Reggae 1	0	7	22
Reggae 2	0	7	23
Latin Club	0	7	24
Andean	0	7	25
Lambada	0	7	26
Meneaito	0	7	27
Macarena	0	7	28
Bayon	0	7	29
Unplugged Gipsy	0	7	30
Unplugged Reggae	0	7	31
Sambalegre	0	7	32
Samba Dance	0	7	33
Jazz			
Swing Band	0	8	0
Modern Big Band	0	8	1

Style	CC 0	CC 32	PC
Big Band Shuffle	0	8	2
Latin Jazz Band	0	8	3
Afro-Cuban Jazz	0	8	4
BeBop	0	8	5
Medium JazzWaltz	0	8	6
Fast Jazz Waltz	0	8	7
Bigger Band	0	8	8
Serenade Band	0	8	9
Medium Big Band	0	8	10
Fast Big Band	0	8	11
Swing Ballad 1	0	8	12
Swing Ballad 2	0	8	13
Slow Swing Brush	0	8	14
Orchestral Swing	0	8	15
Classic Swing	0	8	16
Acoustic Jazz	0	8	17
Easy Swing	0	8	18
Easy Jazz Waltz	0	8	19
Dixieland	0	8	20
Charleston	0	8	21
Stride	0	8	22
Ragtime	0	8	23
Slow Organ Swing	0	8	24
Medium Org.Swing	0	8	25
Organ Blues	0	8	26
Jazz Quartet	0	8	27
Classic JazzWalz	0	8	28
Jazz Club	0	8	29
Jazz Brush	0	8	30
Soft Jazz	0	8	31
Django	0	8	32
Unplugged Swing	0	8	33
Vocal Swing	0	8	34
Vocal Jazz	0	8	35
Slow Smooth Jazz	0	8	36

Style	CC 0	CC 32	PC
Fast Smooth Jazz	0	8	37
Smooth JazzWaltz	0	8	38
Jazzy Lounge	0	8	39
Movie & Show			
Fifty Shades	0	9	0
Special Agent	0	9	1
SpaghettiWestern	0	9	2
Burt's Bounce	0	9	3
ScreenEpicMarch1	0	9	4
ScreenEpicMarch2	0	9	5
Weird Movie	0	9	6
Mystery Man	0	9	7
Ritz Swing	0	9	8
Tap Dance	0	9	9
Movie Ballad	0	9	10
Safari Swing	0	9	11
Hollywood 1	0	9	12
Hollywood 2	0	9	13
Western Movie	0	9	14
Cartoon Time	0	9	15
Love Movie	0	9	16
Artie's Theme	0	9	17
Love Ballad	0	9	18
Army Band	0	9	19
Christmas Waltz	0	9	20
Christmas Swing	0	9	21
Theatre Swing	0	9	22
Theatre March	0	9	23
Movie Swing	0	9	24
Horror Movie	0	9	25
Orchestral Movie	0	9	26
Funk & Blues			
Going On Soul	0	10	0
Street Soul	0	10	1
Chicago Blues	0	10	2

Style	CC 0	CC 32	PC
Detroit Backbeat	0	10	3
EveryBody Bros	0	10	4
Soul Bros	0	10	5
Blues	0	10	6
Soul	0	10	7
Talkin' Funk	0	10	8
Donald Mood	0	10	9
Capital Soul	0	10	10
Soul Power	0	10	11
Level Funk	0	10	12
Acoustic Shuffle	0	10	13
Grace Gospel	0	10	14
Gospel	0	10	15
Gospel Swing	0	10	16
Gospel Shuffle	0	10	17
Modern Gospel 1	0	10	18
Modern Gospel 2	0	10	19
Love 4 All	0	10	20
Dance To Rhythm	0	10	21
Motown Beat 1	0	10	22
Motown Beat 2	0	10	23
Rimshot Mood	0	10	24
Groovy Funk	0	10	25
Easy Funk	0	10	26
Soul Ballad	0	10	27
Cool Funk	0	10	28
Classic Funk	0	10	29
70's Beat Groove	0	10	30
Funk R&B	0	10	31
Elektrik Funk	0	10	32
Funky Sisters	0	10	33
Slide Blues	0	10	34
Cool Vocal	0	10	35
Funk Groovin'	0	10	36
Jazzy Funk	0	10	37

Style	CC 0	CC 32	PC
Little Shuffle	0	10	38
Slow & Jazzy	0	10	39
World			
Libertad Tango	0	11	0
Spanish Dance	0	11	1
Hawaiian	0	11	2
Casatchock	0	11	3
Greek Rumba	0	11	4
Xasapiko	0	11	5
Sirtaki	0	11	6
Zouk	0	11	7
Mexican Waltz	0	11	8
Norteno	0	11	9
Kebradita	0	11	10
Bolero Ranchero	0	11	11
Mariachi Waltz	0	11	12
Mariachi Polka	0	11	13
Mariachi Son	0	11	14
Mariachi Cumbia	0	11	15
Italian Waltz	0	11	16
Italian Polka	0	11	17
Italian Mazurka	0	11	18
Italian Tango	0	11	19
Pizzica	0	11	20
Tarantella	0	11	21
Rumba Napoletana	0	11	22

Style	CC 0	CC 32	PC
Raspa	0	11	23
Irish Slow Waltz	0	11	24
Irish Fast Waltz	0	11	25
Irish Fox	0	11	26
Irish QuickStep	0	11	27
German Polka	0	11	28
Classic Schlager	0	11	29
German Waltz	0	11	30
Vienna Waltz	0	11	31
Musette Waltz	0	11	32
French Waltz	0	11	33
Banda	0	11	34
US March	0	11	35
9/8	0	11	36
Vahde	0	11	37
2/4 Oyun	0	11	38
Ciftetelli	0	11	39
Halay	0	11	40
5/8	0	11	41
Oryantal	0	11	42
Turkish Pop	0	11	43
User	2	0-11	0-47
Direct User	4	0-11	0-47
Local	5	0-11	0-47

Knihovna Keyboard Set

Tento výpis udává Keyboard sady, jak se objeví v okně Select, knihovny Keyboard Set Library. Tabulka dále zahrnuje MIDI data, využitá k dálkovému výběru Keyboard sad na speciálním řídicím kanálu. CC00: Control Change 0 nebo Bank Select MSB. CC32: Control Change 32 nebo Bank Select LSB. PC: Program Change.

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Piano & EP			
Concert Grand	16	0	0
Classic Grand	16	0	1
Grand Piano Live	16	0	2
Upright Piano	16	0	3
Honky-Tonk	16	0	4
Jazz Piano	16	0	5
Korg M1 Piano	16	0	6
Piano & VPM	16	0	7
Electric Piano	16	0	8
Phaser E. Piano	16	0	9
Ballad E.Piano	16	0	10
Tremolo E.Piano	16	0	11
Amp. Wurly	16	0	12
Vintage Wurly	16	0	13
Clean Wurly 1	16	0	14
Clean Wurly 2	16	0	15
Piano & Strings	16	0	16
Harpsichord	16	0	17
Rock Piano	16	0	18
Electric Grand	16	0	19
R&B E.Piano	16	0	20
Dyno E.Piano	16	0	21
Distorsion E.P.	16	0	22
Classic E.Piano	16	0	23
Digital Grand	16	0	24
Piano Atmosphere	16	0	25
Grand & Pad	16	0	26
Harpsi & Orch.	16	0	27

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Natural Wurly	16	0	28
Amp&Comp.Wurly	16	0	29
FM E.Piano	16	0	30
Bell Tine E.P.	16	0	31
Octave Piano	16	0	32
Piano & Scat	16	0	33
Glide Piano	16	0	34
Clav	16	0	35
E.Piano & Pad	16	0	36
E.Piano&SynVoice	16	0	37
Digital E.P. Bld	16	0	38
Stage E.Piano	16	0	39
Hybrid E.Piano 1	16	0	40
Digital E.Piano	16	0	41
Jazz Club E.P.	16	0	42
Vibraphone	16	0	43
Marimba Trill	16	0	44
Xylophone	16	0	45
Piano & Whistle	16	0	46
Piano & Vibes	16	0	47
Organ			
Jimmy Organ	16	1	0
Gospel Organ	16	1	1
Rock Organ	16	1	2
Full Organ V.	16	1	3
DWB Org.Aft	16	1	4
DWB Dark Org.Y+	16	1	5
DWB Jazz Org. Y+	16	1	6
DWB Clas.Perc.Y+	16	1	7

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
BX3 Hi Perc.	16	1	8
BX3 Jazz Org. V.	16	1	9
BX3 4 Layers V.	16	1	10
Hot BX3 Y+	16	1	11
Full DWB 1 Y+	16	1	12
Full DWB 2 Y+	16	1	13
DWB Perc.Org. 1	16	1	14
DWB Perc.Org. 2	16	1	15
Distortion Organ	16	1	16
Click Organ Y+	16	1	17
Jazz Organ Y+	16	1	18
Dark Organ V.	16	1	19
Pipe Flute	16	1	20
Full Pipes	16	1	21
Theatre Organ 1	16	1	22
Theatre Organ 2	16	1	23
Harmonica 1	16	1	24
Harmonica 2	16	1	25
Harmonica 3	16	1	26
Blues Harmonica	16	1	27
Toots Harmonica	16	1	28
Melodica	16	1	29
Cassotto	16	1	30
PiccoloAccordion	16	1	31
Musette	16	1	32
Master Fisa	16	1	33
ItalianAccordion	16	1	34
Clarinet Accord.	16	1	35
Alps Accordion	16	1	36
Astor Bandoneon	16	1	37
That's Amore Acc	16	1	38
Acc. & Bass Acc.	16	1	39
Guitar			
Real Nylon Gtr	16	2	0

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Steel Guitar	16	2	1
Clean Ch.Guitar	16	2	2
Nylon Gtr & Pad	16	2	3
Jazz Guitar 1	16	2	4
Carlos Guitar 1	16	2	5
Big Lead	16	2	6
Western Gtr&Whis	16	2	7
Shadow Guitar	16	2	8
Clean El. Guitar	16	2	9
Overdrive Gtr1	16	2	10
Carlos Guitar 2	16	2	11
Distortion Gtr 1	16	2	12
My Overdrive Gtr	16	2	13
Nylon Guitar	16	2	14
Gtrs Atmosphere	16	2	15
Folk Guitar	16	2	16
Jazz Guitar 2	16	2	17
Crunch Gtr DNC	16	2	18
Overdrive Gtr2	16	2	19
Steel Gtr & Str.	16	2	20
Clean Tremolo	16	2	21
AmbienceE.Guitar	16	2	22
Distortion Gtr 2	16	2	23
George Gtr&Scat	16	2	24
Guitar & Whistle	16	2	25
Nylon Gtr & Fret	16	2	26
Overdrive Gtr V.	16	2	27
Rock & Roll Gtr	16	2	28
Wah Guitar Y+	16	2	29
12 Str Folk Gtr	16	2	30
Jazz Club Guitar	16	2	31
Unplugged Gtrs	16	2	32
Guitar Club	16	2	33
Flute&Gtr Synth	16	2	34

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Strings			
Real Violin	16	3	0
Serenade Violin	16	3	1
Choir & Soprano	16	3	2
Bell & Strings	16	3	3
Movie Strings	16	3	4
Orchestra Tutti	16	3	5
Scat Voices	16	3	6
A Cappella	16	3	7
Violin	16	3	8
Jazz Violin	16	3	9
Single room Str.	16	3	10
Room Strings	16	3	11
Soprano Voice	16	3	12
Flute & Strings	16	3	13
eXp Viola	16	3	14
Soprano Choir	16	3	15
Dreaming Choir	16	3	16
Vienna Strings	16	3	17
Slapstick Pizz.	16	3	18
Studio Strings	16	3	19
Natural Strings	16	3	20
Small Orchestra	16	3	21
Wiener StringPad	16	3	22
Smooth Orchestra	16	3	23
Strings & Bell	16	3	24
ScatVoice & Bass	16	3	25
Strings & Orch.	16	3	26
Soprano Choir	16	3	27
Oboe & Str. Ens.	16	3	28
Vocal & Str. Ens	16	3	29
Brass			
Shake Brass Y+	16	4	0
BigBand Brass	16	4	1

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Swell Brass DNC	16	4	2
Horn Section	16	4	3
Smooth Band	16	4	4
Warm Brass	16	4	5
SaxEns.& Brass V	16	4	6
Club Mute Sect.	16	4	7
Horns & Strings	16	4	8
Cup & Mute Brass	16	4	9
Ballad Brass	16	4	10
Sforzato Brass	16	4	11
Brass Overtone	16	4	12
Super Brass Y+	16	4	13
Cup Mute Brass	16	4	14
BigCountry Horns	16	4	15
Smooth Band RX	16	4	16
MorphAttackBrass	16	4	17
Club Brass Sect.	16	4	18
Cornet & Sax Ens	16	4	19
Cornet&Brass Ens	16	4	20
Sax & Cornet Ens	16	4	21
Muted Ensemble	16	4	22
Trumpet			
JazzTrumpet Leg.	16	5	0
Miles Muted Trp	16	5	1
Jazz Cornet 1 FX	16	5	2
Trumpet Delay	16	5	3
Hard Trombone	16	5	4
Jazz Trombone 1	16	5	5
Cornet Legato	16	5	6
Dixie Trumpet	16	5	7
Jazz Trumpet 1	16	5	8
Jazz Trumpet 2	16	5	9
Cornet	16	5	10
Miles Trp FX	16	5	11

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Soft Trombone	16	5	12
Miles Trumpet	16	5	13
Sweet Flugel	16	5	14
eXp Trombone	16	5	15
Club Sax & Trp	16	5	16
Band Trumpet V.	16	5	17
Trump.& Clarinet	16	5	18
Muted Trp. Band	16	5	19
Jazz Trombone 2	16	5	20
Folk Trumpets	16	5	21
eXp Cornet	16	5	22
Cornet & Strings	16	5	23
Jazz Cornet	16	5	24
Jazz Cornet 2 FX	16	5	25
Muted Trp FX	16	5	26
Jazz Trombone 3	16	5	27
Mute Cornet Leg.	16	5	28
Miles Trp Leg.1	16	5	29
Miles Trp Leg. 2	16	5	30
Sax & Wood.			
Jazz Sax 1	16	6	0
Tenor Sax 1	16	6	1
Tenor Sax 2	16	6	2
Soft Latin Sax 1	16	6	3
Latin Flute	16	6	4
Concert Flute	16	6	5
Panflute	16	6	6
Clarinet 1	16	6	7
Jazz Flute	16	6	8
Robin Whistle	16	6	9
Jazz Sax 2	16	6	10
Soft Latin Sax 2	16	6	11
Soprano Sax	16	6	12
Jazz Baritone 1	16	6	13

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Cool Oboe	16	6	14
Whistle	16	6	15
Shakuhachi	16	6	16
Real Clarinet	16	6	17
Kenny Soprano	16	6	18
Jazz Baritone 2	16	6	19
Sweet Alto Sax 1	16	6	20
Sweet Alto Sax 2	16	6	21
Clarinet 2	16	6	22
Classic Flute	16	6	23
Clarinet 3	16	6	24
Dixie Clarinet	16	6	25
Sweet Tenor Sax	16	6	26
Tenor Sax 4	16	6	27
Soprano Pad	16	6	28
Sax Ensemble	16	6	29
Whistling Rain	16	6	30
Frullato Flute	16	6	31
Bottle Flute	16	6	32
Panflute & Synth	16	6	33
Miller Serenade	16	6	34
Sax & Brass V.	16	6	35
Super Sax Sect.3	16	6	36
Sax Sect. & Trp	16	6	37
Reeds & Trombone	16	6	38
March Whistle	16	6	39
Flutes&Clarinet	16	6	40
Flute & Muted	16	6	41
Clarinet & RX	16	6	42
Vibes & Flute	16	6	43
Synth			
Next Dance	16	7	0
Bros Buzz Y+	16	7	1
Next Octave	16	7	2

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Symph Synth	16	7	3
Fing.GlideSquare	16	7	4
Talking Lead	16	7	5
Distortion Synth	16	7	6
Analog Lead	16	7	7
Big Lead	16	7	8
Mini Lead	16	7	9
Big One	16	7	10
Pilot Lead	16	7	11
JP8	16	7	12
Square Solo	16	7	13
Square & Pulse	16	7	14
Saw Solo	16	7	15
Triangle Solo	16	7	16
16-8-4 & Sub32	16	7	17
Gliding Lead	16	7	18
Prophy Lead	16	7	19
Waky Lead	16	7	20
Big Lead Sine	16	7	21
Tekno City	16	7	22
Cosmic Sweep	16	7	23
Fresh Pad	16	7	24
Trinity Pad	16	7	25
Pa800 Pad	16	7	26
Rhythmsfere	16	7	27
Layers Enjoy	16	7	28
Wave Sequence	16	7	29
Space Trailer	16	7	30
Far Memories	16	7	31
Step Sequencer	16	7	32
My Sequencer	16	7	33

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Pisco Pad	16	7	34
Aereosonic	16	7	35
Rhythmical Synth	16	7	36
S&H Pad	16	7	37
Movie Stack 1	16	7	38
Movie Stack 2	16	7	39
Movie Stack 3	16	7	40
Movie Stack 4	16	7	41
Eastern Depths	16	7	42
Wide Attack	16	7	43
Vocoder 1	16	7	44
Vocoder 2	16	7	45
Vocoder 3	16	7	46
Vocoder 4	16	7	47
Ethnic			
Mandolin	16	8	0
Mandolins Orch.	16	8	1
Mandolin Tremolo	16	8	2
Napoli Mandolin	16	8	3
Sitar	16	8	4
IndianFret.&Nay	16	8	5
Real Banjo	16	8	6
Pedal Steel Gtr	16	8	7
Hawaiian Guitar	16	8	8
Oriental Feel	16	8	9
Berimbau	16	8	10
User	17	0-8	0-47
Direct User	18	0-8	0-47
Local	19	0-8	0-47

Zvuky

Následující tabulka obsahuje všechny zvuky z výroby, jak je vidíte v okně Sound Select. Tabulka dále zahrnuje MIDI data, využitá k dálkovému výběru zvuků. CC00: Control Change 0 nebo Bank Select MSB. CC32: Control Change 32 nebo Bank Select LSB. PC: Program Change.

Sound	CC00	CC32	PC
Factory/Piano			
Concert Grand	121	13	0
Pop Grand	121	12	0
Warm Piano	121	10	0
Jazz Piano	121	5	0
Rock Piano	121	8	0
Live Piano	121	6	1
Pop Upright	121	14	0
M1 Piano	121	2	2
Classic Piano	121	4	0
Bright Piano	121	5	1
G.Piano Stack 1	121	8	2
G.Piano Stack 2	121	9	2
Honky-Tonk	121	2	3
Ragtime Piano	121	3	3
Upright Piano	121	15	0
Piano Layers	121	6	2
Classic Clav DNC	121	7	7
Clav	121	5	7
Harpsichord 1	121	7	6
Harpsichord 8+4'	121	8	6
Grand&MovingPad	121	9	0
Midi Grand & Pad	121	4	1
Piano & Strings	121	7	0
Piano & Vibes	121	6	0
Synth Clav	121	6	7
Clav Wah	121	2	7
Grand & FM Stack	121	7	2

Sound	CC00	CC32	PC
Grand Piano	121	3	0
Grand Piano Demo	121	11	0
Factory/E. Piano			
Tine EP Phaser	121	27	4
Tine EP Dyno	121	28	4
Tine EP Amp/Pha	121	29	4
Wet Tine EP	121	31	4
Dist. Tine EP	121	30	4
Bell Tine EP	121	32	4
Classic Tine EP	121	45	4
Suit Case88 EP1	121	34	4
Wurly Logic	121	36	4
Wurly Amp	121	38	4
Tremolo Wurly 1	121	39	4
Tremolo Wurly 2	121	16	4
Wurly Clean	121	41	4
Natural Wurly	121	44	4
Wurly Amp/Comp	121	40	4
Reed EP Clean	121	37	4
VPM Tine	121	17	5
Digi E. Piano	121	14	5
Classic Tines	121	9	5
DW8000 EP	121	11	5
Natural EP	121	43	4
E. Piano Halo	121	1	94
Thin E. Piano	121	9	4
EP+Damper 1	121	25	4
Tine E. Piano 1	121	18	4

Sound	CC00	CC32	PC
Club E. Piano	121	11	4
Suit E.Piano 1	121	20	4
Suit E.Piano 2	121	21	4
Classic Wurly 1	121	17	4
Classic Wurly 2	121	12	4
R&B E. Piano	121	8	4
Factory/Mallet & Bell			
Vibraphone 1	121	2	11
Marimba	121	7	12
Marimba Syn Seq	121	8	12
Metallic Syn Seq	121	2	114
Wood&Metal Seq	121	4	114
Xylophone	121	1	13
Glockenspiel	121	2	9
Celesta	121	1	8
Marimba Key Off	121	2	12
Balaphon	121	6	12
Kalimba 1	121	2	108
Kalimba 2	121	1	108
Music Box	121	2	10
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Warm Steel	121	1	114
Vs Bell Boy	121	2	98
Tubular Bell	121	4	14
Bells	121	3	14
Santur	121	1	15
Mallet Clock	121	5	12
Factory/Accordion			
Harmonica 1 DN1	121	11	22
Harmonica 1 DN2	121	12	22
Harmonica 2 DN1	121	13	22
Harmonica 3 DN1	121	14	22
Bandoneon DNC	121	11	23

Sound	CC00	CC32	PC
Bandoneon Sync	121	12	23
Bandoneon Short	121	13	23
Tango Accordion	121	10	23
Classic Musette	121	29	21
Musette 1	121	3	21
2 Voices Musette	121	16	21
3 Voices Musette	121	17	21
French Musette	121	18	21
Cassotto 16'	121	12	21
Fisa Master	121	8	21
Fisa Tango	121	1	23
Fisa 16,4'	121	7	21
Fisa 16,8'	121	6	21
Accordion	121	24	21
Accordion 16,4'	121	7	23
Accordion 16,8'	121	2	23
Acc.16,8,4' Plus	121	8	23
Acc.Clarinet OT	121	19	21
Acc. Piccolo OT	121	21	21
Accordion Bass	121	5	23
Acc. & Acc. Bass	121	9	23
Acc.16,8' & Bass	121	4	23
Melodica	121	15	22
Steirisch.Akk.1	121	25	21
Steirisch.Akk.2	121	26	21
Factory/Organ			
DRAWBARS	121	127	16
Jimmy Organ	121	13	18
Perc. Organ 1	121	9	17
Perc. Organ 2	121	11	17
BX3 Rock 1	121	14	18
BX3 Rock 2	121	15	18
BX3 Rock 3	121	16	18
BX3 Rock 4	121	17	18

Sound	CC00	CC32	PC
BX3 Full	121	6	16
BX3 Jazz	121	20	16
BX3 Jazz Pc.	121	9	18
BX3 Gospel	121	37	16
Gospel Organ 1	121	38	16
Organ Low 1	121	39	16
Organ Low 2	121	15	16
Organ Low Pc.	121	4	17
Jazz Organ	121	8	16
Big Theatre Org.	121	30	16
Theatre Organ 1	121	22	16
Theatre Organ 2	121	23	16
Wunder Organ	121	12	17
VOX Legend	121	11	16
60's Organ	121	40	16
Pianola	121	6	20
Pipe Tutti 1	121	6	19
Pipe Tutti 2	121	8	19
Pipe Tutti 3	121	9	19
Pipe Tutti 4	121	10	19
Church Pipes	121	4	19
Full Pipes	121	5	19
Flauto Pipes	121	3	20
Pipe Mixture	121	3	19
Pipe Flute 1	121	4	20
Pipe Flute 2	121	5	20
Small Pipe	121	2	20
Positive Organ	121	7	19
Organ Pedal	121	11	32
Factory/Guitar			
Concert Gtr DNC	121	20	24
Nylon GuitarDNC	121	18	24
CA Steel Gtr DNC	121	51	25
ClassicSteel DNC	121	36	25

Sound	CC00	CC32	PC
Strat N Cln DNC	121	38	27
Strat N Cln Mute	121	22	28
Strat B DI DNC	121	45	27
Strat B DI Mute	121	28	28
Strat B Ovd DNC	121	5	29
Strat B Ovd Mute	121	6	29
33X B Dst DNC	121	17	30
33X B Dst Mute	121	18	30
33X B DI DNC	121	44	27
33X B DI Mute	121	29	28
Tele M Cln DNC	121	40	27
Tele M Cln Mute	121	24	28
Dist. Gtr 1 DNC	121	16	30
Dist. Gtr 2 DNC	121	14	30
Crunch Gtr DNC	121	3	29
E.Gtr Amp DNC	121	37	27
Stra.GtrUpDwDNC	121	33	27
E.Gtr Ch/Dly DNC	121	35	27
Jazz Gtr 1 DNC	121	8	26
Strum 12Str. DNC	121	33	25
RealFolk Gtr DNC	121	34	25
SteelGtrPro DNC	121	19	25
Oct. Jazz Guitar	121	9	26
Soft Jazz Guitar	121	5	26
Clean Jazz 1	121	23	27
Pedal Steel	121	4	26
Single Coil	121	6	27
Single Coil Pro	121	14	27
Chorus Gtr Pro	121	18	27
Concert Gtr Pro	121	21	24
Stereo Dist.Gtr	121	8	30
Solid Guitar	121	21	27
Soft Overdrive	121	2	29
Dist. Guitar	121	11	30

Sound	CC00	CC32	PC
RealSteel Gtr ST	121	28	25
Real El. Gtr ST1	121	28	27
Real Nylon Gtr	121	17	24
Steel Gtr RX	121	35	25
Chorus Guitar	121	3	27
New Stra.Guitar	121	7	27
Stra. Vel. Pro	121	16	27
Processed E.Gtr	121	5	27
5th Mute Gtr	121	21	28
Disto Mute	121	9	28
Mute Monster	121	5	30
Power Chords 1	121	15	30
Groove Gtr Wah	121	30	28
Factory/Strings & Vocal			
Violin DNC	121	9	40
Real Violin DNC	121	7	40
Violin Expr. DNC	121	5	40
Conc.Violin DNC	121	6	40
Real Quartet 1	121	26	48
Real Quartet 2	121	27	48
Real Strings 1	121	9	49
Real Strings 2	121	10	49
SopranoVox1 DNC	121	4	53
Scat Voices DNC	121	20	52
Movie Str.1 DNC	121	7	49
Movie Str.2 DNC	121	8	49
Arabic Strings	121	13	48
Classic Harp	121	2	46
Cycle Scat 1	121	21	52
Cycle Scat 2	121	22	52
StrappatoStrings	121	12	49
Spiccato Strings	121	4	49
ConcertStrings 1	121	11	49
ConcertStrings 2	121	23	48

Sound	CC00	CC32	PC
Full Strings	121	2	49
i3 Strings	121	5	48
Pizz. Ensemble	121	1	45
Pizz. Section	121	2	45
Tremolo Strings	121	1	44
Octave Strings	121	8	48
Class.Contrabs	121	1	43
Cello	121	1	42
Violin Expr. 1	121	4	40
Violin & Viola	121	2	41
Viola Expr.	121	1	41
Strings Quartet	121	9	48
Chamber Strings	121	12	48
OrchestraTutti 1	121	14	48
Orchestra&Flute	121	20	48
Orch. & Oboe 1	121	16	48
Strings&Orch.V.	121	24	48
Strings & Horns	121	15	48
Strings & Glock.	121	18	48
Symphonic Bows	121	10	48
Analog Strings 1	121	5	50
Synth Strings 1	121	6	50
Scat V.& Bass 1	121	17	52
Scat V.& Bass 2	121	18	52
Wuuh Choir	121	8	52
Oh-Ah Voices	121	9	52
Femal&Male Scat	121	14	52
Little Boy Voice	121	23	52
Take Voices 1	121	4	52
Ooh Choir	121	6	52
Ooh Slow Voice	121	3	52
Ooh Voices	121	2	52
Choir Light	121	12	52
Synth Voices	121	6	54

Sound	CC00	CC32	PC
Full Vox Pad	121	9	91
Vocalesque	121	2	54
Fresh Breath	121	7	91
Vocalscape	121	3	54
Heaven	121	3	91
Airways	121	3	53
Factory/Trumpet & Trbn.			
Jazz Trumpet DN1	121	33	56
Jazz Trumpet DN2	121	34	56
Jazz Trb. DN1	121	20	57
Jazz Trb. DN2	121	21	57
Soft Trb. DN1	121	22	57
Soft Trb. DN2	121	23	57
Hard Trombone DN1	121	24	57
Hard Trombone DN2	121	25	57
Real Muted DN2	121	10	59
Jazz Cornet DN1	121	32	56
Cornet Expr.	121	21	56
Wah Trumpet	121	2	59
Trumpet Expr.1	121	15	56
Trumpet Expr.2	121	4	56
Mute Trumpet	121	5	59
Sweet FlugelHorn	121	12	56
Trombone Vel. 1	121	8	57
Trombone Vel. 2	121	9	57
Trumpet Overb.	121	2	56
Concert Trumpet	121	19	56
Dual Trumpets	121	6	56
Alp Trumpet	121	17	56
TrumpetShake Y+	121	18	56
Trumpet Pitch	121	5	56
Trombone Expr. 1	121	6	57
Alp Tuba	121	6	58
Tuba Gold	121	2	58

Sound	CC00	CC32	PC
Oberkr. Tuba	121	1	58
Factory/Brass			
Big Band Brass 1	121	32	61
Big Band Brass 2	121	4	61
Horns Swell1 DNC	121	38	61
Horns Swell2 DNC	121	45	61
Tight Brass 1	121	27	61
Tight Brass 2	121	29	61
Tight Brass 3	121	2	61
Brass of Power	121	30	61
French Section	121	2	60
Soft Horns 1	121	8	60
Soft Horns 2	121	7	60
Soft Horns 3	121	6	60
Sforzato Brass	121	23	61
Fat Brass	121	13	61
Movie Brass	121	20	61
Dyna Brass 1	121	14	61
Glenn & Friends	121	3	61
Glenn & Boys	121	6	61
Horns & Ensemble	121	4	60
Brass & Sax	121	16	61
Trpts & Trombs	121	34	61
Trpts & Brass	121	7	61
Trpt. & Horns	121	5	60
Flute & Muted	121	6	73
Mute Ensemble 1	121	3	59
Mute Ensemble 2	121	4	59
Trumpet Ens.	121	9	61
Trombone Ens.	121	10	61
Synth Brass 1	121	5	62
Elektrik Brass	121	4	62
Brass Expr.	121	15	61
Brass Fall	121	26	61

Sound	CC00	CC32	PC
Brass Impact	121	4	55
Brass Hit	121	25	61
Factory/Sax			
Tenor Sax DN1	121	16	66
Tenor Sax DN2	121	17	66
Jazz Sax DN1	121	20	65
Jazz Sax DN2	121	21	65
Tenor Growl DN1	121	18	66
PopAltoSax DN1	121	22	65
Alto Sax DN1	121	23	65
SoftAltoSax DN1	121	24	65
Soprano Sax DN1	121	6	64
Baritone Sax DN1	121	6	67
Jazz Tenor Sax 1	121	9	66
Tenor Sax Noise1	121	1	66
Sweet Soprano 1	121	3	64
Folk Sax	121	5	66
Baritone Sax Pro	121	3	67
Reed of Power	121	11	66
Sax Ensemble	121	2	65
Real Sax Ens.	121	15	65
Cool Sax Ens.	121	11	65
Sax Ens. Legato	121	19	65
Factory/Woodwind			
ConcertFlute DN1	121	15	73
ConcertFlute DN2	121	16	73
Latin Flute DN1	121	17	73
Latin Flute DN2	121	18	73
RealClarinet DN1	121	21	71
JazzClarinet DN1	121	22	71
Oboe 1	121	5	68
Cool Oboe	121	3	68
Pan Flute DN1	121	5	75
Whistle DN1	121	6	78

Sound	CC00	CC32	PC
Whistle Robin	121	7	78
Whistle Sine	121	1	78
Flute	121	9	73
Jazz Flute Expr.	121	1	73
Piccolo	121	3	72
Ocarina	121	1	79
Bassoon	121	1	70
Double Reed	121	1	68
Classic Oboe	121	2	68
Blown Bottle	121	1	76
Shakuhachi	121	2	77
Shakuhachi Vel.	121	3	77
Clarinet Pro 1	121	8	71
Clarinet Pro 2	121	9	71
Clar & Sax Ens 1	121	17	71
Clar & Sax Ens 2	121	18	71
Reeds & Saxes	121	10	71
Clarinet Ens.	121	5	71
Small Orchestra	121	1	72
Factory/Synth Pad			
Warm Pad	121	15	89
Square Pad	121	15	90
Dark Pad	121	6	89
Analog Pad 1	121	8	89
Symphonic Ens.	121	14	89
Warm Buzz	121	17	89
Layers Enjoy	121	11	99
Rhythmsphere	121	11	96
Movie Stack 1	121	4	99
Movie Stack 2	121	5	99
Movie Stack 3	121	6	99
Space Trailer	121	1	103
Tension Scene	121	8	97
Motion Ocean	121	1	96

Sound	CC00	CC32	PC
Moving Bell	121	5	98
Far Memories	121	14	91
S&H Pad DNC	121	10	96
Techno Stab DNC	121	3	93
VCF Modulation	121	3	101
Wave-Sequence	121	4	96
Jurassic Pad	121	3	88
Cinema Pad	121	5	95
Pisco Pad	121	2	99
Dronas Pad	121	4	93
Pop Synth Pad 1	121	4	91
Pop Synth Pad 2	121	12	91
Ravelian Pad	121	8	91
Atmoschoir Pad	121	15	91
Cosmic	121	1	93
Mixed Echoes	121	16	91
Rhythmical Synth	121	9	99
Moon Cycles	121	5	102
Dark Anna	121	13	89
The Pad	121	4	89
Tsunami Wave	121	6	91
Big Side Attack	121	18	89
My Sequencer	121	6	96
Step Sequencer	121	7	96
Choir-Sequence	121	13	91
Aerosonic	121	5	96
Double Sweep	121	9	95
Vintage Sweep	121	7	95
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Eastern Depths	121	8	99
Digi Ice Pad	121	2	101
Fresh Air 1	121	2	91
Fresh Air 2	121	11	91

Sound	CC00	CC32	PC
OB Pad	121	12	89
Future Pad	121	5	91
Big Panner	121	4	63
Bell Pad	121	6	98
Krystal Bell	121	3	98
80's Pop Synth	121	2	93
Next Analog	121	16	89
Air Clouds	121	1	97
Meditate	121	2	95
Factory/Synth Lead			
Next Dance DNC	121	13	87
Trance Filter	121	16	87
Vintage Monster	121	17	87
JP8	121	6	62
Lab Synth DNC	121	8	84
Spire Synth	121	22	81
Fast Glide Saw	121	20	81
Fing.GlideSquare	121	16	80
Thin PulSeq DNC	121	21	81
Deep Modul. DNC	121	10	84
Summit Pulse	121	13	81
Bros Buzz Y+	121	14	87
Noised Lead DNC	121	20	87
Parallel Trance	121	9	84
Dance Syn Perc	121	3	114
Shape Sound	121	5	114
Old Portamento	121	3	80
Revolution	121	12	84
Reverse Pulse	121	14	81
Justified	121	11	84
Fat Synth	121	15	87
Rave	121	6	97
Monster & Dist.	121	18	87
Side Distortion	121	13	84

Sound	CC00	CC32	PC
Saw Solo	121	27	81
MonoSaw Detune	121	17	81
MonoSaw 2 Oct.	121	18	81
MonoSaw 3 Oct.	121	19	81
Simple Square	121	14	80
Square Solo	121	17	80
Triangle Solo	121	26	81
Square & Pulse	121	18	80
Rich Lead	121	3	87
Octo Lead	121	6	81
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
HipHop Lead	121	6	87
Phat Saw Lead	121	8	81
Power Saw	121	5	81
Bass Phat Saw	121	12	87
Big Sweep Stab	121	12	90
Noisy Stabb	121	8	90
A Leadload	121	11	87
OB Lead	121	10	87
Big & Raw	121	8	87
Synth Pianoid	121	12	81
16-8-4 & Sub32	121	28	81
Factory/Ethnic			
Mandolin DNC	121	40	25
Mandolin UpDw	121	43	25
Mandolin Orch.1	121	41	25
Mandolin Orch.2	121	42	25
Mandolin Trem.	121	11	25
Real Cavaquinho	121	27	24
Cavaquinho 1	121	23	24
Cavaquinho 2	121	24	24
Berimbau Rel.DNC	121	1	106
Berimbau DNC	121	2	106

Sound	CC00	CC32	PC
Real Ukulele	121	25	24
Zither	121	9	104
Sitar	121	8	104
Sitar Tambou	121	2	104
Indian Frets	121	4	104
Fiddle	121	1	110
Banjo	121	4	105
Banjo Key Off	121	1	105
Kanoun 1	121	5	107
Kanoun 2	121	2	107
Kanoun Trem. 1	121	6	107
Kanoun Trem. 2	121	3	107
Kanoun Mix	121	4	107
Bouzouki	121	5	104
Mandolin Ens. 1	121	26	25
Mandolin Ens. 2	121	27	25
Oud 1	121	5	105
Oud 2	121	2	105
Klarnet 1	121	11	71
Klarnet 2	121	12	71
Clarinet G	121	2	71
Nay	121	2	72
Ac. Baglama 1	121	7	107
Ac. Baglama 2	121	8	107
Ac. Baglama Grp.	121	9	107
Kawala	121	1	75
Zurna 1	121	3	111
Zurna 2	121	1	111
HighlandBagPipes	121	3	109
Uilleann BagPipes	121	2	109
Hichiriki	121	2	111
Gamelan	121	1	112
Jaw Harp	121	3	105
Garbage Mall	121	3	112

Sound	CC00	CC32	PC
Factory/Bass			
Real Ac. Bass 1	121	13	32
Acoustic Bass 1	121	14	32
Robert Bass	121	21	39
Wide Bass	121	21	38
JB Finger BsDN1	121	29	33
JB Finger BsDN2	121	30	33
JB Pick Bs DN1	121	18	34
JB Pick Bs DN2	121	19	34
PBs Fing.Pop DN1	121	33	33
PBs Fing.Pop DN2	121	34	33
PBsFing.Vint.DN1	121	25	33
Finger Bass DN1	121	16	33
Fretless Bs DN1	121	11	35
Dark Bs&Slap DN1	121	7	36
JB Fing.Slap Bs	121	32	33
JB Slap Bass	121	8	36
Basic Saw Bass	121	18	39
SimplePulse Bass	121	19	39
Euro Bass	121	4	39
30303 Square	121	6	38
Vintage P. Pick	121	12	34
Vintage P. Bass	121	23	33
Vintage P.Round	121	17	33
Vintage P. Flat	121	18	33
Acous. Bass Prof	121	3	32
Ac. Jazz Bass	121	9	32
Finger E.Bass 1	121	7	33
Finger E.Bass 2	121	4	33
Dark E.Bass 2	121	24	33
5StringsBass RX	121	19	33
Fretless Bass 1	121	1	35
Sweet Fretless	121	3	35
Synth Bass 1	121	18	38

Sound	CC00	CC32	PC
Disclosure Bass	121	16	39
Jungle Bass	121	13	38
Jungle Reso.	121	5	39
MM Fretless B.RX	121	8	35
Woofers Pusher 1	121	9	35
Picked E. Bass 1	121	2	34
Picked Jazz Bass	121	13	34
Digi Bass 1	121	11	38
Digi Bass 2	121	9	38
Super Bass 1	121	2	36
30303 Bass	121	5	38
Stein Bass	121	3	34
Thumb Bass	121	1	37
Chorus Fing.Bass	121	8	33
Fancy Bass	121	17	39
Techno Org.Bass	121	6	17
Organ Bass	121	10	32
Org. Synth Pulse	121	13	17
Willy FM Bass	121	19	38
Bass & Ride 1	121	6	32
Bass & Ride 2	121	2	32
Bass&Gtr Double	121	6	34
FingerB.& Guitar	121	14	33
Bass & Guitar	121	4	34
Syn Bass Reso.	121	8	38
Legacy/Piano			
Piano Pad 1	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
90's Piano	121	3	2
2000's Piano	121	4	2
Chorus Piano	121	5	2
E. Grand Phaser	121	10	2
Saloon Piano	121	4	3
Harpsichord 2	121	6	6

Sound	CC00	CC32	PC
Harpsi 16'	121	5	6
Harpsi Korg	121	4	6
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
Legacy/E. Piano			
Pro Dyno EP	121	5	4
Pro Stage EP	121	6	4
Studio EP	121	7	4
Suit Case88 EP2	121	33	4
Dyno Tine EP 1	121	10	4
Dyno Tine EP 2	121	22	4
Bell E. Piano 1	121	23	4
Bell E. Piano 2	121	24	4
Tine E. Piano 2	121	19	4
EP+Damper 2	121	26	4
Vintage EP	121	4	4
Stereo Dig. EP	121	6	5
Hybrid EP	121	8	5
Phantom Tine	121	10	5
Soft Wurly	121	13	4
Hard Wurly	121	14	4
FM Stack EP	121	16	5
Velo Wurly	121	15	4
White Pad EP	121	13	5
FM Pad EP	121	15	5
Sweeping EP	121	12	5
Classic Dig. EP	121	7	5
Syn Piano X	121	5	5
Road Piano	121	11	2
E. Piano Noise	121	35	4
Wurly Noise	121	42	4
Legacy/Mallet & Bell			
Vibraphone 2	121	3	11
Monkey Skuls	121	3	12

Sound	CC00	CC32	PC
Digi Bell	121	4	98
Legacy/Accordion			
Sweet Harmonica	121	1	22
Cassotto NorTune	121	14	21
Acc. Clarinet NT	121	20	21
Acc. Piccolo NT	121	22	21
Sweet Musette	121	11	21
Musette 2	121	4	21
Musette Clar.	121	5	21
Detune Accordion	121	15	21
Akordeon	121	2	21
Arabic Accordion	121	10	21
Cassotto	121	9	21
Cassotto 16' DNC	121	30	21
Cassotto Or.Tune	121	13	21
Master Accordion	121	23	21
Steirisch.Akk.3	121	27	21
Steirisch.Akk.4	121	28	21
Harmonica 1 DNC	121	5	22
Harmonica 2 DNC	121	9	22
Harmonica 3 DNC	121	10	22
Jazz Harm. DNC	121	6	22
Sweet Harm. DNC	121	7	22
Harmonica 1	121	3	22
Harmonica 2	121	4	22
Harmonica 3	121	2	22
Melodica DNC	121	8	22
Accordion16,8,4'	121	3	23
Acc.Voice Change	121	6	23
Legacy/Organ			
Classic Click	121	4	18
Perc. Organ 3	121	10	17
Perc.Short Deca	121	8	18
Rock Organ 2	121	11	18

Sound	CC00	CC32	PC
Jimmy Organ V.	121	10	18
BX3 Rock 1 V.	121	10	16
BX3 Rock 2 V.	121	1	18
BX3 Rock 3 V.	121	5	18
BX3 Rock 4 V.	121	12	18
Dirty B	121	3	18
Killer B	121	2	18
BX3 Short Decay	121	7	17
Super BX Perc.	121	6	18
Gospel Organ 2	121	9	16
Gospel Organ V.	121	13	16
BX3 Gospel V.	121	21	16
Drawbars Organ	121	14	16
Organ Mid V.	121	16	16
Organ Hi V.	121	17	16
Drawbars Slow V.	121	19	16
Drawbars Fast V.	121	18	16
Organ Low+1'V.	121	33	16
Organ HiMix1 V.	121	34	16
Organ HiMix2 V.	121	35	16
Organ 16+51/3 V.	121	36	16
Organ Low V.	121	4	16
Old Wheels	121	3	17
Dark Organ 1	121	7	16
Dark Organ 2	121	5	16
Rotary Organ	121	8	17
M1 Organ	121	5	17
Dirty JazzOrgan	121	7	18
Arabian Organ	121	12	16
Theatre Organ 3	121	24	16
Theatre Organ 4	121	25	16
Tibia	121	26	16
Tibia 16+8+4'	121	27	16
Tibia & Vox	121	28	16

Sound	CC00	CC32	PC
Tibia & Kinura	121	31	16
Tibia Vox Glock	121	32	16
Post Horn Trem.	121	29	16
Legacy/Guitar			
Nylon Bossa	121	4	24
Nylon Vel. Harm.	121	10	24
Nylon Guitar	121	15	24
Nylon Gtr Pro1	121	8	24
Nylon Gtr Pro2	121	11	24
Nylon Slide Pro	121	14	24
Natural Nylon	121	19	24
Real Steel Gtr	121	31	25
Spanish Guitar	121	6	24
Brazilian Guitar	121	9	24
RealFolk GtrST 1	121	29	25
RealFolk GtrST 2	121	30	25
Real Folk Gtr	121	32	25
Steel Folk Gtr	121	9	25
Finger Tips	121	8	25
Finger Key Off	121	7	25
Jazz Gtr 2 DNC	121	7	26
Club Jazz Gtr 2	121	3	26
Pop Steel Slide	121	23	25
Reso Guitar	121	12	25
Clean Mute Gtr	121	6	28
Clean Funk	121	8	28
Tel. Middle	121	26	27
Country Nu	121	11	27
Tel. Bridge	121	27	27
Guitarish	121	8	27
Stra. Gtr Slide	121	17	27
Stra. Chime	121	5	28
L&R E.Guitar 1	121	9	27
L&R E.Guitar 2	121	10	27

Sound	CC00	CC32	PC
Hackbrett	121	6	25
Guitar & Strings	121	7	24
Rhythm E.Guitar	121	7	28
Chorus Gtr DNC	121	34	27
Muted Guitar	121	19	28
E.Gtr Harmonics	121	2	31
Solo Dist.Guitar	121	7	30
Lead Guitar DNC	121	4	29
Dist. Steel Gtr	121	12	30
Joystick Gtr Y-	121	3	30
Nylon Gtr RX1	121	12	24
Nylon Gtr RX2	121	13	24
RealNylon Gtr ST	121	16	24
Ac.Guitar KeyOff	121	5	24
Steel Slide Pro1	121	13	25
Steel Slide Pro2	121	14	25
Steel Guitar 1	121	4	25
Steel Guitar 2	121	20	25
Steel 12 Strings	121	5	25
Concert 12 Str	121	22	24
Steel Gtr DNC	121	44	25
Classic12Str DNC	121	38	25
Classic12Str Pro	121	37	25
Classic12Strings	121	39	25
12 Strings Pro	121	17	25
12 Strings RX	121	18	25
Pop Steel Gtr 1	121	21	25
Pop Steel Gtr 2	121	22	25
Steel Guitar RX1	121	15	25
Steel Guitar RX2	121	16	25
Clean Funk RX1	121	10	28
Clean Funk RX2	121	36	27
Clean Funk RX3	121	11	28
Clean Jazz 2	121	22	27

Sound	CC00	CC32	PC
Clean Guitar RX1	121	14	28
Clean Guitar RX2	121	15	28
Clean Guitar RX3	121	16	28
Clean Guitar RX4	121	17	28
Clean Guitar RX5	121	18	28
Clean Guitar RX6	121	20	28
Funk Stein RX1	121	12	28
Funk Stein RX2	121	13	28
Club Jazz Gtr 1	121	2	26
JazzGtr SlidePro	121	6	26
Vintage S. 1	121	19	27
Vintage S. 2	121	4	27
Pop SteelGtr RX1	121	24	25
Pop SteelGtr RX2	121	25	25
R&R Guitar	121	4	28
Funky Wah RX	121	12	27
Real El. Guitar1	121	30	27
Real El. Guitar2	121	31	27
Real El. Gtr ST2	121	29	27
Wet Dist. Guitar	121	6	30
Clean Gtr Pro 1	121	13	27
Clean Gtr Pro 2	121	15	27
Clean Guitar 1	121	20	27
Clean Guitar 2	121	25	27
Dist. Guitar RX1	121	9	30
Dist. Guitar RX2	121	10	30
Dist. Gtr 3 DNC	121	13	30
Power Chords 2	121	4	30
Stra. Gtr 1 DNC	121	32	27
'54 E. Guitar	121	24	27
Vox Wah Chick	121	3	120
Legacy/Strings & Vocal			
Violin Expr. 2	121	2	40
Violin Expr. 3	121	8	40

Sound	CC00	CC32	PC
Strings Ens. 1	121	21	48
Strings Ens. 2	121	3	49
Strings Ens. 3	121	22	48
Movie Strings 1	121	5	49
Movie Strings 2	121	6	49
OrchestraTutti 2	121	19	48
SopranoChoirDNC	121	6	53
Stereo Strings	121	3	48
Master Pad	121	2	89
N Strings	121	6	48
Arco Strings	121	7	48
Legato Strings	121	4	48
Double Strings	121	3	45
Ensemble & Solo	121	11	48
Analog Strings 2	121	2	50
Sweeper Strings	121	1	49
Synth Strings 2	121	1	51
SopranoVox2 DNC	121	5	53
Take Voices 2	121	5	52
Aah Choir	121	7	52
Femal Scat	121	15	52
Male Scat	121	16	52
Scat Voices	121	19	52
Grand Choir	121	11	52
Cyber Choir	121	2	85
Strings Choir	121	13	52
Slow Choir	121	10	52
Slow Violin	121	3	40
Odissey	121	4	50
Analog Velve	121	3	50
Ether Voices	121	1	85
Dream Voice	121	5	54
Classic Vox	121	4	54
Orch. & Oboe 2	121	17	48

Sound	CC00	CC32	PC
Doolally	121	2	53
Legacy/Trumpet & Trbn.			
JazzTrumpet1 DNC	121	24	56
JazzTrumpet2 DNC	121	27	56
JazzTrumpet3 DNC	121	28	56
JazzTrumpet4 DNC	121	30	56
JazzTrumpet5 DNC	121	35	56
Trumpet Expr.DNC	121	26	56
JazzCornet 1 DNC	121	25	56
JazzCornet 2 DNC	121	29	56
Jazz Trb. 1 DNC	121	15	57
Jazz Trb. 2 DNC	121	14	57
Jazz Trb. 3 DNC	121	18	57
Trombone DNC	121	13	57
HardTrombone DNC	121	19	57
Soft Trb. DNC	121	16	57
Cornet Pro 1	121	22	56
Cornet Pro 2	121	23	56
Trb. Expr. DNC	121	17	57
Trombone Expr. 2	121	7	57
Trombone Vel. 3	121	10	57
Mono Trumpet	121	3	56
Trumpet Pro 1	121	10	56
Trumpet Pro 2	121	11	56
Trumpet Pro 3	121	16	56
Trumpet	121	14	56
Cornet Legato	121	31	56
Warm Flugel	121	8	56
Flugel Horn Pro	121	13	56
Flugel Horn	121	7	56
Hard Trombone	121	3	57
Soft Trombone	121	4	57
Pitch Trombone	121	5	57
Trombone Pro Vel	121	11	57

Sound	CC00	CC32	PC
Ob.Tuba&E.Bass 1	121	4	58
Ob.Tuba&E.Bass 2	121	5	58
Concert Trp. Pro	121	20	56
BeBop Cornet	121	9	56
Trombone	121	12	57
Dynabone	121	3	58
Legacy/Brass			
Tight Brass 4	121	12	61
Tight Brass Pro	121	28	61
Attack Brass	121	8	61
Big BandShake Y+	121	33	61
Film Brass	121	17	61
Brass Section	121	31	61
Power Brass	121	21	61
Dyna Brass 2	121	22	61
Trumpet Ens1 Y+	121	35	61
Trumpet Ens2 Y+	121	36	61
Trombones	121	11	61
Double Brass	121	24	61
Brass Slow	121	18	61
Sax & Brass	121	5	61
Classic Horns	121	3	60
Fanfare	121	19	61
Synth Brass 2	121	5	63
Brass Pad	121	3	63
MorphAttackBrass	121	37	61
Netherland Hit	121	8	55
Legacy/Sax			
Tenor Sax 1 DNC	121	12	66
Tenor Sax 2 DNC	121	13	66
Tenor Sax 3 DNC	121	14	66
Tenor Sax 4 DNC	121	15	66
Jazz Sax 1 DNC	121	13	65
Jazz Sax 2 DNC	121	14	65

Sound	CC00	CC32	PC
Jazz Sax 3 DNC	121	16	65
Soprano Sax DNC	121	5	64
Alto Sax 1 DNC	121	12	65
Alto Sax 2 DNC	121	17	65
SoftLatinSax DNC	121	18	65
Baritone Sax DNC	121	5	67
Jazz Tenor Sax 2	121	10	66
Tenor Sax Noise2	121	6	66
Tenor Sax Expr.1	121	7	66
Tenor Sax Expr.2	121	8	66
Breathy Tenor	121	3	66
Soft Tenor	121	2	66
Tenor Growl	121	4	66
Alto Sax Pro	121	8	65
Alto Sax Expr.	121	9	65
Breathy Alto 1	121	1	65
Breathy Alto 2	121	3	65
Alto Sax Growl	121	4	65
Sweet Alto Sax 1	121	5	65
Sweet Alto Sax 2	121	6	65
Soft Alto Sax	121	7	65
Alto Sax	121	10	65
Sweet Soprano 2	121	4	64
Sweet Soprano 3	121	1	64
Soprano Pro	121	2	64
Baritone Sax	121	4	67
Breathy Baritone	121	2	67
Baritone Growl	121	1	67
Sax Breath & Key	121	2	121
Legacy/Woodwind			
RealClarinet DNC	121	14	71
JazzClarinet DNC	121	15	71
Folk Clarinet	121	7	71
Jazz Clarinet	121	1	71

Sound	CC00	CC32	PC
Clarinet 1 DNC	121	13	71
SoloClarinet DNC	121	16	71
Clarinet 2 DNC	121	19	71
Clarinet 3 DNC	121	20	71
Jazz Flute 1 DNC	121	13	73
Jazz Flute 2 DNC	121	14	73
Orch. Flute DNC	121	12	73
Jazz Flute	121	10	73
Flute DNC	121	11	73
Orchestra Flute	121	5	73
Flute Switch	121	2	73
Flute Dyn. 5th	121	3	73
Flute Frullato	121	4	73
Wooden Flute	121	7	73
Oboe 2	121	4	68
English Horn	121	1	69
Pan Flute 1 DNC	121	2	75
Pan Flute 2 DNC	121	3	75
Pan Flute Y-	121	4	75
Bambu Flute	121	8	73
Whistle 1	121	3	78
Whistle 2	121	4	78
Whistle 2 DNC	121	5	78
Breathy Whistle	121	2	78
Recorder 1	121	1	74
Recorder 2	121	2	74
Old Shakuhachi	121	1	77
Woodwinds	121	6	71
Section Winds 1	121	3	71
Section Winds 2	121	4	71
Legacy/Synth Pad			
Sky Watcher	121	2	90
Vintage Pad	121	11	89
You Decide	121	8	95

Sound	CC00	CC32	PC
Korgmatose	121	13	90
Reoccurring Astra	121	6	95
Astral Dream	121	1	95
Reso Down	121	2	97
Crimson 5ths	121	1	86
Freedom Pad	121	7	89
Noble Pad	121	5	97
Mellow Pad	121	4	95
Elastick Pad	121	7	97
Lonely Spin	121	1	100
Synth Ghostly	121	2	100
Farluce	121	11	90
Dark Element	121	3	95
Bell Choir	121	7	98
Wide Attack	121	10	99
Wave Cycle	121	3	96
Movie Stack 4	121	7	99
Bengione	121	1	99
Cross Sweep	121	6	90
Virtual Traveler	121	1	88
Dreaming Coil	121	3	99
Analog Pad 2	121	9	89
Analog Pad 3	121	10	89
Money Pad	121	5	89
Pods In Pad	121	4	97
Chiff Touch Pad	121	1	83
Tinklin Pad	121	3	97
Dance ReMix	121	10	91
Organ Stab DNC	121	4	101
Legacy/Synth Lead			
Synchro City	121	2	84
Wild Arp	121	6	55
Seq Lead	121	7	81
Electro Lead	121	2	87

Sound	CC00	CC32	PC
Thin Analog Lead	121	4	87
Glide Lead	121	9	81
Fire Wave	121	10	81
Old & Analog	121	8	80
Power Synth	121	3	89
Mega Synth	121	9	90
Digital PolySix	121	7	90
Flip Blip	121	7	55
Reso Sweep	121	1	90
Synth Sweeper	121	3	90
Sync Kron	121	3	84
Tecno Phonic	121	10	90
Band Passed	121	3	102
Cat Lead	121	9	87
Pan Reso	121	4	102
Metallic Rez	121	4	84
Square Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Express. Lead	121	5	87
Port Whine	121	12	80
Auto Pilot 1	121	14	38
Arp Angeles	121	2	88
Brian Sync	121	5	84
Arp Twins	121	6	84
LoFi Ethnic	121	7	84
Caribbean	121	2	96
Sine Wave	121	6	80
Analog Lead	121	7	80
Gliding Square	121	9	80
Sine Switch	121	10	80
Cycle Seq. 1	121	8	96
Cycle Seq. 2	121	9	96
2VCO Planet Lead	121	13	80
Motion Raver	121	1	101

Sound	CC00	CC32	PC
Legacy/Ethnic			
Mandolin Key Off	121	10	25
War Pipes	121	1	109
Sitar Sitar	121	7	104
Hit in India	121	5	55
Tambra	121	6	104
Indian Stars	121	3	104
Bali Gamelan	121	2	112
Ukulele Gtr	121	26	24
Legacy/Bass			
Acous. Bass Pro2	121	4	32
Acous. Bass RX	121	7	32
Acoustic Bass 2	121	8	32
Real Ac. Bass 2	121	12	32
Ac. Bass Buzz	121	1	32
Finger E. Bass 3	121	2	33
Finger E. Bass 4	121	3	33
Finger E. Bass 5	121	6	33
Bright Finger B.	121	9	33
FingerE. Bass1 RX	121	10	33
Finger Slap	121	12	33
FingerE. Bass2 RX	121	13	33
Finger E. Bass 6	121	15	33
Dark E. Bass 1	121	20	33
FingerE. Bass3 RX	121	21	33
Dark E. Bass DNC	121	22	33
Picked E. Bass 2	121	1	34
Bass Mute	121	5	34
Picked E. Bass 4	121	7	34
Picked E. Bass 5	121	8	34
Picked E. Bass RX	121	10	34
Picked E. Bass 3	121	11	34
Fretless Bass 2	121	2	35
Dark R&B Bass2	121	5	35

Sound	CC00	CC32	PC
Slap Bass 1	121	6	36
Slap Bass 2	121	6	37
Slap Bass 3	121	7	37
DynaSlapBass RX	121	3	37
Super Bass 2	121	1	36
FunkSlapBass RX	121	3	36
The Other Slap	121	5	37
SlapFingerBassRX	121	4	36
SlapPickedBassRX	121	5	36
Chorus Slap Bass	121	4	37
DarkWoody A.Bass	121	5	32
More Mid Bass	121	11	33
Woofer Pusher 2	121	6	35
Dark R&B Bass1	121	4	35
Dyna Bass	121	2	37
Ticktacing Bass	121	9	34
Fretless Bass 3	121	7	35
Stick Bass	121	5	33
Auto Pilot 2	121	13	39
Phunk Synth Bass	121	14	39
Digi Bass 3	121	10	38
Dr. Octave	121	16	38
Monofilter Bass	121	11	39
Autofilter Bass	121	10	39
Hybrid Bass	121	15	38
Synth Bass 80ish	121	9	39
Synth Bass 2	121	15	39
Reso Bass	121	12	39
Drive Bass	121	17	38
Nasty Bass	121	6	39
Bass Square	121	7	38
Square Bass	121	7	87
Phat Bass	121	7	39
Blind As A Bat	121	12	38

Sound	CC00	CC32	PC
Poinker Bass	121	8	39
GM/XG/Piano			
AcousticPiano GM	121	0	0
Ac. Piano Wide	121	1	0
Ac. Piano Dark	121	2	0
Bright Piano GM	121	0	1
Bright PianoWide	121	1	1
E.Grand Piano GM	121	0	2
E. Grand Wide	121	1	2
Honky-Tonk GM	121	0	3
Honky Wide	121	1	3
E. Piano 1 GM	121	0	4
Detuned EP 1	121	1	4
EP 1 Veloc. Mix	121	2	4
60's E. Piano	121	3	4
E. Piano 2 GM	121	0	5
Detuned EP 2	121	1	5
EP 2 Veloc. Mix	121	2	5
EP Legend	121	3	5
EP Phase	121	4	5
Harpsichord GM	121	0	6
Harpsi OctaveMix	121	1	6
Harpsi Wide	121	2	6
Harpsi Key Off	121	3	6
Clav GM	121	0	7
Pulse Clav	121	1	7
AcousticPiano XG	0	0	0
AcousticPiano KP	0	1	0
Mellow Gr. Piano	0	18	0
Piano Strings	0	40	0
Piano Dream	0	41	0
Bright Piano XG	0	0	1
Bright Piano KP	0	1	1
E.Grand Piano XG	0	0	2

Sound	CC00	CC32	PC
E. Grand Piano KP	0	1	2
E. Grand Detuned	0	32	2
Layered E. Grand1	0	40	2
Layered E. Grand2	0	41	2
Honky-Tonk XG	0	0	3
Honky-Tonk KP	0	1	3
E. Piano 1 XG	0	0	4
E. Piano 1 KP	0	1	4
Mellow EP1	0	18	4
Chorus EP 1	0	32	4
Hard El. Piano	0	40	4
Vel. X-Fade EP 1	0	45	4
60's El. Piano 1	0	64	4
E. Piano 2 XG	0	0	5
E. Piano 2 KP	0	1	5
Chorus EP 2	0	32	5
FM EP Hard	0	33	5
FM Legend EP	0	34	5
FM Phase EP	0	40	5
Dx & Analog	0	41	5
FM Koto EP	0	42	5
Vel. X-Fade EP 2	0	45	5
Harpsichord XG	0	0	6
Harpsichord KP	0	1	6
Harpsichord HP	0	25	6
Harpsi Octave	0	35	6
Clav XG	0	0	7
Clav KP	0	1	7
Clav. Wah Dyn.	0	27	7
Pulse Clav X	0	64	7
Pierce Clav	0	65	7
GM/XG/Chrom. Perc.			
Celesta GM	121	0	8
Glockenspiel GM	121	0	9

Sound	CC00	CC32	PC
Music Box GM	121	0	10
Vibraphone GM	121	0	11
Vibraphone Wide	121	1	11
Marimba GM	121	0	12
Marimba Wide	121	1	12
Xylophone GM	121	0	13
Tubular Bell GM	121	0	14
Church Bell	121	1	14
Carillon	121	2	14
Dulcimer GM	121	0	15
Celesta XG	0	0	8
Glockenspiel XG	0	0	9
Music Box XG	0	0	10
Orgel Bell	0	64	10
Vibraphone XG	0	0	11
Vibraphone KP	0	1	11
Hard Vibraphone	0	45	11
Marimba XG	0	0	12
Marimba KP	0	1	12
Sin Marimba	0	64	12
Balimba	0	97	12
Log Drum X	0	98	12
Xylophone XG	0	0	13
Tubular Bell XG	0	0	14
Church Bells	0	96	14
Carillonx	0	97	14
Dulcimer XG	0	0	15
Dulcimer Octave	0	35	15
Cimbalom	0	96	15
Santur 2	0	97	15
GM/XG/Organ			
Drawbar Org GM	121	0	16
Det. Drawbar Org	121	1	16
It. 60's Organ	121	2	16

Sound	CC00	CC32	PC
Drawbar Org. 2	121	3	16
Perc.Organ GM	121	0	17
Det. Perc. Organ	121	1	17
Percussive Org 2	121	2	17
Rock Organ GM	121	0	18
Church Organ GM	121	0	19
Church Oct. Mix	121	1	19
Detuned Church	121	2	19
Reed Organ GM	121	0	20
Puff Organ	121	1	20
Accordion GM	121	0	21
Accordion 2	121	1	21
Harmonica GM	121	0	22
Tango Accord.GM	121	0	23
Drawbar Org XG	0	0	16
Detuned Drawbar	0	32	16
60's Draw.Org. 1	0	33	16
60's Organ X	0	34	16
70's DB Org. 1	0	35	16
Drawbar Org. 3	0	36	16
Drawbar 5th	0	37	16
Even Bar Org.	0	38	16
Organ 16+2'2/3	0	40	16
Organ Bass Dance	0	64	16
70's DB Org. 2	0	65	16
Cheezy Organ	0	66	16
Drawbar Org Perc	0	67	16
Perc.Organ XG	0	0	17
70's Perc. Organ	0	24	17
ChorusPerc.Organ	0	32	17
Lite Organ	0	33	17
Percussive Org X	0	37	17
Rock Organ XG	0	0	18
Rotary Organ V.	0	64	18

Sound	CC00	CC32	PC
Slow Rotary	0	65	18
Fast Rotary	0	66	18
Church Organ XG	0	0	19
Church Organ 3	0	32	19
Church Organ 2	0	35	19
Notre Dame	0	40	19
Organ Flute	0	64	19
Trem. Org. Flute	0	65	19
Reed Organ XG	0	0	20
Puff Organx	0	40	20
Accordion XG	0	0	21
Accord. It.	0	32	21
Harmonica XG	0	0	22
Soft Harmonica	0	32	22
Tango Accord.XG	0	0	23
TangoAccordion 2	0	64	23
GM/XG/Guitar			
Nylon Guitar GM	121	0	24
Ukulele	121	1	24
Nylon Key Off	121	2	24
Nylon Guitar 2	121	3	24
Steel Guitar GM	121	0	25
12 Strings Gtr	121	1	25
Mandolin	121	2	25
Steel Gtr & Body	121	3	25
Jazz Guitar GM	121	0	26
Pedal Steel Gtr	121	1	26
Clean Guitar GM	121	0	27
Det.Clean El.Gtr	121	1	27
Mid Tone Gtr	121	2	27
Muted Guitar GM	121	0	28
Funky Cut El.Gtr	121	1	28
Mute Vel. El.Gtr	121	2	28
Jazz Man	121	3	28

Sound	CC00	CC32	PC
Overdrive Gtr GM	121	0	29
Guitar Pinch	121	1	29
DistortionGtr GM	121	0	30
Feedback DistGtr	121	1	30
Dist. Rhythm Gtr	121	2	30
Gtr Harmonic GM	121	0	31
Guitar Feedback	121	1	31
Nylon Guitar XG	0	0	24
Nylon Guitar 2X	0	16	24
Nylon Guitar 3X	0	25	24
Nylon & Harm. V.	0	43	24
Ukulele X	0	96	24
Steel Guitar XG	0	0	25
Steel Guitar X	0	16	25
12 Strings Gtr X	0	35	25
Nylon plus Steel	0	40	25
SteelGtrWithBody	0	41	25
Mandolin X	0	96	25
Jazz Guitar XG	0	0	26
Mellow Guitar	0	18	26
Jazz Man Amp	0	32	26
Clean Guitar XG	0	0	27
Chorus El.Gtr	0	32	27
Muted Guitar XG	0	0	28
Funk Cut Guitar	0	40	28
Muted Steel Gtr	0	41	28
Funk Guitar 2	0	43	28
Jazz Boy	0	45	28
Overdrive Gtr XG	0	0	29
Guitar Nip	0	43	29
DistortionGtr XG	0	0	30
Feedback DistGt1	0	40	30
Feedback DistGt2	0	41	30
Gtr Harmonic XG	0	0	31

Sound	CC00	CC32	PC
Gtr Feedback	0	65	31
Gtr Harmonic	0	66	31
GM/XG/Bass			
Acoustic Bass GM	121	0	32
Finger Bass GM	121	0	33
Finger Slap Bass	121	1	33
Picked E.Bass GM	121	0	34
Fretless Bass GM	121	0	35
Slap Bass 1 GM	121	0	36
Slap Bass 2 GM	121	0	37
Synth Bass 1 GM	121	0	38
Synth Bass Warm	121	1	38
Synth Bass Reso	121	2	38
Clavi Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
Synth Bass 2 GM	121	0	39
SynthBass Attack	121	1	39
SynthBass Rubber	121	2	39
Attack Pulse	121	3	39
Acoustic Bass XG	0	0	32
Jazz Rhythm	0	40	32
Ac. Bass V.	0	45	32
Finger Bass XG	0	0	33
Finger Dark	0	18	33
Flange Bass	0	27	33
FngBass&DstGuit.	0	40	33
FingerSlapBass V	0	43	33
Finger Bass X	0	45	33
Modulated Bass	0	65	33
Picked E.Bass XG	0	0	34
Muted Pick Bass	0	28	34
Fretless Bass XG	0	0	35
Fretless Bass B	0	32	35
Fretless Det.	0	33	35

Sound	CC00	CC32	PC
Fretless Soft	0	34	35
Synth Fretless	0	96	35
Smooth Fretless	0	97	35
Slap Bass 1 XG	0	0	36
Resonant Slap	0	27	36
Punch Thumb Bass	0	32	36
Slap Bass 2 XG	0	0	37
Velo. Sw. Slap	0	43	37
Synth Bass1 XG	0	0	38
Syn. Bass Dark	0	18	38
Fast Reso. Bass	0	20	38
Acid Bass	0	24	38
Clav. Bass	0	35	38
Techno Bass	0	40	38
Orbiter Bass	0	64	38
Xquare Bass	0	65	38
Rubber Bass	0	66	38
Hammer Bass	0	96	38
Synth Bass 2 XG	0	0	39
Mellow Syn Bass	0	6	39
Sequenced Bass	0	12	39
Click Synth Bass	0	18	39
Synth Bass Dark	0	19	39
Smooth Syn. Bass	0	32	39
Modular Syn Bass	0	40	39
DX Bass	0	41	39
X Wire Bass	0	64	39
GM/XG/Strings			
Violin GM	121	0	40
Slow Att. Violin	121	1	40
Viola GM	121	0	41
Cello GM	121	0	42
Contrabass GM	121	0	43
Tremolo Str. GM	121	0	44

Sound	CC00	CC32	PC
Pizzicato Str.GM	121	0	45
Harp GM	121	0	46
Yang Chin	121	1	46
Timpani GM	121	0	47
Violin XG	0	0	40
Slow Atk Violin	0	8	40
Viola XG	0	0	41
Cello XG	0	0	42
Contrabass XG	0	0	43
Tremolo Str. XG	0	0	44
Slw Tremolo Str.	0	8	44
Suspense Strings	0	40	44
Pizzicato Str.XG	0	0	45
Harp XG	0	0	46
Yang Chin X	0	40	46
Timpani XG	0	0	47
GM/XG/Ensemble			
Strings Ens.1 GM	121	0	48
Strings & Brass	121	1	48
60's Strings	121	2	48
Strings Ens.2 GM	121	0	49
Synth Strings1GM	121	0	50
Synth Strings 3	121	1	50
Synth Strings2GM	121	0	51
Choir Aahs GM	121	0	52
Choir Aahs 2	121	1	52
Voice Oohs GM	121	0	53
Humming	121	1	53
Synth Voice GM	121	0	54
Analog Voice	121	1	54
Orchestra Hit GM	121	0	55
Bass Hit Plus	121	1	55
6th Hit	121	2	55
Euro Hit	121	3	55

Sound	CC00	CC32	PC
Strings Ens.1 XG	0	0	48
Stereo Stringx	0	3	48
Slw Atk Strings	0	8	48
Arco Stringx	0	24	48
60's Strings X	0	35	48
Orchestra	0	40	48
Orchestra 2	0	41	48
TremoloOrchestra	0	42	48
Velocity Strings	0	45	48
Strings Ens.2 XG	0	0	49
StereoSlwStrings	0	3	49
SlwLegatoStrings	0	8	49
Warm Strings	0	40	49
Kingdom	0	41	49
70's Strings	0	64	49
Strings 3	0	65	49
Synth Strings1XG	0	0	50
Reso Strings	0	27	50
Synth Strings 4	0	64	50
Synth Strings 5	0	65	50
Synth Strings2XG	0	0	51
Choir Aahs XG	0	0	52
Stereo Choir	0	3	52
Choir Aahs 3	0	16	52
Mellow Choir	0	32	52
Choir Strings	0	40	52
Voice Oohs XG	0	0	53
Synth Voice XG	0	0	54
Synth Voix	0	40	54
Choral	0	41	54
Analog Voix	0	64	54
Orchestra Hit XG	0	0	55
Orchestra Hitx	0	35	55
Impact	0	64	55

Sound	CC00	CC32	PC
GM/XG/Brass			
Trumpet GM	121	0	56
Dark Trumpet	121	1	56
Trombone GM	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
Bright Trombone	121	2	57
Tuba GM	121	0	58
Muted Trumpet GM	121	0	59
Muted Trumpet 2	121	1	59
French Horn GM	121	0	60
FrenchHorn Warm	121	1	60
Brass Section GM	121	0	61
Brass Section 2	121	1	61
Synth Brass 1 GM	121	0	62
Synth Brass 3	121	1	62
Analog Brass 1	121	2	62
Jump Brass	121	3	62
Synth Brass 2 GM	121	0	63
Synth Brass 4	121	1	63
Analog Brass 2	121	2	63
Trumpet XG	0	0	56
Trumpet 2	0	16	56
Brite Trumpet	0	17	56
Trombone XG	0	0	57
Warm Trombone	0	18	57
Tuba XG	0	0	58
Tuba 2	0	16	58
Muted Trumpet XG	0	0	59
French Horn XG	0	0	60
French Horn Solo	0	6	60
Warm French Horn	0	32	60
Horn Orchestra	0	37	60
Brass Section XG	0	0	61
Tpt&Tbn Section	0	35	61

Sound	CC00	CC32	PC
Brass Section 3	0	40	61
Hit Brass	0	41	61
Mellow Brass	0	42	61
Synth Brass 1 XG	0	0	62
Quack Brass	0	12	62
Res. Synth Brass	0	20	62
Poly Brass	0	24	62
Synth Brass 4 X	0	27	62
Jump Brass X	0	32	62
AnaVel Brass 1	0	45	62
AnaLog Brass 1	0	64	62
Synth Brass 2 XG	0	0	63
Soft Brass	0	18	63
Synth Brass X	0	40	63
Choir Brass	0	41	63
AnaVel Brass 2	0	45	63
AnaLog Brass 2	0	64	63
GM/XG/Reed			
Soprano Sax GM	121	0	64
Alto Sax GM	121	0	65
Tenor Sax GM	121	0	66
Baritone Sax GM	121	0	67
Oboe GM	121	0	68
English Horn GM	121	0	69
Bassoon GM	121	0	70
Clarinet GM	121	0	71
Soprano Sax XG	0	0	64
Alto Sax XG	0	0	65
Sax Section	0	40	65
HyperAltoSax	0	43	65
Tenor Sax XG	0	0	66
BreathyTenorSax	0	40	66
Soft Tenor Sax	0	41	66
Tenor Sax 2	0	64	66

Sound	CC00	CC32	PC
Baritone Sax XG	0	0	67
Oboe XG	0	0	68
English Horn XG	0	0	69
Bassoon XG	0	0	70
Clarinet XG	0	0	71
GM/XG/Pipe			
Piccolo GM	121	0	72
Flute GM	121	0	73
Recorder GM	121	0	74
Pan Flute GM	121	0	75
Blown Bottle GM	121	0	76
Shakuhachi GM	121	0	77
Whistle GM	121	0	78
Ocarina GM	121	0	79
Piccolo XG	0	0	72
Flute XG	0	0	73
Recorder XG	0	0	74
Pan Flute XG	0	0	75
Blown Bottle XG	0	0	76
Shakuhachi XG	0	0	77
Whistle XG	0	0	78
Ocarina XG	0	0	79
GM/XG/Syn Lead Syn Pad			
Lead Square GM	121	0	80
Lead Square 2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Lead Saw GM	121	0	81
Lead Saw 2	121	1	81
Lead Saw & Pulse	121	2	81
Lead Double Saw	121	3	81
Lead Seq. Analog	121	4	81
Calliope GM	121	0	82
Chiff GM	121	0	83
Charang GM	121	0	84

Sound	CC00	CC32	PC
Wire Lead	121	1	84
Voice Lead GM	121	0	85
Fifths Lead GM	121	0	86
Bass & Lead GM	121	0	87
Lead Soft Wrl	121	1	87
New Age Pad GM	121	0	88
Warm Pad GM	121	0	89
Sine Pad	121	1	89
Polysynth GM	121	0	90
Choir Pad GM	121	0	91
Itopia Pad	121	1	91
Bowed Glass GM	121	0	92
Metallic Pad GM	121	0	93
Halo Pad GM	121	0	94
Sweep Pad GM	121	0	95
Lead Square XG	0	0	80
Square Lead	0	6	80
LM Square	0	8	80
Hollow	0	18	80
Shroud	0	19	80
Mellow	0	64	80
Solo Sine	0	65	80
Sine Lead	0	66	80
Lead Saw XG	0	0	81
Sawtooth Lead	0	6	81
Thick Sawtooth	0	8	81
Dynamic Sawtooth	0	18	81
Digital Saw	0	19	81
Big Lead	0	20	81
Heavy Synth	0	24	81
Wasp Synth	0	25	81
Pulse Saw	0	40	81
Dr. Lead	0	41	81
Velocity Lead	0	45	81

Sound	CC00	CC32	PC
Sequenced Analog	0	96	81
Calliope XG	0	0	82
Pure Lead	0	65	82
Chiff XG	0	0	83
Rubby	0	64	83
Charang XG	0	0	84
Distorted Lead	0	64	84
Wire Lead X	0	65	84
Voice Lead XG	0	0	85
Synth Aahs	0	24	85
Vox Lead	0	64	85
Fifths Lead XG	0	0	86
Big Five	0	35	86
Bass & Lead XG	0	0	87
Big & Low	0	16	87
Fat & Perky	0	64	87
Soft Whirl	0	65	87
New Age Pad XG	0	0	88
Fantasy	0	64	88
Warm Pad XG	0	0	89
Thick Pad	0	16	89
Soft Pad	0	17	89
Sine Pad X	0	18	89
Horn Pad	0	64	89
Rotary Strings	0	65	89
Polysynth XG	0	0	90
Poly Pad 800	0	64	90
Click Pad	0	65	90
Analog Pad	0	66	90
Square Pad X	0	67	90
Choir Pad XG	0	0	91
Heaven Mod	0	64	91
Itopia	0	66	91
C.C. Pad	0	67	91

Sound	CC00	CC32	PC
Bowed Glass XG	0	0	92
Glacier	0	64	92
Metallic Pad XG	0	0	93
Tine Pad	0	64	93
Pan Pad	0	65	93
Halo Pad XG	0	0	94
Sweep Pad XG	0	0	95
Shwimmer	0	20	95
Converge	0	27	95
Polar Pad	0	64	95
Celestial	0	66	95
GM/XG/Synth SFX			
Ice Rain GM	121	0	96
Soundtrack GM	121	0	97
Crystal GM	121	0	98
Synth Mallet	121	1	98
Atmosphere GM	121	0	99
Brightness GM	121	0	100
Goblins GM	121	0	101
Echo Drops GM	121	0	102
Echo Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
Star Theme GM	121	0	103
Ice Rain XG	0	0	96
Clav. Pad	0	45	96
Harmo. Rain	0	64	96
African Wind	0	65	96
Carib	0	66	96
Soundtrack XG	0	0	97
Prologue	0	27	97
Ancestral Clouds	0	64	97
Crystal XG	0	0	98
Synth Drum Comp.	0	12	98
Popcorn	0	14	98

Sound	CC00	CC32	PC
Tiny Bells	0	18	98
Round Glocken.	0	35	98
Glocken. Chimes	0	40	98
Clear Bells	0	41	98
Chorus Bells	0	42	98
Synth Mallet X	0	64	98
Soft Crystal	0	65	98
LoudGlockenspiel	0	66	98
Xmas Bell	0	67	98
Vibe Bells	0	68	98
Digital Bells	0	69	98
Air Bells	0	70	98
Bell Harp	0	71	98
Gamelimba	0	72	98
Atmosphere XG	0	0	99
Warm Atmosph.	0	18	99
Hollow Release	0	19	99
Nylon El. Piano	0	40	99
Nylon Harp	0	64	99
Harp Vox	0	65	99
Atmosphere Pad	0	66	99
Planet	0	67	99
Brightness XG	0	0	100
Fantasy Bells	0	64	100
Smokey	0	96	100
Goblins XG	0	0	101
Goblin Synth	0	64	101
Creeper	0	65	101
Ring Pad	0	66	101
Ritual	0	67	101
To Heaven	0	68	101
Night	0	70	101
Glisten	0	71	101
Bell Choir X	0	96	101

Sound	CC00	CC32	PC
Echo Drops XG	0	0	102
Echoes	0	8	102
Echo Pan X	0	14	102
Echo Bell X	0	64	102
Big Pan	0	65	102
Synth Piano	0	66	102
Creation	0	67	102
Star Dust	0	68	102
Pan Reso X	0	69	102
Star Theme XG	0	0	103
Starz	0	64	103
GM/XG/Ethnic			
Sitar GM	121	0	104
Sitar 2	121	1	104
Banjo GM	121	0	105
Shamisen GM	121	0	106
Koto GM	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
Kalimba GM	121	0	108
Bag Pipes GM	121	0	109
Fiddle GM	121	0	110
Shanai GM	121	0	111
Sitar XG	0	0	104
Detuned Sitar	0	32	104
Octave Sitar	0	35	104
Tamboura	0	97	104
Banjo XG	0	0	105
Muted Banjo	0	28	105
Rabab	0	96	105
Gopichant	0	97	105
Oud 3	0	98	105
Shamisen XG	0	0	106
Koto XG	0	0	107
Taisho-Kin	0	96	107

Sound	CC00	CC32	PC
Kanoun X	0	97	107
Kalimba XG	0	0	108
Bag Pipes XG	0	0	109
Fiddle XG	0	0	110
Shanai XG	0	0	111
GM/XG/Percussive			
Tinkle Bell GM	121	0	112
Agogo GM	121	0	113
Steel Drums GM	121	0	114
Woodblock GM	121	0	115
Castanets	121	1	115
Taiko Drum GM	121	0	116
Concert BassDrum	121	1	116
Melodic Tom GM	121	0	117
Melodic Tom 2	121	1	117
Synth Drum GM	121	0	118
Rhythm Box Tom	121	1	118
Electric Drum	121	2	118
ReverseCymbalGM	121	0	119
Tinkle Bell XG	0	0	112
Bonang	0	96	112
Altair	0	97	112
Gamelal Gongs	0	98	112
St.GamelanGongs	0	99	112
Rama Cymbal	0	100	112
Asian Bells	0	101	112
Agogo XG	0	0	113
Steel Drums XG	0	0	114
Glass Percussion	0	97	114
Thai Bells	0	98	114
Woodblock XG	0	0	115
Castanex	0	96	115
Taiko Drum XG	0	0	116
Gran Cassa	0	96	116

Sound	CC00	CC32	PC
Melodic Tom XG	0	0	117
Melodic Tom 3	0	64	117
Real Tom	0	65	117
Rock Tom	0	66	117
Synth Drum XG	0	0	118
Analog Tom	0	64	118
Electric Perc.	0	65	118
ReverseCymbalXG	0	0	119
GM/XG/SFX			
Gtr FretNoise GM	121	0	120
Guitar Cut Noise	121	1	120
Ac. Bass String	121	2	120
Breath Noise GM	121	0	121
Flute Key Click	121	1	121
Seashore GM	121	0	122
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Bird Tweet GM	121	0	123
Dog	121	1	123
Horse Gallop	121	2	123
Bird Tweet 2	121	3	123
Telephone GM	121	0	124
Telephone 2	121	1	124
Door Creaking	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Helicopter GM	121	0	125

Sound	CC00	CC32	PC
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125
Jetplane	121	7	125
Starship	121	8	125
Burst Noise	121	9	125
Applause GM	121	0	126
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126
Punch	121	3	126
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Gun Shot GM	121	0	127
Machine Gun	121	1	127
Laser Gun	121	2	127
Explosion	121	3	127
Gtr FretNoise XG	0	0	120
Breath Noise XG	0	0	121
Seashore XG	0	0	122
Bird Tweet XG	0	0	123
Telephone XG	0	0	124
Helicopter XG	0	0	125
Applause XG	0	0	126
Gun Shot XG	0	0	127
User			
	121	64-67	0-127
Local			
	99	0-127	0-127

DNC zvuky a kontroly

Následující tabulka udává DNC zvuky a jejich DNC kontroly. DNC, DN1 a DN2 zvuky používají různá nastavení kontrolerů.

Sound Name	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y-	After Touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
Factory/Piano												
ClassicClav DNC	121	7	7			Pickup position 1 (toggle)		Pickup position 2 (toggle)				
Factory/Accordion												
Harmonica1 DN1	121	11	22	Legato Atk		Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Harmonica1 DN2	121	12	22	Legato Atk	>±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Harmonica2 DN1	121	13	22	Legato Atk		Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Harmonica3 DN1	121	14	22	Legato Atk		Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Bandoneon DNC	121	11	23			Short Note		Stop Note	Expr.	Tremolo	Expr.	Expr.
Factory/Guitar												
Concert Gtr DNC	121	20	24	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
Nylon Guitar DNC	121	18	24	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
SteelGtrPro DNC	121	19	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
Strum12Str.DNC	121	33	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
RealFolk Gtr DNC	121	34	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
ClassicSteel DNC	121	36	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
CA Steel Gtr DNC	121	51	25			Slide Up		Harm			Mute	Vibrato
Jazz Gtr 1DNC	121	8	26	Legato Atk		Slide Up		Harm			Octave (toggle)	Vibrato
Strat N Cln DNC	121	38	27			Slide Up		Mute				Vibrato
Strat B DI DNC	121	45	27			Slide Up		Harm				Vibrato
Strat B Ovd DNC	121	5	29			Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
33X B DI DNC	121	44	27			Slide Up		Harm				Vibrato
33X B Dst DNC	121	17	30			Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
Tele M Cln DNC	121	40	27			Slide Up		Harm				Vibrato
Stra.GtrUpDwDNC	121	33	27			Slide Up		Harm				Vibrato
E.Gtr Ch/Dly DNC	121	35	27	Legato Atk		Slide Up		Harm				Vibrato
E.Gtr Amp DNC	121	37	27			Slide Up		Harm			Mute	Vibrato
Crunch Gtr DNC	121	3	29	Legato Atk		Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
Dist. Gtr 1DNC	121	16	30			Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
Dist. Gtr 2 DNC	121	14	30	Legato Atk		Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato

Sound Name	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y-	After Touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
Factory/Strings & Vocal												
Violin DNC	121	9	40	<±9st: SmtH	>±9st: Gliss Up/Down	>G4: 8Gls U		8GI D		Balzato	Mordente	
Real Violin DNC	121	7	40	<±9st: SmtH	>±9st: Gliss Up/Down	>G4: 8Gls U		8GI D		Balzato	Mordente	
Violin Expr. DNC	121	5	40	<±9st: SmtH	>±9st: Gliss Up/Down	Oct Gliss U	Oct Gliss D			Balzato	Mordente	
Conc.Violin DNC	121	6	40	<±5st: SmtH		Pizzicato		Ensemble			Volume	
SopranoVoxI DNC	121	4	53	<±6st: Smooth	>±6st: Gliss Up/Down	> G4: 4th Up		< F5: 5th Down				
Scat Voices DNC	121	20	52	<±5st: SmtH		Fall Down		Smooth			Mellow	Vibrato
Movie Str.1 DNC	121	7	49			Solo		Pizzicato		Tremolo	Solo	Perc. Hit
Movie Str.2 DNC	121	8	49			Smooth		Pizzicato		Tremolo	Solo	Perc. Hit
Factory/Trumpet & Trbn												
Jazz Cornet DNI	121	32	56	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Trumpet DN1	121	33	56	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Trumpet DN2	121	34	56	Legato Atk	>±9st: Riff Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Trb. DNI	121	20	57	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Trb. DN2	121	21	57	Legato Atk	>±9st: Gliss Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Soft Trb. DNI	121	22	57	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Soft Trb. DN2	121	23	57	Legato Atk	>±9st: Gliss Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
HardTrombone DNI	121	24	57	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
HardTrombone DN2	121	25	57	Legato Atk	>±9st: Gliss Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Cup Muted DN2	121	9	59	Legato Atk	>±3st: Riff Up/Down	Long Fall Down	Fall Down	Long Doit	Doit		Wha	More Vib.
Real Muted DN2	121	10	59	Legato Atk	>±3st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Staccato	More Vib.
Horns SweetII DNC	121	38	61			Fall Down		Doit		Shake	SFX	
Horns SweetII DNC	121	39	61			Fall Down		Doit		Shake	Soft Atk	
Factory/Sax												
Soprano Sax DN1	121	6	64			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Sax DNI	121	20	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.

Sound Name	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y-	After Touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
Jazz Sax DN2	121	21	65		> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
PopAltoSax DN1	121	22	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Alto Sax DN1	121	23	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
SoftAltoSax DN1	121	24	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Tenor Sax DN1	121	16	66			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Tenor Sax DN2	121	17	66		> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Tenor Growl DN1	121	18	66			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Baritone Sax DN1	121	6	67			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Factory/Woodwind												
ConcertFlute DN1	121	15	73			Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
ConcertFlute DN2	121	16	73		> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
Latin Flute DN1	121	17	73			Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
Latin Flute DN2	121	18	73		> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
RealClarinet DN1	121	21	71			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
JazzClarinet DN1	121	22	71			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
Pan Flute DN1	121	05	75			Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Alt Attack	More Vib.
Whistle DN1	121	06	78			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
Factory/Synth Pad												
S&H Pad DNC	121	10	96			White Noise		RND filter		Reson.	Detune	HP Filter
Techno Stab DNC	121	3	93			Filter		Straight			Straight	Filter
Factory/Synth Lead												
Next Dance DNC	121	13	87			White Noise		Alt Timbre			LP Filter	Reson.
Lab Synth DNC	121	8	84			HP Filter		Detune			LP Filter	Reson.
Thin PulSeq DNC	121	21	81			HP Filter		Detune			LP Filter	Reson.
Deep Modul. DNC	121	10	84			HP Filter		Alt Attack		LFO Speed Increase	LFO Speed Decrease	
Noised Lead DNC	121	20	87			HP Filter		Detune			LP Filter	Reson.
Factory/Ethnic												
Mandolin DNC	121	40	25	Legato Atk		No Rel.						
Berimbau Rel.DNC	121	01	106			Caxixi		Bend		Belly		
Berimbau DNC	121	02	106			Caxixi		Crash		Belly		
JB Finger BsDN1	121	29	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
JB Finger BsDN2	121	30	33			Pick		Slap			Mute	Vibrato
JB Pick Bs DN1	121	18	34			Mute		Harm			Ghost	Vibrato

Sound Name	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y-	After Touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
JB Pick Bs DN2	121	19	34			Finger		Slap			Mute	Vibrato
PBs Fing.Pop DN1	121	33	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
PBs Fing.Pop DN2	121	34	33			Pick		Slap			Mute	Vibrato
PBsFing.Vint.DN1	121	25	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
Finger Bass DN1	121	16	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
Fretless Bs DN1	121	11	35			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
Dark Bs&Slp DN1	121	7	36			Mute		Harm			Ghost	Vibrato

Následující tabulka zobrazuje význam DNC kontrolerů:

DNC Control	Význam
Legato (In)	Hraní legato v rozmezí Legato (podle definice na stránce Sound > Basic > Sound, a jak vidíte v předchozí tabulce)
Legato (Out)	Hraní legato v rozmezí Legato
SC1 Note On	Zvukové kontrolery 1 & 2 (SC1, SC2) jsou MIDI kontrolery, které lze přiřadit fyzickým kontrolerům (programovatelným spínačům nebo footswitchi). Můžete je aktivovat buď příkazem Note On nebo Note Off.
SC1 Note Off	Představte si např., že hraje zvuk typu Accordion DN1, a SC1 je přiřazen programovatelnému spínači. SC1 kontroler je naprogramovaný jako kontroler pro 'zabookování', v Sound Edit (na stránce Sound > Basic > Sound), proto bude mít vliv na další událost Note On nebo Note Off. Jestliže stisknete spínač před zahráním noty (Note On), během zaznění noty se spustí Riff Up. Pokud stisknete spínač během znění tónu, spustí se Fall Down, jakmile notu uvolníte (Note Off).
SC2 Note On	
SC2 Note Off	
Y+	Pohyb dolů Joystickem
Y-	Pohyb dolů Joystickem
After Touch	Hluběji přitiskněte klávesu

Podle zvoleného zvuku, a přiřazené funkce DNC, SC1, SC2 a Y- kontrolery mohou buď 'zabookovat' funkci, která bude spouštěna při hraní, nebo ji de/aktivuje, přepnutím stiskem tlačítka. Je-li SC1 nebo SC2 kontroler přiřazen programovatelnému spínači, indikátor zobrazí stav DNC kontrolerů.

Stav indikátoru	Význam
Off	Žádná DNC funkce není přiřazena.
Trvale červená	Je možné použít DNC funkci.
Bliká červená	Připravená DNC funkce se brzy spustí. Pak bude svítit trvale.
Trvale zelená	Je možné přepnout DNC funkci.
Zelená bliká	Přepnutí je aktivní. Dalším stiskem je ukončíte.

Bicí sady

Následující tabulka obsahuje všechny zvuky a bicí sady z výroby, jak je vidíte v okně Sound Select. Tabulka dále zahrnuje MIDI data, využitá k dálkovému výběru zvuků. CC00: Control Change 0 nebo Bank Select MSB. CC32: Control Change 32 nebo Bank Select LSB. PC: Program Change.

Drum Kit	CC00	CC32	PC
Factory/Drum & SFX			
Pop Kit 1 Amb	120	0	52
Funk Kit 1 Amb	120	0	53
VintageKit 1 Amb	120	0	54
Rock Kit 1 Amb	120	0	55
Jazz Kit 1 Amb	120	0	62
Standard Kit Amb	120	0	93
Power Kit 1 Amb	120	0	20
Power Kit 2 Amb	120	0	21
Room Kit Amb	120	0	80
Rock Kit 2 Amb	120	0	22
VintageKit 2 Amb	120	0	94
Gate Kit Amb	120	0	23
Jazz Kit 2 Amb	120	0	83
Brush Kit 1 Amb	120	0	84
Trance Kit	120	0	63
Dance Kit Remix	120	0	29
Jazz Kit 3 Amb	120	0	36
Jazz Kit 4 Amb	120	0	37
Brush Kit 2 Amb	120	0	45
Brush Kit 3 Amb	120	0	46
Real Kit 1 Amb	120	0	81
Real Kit 2 Amb	120	0	82
Cool Kit Amb	120	0	39
Lounge Kit Amb	120	0	38
Pop Kit Amb	120	0	88
Studio Kit	120	0	95
Ambient Kit	120	0	3
Groove Kit	120	0	77

Drum Kit	CC00	CC32	PC
Standard Kit 1	120	0	5
Standard Kit 2	120	0	1
Standard Kit 3	120	0	2
Standard Kit 4	120	0	6
Synth Kit 1	120	0	59
Synth Kit 2	120	0	58
Synth Kit 3	120	0	61
Analog Kit	120	0	123
Pop Std. Kit 1	120	0	89
Pop Std. Kit 2	120	0	90
Pop Std. Kit 3	120	0	4
Dance Kit	120	0	74
Brush Kit 1	120	0	42
Brush Kit 2	120	0	43
Brush Kit 3	120	0	44
HipHop Kit 1	120	0	9
Electro Kit 1	120	0	75
Electro Kit 2	120	0	76
Electro Kit 3	120	0	122
Jungle Kit	120	0	10
Jazz Kit 1	120	0	33
Jazz Kit 2	120	0	34
Jazz Kit 3	120	0	35
HipHop Kit 2	120	0	72
House Kit 1	120	0	30
House Kit 2	120	0	31
Drum & FX Kit 1	120	0	78
Drum & FX Kit 2	120	0	79
Power Kit 1	120	0	18

Drum Kit	CC00	CC32	PC
Power Kit 2	120	0	19
Latin Perc.Kit 1	120	0	65
Latin Perc.Kit 2	120	0	68
Percussion Kit	120	0	64
Standard PercKit	120	0	69
i30 Perc. Kit	120	0	67
Trinity Perc.Kit	120	0	66
Arabian Kit 1	120	0	51
Arabian Kit 2	120	0	117
SFX Kit 1	120	0	60
SFX Kit 2	120	0	57
Oriental PercKit	120	0	119
Turkish Kit	120	0	118
Slice FX Kit	120	0	98
Deep Noise	121	4	127
Slices A FX	121	4	118
Slices B FX	121	5	118
Incipit Noises	121	3	119
Legacy/Drum & SFX			
Room Kit 1	120	0	120
Room Kit 2	120	0	12
Elektro Kit 1	120	0	96
Elektro Kit 2	120	0	97
Techno Kit 1	120	0	11
Techno Kit 2	120	0	73
Techno Kit 3	120	0	15
Techno Kit 4	120	0	14
House Kit 3	120	0	26
House Kit 4	120	0	27
House Kit 5	120	0	28
HipHop Kit 3	120	0	13
Power Kit 3	120	0	121
Power Kit 4	120	0	17
Brush Kit 4	120	0	125

Drum Kit	CC00	CC32	PC
Brush Kit 5	120	0	41
Standard Kit 5	120	0	7
Orchestra Kit	120	0	49
Bdrum&Sdrum Kit	120	0	50
Log Drum	121	4	12
Reverse Tom	121	2	117
Reverse Snare	121	3	118
Reverse Cymbal	121	2	119
Dragon Gong	121	1	119
Stadium	121	6	126
Castanets Plus	121	2	115
Timpani	121	1	47
Woodblock	121	3	115
Footstep Walk	121	7	126
GM/XG/Drum			
Standard Kit GM	120	0	0
Room Kit GM	120	0	8
Power Kit GM	120	0	16
Electro Kit GM	120	0	24
Analog Kit GM	120	0	25
Jazz Kit GM	120	0	32
Brush Kit GM	120	0	40
Orchestra Kit GM	120	0	48
SFX Kit GM	120	0	56
Standard Kit1 XG	127	0	0
Standard Kit2 XG	127	0	1
Room Kit XG	127	0	8
Rock Kit XG	127	0	16
Electro Kit XG	127	0	24
Analog Kit XG	127	0	25
Jazz Kit 1 XG	127	0	32
Jazz Kit 2 XG	127	0	33
Brush Kit XG	127	0	40
Classic Kit XG	127	0	48

Multisampley

Následující tabulka obsahuje všechny Multisampley z výroby.

#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample
0	Grand Piano 3 OT L	31	Acoustic Piano Res OT R	62	E.Piano Rx Kon L
1	Grand Piano 3 OT R	32	Piano Leakage-L	63	E.Piano Rx Kon R
2	Grand Piano 5 OT L	33	Piano Leakage-R	64	E.Piano Rx Kof L
3	Grand Piano 5 OT R	34	Hammer Noise-L	65	E.Piano Rx Kof R
4	Grand Piano 6 OT L	35	Hammer Noise-R	66	E.Piano Suit Bright p
5	Grand Piano 6 OT R	36	Piano FX Pedal On L	67	E.Piano Suit Bright mf
6	Grand Piano Res 3 OT L	37	Piano FX Pedal On R	68	E.Piano Suit Bright f
7	Grand Piano Res 3 OT R	38	Piano FX Pedal Off L	69	E.Piano Dyno p
8	Grand Piano Res 5 OT L	39	Piano FX Pedal Off R	70	E.Piano Dyno mf
9	Grand Piano Res 5 OT R	40	Piano FX Key Off L	71	E.Piano Dyno f
10	Grand Piano Res 6 OT L	41	Piano FX Key Off R	72	E.Piano Dyno Soft
11	Grand Piano Res 6 OT R	42	Baby Grand L	73	E.Piano Dyno SoftLP
12	Grand Piano 3 L	43	Baby Grand R	74	E.Piano Stage Hard
13	Grand Piano 3 R	44	Upright Piano mf L	75	E.Piano Stage HardLP
14	Grand Piano 5 L	45	Upright Piano mf R	76	E.Piano Vintage 1
15	Grand Piano 5 R	46	Upright Piano f L	77	E.Piano Vintage 2
16	Grand Piano 6 L	47	Upright Piano f R	78	E.Piano Vintage 3
17	Grand Piano 6 R	48	Piano M1	79	E.Piano Vintage 4
18	Grand Piano Res 3 L	49	E.GrandPiano	80	E.Piano Vintage 5
19	Grand Piano Res 3 R	50	E.Piano FM1	81	E.Piano Vintage 6
20	Grand Piano Res 5 L	51	E.Piano FM1LP	82	E.Piano Vintage Koff
21	Grand Piano Res 5 R	52	E.Piano FM2	83	E.Piano Wurly Soft
22	Grand Piano Res 6 L	53	E.Piano PO1	84	E.Piano Wurly Hard
23	Grand Piano Res 6 R	54	E.Piano PO2	85	E.Piano Pad 1
24	Acoustic Piano f L	55	E.Piano PO3	86	E.Piano Pad 1LP
25	Acoustic Piano f R	56	E.Piano PO4	87	E.Piano Pad 2
26	Acoustic Piano f OT L	57	E.Piano PO5	88	Clav. 1
27	Acoustic Piano f OT R	58	E.Piano PO6	89	Clav. 2
28	Acoustic Piano Res L	59	E.Piano PO7	90	Clav. 3
29	Acoustic Piano Res R	60	E.Piano PO Kof p	91	Clav. 4
30	Acoustic Piano Res OT L	61	E.Piano PO Kof f	92	Clav. GM

#	Multisample
93	Harpsichord1 Lt
94	Harpsichord1 Key Off
95	Harpsichord1 Release
96	Harpsichord1 Bump On
97	Harpsichord1 Bump Off
98	Harpsichord2
99	Harpsichord2 Key Off
100	Gospel Organ Slow L
101	Gospel Organ Slow R
102	Gospel Organ Fast L
103	Gospel Organ Fast R
104	16' 8' LF L
105	16' 8' LF R
106	16' 8' LS L
107	16' 8' LS R
108	16' 8' 5/3 LF L
109	16' 8' 5/3 LF R
110	16' 8' 5/3 LS L
111	16' 8' 5/3 LS R
112	4' 22/3' 2' LF L
113	4' 22/3' 2' LF R
114	4' 22/3' 2' LS L
115	4' 22/3' 2' LS R
116	11/3' 13/5' 1' LF L
117	11/3' 13/5' 1' LF R
118	11/3' 13/5' 1' LS L
119	11/3' 13/5' 1' LS R
120	16' 8' 5/3' Perc LF L
121	16' 8' 5/3' Perc LF R
122	16' 8' 5/3' Perc LS L
123	16' 8' 5/3' Perc LS R
124	Theater Organ 1
125	Theater Organ 2
126	50s E.Organ Bright

#	Multisample
127	50s E.Organ Dark
128	E.Organ CX 3
129	E.Organ Perc. 01W
130	E.Organ Perc. 1
131	E.Organ Perc. 2
132	E.Organ Perc. 3
133	E.Organ Perc. 4
134	Organ 1 M1
135	Organ 2 M1
136	Organ 1
137	Organ 2
138	Organ 2LP
139	Organ 3 Jazz
140	BX3 & Perc. 3rd
141	E.Organ Vox
142	E.Organ Soft
143	E.Organ Full
144	E.Organ Dist
145	Rotary Organ 1
146	Rotary Organ 2
147	Super BX3
148	Super BX3LP
149	Rotor Noise LF L
150	Rotor Noise LF R
151	Rotor Noise LS L
152	Rotor Noise LS R
153	H Organ Leakage
154	H Organ 2nd Harmonic
155	H Organ Click Kon
156	H Organ Click Koff
157	ON-Click (Organ)
158	OFF-Click (Organ)
159	Pipe Flute L
160	Pipe Flute R

#	Multisample
161	Pipe Positive
162	Pipe Mixture
163	Pipe Full 1 L
164	Pipe Full 1 R
165	Pipe Full 2
166	EI Organ Toy
167	Music Box
168	Kalimba
169	Kalimba GM
170	Marimba
171	MarimbaLP
172	Xylophone
173	Balaphone
174	Vibraphone1
175	Vibraphone1LP
176	Vibraphone2
177	Celesta
178	Celesta GM
179	CelestaLP
180	Glockenspiel
181	GlockenspielLP
182	Tubular Bell
183	Log Drum
184	Steel Drum Hard
185	Steel Drum GM
186	Gamelan
187	FM Bell
188	Flute mf
189	Flute f
190	Flute Chiff
191	Flute Singed
192	Flute Flutter
193	Flute Fall Down
194	Flute Riff Up

#	Multisample
195	Flute Gliss Down Sus
196	Flute
197	Flute Falls
198	Flute Gliss Up
199	Flute Gliss Down
200	Flute Frull
201	Flute Voice
202	Flute Jazz
203	Flute Vibrato
204	Flute Attack p
205	Flute Attack f
206	Breath Noise RX
207	Piccolo
208	Pan Flute
209	Pan Flute Attack
210	Tin Whistle Voice
211	Whistle Gliss
212	Whistle Straight
213	Whistle Sfz Vibr
214	Whistle Sfz No Vibr
215	Whistle Slow Atk Vibr
216	Whistle Robin
217	Whistle Breath
218	Shakuhachi
219	Shakuhachi Atk
220	Shakuhachi Mid
221	Shakuhachi High
222	Bottle
223	Bottlizer
224	Shanai GM
225	Recorder
226	Recorder Vibrato
227	Ocarina
228	Clarinet 1 Vibrato p

#	Multisample
229	Clarinet 1 Vibrato f
230	Clarinet 1 GlissUp
231	Clarinet 1 GlissUp Sus
232	Clarinet 1 Fall
233	Clarinet 2
234	Clarinet 3
235	Double Reed M1
236	Oboe 1 Vibrato
237	Oboe 2 Straight
238	Oboe key noises
239	Oboe Get a Breath
240	English Horn
241	Bassoon 2
242	Baritone Sax p
243	Baritone Sax f
244	Baritone Sax GM
245	Tenor Sax Vib 1
246	Tenor Sax Vib 2
247	Tenor Sax Vib 3
248	Tenor Sax Vib 4
249	Tenor Sax Glissando
250	Tenor Sax Falls
251	Tenor Sax Riff Up
252	Tenor Sax Fall Down
253	Tenor Sax Vibrato
254	Tenor Sax Expressive
255	Tenor Sax p
256	Tenor Sax mf
257	Tenor Sax f
258	Tenor Sax M1
259	Tenor Sax GM
260	Alto Sax Vib 1
261	Alto Sax Vib 2
262	Alto Sax Vib 2 Drive

#	Multisample
263	Alto Sax p
264	Alto Sax f
265	Alto Sax GM
266	Alto Sax Growl
267	Soprano Sax Vibrato
268	Soprano Sax Straight
269	Soprano Sax GM
270	Sax Family Vibrato
271	Sax key on
272	Sax key off
273	Sax breath
274	Musette 1
275	Musette 2
276	Musette 2LP
277	Musette 3 L
278	Musette 3 R
279	Accordion 16'
280	Accordion 16' OT
281	Accordion 8'
282	Accordion 8' OT
283	Accordion 4'
284	Accordion 4' OT
285	Accordion preset 1
286	Accordion preset 2
287	Accordion Bassoon
288	Accordion Clarinet
289	Accordion Bandoneon
290	Bandoneon
291	Bandoneon Stop
292	Bandoneon Short
293	Bandoneon Valve
294	Bandoneon RX
295	Accordion Volkst.
296	Accordion Bass

#	Multisample
297	Accordion Noise KeyOn
298	Accordion Noise KeyOff
299	Accordion Change Voice
300	Harmonica 1
301	Harmonica 1 Fall
302	Harmonica 2
303	Harmonica 3 Wah
304	Melodica
305	Melodica Key On
306	Melodica Key Off
307	Highland Bag Pipes
308	Highland Drones
309	Uilleann Pipes
310	Bag Pipes
311	Bag Pipes GM
312	French Horn T1
313	French Horn Ensemble
314	French Horns GM
315	Tenor Horn
316	Flugel Horn Vibrato
317	Flugel Horn M1
318	Tuba p
319	Tuba f
320	Tuba GM
321	Tuba Bariton Attack
322	Trombone 1 p
323	Trombone 1 mf
324	Trombone 1 f
325	Trombone 1 Gliss Up
326	Trombone 1 Fall
327	Trombone 1 Smear
328	Trombone 2 Vibrato
329	Trombone 3 mf
330	Trombone 3 f

#	Multisample
331	Trombone 4 Soft
332	Trombone 4 Bright
333	Trombone 5 Straight fff
334	Trombone Slur Up
335	Trombone Fall
336	Trombone GM
337	2 Trombones mf L
338	2 Trombones mf R
339	2 Trombones f L
340	2 Trombones f R
341	2 Trombones Sfp< L
342	2 Trombones Sfp< R
343	2 Trumpets Shake L
344	2 Trumpets Shake R
345	2 Trumpets Glissup L
346	2 Trumpets Glissup R
347	2 Trombones Fall L
348	2 Trombones Fall R
349	Classic Trumpet p
350	Classic Trumpet f
351	Pop Trumpet p
352	Pop Trumpet f
353	Trumpet Expr.
354	Trumpet Slow p
355	Trumpet Slow f
356	Trumpet GM
357	Trumpet Tonguing p
358	Trumpet Tonguing f
359	Trumpet Medium
360	Trumpet Overblown
361	Trumpet Muted
362	Trumpet Muted GM
363	Trumpet Wah
364	Trumpet WDH Shakes

#	Multisample
365	Trumpet Doit
366	Trumpet Fall
367	TRP CupMute Vib p
368	TRP MuteHarm Vib p
369	TRP MuteHarm Vib mf
370	TRP MuteHarm Vib f
371	TRP MuteHarm Stac p
372	TRP MuteHarm Stac f
373	TRP MuteHarm Dw
374	TRP MuteHarm Up
375	TRP MuteHarm Doit
376	TRP MuteHarm Falls
377	TRP MuteHarm Bump Atk
378	TRP Basic Noise
379	2 Trumpets p L
380	2 Trumpets p R
381	2 Trumpets f L
382	2 Trumpets f R
383	2 Trumpets Str mf L
384	2 Trumpets Str mf R
385	2 Trumpets Sfp< L
386	2 Trumpets Sfp< R
387	2 Trumpets Fall L
388	2 Trumpets Fall R
389	Brass Ensemble Stereo L
390	Brass Ensemble Stereo R
391	Brass Ensemble 1
392	Brass Ensemble 2
393	Brass Ensemble GM
394	Soprano Voice
395	Soprano Voice AD
396	Soprano Voice 5thDw
397	Soprano Voice 4thUp
398	Voice Female Wuh

#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample
399	Voice Female Woh	433	Strings Ensemble St R	467	Ac.Gtr RX noises R
400	Voice Female Wah	434	Strings Ensemble GM L	468	Ac.Gtr finger off L
401	Voice Female Dah	435	Strings Ensemble GM R	469	Ac.Gtr finger off R
402	Voice Male Wuh	436	Strings Ensemble Mono	470	Steel Gtr 1 Pick p
403	Voice Male Woh	437	Strings Ensemble Tremolo	471	Steel Gtr 1 Pick mf
404	Voice Male Wah	438	Pizzicato Ensemble	472	Steel Gtr 1 Pick f
405	Voice Male Dah	439	Harp Stereo L	473	Steel Gtr 1 Mute
406	Voice Choir	440	Harp Stereo R	474	Steel Gtr 1 Slide
407	Voice Hoo	441	Harp Atk L	475	Steel Gtr 2 p
408	Voice Pop Ooh	442	Harp Atk R	476	Steel Gtr 2 mf
409	Voice Pop Ah	443	Harp Mono	477	Steel Gtr 2 f
410	Voice Doo	444	Ac.Gtr M Mute 1 L	478	Steel Gtr 2 Slap
411	Voice DooLP	445	Ac.Gtr M Mute 1 R	479	Steel Gtr 2 Slide
412	Violin 1 Classic	446	Ac.Gtr M Mute 2 L	480	Steel Gtr 12 Strings
413	Violin 1 Gliss Up	447	Ac.Gtr M Mute 2 R	481	Steel Gtr Harmonics 1
414	Violin 1 Gliss Dw	448	Ac.Gtr M1 L	482	Steel Gtr Harmonics 2
415	Violin 1 Strings Free	449	Ac.Gtr M1 R	483	Steel Gtr Noise
416	Violin 1 Trill Up	450	Ac.Gtr M 2 L	484	Guitar Fret Noise Off
417	Violin 2 Solo Vibrato	451	Ac.Gtr M 2 R	485	Guitar Body
418	Violin 2 Straight	452	Ac.Gtr M 3 L	486	Nylon Gtr1 p L
419	Violin GM	453	Ac.Gtr M 3 R	487	Nylon Gtr1 p R
420	Fiddle GM	454	Ac.Gtr M HTone Up 1 L	488	Nylon Gtr1 mf1 L
421	Viola Vibrato p	455	Ac.Gtr M HTone Up 1 R	489	Nylon Gtr1 mf1 R
422	Viola Vibrato f	456	Ac.Gtr M HTone Up 2 L	490	Nylon Gtr1 mf2 L
423	Viola GM	457	Ac.Gtr M HTone Up 2 R	491	Nylon Gtr1 mf2 R
424	Cello & Contrabass	458	Ac. Guitar T410	492	Nylon Gtr1 mf3 L
425	Cello GM	459	Ac. Guitar T410 Muted	493	Nylon Gtr1 mf3 R
426	Violin & Cello	460	Ac. Guitar T410 Harm	494	Nylon Gtr1 f L
427	Strings Quartet L	461	Ac. Guitar T410 RX	495	Nylon Gtr1 f R
428	Strings Quartet R	462	Ac.Gtr T HTone Up 1 L	496	Nylon Gtr1 Slide p L
429	Strings Quartet Vibrato1	463	Ac.Gtr T HTone Up 1 R	497	Nylon Gtr1 Slide p R
430	Strings Quartet Vibrato2	464	Ac.Gtr M Harmonics L	498	Nylon Gtr1 Slide f L
431	Pizzicato	465	Ac.Gtr M Harmonics R	499	Nylon Gtr1 Slide f R
432	Strings Ensemble St L	466	Ac.Gtr RX noises L	500	Nylon Gtr1 Harmonics L

#	Multisample
501	Nylon Gtr1 Harmonics R
502	Nylon Gtr2 p
503	Nylon Gtr2 mf
504	Nylon Gtr2 f
505	Nylon Gtr2 Atk
506	Nylon Gtr2 GM
507	FS N Dw Clean 1
508	FS N Dw Clean 2
509	FS N Dw Clean 3
510	FS N Dw Clean 4
511	FS N Ghost Clean
512	FS N Mute Clean 1
513	FS N Mute Clean 2
514	FS N Mute Clean 3
515	FS N Mute Clean 4
516	FS N Mute Clean 5
517	FS N Ghost DI
518	FS B Dw Overdrive 1
519	FS B Dw Overdrive 2
520	FS B Dw Overdrive 3
521	FS B Mute Overdrive 1
522	FS B Mute Overdrive 2
523	FS B Mute Overdrive 3
524	FS B Dw DI 1
525	FS B Dw DI 2
526	FS B Dw DI 3
527	FS B Dw DI 4
528	FS B Dw DI 5
529	FS B Dw DI 6
530	FS B Mute DI 1
531	FS B Mute DI 2
532	FS B Mute DI 3
533	FS B Mute DI 4
534	FS B Mute DI 5

#	Multisample
535	FS B RX Noise Clean 1
536	FS B RX Noise Clean 2
537	FS RX Noise DI 1
538	FS RX Noise DI 2
539	FS RX Noise DI 3
540	Tele M Dw Clean 1
541	Tele M Dw Clean 2
542	Tele M Dw Clean 3
543	Tele M Dw Clean 4
544	Tele M Mute Clean 1
545	Tele M Mute Clean 2
546	Tele M Mute Clean 3
547	Tele M Mute Clean 4
548	Tele M Mute Clean 5
549	Tele M RX Noise Clean 1
550	Tele M RX Noise Clean 2
551	Tele M RX Noise Clean 3
552	G335 B Dw Dist 1
553	G335 B Dw Dist 2
554	G335 B Dw Dist 3
555	G335 B Ghost Dist
556	G335 B Mute Dw Dist 1
557	G335 B Mute Dw Dist 2
558	G335 B Mute Dw Dist 3
559	G335 B Mute Dw Dist 4
560	G335 B Mute Dw Dist 5
561	G335 B RX Dist 1
562	G335 B RX Dist 2
563	G335 B RX Dist 3
564	G335 B Dw DI 1
565	G335 B Dw DI 2
566	G335 B Dw DI 3
567	G335 B Dw DI 4
568	G335 B Dw DI 5

#	Multisample
569	G335 B Dw DI 6
570	G335 B Ghost DI
571	G335 B Mute DI 1
572	G335 B Mute DI 2
573	G335 B Mute DI 3
574	G335 B Mute DI 4
575	G335 B Mute DI 5
576	G335 B RX Noise DI 1
577	G335 B RX Noise DI 2
578	G335 B RX Noise DI 3
579	Stra P2 MtS1
580	Stra P2 MtS2
581	Stra P2 MtS3
582	Stra P2 MtS4
583	Stra P2 MtS5
584	Stra P2 MtS6
585	Stra P2 MtL1
586	Stra P2 MtL2
587	Stra P2 MtL3
588	Stra P2 Dw1
589	Stra P2 Dw2
590	Stra P2 Dw3
591	Stra P2 Dw4
592	Stra P2 Dw5
593	Stra P2 Up1
594	Stra P2 Up2
595	Stra P2 Up3
596	Stra P2 Up4
597	Stra P2 Up5
598	Stra P2 SlideHT p
599	Stra P2 SlideHT f
600	Stra P2 Harm 12
601	Stra P2 Harm 7
602	Stra P2 Harm 5

#	Multisample
603	Strat P2 Ghost Dw
604	Strat P2 Fret Nuances
605	Strat P2 Key Off
606	Strat RX1 (Old Compatib)
607	Strat RX2
608	El.Guitar Strat 54 p
609	El.Guitar Strat 54 mf
610	El.Guitar Strat 54 f
611	El.Guitar Strat 54 Slide
612	El.Guitar Tel Mid p
613	El.Guitar Tel Mid mf
614	El.Guitar Tel Mid f
615	El.Guitar Tel Bridge p
616	El.Guitar Tel Bridge mf
617	El.Guitar Tel Bridge f
618	El.Guitar Tel Mt 5th p
619	El.Guitar Tel Mt 5th mf
620	El.Guitar Tel Mt 5th f
621	El.Guitar Tel Mt 5th ff
622	El.Guitar Clean Str p
623	El.Guitar Clean Str f
624	El.Guitar Clean Mute
625	El.Guitar Clean Dead
626	El.Guitar Clean Slap
627	El.Guitar Clean Slide
628	El.Guitar Clean GM
629	El.Guitar Fret Noise GM
630	El.Guitar Cut Noise GM
631	El.Guitar Le Neck
632	El.Guitar Le Bridge
633	El.Guitar Le Mute p
634	El.Guitar Le Mute mf
635	El.Guitar Le Ghost1
636	El.Guitar Le Ghost2

#	Multisample
637	El.Guitar Harmonics
638	El.Guitar Gliss Down
639	El.Guitar Gliss Up
640	El.Guitar Noise
641	El.Guitar Fret Noise
642	Jazz Guitar1
643	Jazz Guitar2
644	Jazz Gib mellow p
645	Jazz Gib mellow mf
646	Jazz Gib mellow f
647	Jazz Octave Guitar
648	Pedal Steel Guitar
649	Resonator Guitar
650	Vox Wah Guitar
651	Overdrive GM
652	Dist.Guitar1
653	Dist.Guitar1 GM
654	Dist.Guitar MP 1
655	Dist.Guitar MP 2
656	Dist.Guitar MP 3
657	Dist.Guitar MP 4
658	Dist.Guitar MP 5
659	Dist Guitar MP Slides
660	Dist.Guitar MP KeyOff
661	Dist.Guitar1 Harm.
662	Dist.Guitar1 Harm. GM
663	Dist.Guitar2 Harm. P1
664	Dist.Guitar2 Harm. P2
665	Dist.Guitar2 Mute1
666	Dist.Guitar2 Mute2
667	El.Guitar DistMuted 1
668	El.Guitar DistMuted 2
669	El.Guitar PowerChord1
670	El.Guitar PowerChord2

#	Multisample
671	El.Guitar PowerChord3
672	Ac.Bass Natural
673	Ac.Bass Natural Key Off
674	Ac.Bass Natural Ghost
675	Acoustic Bass1
676	Acoustic Bass2 mf
677	Acoustic Bass2 f
678	Acoustic Bass3 mf
679	Acoustic Bass3 f
680	Acoustic Bass GM
681	Acoustic Bass RX Noises
682	JB Finger 1
683	JB Finger 2
684	JB Finger 3
685	JB Finger 4
686	JB Ghost
687	JB Finger Mute 1
688	JB Finger Mute 2
689	JB Finger Mute 3
690	JB Harmonics
691	FJB Fretless KeyOff
692	Bass SR Ghost 1
693	Bass SR Ghost 2
694	Bass SR Finger Mute1
695	Bass SR Finger Mute 2
696	Bass SR Hammer On
697	JB Pick 1
698	JB Pick 2
699	JB Pick 3
700	JB Pick Mute 1
701	JB Pick Mute 2
702	JB Pick Mute 3
703	JB Thumb 1
704	JB Thumb 2

#	Multisample
705	JB Slap 1
706	JB Slap 2
707	JB Slap Ghost
708	PB FS Finger 1
709	PB FS Finger 2
710	PB FS Finger 3
711	PB FS Finger 4
712	PB FS Ghost
713	PB FS Fing Mute 1
714	PB FS Fing Mute 2
715	PB FS Fing Mute 3
716	PB FS Harmonics
717	PB Finger 1
718	PB Finger 2
719	PB Finger 3
720	PB Finger 4
721	PB Finger 5
722	FJB Fretless Finger 1
723	FJB Fretless Finger 2
724	FJB Fretless Finger 3
725	FJB Fretless Finger 4
726	FJB Fretless Harm 1
727	FJB Fretless Harm 2
728	FJB Fretless Hammer On
729	Bass Prec FS Finger
730	Bass Prec Finger
731	Bass Prec FingerDeads
732	Bass Prec Pick Open p
733	Bass Prec Pick Open f
734	Bass Prec Pick Dead
735	Bass Sray Finger
736	Bass Sray Harmonics
737	Bass Sray Deads
738	Bass Sray HandNoise

#	Multisample
739	Bass Almb Fingered p
740	Bass Almb Fingered f
741	Bass Fjazz Fingered
742	Bass Fjazz PickMute p
743	Bass Fjazz PickMute f
744	Bass Fjazz Ghost
745	E.Bass1 Finger
746	E.Bass2 P.B.1
747	E.Bass2 P.B.2
748	E.Bass2 LH Stop
749	E.Bass2 RH Stop
750	E.Bass2 Harmo.
751	E.Bass3 p
752	E.Bass3 mf
753	E.Bass3 f Slap
754	E.Bass4 Pick
755	E.Bass4 Harmo.
756	E.Bass4 Slap
757	E.Bass4 SlapHar
758	E.Bass4 LH Mute
759	E.Bass4 RH Mute
760	E.Bass5 Finger
761	E.Bass6 Finger
762	E.Bass7 Finger
763	E.Bass8 Pick
764	E.Bass9 Pick Muted1
765	E.Bass9 Pick
766	E.Bass9 PickLP
767	E.Bass10 Thumb
768	E.Bass11 SlapThumb
769	E.Bass Gliss
770	E.Bass Noise1
771	E.Bass Noise2
772	E.Bass Harmonics

#	Multisample
773	E.Bass Fretless 1
774	E.Bass Fretless 2
775	Finger Bass GM
776	Picked Bass GM
777	Slap Bass 1 GM
778	Slap Bass 2 GM
779	Fretless Bass GM
780	Sitar 1
781	Sitar 2
782	Sitar GM
783	Sitar & Tambura
784	Zither
785	Santur
786	SanturLP
787	Tambura
788	Bouzouki
789	BouzoukiLP
790	Mandolin Dw mf L
791	Mandolin Dw mf R
792	Mandolin Dw f L
793	Mandolin Dw f R
794	Mandolin Up L
795	Mandolin Up R
796	Mandolin mono
797	Mandolin Tremolo
798	Mandolin Ensemble
799	Berimbau Op Q 1
800	Berimbau Op Q 2
801	Berimbau Op Q 3
802	Berimbau Op Q 4
803	Berimbau Op A 1
804	Berimbau Op A 2
805	Berimbau Op A 3
806	Berimbau Op A Rel 1

#	Multisample
807	Berimbau Op A Rel 2
808	Berimbau Op A Rel 3
809	Berimbau Cax atk p
810	Berimbau Cax atk f
811	Berimbau Cax rel p
812	Berimbau Cax rel f
813	Berimbau Crash Leg p
814	Berimbau Crash Leg f
815	Berimbau Crash p
816	Berimbau Crash f
817	Banjo
818	Banjo GM
819	Cavaquino p
820	Cavaquino mf
821	Cavaquino f
822	Ukulele
823	Shamisen
824	Shamisen GM
825	Koto
826	Koto GM
827	M.E. Oud
828	M.E. Oud Tek
829	M.E. Kanoun1
830	M.E. Kanoun2
831	M.E. Kanoun Tremolo
832	M.E. Baglamal
833	M.E. Baglama2
834	M.E. Zurna
835	M.E. Klarnet Tek
836	M.E. Klarnet
837	M.E. Nay
838	Mouth Harp1
839	Mouth Harp2
840	Mouth Harp3

#	Multisample
841	Syn Flute Pad
842	Syn Bass Reso
843	Syn Bass FM1
844	Syn Bass FM2
845	Syn Bass FM2LP
846	Syn Bass TB
847	R&B Saw Bass
848	R&B Square Bass
849	Chrom Res
850	Compulsynth
851	Monst Classic
852	Monst Distort
853	Next Dance
854	Fat Synth LG Lt
855	Detuned Super
856	Detuned PWM
857	Synth Brass
858	J8 Analog Brass L
859	J8 Analog Brass R
860	Pop Synth
861	An.Strings1
862	An.Strings2
863	Vintage Analog
864	White Pad
865	NI Air Vox
866	SynthBell
867	Ether Bell
868	Ether BellLP
869	Lore
870	Lore NT
871	Space Lore
872	Wave Sweep1
873	Wave Sweep2
874	Wave Sweep3

#	Multisample
875	Syn Ghostly
876	Ghost
877	Syn Air Pad
878	Dream Str
879	Syn AirVortex
880	Syn Palawan
881	Syn Clicker
882	Cricket Spectrum
883	Noise1
884	Noise2
885	Noise Pad
886	Swish Terra
887	Saw1
888	Saw2
889	Saw3
890	Pulse 02%
891	Pulse 05%
892	Pulse 08%
893	Pulse 16%
894	Pulse 33%
895	Pulse 40%
896	Square
897	Square MG
898	Square JP
899	Triangle MG
900	Ramp
901	Ramp MG
902	Sine
903	DWGS Syn Sine1
904	DWGS Syn Sine2
905	DWGS Bell1
906	DWGS Bell2
907	DWGS Bell3
908	DWGS Bell4

#	Multisample
909	DWGS Clav.
910	DWGS Digi1
911	DWGS Digi2
912	DWGS Wire1
913	DWGS Wire2
914	DWGS Sync1
915	DWGS Sync2
916	DWGS Sync3
917	Orchestra Hit GM L
918	Orchestra Hit GM R
919	Band Hit
920	Impact Hit
921	Brass Fall
922	Stadium
923	Applause
924	Birds1
925	Birds2
926	Crickets
927	Church Bell
928	Thunder
929	Stream
930	Bubble
931	Dog
932	Gallop
933	Laughing
934	Telephone Ring
935	Scream
936	Punch
937	Heart Beat
938	Footstep

#	Multisample
939	Door Creak
940	Door Slam
941	Car Engine
942	Car EngineLP
943	Car Stop
944	Car Pass
945	Car Crash
946	Train
947	Helicopter
948	Gun Shot
949	Machine Gun
950	Laser Gun
951	Explosion
952	Wind
953	Chinese Gong
954	Crash Reverse
955	Crash Reverse GM
956	Orchestra Crash
957	Ride Jazz
958	Ride Edge1
959	Ride Edge2
960	88 HiHat Open
961	88 Cowbell
962	88 Tom
963	88 Conga
964	88 Crash
965	Tom
966	Tom Brush
967	Tom Process
968	Electric Tom

#	Multisample
969	Melodic Tom GM
970	Agogo Bell
971	Marc Tree
972	Rain Stick
973	Castanet
974	Temple Blocks
975	Orchestra BD
976	Timpani
977	Taiko
978	Djembe Open
979	Djembe Mute
980	Caxixi
981	Stereo Snare L
982	Stereo Snare R
983	FX SD Large Hall1 L
984	FX SD Large Hall1 R
985	FX SD Large Hall2 L
986	FX SD Large Hall2 R
987	FX Rim Large Hall1 L
988	FX Rim Large Hall1 R
989	FX Rim Large Hall2 L
990	FX Rim Large Hall2 R
991	Click
992	Bob Slice A L
993	Bob Slice A R
994	Bob Slice B L
995	Bob Slice B R
996	Empty

Bicí samplý

Následující tabulka obsahuje všechny Bicí samplý z výroby Havian 30. DF: Drum Family (Rodina bicích).

#	Drum Sample	DF
0	BD Spn Sof 1 Room	BD
1	BD Spn Sof 2 Room	BD
2	BD Spn Sof 3 Room	BD
3	BD Spn Sof 4 Room	BD
4	BD Spn Sof 5 Room	BD
5	BD Spn Sof 6 Room	BD
6	BD Spn Sof 7 Room	BD
7	BD Spn Sof 8 Room	BD
8	BD DW Pop1	BD
9	BD DW Pop 2	BD
10	BD DW Pop 3	BD
11	BD DW Pop 4	BD
12	BD DW Pop 5	BD
13	BD DW Pop 6	BD
14	BD Grt A 1	BD
15	BD Grt A 2	BD
16	BD Grt A 3	BD
17	BD Grt A 4	BD
18	BD Grt A 5	BD
19	BD Grt A 6	BD
20	BD Grt B 1	BD
21	BD Grt B 2	BD
22	BD Grt B 3	BD
23	BD Grt B 4	BD
24	BD Grt B 5	BD
25	BD Grt B 6	BD
26	BD Rock 1	BD
27	BD Rock 2	BD
28	BD Rock 3	BD
29	BD Rock 4	BD
30	BD Rock 5	BD

#	Drum Sample	DF
31	BD Rock 6	BD
32	BD 22 Inch Std1	BD
33	BD 22 Inch Std2	BD
34	BD 22 Inch Std3	BD
35	BD 22 Inch Std4	BD
36	BD 22 Inch Std5	BD
37	BD 22 Inch Std6	BD
38	BD 24x14 p	BD
39	BD 24x14 mf	BD
40	BD 24x14 f	BD
41	BD 24x14 f GM	BD
42	BD 24 inch Open p	BD
43	BD 24 inch Open mf	BD
44	BD 24 inch Open f	BD
45	BD 26 inch Open p	BD
46	BD 26 inch Open mf	BD
47	BD 26 inch Open f	BD
48	BD 26 inch Open ff	BD
49	BD 26 inch Open ff GM	BD
50	BD 26 inch Std p	BD
51	BD 26 inch Std mf	BD
52	BD 26 inch Std f	BD
53	BD 26 inch Std ff	BD
54	BD Natural1 p	BD
55	BD Natural1 mf	BD
56	BD Natural1 f	BD
57	BD Natural2 p	BD
58	BD Natural2 mf	BD
59	BD Natural2 f	BD
60	BD Pop1	BD
61	BD Pop2	BD

#	Drum Sample	DF
62	BD Pop3 p	BD
63	BD Pop3 f	BD
64	BD Pop4 p	BD
65	BD Pop4 f	BD
66	BD Pop5	BD
67	BD Acoustic1 p	BD
68	BD Acoustic1 mf	BD
69	BD Acoustic1 f	BD
70	BD Acoustic2 mf	BD
71	BD Acoustic2 mf GM	BD
72	BD Acoustic2 f	BD
73	BD Acoustic2 f GM	BD
74	BD Open p	BD
75	BD Open mf	BD
76	BD Open f	BD
77	BD Peak	BD
78	BD Dry1	BD
79	BD Dry2	BD
80	BD Dry3	BD
81	BD Normal	BD
82	BD SoftRoom	BD
83	BD Jazz OPW1	BD
84	BD Jazz OPW2	BD
85	BD Jazz OPW3	BD
86	BD Jazz OPW4	BD
87	BD Jazz OPW5	BD
88	BD Jazz OPW6	BD
89	BD Jazz OPW7	BD
90	BD Jazz OPW8	BD
91	BD Jazz Hi 1	BD
92	BD Jazz Hi 2	BD

#	Drum Sample	DF
93	BD Jazz Hi 3	BD
94	BD Jazz Hi 4	BD
95	BD Jazz Hi 5	BD
96	BD Jazz Hi 6	BD
97	BD Jazz Low 1	BD
98	BD Jazz Low 2	BD
99	BD Jazz Low 3	BD
100	BD Jazz Low 4	BD
101	BD Jazz Low 5	BD
102	BD Jazz Low 6	BD
103	BD Jazz open p	BD
104	BD Jazz open f	BD
105	BD Jazz wire open p	BD
106	BD Jazz wire open f	BD
107	BD Jazz	BD
108	BD Jazz GM	BD
109	BD Pillow	BD
110	BD Woofer	BD
111	BD MondoKill	BD
112	BD Terminator	BD
113	BD Tubby	BD
114	BD Gated	BD
115	BD Tight	BD
116	BD Squash	BD
117	BD Soul1	BD
118	BD Soul2	BD
119	BD Soul3 dist	BD
120	BD Soul4 noise	BD
121	BD Soul5 Long	BD
122	BD Soul6	BD
123	BD Analog	BD
124	BD Thunder bright	BD
125	BD Dance1	BD
126	BD Dance2	BD

#	Drum Sample	DF
127	BD Dance3	BD
128	BD House1	BD
129	BD House2	BD
130	BD House3	BD
131	BD House4	BD
132	BD House5	BD
133	BD Liquid	BD
134	BD Techno1	BD
135	BD Techno2	BD
136	BD Hip1	BD
137	BD Hip2	BD
138	BD Hip3	BD
139	BD Hip4	BD
140	BD Kick1	BD
141	BD Kick2	BD
142	BD Electro	BD
143	BD Elektro	BD
144	BD IDM 1	BD
145	BD IDM 2	BD
146	BD ET Minimal B	BD
147	BD Ambient	BD
148	BD Ambient Crackle	BD
149	BD Ambient Rocker	BD
150	BD Pop	BD
151	BD Deep	BD
152	BD Deep GM	BD
153	BD Klanger	BD
154	BD Electribe01	BD
155	BD Electribe02	BD
156	BD Electribe03	BD
157	BD Electribe04	BD
158	BD Electribe05	BD
159	BD Electribe06	BD
160	BD Electribe07	BD

#	Drum Sample	DF
161	BD Electribe08	BD
162	BD Electribe09	BD
163	BD Electribe10	BD
164	BD Electribe11	BD
165	BD Electribe12	BD
166	BD Electribe13	BD
167	BD Electribe14	BD
168	BD Electribe15	BD
169	BD Electribe16	BD
170	BD Electribe17	BD
171	BD Syn1	BD
172	BD Syn2	BD
173	BD Syn3	BD
174	BD Syn4	BD
175	BD Buzz	BD
176	BD Orchestra	BD
177	BD Orchestra GM	BD
178	Timpani	BD
179	SD DW Pop 1	SD
180	SD DW Pop 2	SD
181	SD DW Pop 3	SD
182	SD DW Pop 4	SD
183	SD DW Pop 5	SD
184	SD DW Pop 6	SD
185	SD Brady 1	SD
186	SD Brady 2	SD
187	SD Brady 3	SD
188	SD Brady 4	SD
189	SD Brady 5	SD
190	SD Brady 6	SD
191	SD Ldw A 1	SD
192	SD Ldw A 2	SD
193	SD Ldw A 3	SD
194	SD Ldw A 4	SD

#	Drum Sample	DF
195	SD Ldw A 5	SD
196	SD Ldw A 6	SD
197	SD Ldw B 1	SD
198	SD Ldw B 2	SD
199	SD Ldw B 3	SD
200	SD Ldw B 4	SD
201	SD Ldw B 5	SD
202	SD Ldw B 6	SD
203	SD Alc A 1	SD
204	SD Alc A 2	SD
205	SD Alc A 3	SD
206	SD Alc A 4	SD
207	SD Alc A 5	SD
208	SD Alc A 6	SD
209	SD Alc B 1	SD
210	SD Alc B 2	SD
211	SD Alc B 3	SD
212	SD Alc B 4	SD
213	SD Alc B 5	SD
214	SD Alc B 6	SD
215	SD Plate Rim	SD
216	SD Crv mf	SD
217	SD Crv f	SD
218	SD Crv+Rim f	SD
219	SD CrvOpen pp	SD
220	SD CrvOpen p	SD
221	SD CrvOpen mf	SD
222	SD CrvOpen f	SD
223	SD CrvOpRim pp	SD
224	SD CrvOpRim p	SD
225	SD CrvOpRim mf	SD
226	SD CrvOpRim f	SD
227	SD Crv Roll mf	SD
228	SD Crv Stage mf	SD

#	Drum Sample	DF
229	SD Crv+Rim Stage f	SD
230	SD Crv Open Stage mf	SD
231	SD Crv Open Stage f	SD
232	SD Crv OpRim Stage f	SD
233	SD Crv Gate1 p	SD
234	SD Crv Gate1 mf	SD
235	SD Crv Gate1 f	SD
236	SD Crv+Rim Gate1 p	SD
237	SD Crv+Rim Gate1 mf	SD
238	SD Crv+Rim Gate1 f	SD
239	SD Crv OpRim Gate1 f	SD
240	SD Crv Roll Gate1 f	SD
241	SD Crv Gate2 p	SD
242	SD Crv+Rim Gate2 f	SD
243	SD Crv Roll Gate2 p	SD
244	SD Crv+Rim Plate f	SD
245	SD Crv Open Plate mf	SD
246	SD Crv OpRim Plate f	SD
247	SD Crv Open Room f	SD
248	SD Crv OpRim Room f	SD
249	SD LdwBB1A C11	SD
250	SD LdwBB1A C12	SD
251	SD LdwBB1A C13	SD
252	SD LdwBB1A C14	SD
253	SD LdwBB1A OpRim1	SD
254	SD LdwBB1A OpRim2	SD
255	SD LdwBB1A OpRim3	SD
256	SD LdwBB1A OpRim4	SD
257	SD LdwBB1A Roll	SD
258	SD LdwBB1B Op1	SD
259	SD LdwBB1B Op2	SD
260	SD LdwBB1B Op3	SD
261	SD LdwBB1B Op4	SD
262	SD LdwBB1B OpRim1	SD

#	Drum Sample	DF
263	SD LdwBB1B OpRim2	SD
264	SD LdwBB1B OpRim3	SD
265	SD LdwBB1B OpRim4	SD
266	SD LdwBB2 OpRim1	SD
267	SD LdwBB2 OpRim2	SD
268	SD LdwBB2 Std1	SD
269	SD LdwBB2 Std2	SD
270	SD LdwBB2 Roll	SD
271	SD LdwBB2 Roll2	SD
272	SD LdwSup Std p	SD
273	SD LdwSup Std mf	SD
274	SD LdwSup Std f	SD
275	SD LdwSup Std+Rim p	SD
276	SD LdwSup Std+Rim mf	SD
277	SD LdwSup Std+Rim f	SD
278	SD LdwSup Std Room p	SD
279	SD LdwSup Std Room mf	SD
280	SD LdwSup Std Room f	SD
281	SD LdwSup S+R Room p	SD
282	SD LdwSup S+R Room mf	SD
283	SD LdwSup S+R Room f	SD
284	SD LdwVintage Std p	SD
285	SD LdwVintage Std mf	SD
286	SD LdwVintage Std f	SD
287	SD LdwVintage Std ff	SD
288	SD LdwVintage S+Rim p	SD
289	SD LdwVintage S+Rim mf	SD
290	SD LdwVintage S+Rim f	SD
291	SD Ldw Roll mf	SD
292	SD LdwVint Room ff	SD
293	SD LdwVint room S+R f	SD
294	SD Ldw Roll room p	SD
295	SD Spr Std p	SD
296	SD Spr Std mf	SD

#	Drum Sample	DF
297	SD Spr Std f	SD
298	SD Spr StdRim p	SD
299	SD Spr StdRim mf	SD
300	SD Spr StdRim f	SD
301	SD Spr Open ff	SD
302	SD Spr OpRim mf	SD
303	SD Spr OpRim f	SD
304	SD Spr Roll p	SD
305	SD P.E. Std p	SD
306	SD P.E. Std mf	SD
307	SD P.E. Std f	SD
308	SD P.E. Std+Rim p	SD
309	SD P.E. Std+Rim f	SD
310	SD P.E. Open p	SD
311	SD P.E. Open mf	SD
312	SD P.E. Open f	SD
313	SD P.E. OpRim mf	SD
314	SD P.E. OpRim f	SD
315	SD P.E. Roll mf	SD
316	SD P.E. Roll f	SD
317	SD Natural p	SD
318	SD Natural mf	SD
319	SD Natural f	SD
320	SD Natural Rim p	SD
321	SD Natural Rim mf	SD
322	SD Natural Rim f	SD
323	SD Dry center1	SD
324	SD Dry center2	SD
325	SD Dry center3	SD
326	SD Dry Rim1	SD
327	SD Dry Rim2	SD
328	SD Dry Rim3	SD
329	SD Dry Roll	SD
330	SD Pop p GM	SD

#	Drum Sample	DF
331	SD Pop mf GM	SD
332	SD Pop f GM	SD
333	SD Pop+Rim mf GM	SD
334	SD Pop+Rim f GM	SD
335	SD Black	SD
336	SD S Gate1 GM	SD
337	SD S Gate2	SD
338	SD Wood1 p	SD
339	SD Wood1 mf	SD
340	SD Wood1 f	SD
341	SD Wood2 pp	SD
342	SD Wood2 p	SD
343	SD Wood2 mf	SD
344	SD Wood2 f	SD
345	SD Piccolo1 pp	SD
346	SD Piccolo1 p	SD
347	SD Piccolo1 mf	SD
348	SD Piccolo1 f	SD
349	SD Piccolo2 pp	SD
350	SD Piccolo2 p	SD
351	SD Piccolo2 mf	SD
352	SD Piccolo2 f	SD
353	SD Solid1 p	SD
354	SD Solid1 mf	SD
355	SD Solid1 f	SD
356	SD Solid2 p	SD
357	SD Solid2 mf	SD
358	SD Solid2 f	SD
359	SD Maple1 pp	SD
360	SD Maple1 p	SD
361	SD Maple1 mp	SD
362	SD Maple1 mf	SD
363	SD Maple1 f	SD
364	SD Maple1 ff	SD

#	Drum Sample	DF
365	SD Maple2 pp	SD
366	SD Maple2 p	SD
367	SD Maple2 mp	SD
368	SD Maple2 mf	SD
369	SD Maple2 f	SD
370	SD Maple2 ff	SD
371	SD Brass1 p	SD
372	SD Brass1 mf	SD
373	SD Brass1 f	SD
374	SD Brass2 p	SD
375	SD Brass2 mf	SD
376	SD Brass2 f	SD
377	SD Roll	SD
378	SD Ghost Roll	SD
379	SD Ghost p	SD
380	SD Ghost f	SD
381	SD Snr Ghost1 a	SD
382	SD Snr Ghost1 b	SD
383	SD Snr Ghost2 a	SD
384	SD Snr Ghost2 b	SD
385	SD Snr Ghost2 c	SD
386	SD Snr Signature p	SD
387	SD Snr Signature mf	SD
388	SD Snr Signature f	SD
389	SD Snr Signature Rim mf	SD
390	SD Snr Signature Rim f	SD
391	SD Snr Signature Rim1	SD
392	SD Snr Signature Rim2	SD
393	SD J center p	SD
394	SD J center f	SD
395	SD J edge1	SD
396	SD J edge2	SD
397	SD J edge3	SD
398	SD J edge4	SD

#	Drum Sample	DF
399	SD J std p	SD
400	SD J std mf	SD
401	SD J std f	SD
402	SD J std+r im p	SD
403	SD J std+r im mf	SD
404	SD J std+r im f	SD
405	SD Dry1	SD
406	SD Dry2	SD
407	SD Dry3	SD
408	SD Full Room	SD
409	SD Off Center	SD
410	SD Jazz Ring	SD
411	SD Amb.Piccolo	SD
412	SD Paper	SD
413	SD Big Rock	SD
414	SD Yowie	SD
415	SD Trinity1	SD
416	SD Trinity2	SD
417	SD Stereo Gate	SD
418	SD Stereo Gate GM	SD
419	SD Processed	SD
420	SD Processed GM	SD
421	SD Processed + AMB	SD
422	SD Cracker Room	SD
423	SD El. Funk1	SD
424	SD El. Funk2	SD
425	SD El. Funk3	SD
426	SD Dance01	SD
427	SD Dance02	SD
428	SD Dance03	SD
429	SD Dance04	SD
430	SD Dance05	SD
431	SD Dance06	SD
432	SD Dance07	SD

#	Drum Sample	DF
433	SD Dance08	SD
434	SD Dance09	SD
435	SD Dance10	SD
436	SD Dance11	SD
437	SD Dance12	SD
438	SD Dance13	SD
439	SD Dance14	SD
440	SD Dance15	SD
441	SD Dance16	SD
442	SD Dance17	SD
443	SD Dance18	SD
444	SD Dance19	SD
445	SD Dance20	SD
446	SD Dance21	SD
447	SD Dance22	SD
448	SD Dance23	SD
449	SD Dance23 GM	SD
450	SD Dance24	SD
451	SD House1	SD
452	SD House2	SD
453	SD House3	SD
454	SD House4	SD
455	SD BeatBox	SD
456	SD Small	SD
457	SD Rap	SD
458	SD Noise	SD
459	SD Reverse	SD
460	SD Hip1	SD
461	SD Hip2	SD
462	SD Hip3	SD
463	SD Hip4	SD
464	SD Hip5	SD
465	SD Hip6	SD
466	SD Ringy	SD

#	Drum Sample	DF
467	SD Tiny	SD
468	SD Vintage1	SD
469	SD Vintage2	SD
470	SD Vintage3	SD
471	SD Vintage4	SD
472	SD Vintage5	SD
473	SD Vintage6	SD
474	SD AmbiHop	SD
475	SD Brasser	SD
476	SD Chili	SD
477	SD Whopper	SD
478	SD Syn.1	SD
479	SD Syn.2	SD
480	SD Syn.3	SD
481	SD Syn.4	SD
482	SD Electro	SD
483	SD Orchestra	SD
484	SD Orch. Roll	SD
485	SD Brush C1	SD
486	SD Brush C2	SD
487	SD Brush C3	SD
488	SD Brush C4	SD
489	SD Brush C5	SD
490	SD Brush C6	SD
491	SD Brush Mute1	SD
492	SD Brush Mute2	SD
493	SD Brush Mute3	SD
494	SD Brush Mute4	SD
495	SD Brush Mute5	SD
496	SD Brush Mute6	SD
497	SD Brush S11	SD
498	SD Brush S12	SD
499	SD Brush S13	SD
500	SD Brush S14	SD

#	Drum Sample	DF
501	SD Brush S1 5	SD
502	SD Brush S1 6	SD
503	SD Brush S2 1	SD
504	SD Brush S2 2	SD
505	SD Brush S2 3	SD
506	SD Brush S2 4	SD
507	SD Brush S2 5	SD
508	SD Brush S2 6	SD
509	SD Swirl A1	SD
510	SD Swirl A2	SD
511	SD Swirl A3	SD
512	SD Swirl A4	SD
513	SD Swirl B1	SD
514	SD Swirl B2	SD
515	SD Swirl B3	SD
516	SD Swirl B4	SD
517	SD Swirl C1	SD
518	SD Swirl C2	SD
519	SD Swirl C3	SD
520	SD Swirl C4	SD
521	SD Swirl L1	SD
522	SD Swirl L2	SD
523	SD Swirl L3	SD
524	SD Swirl M1	SD
525	SD Swirl M2	SD
526	SD Swirl M3	SD
527	SDTap&Swirl L1	SD
528	SDTap&Swirl L2	SD
529	SDTap&Swirl L3	SD
530	SDTap&Swirl L4	SD
531	SDTap&Swirl L5	SD
532	SDTap&Swirl L6	SD
533	SDTap&Swirl S1	SD
534	SDTap&Swirl S2	SD

#	Drum Sample	DF
535	SDTap&Swirl S3	SD
536	SDTap&Swirl S4	SD
537	SDTap&Swirl S5	SD
538	SDTap&Swirl S6	SD
539	SD JBrush loop	SD
540	SD JBrush mid	SD
541	SD JBrush open p	SD
542	SD JBrush open mf	SD
543	SD JBrush open f	SD
544	SD JBrush short	SD
545	SD JBrush shot p	SD
546	SD JazzBrush1	SD
547	SD JazzBrush2	SD
548	SD Swirl	SD
549	SD Swirl GM	SD
550	SD Brush1 (swirl1)	SD
551	SD Brush1 (swirl2)	SD
552	SD Brush1 (swirl3)	SD
553	SD Brush1 (swirl4)	SD
554	SD Brush1	SD
555	SD Brush2 (ghost1)	SD
556	SD Brush2 (ghost2)	SD
557	SD Brush2 (ghost3)	SD
558	SD Brush2	SD
559	SD Brush2 (fill) 4 shots	SD
560	SD Brush2 (fill) 3 shots	SD
561	SD Brush2 (fill) 2 shots	SD
562	SD Brush3 Hit	SD
563	SD Brush3 Tap1	SD
564	SD Brush3 Tap2	SD
565	SD Brush3 Swirl	SD
566	SD FX Large Hall1	SD
567	SD FX Large Hall2	SD
568	Rim Pop 1	SD

#	Drum Sample	DF
569	Rim Pop 2	SD
570	Rim Pop 3	SD
571	Rim Pop 4	SD
572	Rim Pop 6	SD
573	Rim Pop 7	SD
574	Rim1 st Room	SD
575	Rim2 st Room	SD
576	Rim3 st Room	SD
577	Rim4 st Room	SD
578	Rim st rev 80's	SD
579	Rim1 st Gate 1	SD
580	Rim2 st Gate 1	SD
581	Rim3 st Gate 1	SD
582	Rim1 st Hall	SD
583	Rim2 st Hall	SD
584	Rim1 Amb	SD
585	Rim2 Amb	SD
586	Rim3 Amb	SD
587	Rim4 Amb	SD
588	Rim Signature Hi	SD
589	Rim Signature Mid	SD
590	Rim Signature Low	SD
591	Rim Shot p	SD
592	Rim Shot f	SD
593	Rim House1	SD
594	Rim House2	SD
595	Rim Synth	SD
596	Rim Synth Click	SD
597	Rim Synth Tamb	SD
598	Rim Analog	SD
599	Rim FX Large Hall1	SD
600	Rim FX Large Hall2	SD
601	Sidestick mf	SD
602	Sidestick f	SD

#	Drum Sample	DF
603	SideStick Dance	SD
604	SideStick Dry	SD
605	SideStick Amb	SD
606	DrumStick Hit	SD
607	DrumStick Hit GM	SD
608	DrumStick Hit Amb	SD
609	Tom Pop Hi 1	Tm
610	Tom Pop Hi 2	Tm
611	Tom Pop Hi 3	Tm
612	Tom Pop Hi Mid 1	Tm
613	Tom Pop Hi Mid 2	Tm
614	Tom Pop Hi Mid 3	Tm
615	Tom Pop Low Mid 1	Tm
616	Tom Pop Low Mid 2	Tm
617	Tom Pop Low Mid 3	Tm
618	Tom Pop Low 1	Tm
619	Tom Pop Low 2	Tm
620	Tom Pop Low 3	Tm
621	Tom Pop Floor Hi 1	Tm
622	Tom Pop Floor Hi 2	Tm
623	Tom Pop Floor Hi 3	Tm
624	Tom Pop Floor Low 1	Tm
625	Tom Pop Floor Low 2	Tm
626	Tom Pop Floor Low 3	Tm
627	Tom Rock Hi 1	Tm
628	Tom Rock Hi 2	Tm
629	Tom Rock Hi 3	Tm
630	Tom Rock Hi Mid 1	Tm
631	Tom Rock Hi Mid 2	Tm
632	Tom Rock Hi Mid 3	Tm
633	Tom Rock Low Mid 1	Tm
634	Tom Rock Low Mid 2	Tm
635	Tom Rock Low Mid 3	Tm
636	Tom Rock Low 1	Tm

#	Drum Sample	DF
637	Tom Rock Low 2	Tm
638	Tom Rock Low 3	Tm
639	Tom Rock Floor Hi 1	Tm
640	Tom Rock Floor Hi 2	Tm
641	Tom Rock Floor Hi 3	Tm
642	Tom Rock Floor Low 1	Tm
643	Tom Rock Floor Low 2	Tm
644	Tom Rock Floor Low 3	Tm
645	Tom D Hi f	Tm
646	Tom D Mid f	Tm
647	Tom D Low f	Tm
648	Tom D Floor f	Tm
649	Tom P Hi	Tm
650	Tom P Mid	Tm
651	Tom P Low	Tm
652	Tom P Floor	Tm
653	Tom R Vintage Hi	Tm
654	Tom R Vintage Mid	Tm
655	Tom R Vintage Floor	Tm
656	Tom Vintage Room Hi	Tm
657	Tom Vintage Room Mid	Tm
658	Tom Vintage Room Low	Tm
659	Tom Jazz Hi center	Tm
660	Tom Jazz Hi center GM	Tm
661	Tom Jazz Hi edge	Tm
662	Tom Jazz Hi Rim	Tm
663	Tom Jazz Low center	Tm
664	Tom Jazz Low center GM	Tm
665	Tom Jazz Low edge	Tm
666	Tom Jazz Low Rim	Tm
667	Tom Brush Mt Hi 1	Tm
668	Tom Brush Mt Hi 2	Tm
669	Tom Brush Mt Hi 3	Tm
670	Tom Brush Mt Hi 4	Tm

#	Drum Sample	DF
671	Tom Brush Mt Hi 5	Tm
672	Tom Brush Mt Hi 6	Tm
673	Tom Brush Op Hi 1	Tm
674	Tom Brush Op Hi 2	Tm
675	Tom Brush Op Hi 3	Tm
676	Tom Brush Op Hi 4	Tm
677	Tom Brush Op Hi 5	Tm
678	Tom Brush Mt Low 1	Tm
679	Tom Brush Mt Low 2	Tm
680	Tom Brush Mt Low 3	Tm
681	Tom Brush Mt Low 4	Tm
682	Tom Brush Mt Low 5	Tm
683	Tom Brush Mt Low 6	Tm
684	Tom Brush Op Low 1	Tm
685	Tom Brush Op Low 2	Tm
686	Tom Brush Op Low 3	Tm
687	Tom Brush Op Low 4	Tm
688	Tom Brush Op Low 5	Tm
689	Tom! Open Hi p	Tm
690	Tom! Open Hi p flam	Tm
691	Tom! Open Hi f	Tm
692	Tom! Open Hi f flam	Tm
693	Tom! Open Mid p	Tm
694	Tom! Open Mid p flam	Tm
695	Tom! Open Mid f	Tm
696	Tom! Open Mid f flam	Tm
697	Tom! Open Low p	Tm
698	Tom! Open Low p flam	Tm
699	Tom! Open Low f	Tm
700	Tom! Open Low f flam	Tm
701	Tom! Open Floor p	Tm
702	Tom! Open Floor p flam	Tm
703	Tom! Open Floor f	Tm
704	Tom! Open Floor f flam	Tm

#	Drum Sample	DF
705	Tom2 Hi p	Tm
706	Tom2 Hi f	Tm
707	Tom2 Mid p	Tm
708	Tom2 Mid f	Tm
709	Tom2 Low p	Tm
710	Tom2 Low f	Tm
711	Tom2 Floor p	Tm
712	Tom2 Floor f	Tm
713	Tom3 Hi	Tm
714	Tom3 Floor	Tm
715	Tom4 Hi	Tm
716	Tom4 Low	Tm
717	Tom4 Floor	Tm
718	Tom5 Hi	Tm
719	Tom5 Low	Tm
720	Tom6 Vintage Hi p	Tm
721	Tom6 Vintage Hi mf	Tm
722	Tom6 Vintage Hi f	Tm
723	Tom6 Vintage Mid p	Tm
724	Tom6 Vintage Mid mf	Tm
725	Tom6 Vintage Mid f	Tm
726	Tom6 Vintage Low p	Tm
727	Tom6 Vintage Low mf	Tm
728	Tom6 Vintage Low f	Tm
729	Tom Jazz HW Hi1	Tm
730	Tom Jazz HW Low 2	Tm
731	Tom Jazz HW Floor	Tm
732	Tom Brush Op Hi	Tm
733	Tom Brush Op Low	Tm
734	Tom Processed	Tm
735	Tom Jazz Hi	Tm
736	Tom Jazz Floor	Tm
737	Tom Brush1 (sd open)	Tm
738	Tom Brush1 (sd close)	Tm

#	Drum Sample	DF
739	Tom Brush2 (sd open)	Tm
740	Tom Brush2 (sd close)	Tm
741	Tom Brush3 Hi mf	Tm
742	Tom Brush3 Hi f	Tm
743	Tom Brush3 Hi f GM	Tm
744	Tom Brush3 Mid mf	Tm
745	Tom Brush3 Mid f	Tm
746	Tom Brush3 Mid f GM	Tm
747	Tom Brush3 Low mf	Tm
748	Tom Brush3 Low f	Tm
749	Tom Brush3 Low f GM	Tm
750	Tom Brush4	Tm
751	Tom Brush5 Amb Hi	Tm
752	Tom Brush5 Amb Low	Tm
753	E.Tom FM	Tm
754	E.Tom Real	Tm
755	HH Pop Z Cl 1	HH
756	HH Pop Z Cl 2	HH
757	HH Pop Z Cl 3	HH
758	HH Pop Z Cl 4	HH
759	HH Pop Z Cl 5	HH
760	HH Pop Z Cl 6	HH
761	HH Pop Z Op 1	HH
762	HH Pop Z Op 2	HH
763	HH Pop Z Ped 1	HH
764	HH Pop Z Ped 2	HH
765	HH Pop Z Ped 3	HH
766	HH Pop Z Ped 4	HH
767	HH Pop Z Ped 5	HH
768	HH Pop Z Ped 6	HH
769	HH Rock Cl 1	HH
770	HH Rock Cl 2	HH
771	HH Rock Cl 3	HH
772	HH Rock Cl 4	HH

#	Drum Sample	DF
773	HH Rock Cl 5	HH
774	HH Rock Cl 6	HH
775	HH Rock Cl 7	HH
776	HH Rock Op 1	HH
777	HH Rock Op 2	HH
778	HH Rock Op 3	HH
779	HH Rock Op 4	HH
780	HH Rock Op 5	HH
781	HH Rock Op 6	HH
782	HH Rock Op 7	HH
783	HH Rock HOp 1	HH
784	HH Rock HOp 2	HH
785	HH Rock HOp 3	HH
786	HH Rock HOp 4	HH
787	HH Rock HOp 5	HH
788	HH Rock HOp 6	HH
789	HH Rock HOp 7	HH
790	HH Rock QOp 1	HH
791	HH Rock QOp 2	HH
792	HH Rock QOp 3	HH
793	HH Rock QOp 4	HH
794	HH Rock QOp 5	HH
795	HH Rock QOp 6	HH
796	HH Rock QOp 7	HH
797	HH Rock Ped 1	HH
798	HH Rock Ped 2	HH
799	HH Rock Ped 3	HH
800	HH Rock Ped 4	HH
801	HH Rock Ped 5	HH
802	HH Rock Ped 6	HH
803	HH Rock Ped 7	HH
804	HH Natural Op1 p	HH
805	HH Natural Op1 mf	HH
806	HH Natural Op2 p	HH

#	Drum Sample	DF
807	HH Natural Op2 mf	HH
808	HH Natural Op3	HH
809	HH Natural Op4	HH
810	HH Natural Cl p	HH
811	HH Natural Cl mf	HH
812	HH Natural pedal Cl	HH
813	HH Natural pedal Op	HH
814	HH Natural tip Cl p	HH
815	HH Natural tip Cl mf	HH
816	HH Natural tip Op p	HH
817	HH Natural tip Op mf	HH
818	HH Vintage Cl p	HH
819	HH Vintage Cl mf	HH
820	HH Vintage Cl f	HH
821	HH Vintage Op	HH
822	HH Jazz tip Cl a	HH
823	HH Jazz tip Cl c	HH
824	HH Jazz tip Op1 a	HH
825	HH Jazz tip Op1 b	HH
826	HH Jazz Cl a	HH
827	HH Jazz Cl c	HH
828	HH Jazz Op1 a	HH
829	HH Jazz Op1 b	HH
830	HH Jazz Op2	HH
831	HH Jazz Op3	HH
832	HH Jazz Op4	HH
833	HH Jazz ped Cl	HH
834	HH Jazz ped Op	HH
835	HH Brush Nat Op c 1	HH
836	HH Brush Nat Op c 2	HH
837	HH Brush Nat Op c 3	HH
838	HH Brush Nat Op c 4	HH
839	HH Brush Nat Op c 5	HH
840	HH Brush Nat Op c 6	HH

#	Drum Sample	DF
841	HH Brush Nat Op d 1	HH
842	HH Brush Nat Op d 2	HH
843	HH Brush Nat Op d 3	HH
844	HH Brush Nat Op d 4	HH
845	HH Brush Nat Op d 5	HH
846	HH Brush Nat Op d 6	HH
847	HH Ped Nat Op 1	HH
848	HH Ped Nat Op 2	HH
849	HH Ped Nat Op 3	HH
850	HH Ped Nat Op 4	HH
851	HH Ped Nat Op 5	HH
852	HH1 Closed pp	HH
853	HH1 Closed p	HH
854	HH1 Closed mf	HH
855	HH1 Closed f	HH
856	HH1 Foot mp	HH
857	HH1 Foot mf	HH
858	HH1 Open mp	HH
859	HH1 Open mf	HH
860	HH2 Closed pp	HH
861	HH2 Closed p	HH
862	HH2 Closed mp	HH
863	HH2 Closed mf	HH
864	HH2 Closed f	HH
865	HH2 Closed ff	HH
866	HH2 Foot p	HH
867	HH2 Foot f	HH
868	HH2 Open p	HH
869	HH2 Open f	HH
870	HH3 Closed1	HH
871	HH3 Closed2	HH
872	HH3 Foot	HH
873	HH3 Open1	HH
874	HH3 Open2	HH

#	Drum Sample	DF
875	HH3 Sizzle	HH
876	HH4 Closed1	HH
877	HH4 Closed2	HH
878	HH4 Foot	HH
879	HH4 Foot Open	HH
880	HH4 Open	HH
881	HH Old Close1	HH
882	HH Old Open1	HH
883	HH Old TiteClose	HH
884	HH Old Close2	HH
885	HH Old Open2	HH
886	HH Brush Nat Cl 1	HH
887	HH Brush Nat Cl 2	HH
888	HH Brush Nat Cl 3	HH
889	HH Brush Nat Cl 4	HH
890	HH Brush Nat Cl 5	HH
891	HH Brush Nat Cl 6	HH
892	HH Brush Nat Op b 1	HH
893	HH Brush Nat Op b 2	HH
894	HH Brush Nat Op b 3	HH
895	HH Brush Nat Op b 4	HH
896	HH Brush Nat Op b 5	HH
897	HH Brush Nat Op b 6	HH
898	HH Ped Nat Cl 1	HH
899	HH Ped Nat Cl 2	HH
900	HH Ped Nat Cl 3	HH
901	HH Ped Nat Cl 4	HH
902	HH Ped Nat Cl 5	HH
903	HH House Open1	HH
904	HH House Open2	HH
905	HH Hip	HH
906	HH Alpo Close	HH
907	HH Dance1	HH
908	HH Dance2	HH

#	Drum Sample	DF
909	HH Syn. Closed	HH
910	HH Syn. Open	HH
911	HH Brush cl1	HH
912	HH Brush cl 2	HH
913	HH Brush cl 3	HH
914	HH Brush op 1	HH
915	HH Brush op 2	HH
916	HH1 MS20 Cl1	HH
917	HH1 MS20 Op1	HH
918	HH1 MS20 Op 2	HH
919	Ride Pop11	Cy
920	Ride Pop1 2	Cy
921	Ride Pop1 3	Cy
922	Ride Pop1 4	Cy
923	Ride Pop1 5	Cy
924	Ride Pop1 6	Cy
925	Ride Pop2 1	Cy
926	Ride Pop2 2	Cy
927	Ride Pop2 3	Cy
928	Ride Pop2 4	Cy
929	Ride Pop2 5	Cy
930	Ride Pop2 6	Cy
931	Ride Pop Bell 1	Cy
932	Ride Pop Bell 2	Cy
933	Ride Pop Bell 3	Cy
934	Ride Pop Bell 4	Cy
935	Ride Pop Bell 5	Cy
936	Ride Pop Bell 6	Cy
937	Ride Z20 edge1	Cy
938	Ride Z20 edge2	Cy
939	Ride Z20 edge3	Cy
940	Ride Z20 edge4	Cy
941	Ride Z20 edge5	Cy
942	Ride Z20 edge6	Cy

#	Drum Sample	DF
943	Ride Z20 cup1	Cy
944	Ride Z20 cup2	Cy
945	Ride Z20 cup3	Cy
946	Ride Rock1	Cy
947	Ride Rock2	Cy
948	Ride Rock Bell	Cy
949	Ride Z22 Rivet 1	Cy
950	Ride Z22 Rivet 2	Cy
951	Ride Z22 Rivet 3	Cy
952	Ride Z22 Rivet 4	Cy
953	Ride Z Brush Edge1	Cy
954	Ride Z Brush Edge 2	Cy
955	Ride Z Brush Cup	Cy
956	Crash Z 20	Cy
957	Ride 20' mp1	Cy
958	Ride 20' mp2	Cy
959	Ride 20' mf1	Cy
960	Ride 20' mf2	Cy
961	Ride Edge1	Cy
962	Ride Edge2	Cy
963	Ride Cup	Cy
964	Ride Jazz	Cy
965	Ride Brush1	Cy
966	Ride Brush2	Cy
967	Ride Brush3	Cy
968	Ride Brush Nat 11	Cy
969	Ride Brush Nat 1 2	Cy
970	Ride Brush Nat 2 1	Cy
971	Ride Brush Nat 2 2	Cy
972	Ride Brush Nat 2 3	Cy
973	Ride Brush Nat Cup 1	Cy
974	Ride Brush Nat. Cup 2	Cy
975	Ride Brush Nat. Cup 3	Cy
976	Ride Rivet	Cy

#	Drum Sample	DF
977	Ride Rivet Amb	Cy
978	Crash Pop 11	Cy
979	Crash Pop 1 2	Cy
980	Crash Pop 1 3	Cy
981	Crash Pop 1 4	Cy
982	Crash Pop 2 1	Cy
983	Crash Pop 2 2	Cy
984	Crash Pop 2 3	Cy
985	Crash Pop 2 4	Cy
986	Crash 15' edge 1	Cy
987	Crash 15' edge 2	Cy
988	Crash 17' edge 1	Cy
989	Crash 17' edge 2	Cy
990	Crash 19' open 1	Cy
991	Crash 19' open 2	Cy
992	Crash T20 1	Cy
993	Crash T20 2	Cy
994	Crash Z22 Rivet 1	Cy
995	Crash Z22 Rivet 2	Cy
996	Crash Z22 Rivet 3	Cy
997	Crash 1	Cy
998	Crash 2	Cy
999	Crash Brush 11	Cy
1000	Crash Brush 1 2	Cy
1001	Crash Brush 1 3	Cy
1002	Crash Brush 2 1	Cy
1003	Crash Brush 2 2	Cy
1004	Crash Dance 99	Cy
1005	Crash DDD-1	Cy
1006	Crash Reverse	Cy
1007	Reverse Cymbal	Cy
1008	Splash Pop 1	Cy
1009	Splash Pop 2	Cy
1010	Splash Pop 3	Cy

#	Drum Sample	DF
1011	Splash Pop 4	Cy
1012	Splash U11 1	Cy
1013	Splash U11 2	Cy
1014	Splash U11 3	Cy
1015	Splash U11 4	Cy
1016	Splash 8' edgel	Cy
1017	Splash 8' edge2	Cy
1018	Splash	Cy
1019	Chinese Pop 1	Cy
1020	Chinese Pop 2	Cy
1021	Chinese Pop 3	Cy
1022	Chinese Pop 4	Cy
1023	Chinese Pop 5	Cy
1024	Chinese Pop 6	Cy
1025	Chinese Pop 7	Cy
1026	Chinese Pop 8	Cy
1027	China	Cy
1028	Orchestra Cymbal	Cy
1029	Finger Snaps	LP
1030	Finger Snap	LP
1031	Hand Claps 1	LP
1032	Hand Claps 2	LP
1033	Hand Claps 3	LP
1034	Hand Claps 4	LP
1035	Hand Claps 5	LP
1036	Claps Natural	LP
1037	Claps1	LP
1038	Claps2	LP
1039	Claps3	LP
1040	Claps4	LP
1041	Claps Ensemble 1	LP
1042	Claps Ensemble 2	LP
1043	Claps Analog	LP
1044	Dance Claps1	LP

#	Drum Sample	DF
1045	Dance Claps2	LP
1046	Dance Claps3	LP
1047	Dance Claps4	LP
1048	Dance Claps5	LP
1049	Dance Claps6	LP
1050	Dance Conga Lo-Open	LP
1051	Dance Conga Hi-Open	LP
1052	Dance Tambourine	HP
1053	Syn. Bongo Hi	LP
1054	Syn. Bongo Low	LP
1055	Syn. Castanet	LP
1056	Syn. Shaker	HP
1057	Syn. Noise	SFX
1058	Syn. FX1	SFX
1059	Syn. FX2	SFX
1060	Syn. FX3	SFX
1061	Syn. FX4	SFX
1062	Syn. FX5	SFX
1063	Syn. Perc. Ahh	SFX
1064	Boom	SFX
1065	Zap1	SFX
1066	Zap2	SFX
1067	Vinyl Hit	SFX
1068	DJ Vinyl Sliced 01	SFX
1069	DJ Vinyl Sliced 02	SFX
1070	DJ Vinyl Sliced 03	SFX
1071	DJ Vinyl Sliced 04	SFX
1072	DJ Vinyl Sliced 05	SFX
1073	DJ Vinyl Sliced 06	SFX
1074	DJ Vinyl Sliced 07	SFX
1075	DJ Vinyl Sliced 08	SFX
1076	DJ Vinyl Sliced 09	SFX
1077	DJ Vinyl Sliced 10	SFX
1078	DJ Vinyl Sliced 11	SFX

#	Drum Sample	DF
1079	DJ Vinyl Sliced 12	SFX
1080	DJ Vinyl Sliced 13	SFX
1081	DJ Vinyl Sliced 14	SFX
1082	DJ Vinyl Sliced 15	SFX
1083	DJ Vinyl Sliced 16	SFX
1084	DJ Vinyl Sliced 17	SFX
1085	DJ Vinyl Sliced 18	SFX
1086	DJ Vinyl Sliced 19	SFX
1087	DJ Vinyl Sliced 20	SFX
1088	DJ Vinyl Sliced 21	SFX
1089	DJ Vinyl Sliced 22	SFX
1090	DJ Vinyl Sliced 23	SFX
1091	DJ Vinyl Sliced 24	SFX
1092	DJ Scratch1	SFX
1093	DJ Scratch2	SFX
1094	DJ Scratch3	SFX
1095	DJ Scratch4	SFX
1096	DJ Scratch5	SFX
1097	DJ Scratch6	SFX
1098	DJ Hit Rub	SFX
1099	DJ Vocal Rub1	SFX
1100	DJ Vocal Rub2	SFX
1101	DJ BD Rub	SFX
1102	DJ SD Rub	SFX
1103	Guiro Long Nat p	LP
1104	Guiro Long Nat f	LP
1105	Guiro Short Nat p	LP
1106	Guiro Short Nat f	LP
1107	Guiro Long	LP
1108	Guiro Short	LP
1109	Vibraslap	HP
1110	Vibraslap Amb	HP
1111	Long Whistle	HP
1112	Short Whistle	HP

#	Drum Sample	DF
1113	Samba Whistle	HP
1114	Samba Whistle Lp	HP
1115	Cuica Open 1	LP
1116	Cuica Open 2	LP
1117	Cuica Open 3	LP
1118	Cuica Mute 1	LP
1119	Cuica Mute 2	LP
1120	Cuica Hi	LP
1121	Cuica Lo	LP
1122	Surdo Open	LP
1123	Surdo Mute	LP
1124	Surdo Open GM	LP
1125	Surdo Mute GM	LP
1126	Tumba Open1 mf	LP
1127	Tumba Open1 f	LP
1128	Tumba Open2 mf	LP
1129	Tumba Open2 f	LP
1130	Tumba Open Flam	LP
1131	Tumba Glissando	LP
1132	Tumba Basstone	LP
1133	Tumba O.Slap Flam mf	LP
1134	Tumba O.Slap Flam f	LP
1135	Tumba Muffled	LP
1136	Low Conga 1	LP
1137	Low Conga 2	LP
1138	Low Conga 3	LP
1139	Low Conga 4	LP
1140	Low Conga 5	LP
1141	Conga1 Lo Basstone	LP
1142	Conga1 Lo Open mf	LP
1143	Conga1 Lo Open Slap	LP
1144	Conga1 Lo Glissando	LP
1145	Conga1 Lo Muffled	LP
1146	Conga1 Lo Closed	LP

#	Drum Sample	DF
1147	Conga1 Lo Closed Slap	LP
1148	Conga1 Lo Heel	LP
1149	Conga1 Lo Toe	LP
1150	Open Hi Conga 1	LP
1151	Open Hi Conga 2	LP
1152	Open Hi Conga 3	LP
1153	Open Hi Conga 4	LP
1154	Mute Hi Conga 1	LP
1155	Mute Hi Conga 2	LP
1156	Mute Hi Conga 3	LP
1157	Conga1 Hi Basstone mf	LP
1158	Conga1 Hi Basstone f	LP
1159	Conga1 Hi Open mf	LP
1160	Conga1 Hi Open Slap	LP
1161	Conga1 Hi Muffled	LP
1162	Conga1 Hi Closed	LP
1163	Conga1 Hi Closed Slap	LP
1164	Conga1 Hi Heel	LP
1165	Conga1 Hi Toe	LP
1166	Conga2 Lo Open	LP
1167	Conga2 Lo Mt Slap	LP
1168	Conga2 Lo Slap	LP
1169	Conga2 Hi Open	LP
1170	Conga2 Hi Mute	LP
1171	Conga2 Hi Mt Slap	LP
1172	Conga2 Hi Slap1	LP
1173	Conga2 Hi Slap2	LP
1174	Conga2 Heel	LP
1175	Conga2 Toe	LP
1176	Quinto1 Open	LP
1177	Quinto1 Closed	LP
1178	Quinto1 Closed Slap	LP
1179	Quinto1 Toe	LP
1180	Quinto2 Basstone	LP

#	Drum Sample	DF
1181	Quinto2 Open mp	LP
1182	Quinto2 Open Flam	LP
1183	Quinto2 Open Slap	LP
1184	Quinto2 Muffled	LP
1185	Quinto2 C.Slap Flam p	LP
1186	Quinto2 C.Slap Flam f	LP
1187	Quinto2 Heel	LP
1188	Low Bongo 1	LP
1189	Low Bongo 2	LP
1190	Low Bongo 3	LP
1191	Hi Bongo 1	LP
1192	Hi Bongo 2	LP
1193	Hi Bongo 3	LP
1194	Bongol Lo Muffled mp	LP
1195	Bongol Lo Muffled f	LP
1196	Bongol Lo Closed	LP
1197	Bongol Lo Flam	LP
1198	Bongol Lo MuffledFlam	LP
1199	Bongol Lo Stick	LP
1200	Bongol Lo StickEdge mf	LP
1201	Bongol Lo StickEdge f	LP
1202	Bongol Lo StickBounce	LP
1203	Bongol Lo Fingernail	LP
1204	Bongol Lo Cuptone	LP
1205	Bongol Lo Slap	LP
1206	Bongol Hi Open mf	LP
1207	Bongol Hi Open f	LP
1208	Bongol Hi Pops	LP
1209	Bongol Hi Hightone	LP
1210	Bongol Hi OpenFlam	LP
1211	Bongol Hi Fingernail	LP
1212	Bongol Hi Stick	LP
1213	Bongol Hi StickEdge mf	LP
1214	Bongol Hi StickEdge f	LP

#	Drum Sample	DF
1215	Bongo1 Hi StickBounce	LP
1216	Bongo1 Hi Cuptone	LP
1217	Bongo1 Hi Slap	LP
1218	Bongo2 Lo Open a	LP
1219	Bongo2 Lo Open b	LP
1220	Bongo2 Lo Mute	LP
1221	Bongo2 Hi Open a	LP
1222	Bongo2 Hi Open b	LP
1223	Bongo2 Hi Muffled	LP
1224	Bongo2 Hi Slap	LP
1225	Bongo2 Lo Heel	LP
1226	Bongo2 Lo Muffled	LP
1227	Bongo3 Lo Open	LP
1228	Bongo3 Lo Slap	LP
1229	Bongo3 Lo Stick	LP
1230	Bongo3 Hi Open	LP
1231	Bongo3 Hi Slap	LP
1232	Bongo3 Hi Stick1	LP
1233	Bongo3 Hi Stick2	LP
1234	Okonkolo Boca Open mp	LP
1235	Okonkolo Cha Open p	LP
1236	Okonkolo Cha Open mf	LP
1237	Okonkolo Cha Open f	LP
1238	Okonkolo Cha Open ff	LP
1239	Okonkolo Cha Slap p	LP
1240	Okonkolo Cha Slap mf	LP
1241	Okonkolo Cha Slap f	LP
1242	Baya Open	LP
1243	Baya Ghe	LP
1244	Baya GheUp a	LP
1245	Baya GheUp b	LP
1246	Baya KaPalm	LP
1247	Baya KaToe a	LP
1248	Baya KaToe b	LP

#	Drum Sample	DF
1249	Baya Nail a	LP
1250	Baya Nail b	LP
1251	Baya Nail c	LP
1252	Baya Ge	LP
1253	Baya Up	LP
1254	Baya UpDown a	LP
1255	Baya UpDown b	LP
1256	Baya Mute1	LP
1257	Baya Mute2	LP
1258	Baya Mute3	LP
1259	Tabla1 Na	LP
1260	Tabla1 Open	LP
1261	Tabla1 Tin	LP
1262	Tabla1 Mute1	LP
1263	Tabla1 Mute2	LP
1264	Tabla1 Mute3	LP
1265	Tabla2 Tin a	LP
1266	Tabla2 Tin b	LP
1267	Tabla2 Na a	LP
1268	Tabla2 Na b	LP
1269	Tabla2 Na c	LP
1270	Tabla2 Tun a	LP
1271	Tabla2 Tun b	LP
1272	Tabla2 Tele a	LP
1273	Tabla2 Tele b	LP
1274	Tabla2 Tele c	LP
1275	Tabla2 Ti a	LP
1276	Tabla2 Ti b	LP
1277	Tabla2 Ti c	LP
1278	Tabla2 Tera	LP
1279	Tsuzumi	LP
1280	Taiko Open	LP
1281	Taiko Rim	LP
1282	Low Timbale1	LP

#	Drum Sample	DF
1283	Low Timbale 2	LP
1284	Low Timbale 3	LP
1285	Low Timbale 4	LP
1286	Low Timbale 5	LP
1287	Timbales1 Lo Op mp	LP
1288	Timbales1 Lo Op mf	LP
1289	Timbales1 Lo Op mf GM	LP
1290	Timbales1 Lo Edge mf	LP
1291	Timbales1 Lo Edge f	LP
1292	Timbales1 Lo RimShot	LP
1293	Timbales1 Lo Abanico	LP
1294	Timbales1 Lo Roll	LP
1295	Timbales1 Lo Mute mf	LP
1296	Timbales1 Lo Mute f	LP
1297	Timbales1 Lo Paila mf	HP
1298	Timbales1 Lo Paila f	HP
1299	High Timbale 1	LP
1300	High Timbale 2	LP
1301	High Timbale 3	LP
1302	High Timbale 4	LP
1303	High Timbale 5	LP
1304	Timbales1 Hi Open	LP
1305	Timbales1 Hi Edge	LP
1306	Timbales1 Hi Edge GM	LP
1307	Timbales1 Hi Rim p	LP
1308	Timbales1 Hi Rim mf	LP
1309	Timbales1 Hi Rim f	LP
1310	Timbales1 Hi Abanico1	LP
1311	Timbales1 Hi Abanico2	LP
1312	Timbales1 Hi Mute	LP
1313	Timbales1 Hi Paila mf	HP
1314	Timbales1 Hi Paila f	HP
1315	Timbales2 Lo Open	LP
1316	Timbales2 Lo Mute	LP

#	Drum Sample	DF
1317	Timbales2 Lo Rim	LP
1318	Timbales2 Hi Edge	LP
1319	Timbales2 Hi Rim1	LP
1320	Timbales2 Hi Rim2	LP
1321	Timbales2 Paila	HP
1322	Cowbell Amb	HP
1323	Cowbell1	HP
1324	Cowbell2	HP
1325	Cowbell3	HP
1326	Cowbell4 Open	HP
1327	Cowbell4 Mute	HP
1328	Cowbell5 Open a	HP
1329	Cowbell5 Open b	HP
1330	Cowbell5 Mute	HP
1331	Cowbell6	HP
1332	Hi Agogo	HP
1333	Low Agogo	HP
1334	Agogo Bell	HP
1335	Chacha Bell	HP
1336	Mambo Bell	HP
1337	Recoreco short1	HP
1338	Recoreco short2	HP
1339	Recoreco long	HP
1340	Open Triangle p	HP
1341	Open Triangle f	HP
1342	Mute Triangle p	HP
1343	Mute Triangle f	HP
1344	Triangle1 Open	HP
1345	Triangle1 Mute	HP
1346	Triangle2 Open	HP
1347	Triangle2 Mute	HP
1348	Sleigh Bell	HP
1349	Rap Sleigh Bell	HP
1350	Jingle Bell Amb	HP

#	Drum Sample	DF
1351	Jingle Bell	HP
1352	Bells Open	HP
1353	Finger Cymbal	HP
1354	Marc Tree Amb	HP
1355	Marc Tree	HP
1356	Marc Tree GM	HP
1357	Marc Tree LP	HP
1358	Rainstick	SFX
1359	Flexatone	HP
1360	Chinese Gong	Cy
1361	Claves p	LP
1362	Claves f	LP
1363	Claves1 Lo a	LP
1364	Claves1 Lo b	LP
1365	Claves1 Hi a	LP
1366	Claves1 Hi b	LP
1367	Claves2	LP
1368	Low Wood Block p	LP
1369	Low Wood Block f	LP
1370	Hi Wood Block p	LP
1371	Hi Wood Block f	LP
1372	Wood Block 1 a	LP
1373	Wood Block 1 b	LP
1374	Wood Block 2 a	LP
1375	Wood Block 2 b	LP
1376	Wood Block 3 a	LP
1377	Wood Block 3 b	LP
1378	Wood Block 4 a	LP
1379	Wood Block 4 b	LP
1380	Wood Block 5 a	LP
1381	Wood Block 5 b	LP
1382	Wood Block 6 a	LP
1383	Wood Block 6 b	LP
1384	Wood Block 7	LP

#	Drum Sample	DF
1385	Wood Block 8	LP
1386	Castanet Amb	LP
1387	Castanet1 a	LP
1388	Castanet1 b	LP
1389	Castanet1 c	LP
1390	Castanet 2	LP
1391	Castanet Single	LP
1392	Castanet Single GM	LP
1393	Castanet Double	LP
1394	Cabasa Amb 1	HP
1395	Cabasa Amb 2	HP
1396	Cabasa Amb 3	HP
1397	Cabasa 1 L a Down	HP
1398	Cabasa 1 L a Up	HP
1399	Cabasa 1 L b Down	HP
1400	Cabasa 1 L b Up	HP
1401	Cabasa 1 S a Down	HP
1402	Cabasa 1 S a Up	HP
1403	Cabasa 1 S b Down	HP
1404	Cabasa 1 S b up	HP
1405	Cabasa 2 L Stack b	HP
1406	Cabasa 2 L Stack a	HP
1407	Cabasa 2 L Roll	HP
1408	Cabasa 2 S Stack a	HP
1409	Cabasa 2 S Stack b	HP
1410	Cabasa 2 S Roll	HP
1411	Cabasa 3 WS	HP
1412	Cabasa 3 Up	HP
1413	Cabasa 3 Down	HP
1414	Cabasa 3 Tap	HP
1415	Caxixi1 a	HP
1416	Caxixi1 b	HP
1417	Caxixi1 c	HP
1418	Caxixi2 a	HP

#	Drum Sample	DF
1419	Caxixi2 b	HP
1420	Caxixi2 c	HP
1421	Caxixi3 Hard	HP
1422	Caxixi3 Soft	HP
1423	Shaker Amb	HP
1424	Shaker1 PuE_Sh a	HP
1425	Shaker1 PuE_Sh b	HP
1426	Shaker1 Pull a	HP
1427	Shaker1 Pull b	HP
1428	Shaker1 Accent a	HP
1429	Shaker1 Accent b	HP
1430	Shaker1 Slow a	HP
1431	Shaker1 Slow b	HP
1432	Shaker1 Slow c	HP
1433	Shaker1 Roll a	HP
1434	Shaker1 Roll b	HP
1435	Shaker1 Roll c	HP
1436	Shaker2	HP
1437	Shaker3	HP
1438	Maracas Amb 1	HP
1439	Maracas Amb 2	HP
1440	Maracas Amb 3	HP
1441	Maracas Amb 4	HP
1442	Maracas Push	HP
1443	Maracas Pull	HP
1444	Dumbek a	LP
1445	Dumbek b	LP
1446	Dumbek c	LP
1447	Dumbek d	LP
1448	Dumbek e	LP
1449	Dumbek f	LP
1450	Dumbek g	LP
1451	Dumbek h	LP
1452	Dumbek i	LP

#	Drum Sample	DF
1453	Dumbek j	LP
1454	Dumbek k	LP
1455	Djembe L Basstone a	LP
1456	Djembe L Basstone b	LP
1457	Djembe L Basstone c	LP
1458	Djembe L Open	LP
1459	Djembe L Open Slap	LP
1460	Djembe L Closed Slap	LP
1461	Djembe S Basstone a	LP
1462	Djembe S Basstone b	LP
1463	Djembe S Basstone c	LP
1464	Djembe Open	LP
1465	Djembe Mute	LP
1466	Djembe Slap	LP
1467	Djembe S Open	LP
1468	Djembe S Open Slap a	LP
1469	Djembe S Open Slap b	LP
1470	Djembe S Closed Slap a	LP
1471	Djembe S Closed Slap b	LP
1472	Djembe S Closed Slap c	LP
1473	Djembe Bass	LP
1474	Udu Open a	LP
1475	Udu Open b	LP
1476	Udu Open c	LP
1477	Udu Open d	LP
1478	Udu Slide a	HP
1479	Udu Slide b	HP
1480	Udu Half Open a	LP
1481	Udu Half Open b	LP
1482	Udu Half Open c	LP
1483	Udu Bell a	LP
1484	Udu Bell b	LP
1485	WD Brazillia1	SD
1486	WD Brazillia2	SD

#	Drum Sample	DF
1487	WD Ethno SD1	SD
1488	WD Ethno SD2	SD
1489	WD Ethno SD3	SD
1490	WD Ethno SD4	SD
1491	WD Ethno SD5	SD
1492	WD Ethno SD6	SD
1493	WD Kangaroo1	SFX
1494	WD Kangaroo2	SFX
1495	WD Kangaroo3	SFX
1496	WD Kangaroo4	SFX
1497	WD Kangaroo5	SFX
1498	WD Kangaroo6	SFX
1499	WD Kangaroo7	SFX
1500	WD Kangaroo8	SFX
1501	Tambourine Push	HP
1502	Tambourine Pull	HP
1503	Tambourine Acc1 A	HP
1504	Tambourine Acc1 B	HP
1505	Tambourine Acc2	HP
1506	Tambourine Mute1	LP
1507	Tambourine Mute2	LP
1508	Tambourine Open	LP
1509	Tambourine Nat 1	HP
1510	Tambourine Nat 2	HP
1511	Tambourine Nat 3	HP
1512	Tambourine Nat 4	HP
1513	Tambourine Nat 5	HP
1514	M.E.1 Douf Rim Ak	LP
1515	M.E.1 Douf Tek Ak1	LP
1516	M.E.1 Douf Tek Ak2	LP
1517	M.E.1 Pand Open	LP
1518	M.E.1 Pand Pattern1	LP
1519	M.E.1 Pand Pattern2	LP
1520	M.E.1 Pand Pattern3	LP

#	Drum Sample	DF
1521	M.E.1 Pand Pattern4	LP
1522	M.E.1 Rek Dom Ak	HP
1523	M.E.1 Rek Jingle	HP
1524	M.E.1 Rik1	LP
1525	M.E.1 Rik2	LP
1526	M.E.1 Rik3	LP
1527	M.E.1 Sagat Half Open	HP
1528	M.E.1 Sagat Close	HP
1529	M.E.1 Surdo L Open	LP
1530	M.E.1 Surdo L Mute	LP
1531	M.E.1 Tabla Medium	LP
1532	M.E.1 Tabla Dom	LP
1533	M.E.1 Tabla Flam	LP
1534	M.E.1 Tabla Rim	LP
1535	M.E.1 Tabla Tak	LP
1536	M.E.1 Timbales	HP
1537	M.E.1 Udu f Open	LP
1538	M.E.1 Alkis	LP
1539	M.E.1 Bandir Open	LP
1540	M.E.1 Bandir Closed	LP
1541	M.E.1 Bongo Roll	LP
1542	M.E.1 Darbuka1 Tek1	LP
1543	M.E.1 Darbuka1 Tek2	LP
1544	M.E.1 Darbuka1 Open	LP
1545	M.E.1 Darbuka1 Closed	LP
1546	M.E.1 Darbuka2	LP
1547	M.E.1 Darbuka3	LP
1548	M.E.1 Darbuka4	LP
1549	M.E.1 Darbuka5 D1	LP
1550	M.E.1 Darbuka5 D2	LP
1551	M.E.1 Darbuka5 D3	LP
1552	M.E.1 Darbuka6 Mute	LP
1553	M.E.1 Darbuka6 Open	LP
1554	M.E.1 Darbuka6 Rim	LP

#	Drum Sample	DF
1555	M.E.1 Darbuka6 Dom Ak	LP
1556	M.E.1 Davul	HP
1557	M.E.1 Hollo1	LP
1558	M.E.1 Hollo2	LP
1559	M.E.1 Kup1	LP
1560	M.E.1 Kup2	LP
1561	M.E.1 Ramadan Davul1	LP
1562	M.E.1 Ramadan Davul2	LP
1563	M.E.1 Ramadan Davul3	LP
1564	M.E.1 Tef1	HP
1565	M.E.1 Tef2	HP
1566	M.E.1 Tef3	HP
1567	M.E.2 BD Kick	BD
1568	M.E.2 SD	SD
1569	M.E.2 Asagum	LP
1570	M.E.2 Asmatek	LP
1571	M.E.2 Bendirgum	LP
1572	M.E.2 Bendirtek1	LP
1573	M.E.2 Bendirtek2	LP
1574	M.E.2 Dm	LP
1575	M.E.2 Findik	LP
1576	M.E.2 Gum	LP
1577	M.E.2 Hollotokat	LP
1578	M.E.2 Islik1	SFX
1579	M.E.2 Islik2	SFX
1580	M.E.2 Kapalıt	LP
1581	M.E.2 Kasik1	LP
1582	M.E.2 Kasik2	LP
1583	M.E.2 Kasik3	LP
1584	M.E.2 Kasik4	LP
1585	M.E.2 Kemik	LP
1586	M.E.2 Kenar	LP
1587	M.E.2 Kenartek	LP
1588	M.E.2 Ramazangum	LP

#	Drum Sample	DF
1589	M.E.2 Ramazantek	LP
1590	M.E.2 Renk	LP
1591	M.E.2 Renkbir	LP
1592	M.E.2 Renkiki	LP
1593	M.E.2 Tefacik	LP
1594	M.E.2 Tefgum	LP
1595	M.E.2 Teftek	LP
1596	M.E.2 Teftokat	LP
1597	M.E.2 Teftrill	LP
1598	M.E.2 Tefzil	LP
1599	M.E.2 Tek1	LP
1600	M.E.2 Tek2	LP
1601	M.E.2 Tekbir	LP
1602	M.E.2 Tokat	LP
1603	M.E.2 Toprgum	LP
1604	M.E.2 Toprtek1	LP
1605	M.E.2 Toprtek2	LP
1606	M.E.2 Toprtokat	LP
1607	M.E.2 Trill	LP
1608	M.E.2 Zil1	HP
1609	M.E.2 Zil2	HP
1610	M.E.2 Zil3	HP
1611	M.E.2 Zilgit	SFX
1612	Orchestra Hit	SFX
1613	Band Hit	SFX
1614	Impact Hit	SFX
1615	Metal Hit	SFX
1616	Yeah!	SFX
1617	Yeah! Solo	SFX
1618	Uhh	SFX
1619	Hit It	SFX
1620	Uhhhh Solo	SFX
1621	Comp Voice Noise	SFX
1622	Stadium Amb	SFX

#	Drum Sample	DF
1623	Stadium	SFX
1624	Applause Amb	SFX
1625	Applause	SFX
1626	Scream	SFX
1627	Laughing	SFX
1628	Footsteps1	SFX
1629	Footsteps2	SFX
1630	Bird1	SFX
1631	Bird2	SFX
1632	Dog	SFX
1633	Gallop	SFX
1634	Crickets	SFX
1635	Cat	SFX
1636	Growl	SFX
1637	Heart Beat	SFX
1638	Heart Beat GM	SFX
1639	Punch	SFX
1640	Tribe	SFX
1641	Door Creak	SFX
1642	Door Slam	SFX
1643	Car Engine	SFX
1644	Car Stop	SFX
1645	Car Pass	SFX
1646	Car Crash	SFX
1647	Train	SFX
1648	Helicopter	SFX
1649	Gun Shot1	SFX
1650	Gun Shot2	SFX
1651	Machine Gun	SFX
1652	Laser Gun	SFX
1653	Explosion	SFX
1654	Thunder	SFX
1655	Wind	SFX
1656	Stream	SFX

#	Drum Sample	DF
1657	Bubble	SFX
1658	Bubble GM	SFX
1659	Church Bell	SFX
1660	Telephone Ring	SFX
1661	Xylophone Spectr	SFX
1662	Cricket Spectrum	SFX
1663	Air Vortex	SFX
1664	Noise White	SFX
1665	Noise FM Mod	SFX
1666	Tubular	HP
1667	Gamelan	HP
1668	Tambura	HP
1669	Gtr Cut Noise1	SFX
1670	Gtr Cut Noise2	SFX
1671	Power Chord	SFX
1672	Fret Noise	SFX
1673	Dist. Slide1	SFX
1674	Dist. Slide2	SFX
1675	E.Gtr Pick1	SFX
1676	E.Gtr Pick2	SFX
1677	Gtr Scratch1	SFX
1678	Gtr Scratch2	SFX
1679	Ac.Bs-String Slap	SFX
1680	Amp Noise	SFX
1681	Space Lore	SFX
1682	Swish Terra	SFX
1683	Hand Drill	SFX
1684	Mouth Harp	SFX
1685	Slice Groove A 001	SD
1686	Slice Groove A 002	SD
1687	Slice Groove A 003	BD
1688	Slice Groove A 004	BD
1689	Slice Groove A 005	SD
1690	Slice Groove A 006	SFX

#	Drum Sample	DF
1691	Slice Groove A 007	SFX
1692	Slice Groove A 008	SD
1693	Slice Groove A 009	BD
1694	Slice Groove A 010	SD
1695	Slice Groove A 011	SD
1696	Slice Groove A 012	Tm
1697	Slice Groove A 013	Tm
1698	Slice Groove A 014	SFX
1699	Slice Groove A 015	SFX
1700	Slice Groove A 016	SFX
1701	Slice Groove A 017	SFX
1702	Slice Groove A 018	BD
1703	Slice Groove A 019	SD
1704	Slice Groove A 020	HH
1705	Slice Groove A 021	BD
1706	Slice Groove A 022	SFX
1707	Slice Groove A 023	SFX
1708	Slice Groove A 024	SFX
1709	Slice Groove A 025	SFX
1710	Slice Groove A 026	SFX
1711	Slice Groove A 027	SFX
1712	Slice Groove A 028	SFX
1713	Slice Groove A 029	BD
1714	Slice Groove A 030	SFX
1715	Slice Groove A 031	SD
1716	Slice Groove A 032	SD
1717	Slice Groove B 001	SFX
1718	Slice Groove B 002	SD
1719	Slice Groove B 003	SFX
1720	Slice Groove B 004	SFX
1721	Slice Groove B 005	BD
1722	Slice Groove B 006	BD
1723	Slice Groove B 007	SFX
1724	Slice Groove B 008	SFX

#	Drum Sample	DF
1725	Slice Groove B 009	SFX
1726	Slice Groove B 010	SFX
1727	Slice Groove B 011	SFX
1728	Slice Groove B 012	SFX
1729	Slice Groove B 013	SD
1730	Slice Groove B 014	SD
1731	Slice Groove B 015	SD
1732	Slice Groove B 016	BD
1733	Slice Groove B 017	SFX
1734	Grv BD1	BD
1735	Grv BD2	BD
1736	Grv BD3	BD
1737	Grv BD4	BD
1738	Grv BD5	BD
1739	Grv BD6	BD
1740	Grv BD7	BD
1741	Grv BD8	BD
1742	Grv BD9	BD
1743	Grv BD10	BD
1744	Grv BD11	BD
1745	Grv BD12	BD
1746	Grv BD13	BD
1747	Grv BD14	BD
1748	Grv BD15	BD
1749	Grv BD16	BD
1750	Grv BD17	BD
1751	Grv BD18	BD
1752	Grv BD19	BD
1753	Grv BD20	BD
1754	Grv BD21	BD
1755	Grv BD22	BD
1756	Grv BD23	BD
1757	Grv SD1	SD
1758	Grv SD2	SD

#	Drum Sample	DF
1759	Grv SD3	SD
1760	Grv SD4	SD
1761	Grv SD5	SD
1762	Grv SD6	SD
1763	Grv SD7	SD
1764	Grv SD8	SD
1765	Grv SD9	SD
1766	Grv SD10	SD
1767	Grv SD11	SD
1768	Grv SD12	SD
1769	Grv SD13	SD
1770	Grv SD14	SD
1771	Grv SD15	SD
1772	Grv SD16	SD
1773	Grv SD17	SD
1774	Grv Rim1	SD
1775	Grv Rim2	SD
1776	Grv Rim3	SD
1777	Grv Rim4	SD
1778	Grv Rim5	SD
1779	Grv Rim6	SD
1780	Grv HH Closed1	HH
1781	Grv HH Closed2	HH
1782	Grv HH Closed3	HH
1783	Grv HH Closed4	HH
1784	Grv HH Closed5	HH
1785	Grv HH Closed6	HH
1786	Grv HH Closed7	HH
1787	Grv HH Closed8	HH
1788	Grv HH Closed9	HH
1789	Grv HH Closed10	HH
1790	Grv HH Closed11	HH
1791	Grv HH Closed12	HH
1792	Grv HH Closed13	HH

#	Drum Sample	DF
1793	Grv HH Closed14	HH
1794	Grv HH Closed15	HH
1795	Grv HH Closed16	HH
1796	Grv HH Closed17	HH
1797	Grv HH Open1	HH
1798	Grv HH Open2	HH
1799	Grv HH Open3	HH
1800	Grv HH Open4	HH
1801	Grv Hi Tom1	Tm
1802	Grv Hi Tom2	Tm
1803	Grv Low Tom1	Tm
1804	Grv Low Tom2	Tm
1805	Grv Ride	Cy
1806	Grv Crash1	Cy
1807	Grv Crash2	Cy
1808	Grv Claps1	LP
1809	Grv Claps2	LP
1810	Grv Claps3	LP
1811	Grv Claps4	LP
1812	Grv Claps5	LP
1813	Grv Claps6	LP
1814	Grv Claps7	LP
1815	Grv Claps8	LP
1816	Grv Claps9	LP
1817	Grv Claps10	LP
1818	Grv Fx1	SFX
1819	Grv Fx2	SFX
1820	Grv Fx3	SFX
1821	Grv Fx4	SFX
1822	Grv Fx5	SFX
1823	Grv Fx6	SFX
1824	Grv Fx7	SFX
1825	Grv Fx8	SFX
1826	Grv Fx9	SFX

#	Drum Sample	DF
1827	Grv Fx10	SFX
1828	Grv Fx11	SFX
1829	Grv Fx12	SFX
1830	Grv Fx13	SFX
1831	Grv Fx14	SFX
1832	Grv Fx15	SFX
1833	Grv Fx16	SFX
1834	Grv Fx17	SFX
1835	Grv Fx18	SFX
1836	Grv Fx19	SFX
1837	Grv Fx20	SFX
1838	Grv Fx21	SFX
1839	Grv Fx22	SFX
1840	Grv Fx23	SFX
1841	Grv Fx24	SFX
1842	Grv Fx25	SFX
1843	Grv Fx26	SFX
1844	Grv Fx27	SFX
1845	Grv Fx28	SFX
1846	Grv Fx29	SFX
1847	Grv Fx30	SFX
1848	Grv Fx31	SFX
1849	Grv Fx32	SFX
1850	Grv Fx33	SFX
1851	Grv Fx34	SFX
1852	Grv Fx35	SFX
1853	Grv Slice1	SFX
1854	Grv Slice2	SFX
1855	Grv Slice3	SFX
1856	Grv Slice4	SFX
1857	Grv Slice5	SFX
1858	Grv Slice6	SFX
1859	Grv Slice7	SFX
1860	Grv Slice8	SFX

#	Drum Sample	DF
1861	Grv Slice9	SFX
1862	Grv Slice10	SFX
1863	Grv Slice11	SFX
1864	Grv Slice12	SFX
1865	Grv Slice13	SFX
1866	Grv Slice14	SFX
1867	Grv Slice15	SFX
1868	Grv Slice16	SFX
1869	Grv Slice17	SFX
1870	Grv Slice18	SFX
1871	Grv Slice19	SFX
1872	Grv Slice20	SFX
1873	Grv Slice21	SFX
1874	Grv Slice22	SFX
1875	Grv Slice23	SFX
1876	55 SD	SD
1877	66 BD	BD
1878	88 BD	BD
1879	88 SD1 GM	SD
1880	88 SD2	SD
1881	88 SD2 GM	SD
1882	88 Rim Shot	SD
1883	88 Rim Shot GM	SD
1884	88 HH Close1 acc GM	HH
1885	88 HH Close2	HH
1886	88 HH Close2 GM	HH
1887	88 HH Open1	HH
1888	88 HH Open1 GM	HH
1889	88 HH Open2	HH
1890	88 Tom1	Tm
1891	88 Tom2	Tm
1892	88 Crash	Cy
1893	88 Crash GM	Cy
1894	88 Congas	LP

#	Drum Sample	DF
1895	88 Claps	LP
1896	88 Claves	LP
1897	88 Cowbell	HP
1898	88 Maracas	HP
1899	99 SD1	SD
1900	99 SD2	SD
1901	99 HH Close	HH
1902	99 HH Open1	HH
1903	99 HH Open2	HH
1904	99 Ride Dance	Cy
1905	Click	SFX
1906	Click GM	SFX
1907	Seq Click	SFX
1908	Metronome W Bell	SFX
1909	Metronome W	SFX
1910	Slice Groove K 001	SD
1911	Slice Groove K 002	SD
1912	Slice Groove K 003	SD
1913	Slice Groove K 004	SFX
1914	Slice Groove K 005	SD
1915	Slice Groove K 006	BD
1916	Slice Groove K 007	BD
1917	Slice Groove K 008	BD
1918	Slice Groove K 009	SD
1919	Slice Groove K 010	SD
1920	Slice Groove K 011	SFX
1921	Slice Groove K 012	SFX
1922	Slice Groove K 013	SD
1923	Slice Groove K 014	SFX
1924	Slice Groove K 015	SFX
1925	Slice Groove K 016	SFX
1926	Slice Groove K 017	BD
1927	Slice Groove K 018	HH
1928	Slice Groove K 019	SFX

#	Drum Sample	DF
1929	Slice Groove K 020	SD
1930	Slice Groove K 021	BD
1931	Slice Groove K 022	BD
1932	Slice Groove K 023	SD
1933	Slice Groove K 024	SD
1934	Slice Groove K 025	SD
1935	Slice Groove K 026	SD
1936	Slice Groove K 027	SD
1937	Slice Groove K 028	SFX
1938	Slice Groove K 029	SFX
1939	Slice Groove K 030	SD
1940	Slice Groove K 031	SFX
1941	Slice Groove K 032	SFX
1942	Slice Groove K 033	SFX
1943	Slice Groove K 034	SFX
1944	Slice Groove K 035	SD
1945	Slice Groove K 036	SFX
1946	Slice Groove K 037	HH
1947	Slice Groove K 038	SFX
1948	Slice Groove K 039	SD
1949	Slice Groove K 040	SFX

#	Drum Sample	DF
1950	Slice Groove K 041	SD
1951	Slice Groove K 042	SFX
1952	Slice Groove K 043	BD
1953	Slice Groove K 044	SD
1954	Slice Groove K 045	SFX
1955	Slice Groove K 046	SFX
1956	Slice Groove K 047	BD
1957	Slice Groove K 048	SFX
1958	Slice Groove K 049	SFX
1959	Slice Groove K 050	SFX
1960	Slice Groove K 051	SFX
1961	Slice Groove K 052	HH
1962	Slice Groove K 053	SFX
1963	Slice Groove K 054	SD
1964	Slice Groove K 055	SFX
1965	Slice Groove K 056	SD
1966	Slice Groove K 057	BD
1967	Slice Groove K 058	SFX
1968	Slice Groove K 059	SFX
1969	Slice Groove K 060	SFX
1970	Slice Groove K 061	SD

#	Drum Sample	DF
1971	Slice Groove K 062	HH
1972	Slice Groove K 063	BD
1973	Slice Groove K 064	SD
1974	Slice Groove K 065	BD
1975	Slice Groove K 066	SFX
1976	Slice Groove K 067	SFX
1977	Slice Groove K 068	SFX
1978	Slice Groove K 069	HH
1979	Slice Groove K 070	SFX
1980	Slice Groove K 071	SFX
1981	Slice Groove K 072	SFX
1982	Empty	

Vysvětlivky:

BD = Bass Drum (Kopák)

SD = Snare Drum (Virbl)

Tm = Tom

HH = Hi Hat

Cy = Cymbal (Činel)

LP = Basové perkuse

HP = Vysoké perkuse

SFX = Special FX (Speciální efekty)

Pady

Následující tabulka obsahuje všechny Pady z výroby.

#	Pad
HIT - Drum	
1	88 Cowbell
2	88 Crash
3	China
4	Crash 1
5	Crash 2
6	Rev. Cymbal
7	Ride 1
8	Ride 2
9	Ride Bell
10	Splash
11	Sticks
12	Rim-Shot
13	Hi Tom Flam
14	Mid Tom Flam
15	Low Tom Flam
16	Tom Flam End
17	Drum Single A
18	Drum Single B
19	Drum Single C
20	Drum Single D
21	Drum Sing.HouseA
22	Drum Sing.HouseB
23	Drum Sing.HouseC
24	Drum Sing.HouseD
25	Drum Kit A
26	Drum Kit B
27	Drum Kit C
28	Drum Kit D
29	Drum Kit E
30	Drum Kit F

#	Pad
HIT - Percussion	
1	Agogo 1
2	Agogo 2
3	Castanet 1
4	Castanet 2
5	Conga Hi
6	Conga Low
7	Conga Mute
8	Conga Slap
9	Cowbell
10	Cuica 1
11	Cuica 2
12	Jingle Bell
13	Long Guiro
14	Short Guiro
15	Open Bells
16	Rain Stick
17	Tamb. Acc. 1
18	Tamb. Acc. 2
19	Tamb. Open
20	Tamb. Push
21	Timbale Hi
22	Timbale Low
23	Timbale Rim 1
24	Timbale Rim 2
25	Triangle 1
26	Triangle 2
27	Vibra Slap
28	Whistle 1
29	Whistle 2
30	Windchimes 1

#	Pad
31	Windchimes 2
32	Windchimes 3
HIT - World 1	
1	Baya 1
2	Baya 2
3	China Gong
4	Darbuka 1
5	Darbuka 2
6	Darbuka 3
7	Darbuka 4
8	Darbuka 5
9	Darbuka 6
10	Darbuka 7
11	Darbuka 8
12	Davul
13	Douf Rim Ak
14	Dragon Gong
15	Hollo 1
16	Hollo 2
Hit - World 2	
1	Kup 1
2	Kup 2
3	Kup 3
4	Kup 4
5	Ramazan 1
6	Ramazan 2
7	Ramazan 3
8	Rek Dom Ak
9	Rik 1
10	Rik 2
11	Rik 3

#	Pad
12	Sagat 1
13	Sagat 2
14	Tef 1
15	Tef 2
16	Tef 3
17	Tef 4
18	Tef 5
19	Tef 6
HIT - Orchestral	
1	Brass Fall
2	Orch.Cymbal 1
3	Orch.Cymbal 2
4	Orch. Hit
5	Orch. Snare
6	Orch. Sn. Roll
7	Timpani 1
8	Timpani 2
9	Timpani 3
10	Timpani 4
11	Orchestra Tutti
HIT - Synth&Pad	
1	Cosmic
2	VCF Modulation
3	Planet Lead
4	Brightness
5	Crystal
6	New Age Pad
7	Fifths Lead
8	Calliope
9	Caribbean
10	Rezbo
11	Digital Polsix
12	Motion Raver
13	Moving Bell

#	Pad
14	Elastick Pad
15	Rave
16	Dance Remix
17	Vintage Sweep
18	You Decide
HIT - Voice	
1	Aah !
2	Hit it !
3	Laughing
4	Scream
5	Uuh !
6	Yeah ! 1
7	Yeah ! 2
HIT - Blocks	
1	Blk Funk 1 A
2	Blk Funk 1 B
3	Blk Funk 1 C
4	Blk Funk 1 D
5	Blk Funk 2 A
6	Blk Funk 2 B
7	Blk Funk 2 C
8	Blk Funk 2 D
9	Blk Organ A
10	Blk Organ B
11	Blk Organ C
12	Blk Organ D
13	Blk Choir A
14	Blk Choir B
15	Blk Choir C
16	Blk Choir D
HIT - Misc&SFX 1	
1	Applause
2	Birds 1
3	Birds 2

#	Pad
4	Cat
5	Church Bell
6	Crickets
7	Dist. Slide 1
8	Dist. Slide 2
9	Dog
10	Door Creak
11	Door Slam
12	Footsteps 1
13	Footsteps 2
14	Heart Beat
15	Horse Gallop
16	Lion
17	Scratch 1
18	Scratch 2
19	Scratch 3
20	Scratch 4
21	Scratch 5
22	Scratch 6
23	Stadium
HIT - Misc&SFX 2	
1	Bubble
2	Car Crash
3	Car Engine
4	Car Pass
5	Car Stop
6	Explosion
7	Gun Shot
8	Helicopter
9	Jet Plane
10	Laser Gun
11	Machine Gun
12	Phone Ring
13	Punch

#	Pad
14	River
15	Seashore
16	Siren
17	Starship
18	Thunder
19	Train
20	Wind
21	Side Wind
SEQ - Drum	
1	Drum DrumBasSolo
2	Drum Snare Solo
3	Drum 8 Bt Easy
4	Drum 8 Bt Medium
5	Drum Rock 1
6	Drum Rock 2
7	Drum Brush 1 3/4
8	Drum Brush 2 3/4
9	Drum Disco 1
10	Drum Disco 2
11	Drum Disco 3
12	Drum Disco 4
13	Drum Funk 1
14	Drum Funk 2
15	Drum Brush Shuff
16	Drum Latin
17	Drum Progressiv1
18	Drum Progressiv2
19	Drum Fill 1
20	Drum Fill 2
21	Drum Break
22	Drum End
SEQ - Percussion	
1	Perc FingerSnap
2	Perc Triang.+HH

#	Pad
3	Perc Latin 1
4	Perc Latin 2
5	Perc Latin 3
6	Perc Mix
7	Perc Soft
8	Perc Conga
9	Perc Conga+Ride
10	Perc Conga+Mix
11	Perc Conga+Bongo
12	Perc Conga+Tamb.
13	Perc Shaker
14	Perc Shak+Tamb 1
15	Perc Shak+Tamb 2
16	Perc Shak+Cong 1
17	Perc Shak+Cong 2
18	Perc Tambourinel
19	Perc Tambourine2
20	Perc Tamb+Congal
21	Perc Tamb+Conga2
22	Perc Guiro+Bongo
23	Perc Cowbel+Tamb
24	Perc 3/4
25	Perc 6/8
SEQ - Groove	
1	Grv Drum 1
2	Grv Drum 2
3	Grv Brush
4	Grv Jazzy
5	Grv Latin
6	Grv HipHop 1
7	Grv HipHop 2
8	Grv HipHop 3
9	Grv HipHop 4
10	Grv HipHop 5

#	Pad
11	Grv HipHop 6
12	Grv Funk 1
13	Grv Funk 2
14	Grv Funk 3
15	Grv House 1
16	Grv House 2
17	Grv Analog
18	Grv Garage 1
19	Grv Garage 2
20	Grv Dance 1
21	Grv Dance 2
22	Grv Techno 1
23	Grv Techno 2
SEQ - Bass	
1	Bass Pick Easy
2	Bass Pick Med.
3	Bass Pick Busy
4	Bass Finger Easy
5	Bass Finger Med.
6	Bass Finger Walk
7	Bass Latin
8	Bass Slap
9	Bass Digital
10	Bass Synth
11	Bass DigiFilter1
12	Bass DigiFilter2
13	Bass DigiFilter3
SEQ - Piano	
1	Piano Accomp 1
2	Piano Accomp 2
3	Piano Accomp 3
4	Piano Accomp 4
5	Piano Accomp 5
6	Piano Accomp 6

#	Pad
7	Piano Accomp 7
8	Piano Accomp 8
9	Piano Accomp 9
10	Piano Arpeg. 1
11	Piano Arpeg. 2
12	Piano Arp 1 3/4
13	Piano Arp 2 3/4
14	Piano Arp Down
15	Piano Arp Up
16	Piano Rhythm 1/8
17	Piano Rhythm1/8T
18	Piano Latin Rock
19	Piano Salsa 1
20	Piano Salsa 2
21	Pno GlissDwnWhit
22	Pno GlissUpWhite
23	Pno GlissDwnBlak
24	Pno GlissUpBlack
25	Honky End
SEQ - Guitar	
1	Gtr Steel Strum1
2	Gtr Steel Strum2
3	Gtr Steel Strum3
4	Gtr Steel Strum4
5	Gtr Steel Strum5
6	Gtr Steel Strum6
7	GtSteelStrum 3/4
8	Gtr Steel Arp 1
9	Gtr Steel Arp 2
10	Gtr Steel Arp 3
11	GtrSteel Arp 6/8
12	Gtr Steel Mute 1
13	Gtr Steel Mute 2
14	Guitar Country

#	Pad
15	Gtr Nylon Strum1
16	Gtr Nylon Strum2
17	Gtr Nylon Strum3
18	Gtr Nylon Strum4
19	Gtr Nylon Strum5
20	Gtr Nylon Strum6
21	Gtr Nylon Arp 1
22	Gtr Nylon Arp 2
23	Gtr Nylon Arp 3
24	GtrNylon Arp 3/4
SEQ - Orchestral	
1	Timpani Roll 1
2	Timpani Roll 2
3	Orch. Tutti 1
4	Orch. Tutti 2
5	Orch. Tutti 3
6	Orch. Tutti 4
7	Orch. Harp 1
8	Orch. Harp 2
9	Orch. Harp 3
10	Orch. Harp 4
11	Orch. Harp 5
12	French Horns 1
13	French Horns 2
14	Strings 1
15	Strings 2
16	Strings 3
17	Strings 4
18	Strings 5
19	Strings 6
20	Strings 7
SEQ - Solo	
1	Solo Marimba
2	Solo Kalimba 1

#	Pad
3	Solo Kalimba 2
4	Solo Steel Drums
5	Solo Vibes
6	Solo Gtr Dist.
7	Solo Slide Steel
8	Solo Banjo
9	Solo Violin
10	Solo Harpsi 3/4
11	Solo Harpsi 4/4
12	Solo Gtr Funk
13	Solo Piano 1
14	Solo Piano 2
15	Solo Piano 3
16	Solo Piano 4
17	Solo Synth 1
18	Solo Synth 2
19	Solo Synth 3
20	Solo Synth 4
21	Solo Synth 5
22	Solo Synth 6
23	Solo Guitar 1
24	Solo Guitar 2
25	Solo Guitar 3
SEQ - Synth&Pad	
1	Synth Seq 1
2	Synth Seq 2
3	Synth Seq 3
4	Synth Seq 4
5	Synth Seq 5
6	Synth Seq 6
7	Synth Seq 7
8	Synth Seq 8
9	Synth Seq 9
10	Synth Seq 10

#	Pad
11	Synth Seq 11
12	Synth Portam. 1
13	Synth Portam. 2
14	Synth Portam. 3
15	Synth Portam. 4
16	Synth Filter 1
17	Synth Filter 2
18	Synth Pad Panned
19	Synth Master Pad
20	Synth Dark Pad
21	Side Line Buzz
22	Side Line Lab

#	Pad
	SEQ - Misc&SFX
1	Military 1
2	Military 2
3	Military 3
4	Military 4
5	Horror 1
6	Horror 2
7	Horror 3
8	Horror 4
9	Lullaby 1
10	Lullaby 2
11	Nature - River

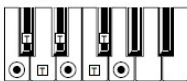
#	Pad
12	Nature - Storm
13	Metronome 3/4
14	PreCount 3/4
15	Metronome 4/4
16	PreCount 4/4
17	PreCount 4/4 Dbl
18	Toccata
19	5th Intro
20	Spring
21	Circus 1
22	Circus 2
23	Side Wind

59 Detekované akordy

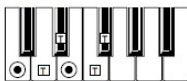
Následující stránky udávají hlavní detekované akordy, pokud zvolený režim Chord Recognition je Fingered 3-Notes.

Major

3-note

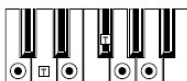


2-note



Major 6th

4-note



2-note



Major 7th

4-note



3-note



2-note



Sus 4

3-note



2-note



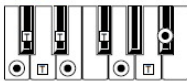
Sus 2

3-note



Dominant 7th

4-note



3-note



2-note



Dominant 7th Sus 4

4-note



3-note



Flat 5th

3-note



Dominant 7th ♯5

4-note



Major 7th ♯5

4-note



Major 7th Sus 4

4-note



● = Základní tóny tohoto akordu

T = lze použít jako rozšíření

Minor

3-note



2-note



Minor 6th

4-note



Minor 7th

4-note



3-note



Minor-Major 7th

4-note



3-note



Diminished

3-note



Diminished 7th

4-note



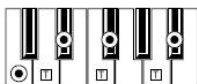
Diminished Major 7th

4-note



Minor 7th ^{b5}

4-note



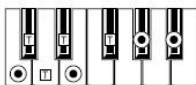
Augmented

3-note



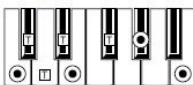
Augmented 7th

4-note



Augmented Major 7th

4-note



No 3rd

2-note



No 3rd, no 5th

1-note



● = Základní tóny tohoto akordu

◻ = lze použít jako rozšíření

60 Zapojení externího displeje

Pa1000 můžete zapojit do TV nebo video monitoru, abyste mohli číst texty a akordy s doprovodnými muzikanty, nebo posluchači.

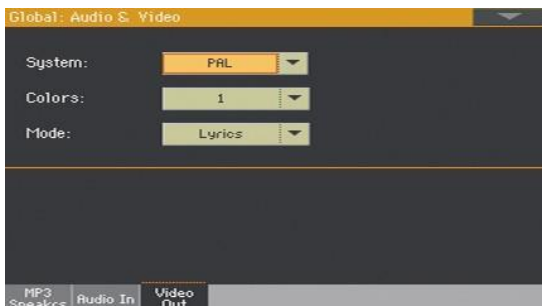
Zapojte externí video monitor

- Z konektoru VIDEO OUT zapojte Pa1000 do TV nebo video monitoru.

Podle typu video monitoru použijte kabel typu RCA-to-RCA (je-li monitor vybaven Video kompozitním vstupem), nebo RCA-to-SCART (je-li vybaven konektorem SCART). Potřebné kabely zakoupíte v obchodě s TV vybavením.

Vstupte na stránku Video Out.

- 1 Je-li nástroj vypnutý, zapněte jej.
- 2 Jděte na stránku Global > Audio & Video > Video Out.



Zvolte standardní videosignál

- V menu System vyberte video standard.

System	Význam
PAL	Používaný ve většině Evropy, v Jižní Americe, Asii a Africe. Toto nastavení lze využívat také se SECAM TV (používáno ve Francii, Rusku a některých zemích Afriky); nutno však počítat s tím, že obraz bude černobílý.
NTSC	Používaný v Severní Americe, Střední Americe a v části Jižní Ameriky. Používá se také v Japonsku, Korei, na Taiwanu, Filipínách a v Myanmaru.

Zapněte externí monitor

- Zapněte externí monitor a naladte jej na správný AV vstup.

Nastavte si barvy

- Na stejné stránce, pomocí parametru Colors zvolte preferovanou barevnou sadu pro texty a pozadí.

Colors	Význam
1...5	Nastavení barvy. Vyzkoušejte najít takovou, která vám bude nejlépe vyhovovat.

Vyberte si, co chcete zobrazit

- Na stejné stránce v menu External Video si vyberte, co zobrazit na video monitoru.

External Video	Význam
Texty	Na externím displeji se zobrazují pouze texty a akordy (jsou-li obsaženy). (Standardní nastavení při spuštění).
Display Mirror	Interní zobrazení je duplikováno („zrcadleno“) na externím monitoru.

61 Instalace volitelných položek

Výměna záložní baterie hodin

Záložní baterii hodin vyměňte za standardní lithiovou baterii (model CR2032). K náhradě nepoužívejte jiné, než dodává Korg, riskujete poškození nástroje!

Bezpečnostní opatření

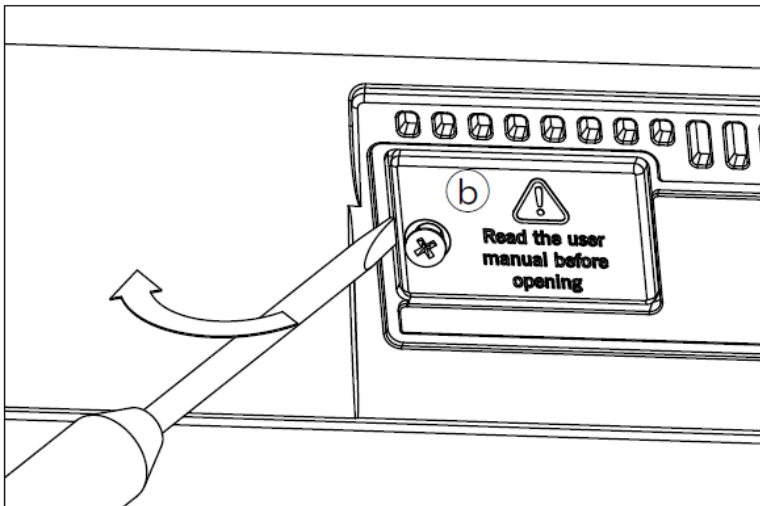
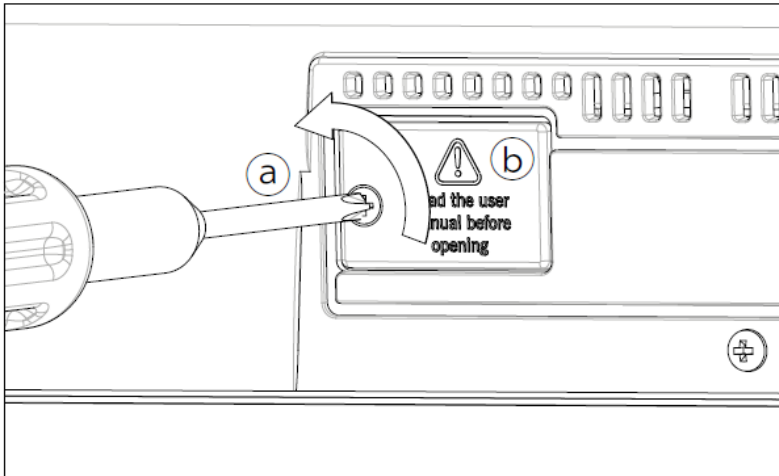
- Instalaci baterie provádíte na vlastní riziko. Korg nepřijímá žádnou odpovědnost za poškození nebo zranění, vzniklé při nesprávné instalaci nebo použití.
- Nástroj musí být odpojený ze zásuvky, než jej otevřete.
- Odstraňte ze svého těla statickou elektřinu, abyste nezničili komponenty na boardu, dotykem holého kovu, než budete pokračovat v instalaci.

Instalace

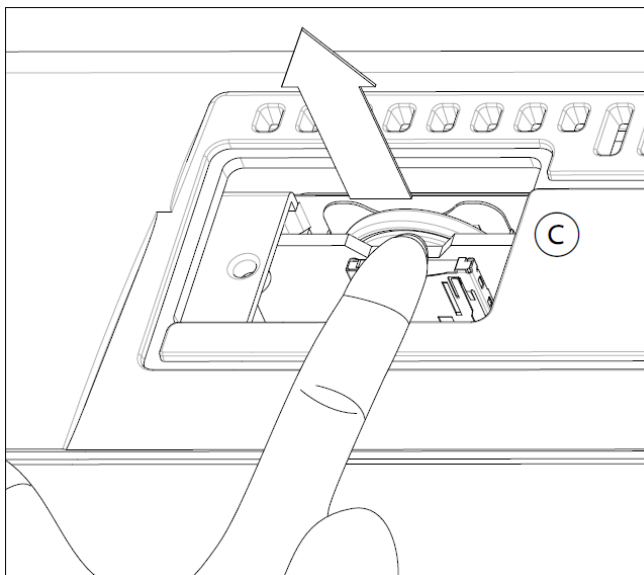
Při instalaci budete potřebovat křížový šroubovák (nutno dokoupit).

- 1 Odpojte nástroj ze zásuvky.

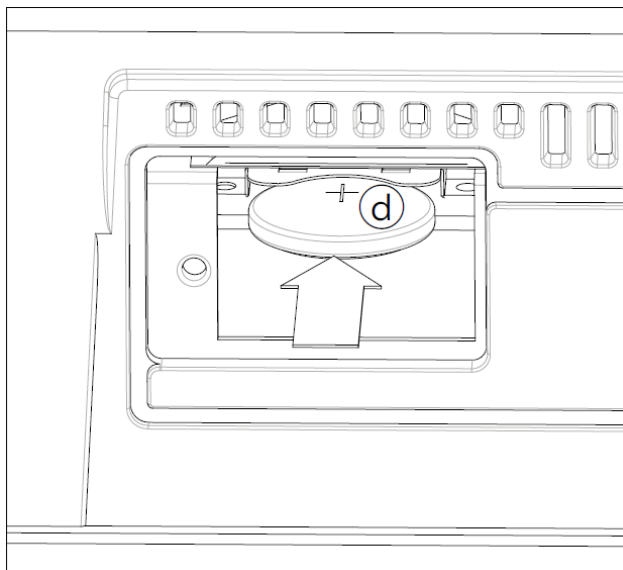
- 2 Na zadní straně nástroje, křížovým šroubovákem vyjměte šroub (a), pak sejměte kryt (b) a uložte bokem. Šroub (a) zůstane zachycený v krytu.



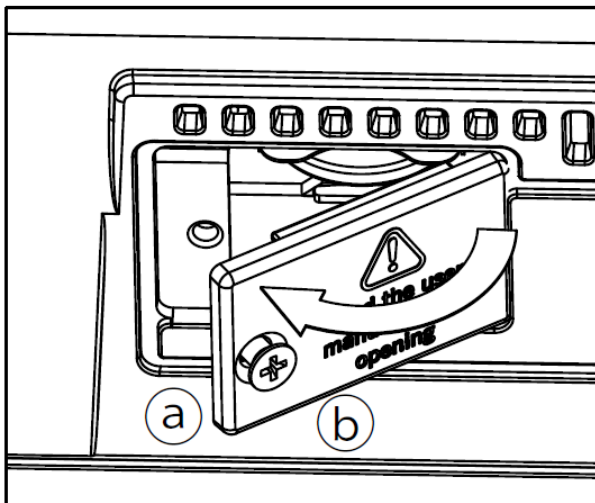
- 3 Nadzvedněte nehtem vybitou baterii (c) zdola a vyjměte ji ze slotu, dbejte při tom, aby vám nezapadla do nástroje.



- 4 Vložte novou baterii (d) do slotu a dejte pozor, aby byla strana (+) nahoru. Dbejte, aby vám nezapadla do nástroje.



- 5 Vraťte kryt (b) do původní polohy. Zajistěte kryt pojistným šroubem (a).



Instalace microSD karty

Chcete-li rozšířit dostupnou paměť, můžete nainstalovat (volitelnou) microSD kartu. Kartu může nainstalovat uživatel. K náhradě nepoužívejte jiné, než dodává Korg, riskujete poškození nástroje!

Uvědomte si, že karta s lokálními hudebními zdroji, již může být nainstalována od vašeho distributora KORG. Pokud si nejste jisti, kontaktujte jej dříve, než vyjmete nainstalovanou kartu.

Bezpečnostní opatření

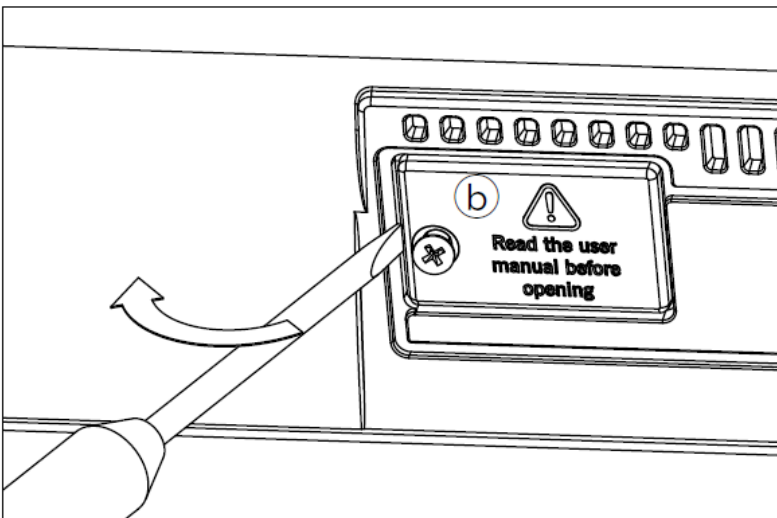
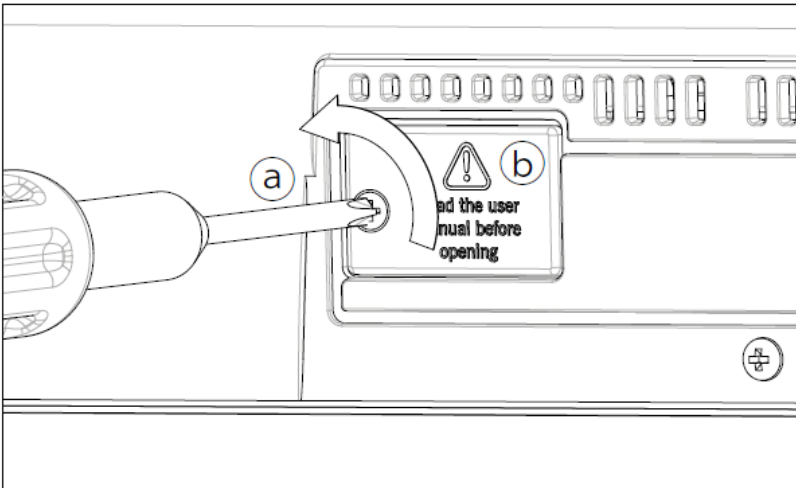
- Instalaci microSD karty provádíte na vlastní riziko. Korg nepřejímá žádnou odpovědnost za poškození nebo zranění, vzniklé při nesprávné instalaci nebo použití.
- Nástroj musí být odpojený ze zásuvky, než jej otevřete.
Varování: Vyjmutí nebo zasunutí microSD karty z/do nástroje, který je pod napětím, může vést k jeho poškození!
- Odstraňte ze svého těla statickou elektřinu, abyste nezničili komponenty na boardu, dotykem holého kovu, než budete pokračovat v instalaci.

Instalace

Při instalaci budete potřebovat křížový šroubovák (nutno dokoupit).

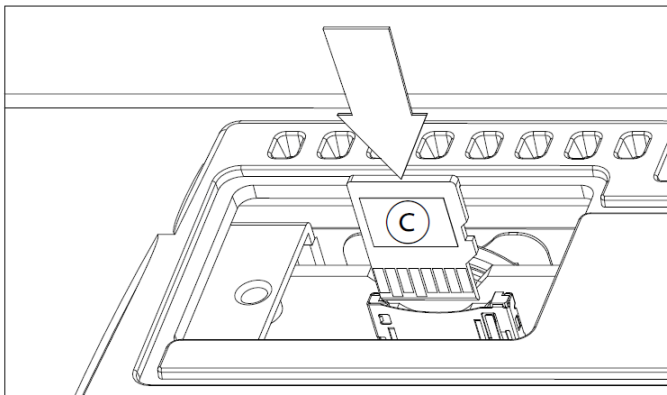
- 1 Odpojte nástroj ze zásuvky.

- 2 Na zadní straně nástroje, křížovým šroubovákem vyjměte zajišťovací šroub (a), pak sejměte kryt (b) a uložte bokem. Šroub (a) zůstane zachycený v krytu.

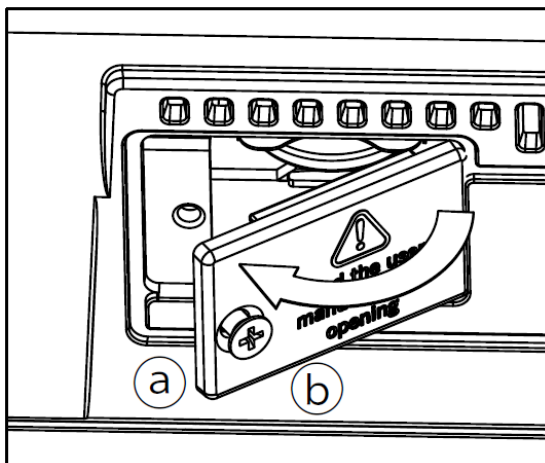


- 3 V případě, že jste již nainstalovali microSD kartu do slotu, zatlačením vyjede (je-li v něm), vyjměte ji, dejte však dobrý pozor, aby vám nevyskočila a nezapadla do nástroje.

- 4 Zasuňte microSD kartu (c) do prázdného slotu karty tak, aby byla aktivní strana směrem nahoru a do nástroje. Opatrně zatlačte na kartu, až se ozve kliknutí, které potvrzuje správné dosednutí karty. Varování: Kartu musíte zasunout správně, jinak může zapadnout do nitra nástroje!



- 5 Vraťte kryt (b) do původní polohy. Zajistěte kryt pojistným šroubem (a).



Přístup na microSD kartu

Jakmile je microSD karta nainstalovaná, restartujte Pa1000. Přístup ke kartě máte na každé stránce Media nebo z okna Song Select, selektorem Device a výběrem úložného zařízení SD.

62 Kombinace

Funkce Shift

Podržíte-li tlačítko SHIFT a stisknete jiné tlačítko na ovládacím panelu, vstoupíte přímo na stránku editace nebo do dialogu.

Shift +	Funkce
Různé režimy	
Kolečko, šipky Up/Down	Změna tempa
Rolovací šipky	Objeví se výpis: Přenese vás do následující/předchozí sekce podle abecedy, v aktuálně zvoleném sloupci
zvuk	Vysílá zvuk, přiřazený zvolené stopě, do režimu Sound Edit
Global	Zvolí stránku Global > MIDI > General Controls. Rychlý způsob, jak přejít na editační stránky MIDI.
Media	Zvolí stránku Global > Mode Preferences > Media
Start/stop	Panic; zastaví všechny znějící noty a resetuje všechny kontrolery
Fade In/Out	Zvolí parametr Fade In/Out na stránce Global > General Controls > Basic
Auto Fill	Zvolí stránku Global > Mode Preferences > Style
Synchro Start/Stop	Zvolí stránku Global > MIDI > General Controls.
Tempo +/-	Proporcionálně mění hlasitost zvuků/stop stejného typu (všechny zvuky Upper a všechny stopy songu...)
Tempo Lock	Zvolí stránku Global > General Controls > Lock
Upper Octave (je-li)	Zvolí stránku Style Play/Song Play > Mixer/Tuning > Tuning
Transpose (kamkoliv)	Zvolí stránku Global > Tuning > Transpose Controls
Režim Style Play	
Style Play	Zvolí stránku Global > Mode Preferences > Style
Chord Scan	
Paměť	
Variation	Zvolí odpovídající variaci na stránce Style Play > Controls > Drum/Fill
Ensemble	Zvolí parametr Ensemble Type na stránce Style Play > Keyboard/Ensemble > Ensemble
Pad (je-li)	Zvolí stránku Pad/Switches > Pad

Shift +	Funkce
Assignable Switch (libovolný)	Zvolí stránku Pad/Switches > Switch
Režim Song Play	
Song Play	Zvolí stránku Global > Mode Preferences > Song & Seq
Play a Stop (Přehrávač 1 nebo 2)	Sync Start jiných přehrávačů
JukeBox	
>>	Přehraje další song v JukeBox playlistu
<<	Přehraje předchozí song v JukeBox playlistu
Texty	
Displej	Načtení souboru TXT
Režim Sequencer	
Sekvencer	Zvolí stránku Global > Mode Preferences > Song & Seq
Mikrofon	
Mute	Volí stránku Global > Mic Setup > Setup
Harmony/Double	Volí stránku Voice Preset > Harmony/Double page, nebo Guitar Preset > FX.

Delší stisk klávesy

Podržíte-li tlačítko stisknuté déle než 1s, skočíte přímo na editační stránku nebo do dialogu.

Delší stisk klávesy	Funkce
Jakýkoliv režim	
Rozdělení	Otevře dialog Split Point. Stiskem klávesy určíte nový dělicí bod.
Režim Style Play	
Style tlačítka	Otevře okno „Write Current Style Settings“
Režimy Style Play a Song Play	
Tlačítka knihovny Keyboard Set	Otevře okno Write Keyboard Set to Library
Tlačítka Keyboard Set (pod displejem)	Otevře okno Write Keyboard Set to Style
My Setting	Otevře okno „Write My Setting“.
Audio In > Preset	Otevře okno Write Voice/Guitar Preset

Delší stisk klávesy	Funkce
SongBook	Vytvoří novou položku SongBook a otevře okno "Write Song" (pouze, je-li stisknuto mimo SongBook)
Nahrávání	Otevře dialog MP3 Record.
Režim Global	
Global	Kalibrace dotykového panelu

Speciální funkce

Další dostupné kombinace kláves jsou následující.

Režim Style Play	
Tempo +/- (současně)	Původní tempo
Transpose #/b (současně)	Nastavte Master Transpose na 0
Upper Octave +/- (současně)	Nastavíte Upper Octave na původní hodnotu

63 Problémy a potíže

V případě problémů, zkontrolujte následující seznam a zkuste najít řešení.

Problém	Řešení
Běžné problémy	
Nástroj nelze zapnout	<p>Ověřte, že (1) je napájecí kabel zapojený do zásuvky, (2) že je kabel zapojený na zadním panelu do nástroje, (3) a že není poškozený, (4) jestli není problém v síti.</p> <p>Je vypínač POWER zapnutý?</p> <p>Pokud přístroj stále neběží, kontaktujte dealera nebo nejbližší Servisní středisko KORĚ.</p>
Nástroj se nevypíná	<p>Stiskněte znovu tlačítko POWER a pár sekund je podržte. Na konec LEDka zhasne a nástroj vstoupí do režimu Standby.</p>
Žádný zvuk	<p>Není slider VOLUME nastaven jinak než na „0“?</p> <p>Není zapojený konektor do zdířky HEADPHONES? Odpojte jej.</p> <p>Zkontrolujte zapojení do komba nebo do mixu.</p> <p>Ověřte, že jsou všechny komponenty zesilovače aktivní.</p> <p>Je Local parametr na Off? Zapněte jej.</p> <p>Není hodnota parametru Attack zvoleného zvuku příliš vysoká? Nastavte nižší hodnotu, zvuk se spustí rychleji. Možná je hodnota Volume příliš nízká? Nastavte ji na vyšší hodnotu.</p>
Nezní nejnižší nota	<p>Pokud LEDka SPLIT svítí, je klaviatura rozdělená na část Lower (nižší noty, pod dělicím bodem) a část Upper (vyšší noty, nad dělicím bodem). Není stopa Lower umlčena? Zrušte její umlčení.</p>
Nesprávné zvuky	<p>Obsahuje User banka upravená data? Načtete příslušná data pro Song nebo Styl, který chcete přehrát.</p> <p>Nebyla některá User bicí sada nahrazena? Načtete správné bicí sady.</p> <p>Není vyměněný styl nebo Keyboard sada? Načtete správná data.</p>
Zvuk zní stále	<p>Podržte tlačítko SHIFT a tlačítkem START/STOP vyšlete příkaz Panic, který všechny noty vypne.</p> <p>Ověřte, že přepínač polarity damper pedálu je nastaven správně.</p>

Problém	Řešení
Zvolený styl nebo song se nespouští	Ověřte, že je parametr Clock nastaven na Internal. Jestliže používáte zprávy MIDI Clock z jiného zařízení (např. ze sekvenceru), musíte nastavit parametr MIDI Clock na MIDI nebo USB, a ověřit, že externí zařízení vysílá MIDI Clock data.
Nereaguje na MIDI příkazy	Zkontrolujte, že je MIDI či USB kabel zapojený správně. Ověřte, zda externí zařízení vysílá po MIDI kanálech, nastavených pro příjem v Pa1000. Ověřte, zda MIDI IN Filtry Pa4X nebrání přijímání zpráv.
Perkusní nástroje se nenahrávají správně	Ověřte, zda je stopa Drum nastavena do režimu Drum a externí zařízení nemá aplikovanou transpozici.
Slyším „clicky“, když hraji na perkusní nástroj	Je to součást zvuku, nikoliv problém.
Slyším šum v pozadí, po zvolení Keyboard sady, nebo stylu	Zvolená Keyboard sada, nebo styl vyvolali efekt „17 St. Analog Record“, simulující šum starých vinylových nahrávek.
Problémy s médii	
Zařízení nelze zformátovat	Je USB kabel správně zapojený?
	Je USB zařízení správně zapojeno?
	Je zařízení zasunuto správně?
	Je pojistka před zápisem na kartu v poloze chránění? Zrušte ochranu.
Nelze uložit data do zařízení	Je zařízení zformátované?
	Je zařízení zasunuto správně?
	Je pojistka před zápisem na kartu v poloze chránění? Zrušte ochranu.
Nelze načíst data ze zařízení	Je zařízení zasunuto správně?
	Obsahuje zařízení data, kompatibilní s Pa1000?
Na displeji se objeví zpráva „Over Current Condition Detected on USB port: please remove the USB media“	USB zařízení je zřejmě poškozené, díky zkratu obvodu a nelze je použít. Ačkoliv nemůže dojít k poškození Pa1000, doporučujeme je odpojit.

64 Specifikace

Vlastnosti	Pa1000
Klaviatura	61 polovytvážených kláves (C2 – C7) s dynamikou a aftertouch
System	Volný Upgrade operačního systému, multitasking, načítání během přehrávání
Zvukový generátor	EDS-X (Enhanced Definition Synthesis - eXpanded) Rezonanční filtry, 3-band EQ pro každý zvuk
Polyfonie	128 hlasů, 128 oscilátorů.
Efekty	Doprovod/Song: 2 inzertní efekty + 2 master efekty (148 typů) Klávesové zvuky: 1 inzertní efekt + 2 master efekty (148 typů) Finální mastering efekty: Limiter, Master EQ Voice Processor: EQ, Compressor, Gate, DeEsser, 3-voice Harmonizer (or Double), 2 x FX. Harmonizer, Double, DeEsser: Technology by TC•Helicon® Předvolby: Více než 30 z výroby, 64 User Kytarový procesor: 3 x FX. Předvolby: 45 z výroby, 64 User
Zvuky / bicí sady	Z výroby: Více než 1750 zvuků z výroby, včetně dvou vícevrstevých Stereo Pian s damper a rezonancí těla, GM/XG zvukové sady a 107 bicích sad Uživatelské: 512 zvuků, 256 bicích sad Digitální táhla: 9 stopáží, perkuse, key on/off, leakage, rotary speaker DNC (Defined Nuance Control) Technology, Natural Ambience Drums Plná editace zvuků/bicích sad
Samplování	Paměť pro User PCM Samply 300 MB komprimace (ekvivalent 600MB lineárních dat) Načítá formáty KORG, WAV, AIFF a SoundFont™ Ukládá formáty KORG, WAV a AIFF Plná editace, časové řezy, samplování

Vlastnosti	Pa1000	
Style	Z výroby: Více než 430 připravených stylů, volně upravitelných sad	
	Uživatelské: 1 152 pamětí, vč. User a Direct bank	
	Osm doprovodných stop, 4 Keyboard sady, 4 pady na styl; nastavení stylu (parametry zvuku a aranžéru) pro každý styl	
	Režim Guitar Mode 2, Parallel a Fixed NTT (Note Transposition Table)	
	Style/Pad Record do Step rekordéru, funkce Track Edit a Event Edit	
	Style Creator Bot (MIDI Song to Style Converter)	
Chord Sequencer	Ovládání stylů: 3x Intro, 4x Variation, 4x Fill, 3x Ending, Synchro Start/Stop, Tap Tempo/ Reset, Bass Inversion, Auto Fill, Manual Bass, Memory, umlčení doprovodu, mapování bicích, úpravy virblu a kopáku, režim STS	
	Rekordér akordového sekvenceru v režimu Style Play	
	Akordové sekvence můžete ukládat do stylu a položek SongBooku	
	Ediční funkce: Delete, Copy from Style/SongBook, Import/Export from/to SMF	
	Knihovna Keyboard Set	Nastavení uložení zvuku keyboardu
		Z výroby: Více než 300 klávesových sad, volně upravitelných
Uživatelské: 864 pamětí, vč. User a Direct bank		
Speciální Keyboard sada 'My Setting'		
KAOSS FX	Automatický MIDI FX generátor	
	Více než 65 presetů z výroby	
Song Play	Patentovaný XDS Crossfade Dual Sequencer přehrávač	
	Podporované formáty: MID, KAR, MP3 + Lyrics, MP3+G	
	Dva přehrávače s nezávislým ovládním Select, Start/Stop, Home, Rewind a Fast Forward	
	Textová, notová a akordová data lze zobrazit na displeji, nebo na externím video monitoru	
	Značky pro funkce Add, Delete, Edit a Loop	
	Funkce Jukebox	
MP3 přehrávač / rekordér	Double MP3 přehrávač a MP3 rekordér	
	Transpose (+6/-5 půltónů), MP3 Tempo Change (±30%)	
	Vocal Remover	
	Nahrává MP3 soubory, vč. stylů, MIDI songy, MP3 songy, klávesové zvuky, pady, mikrofon, kytaru, efekty a KAOSS efekty	
Sekvencer	Funkce Quick Record (Backing Sequence), Multitrack a Step Record	
	Plně vybavený sekvencer, 16 stop, až 200000 událostí, nativní formát SMF (MID)	

Vlastnosti	Pa1000
SongBook	Plně programovatelná hudební databáze, založená na stylech, SMF, MIDI, (MID a KAR soubory), MP3, s automatickou volbou režimu Style Play a Song Play
	Uživatелеm definovatelné Set Listy, s volitelnými položkami z ovládacího panelu
	Možnosti filtrování a třídění
Kompatibilita	Modely řady Pa-Series: Styly, Performance, klávesové sady, Programy/Zvuky, songy, položky SongBooku, Pady
	Modely 'i-series': Styly
Pady	4 přiřaditelné pady + tlačítko Stop
	Funkce Pad Record
Obecné ovládání	Master Volume; Fade In/Out; Keyboard-Acc/Song Balance; Ensemble; Octave Transpose; Master Transpose; Quarter Tone and Arabic Scale memorized inside Keyboard Sets; Joystick; Audio In Volume; Mic FX Level; Harmony/Double On/Off; Mic/Guitar Preset; Audio In Mute; 2 Assignable Knobs; 3 Assignable Switches; Tempo +/-; Tempo Lock; Metronome On/Off; Dial; Search; Shift; Chord Scan (Lower, Upper); Split; Track Select; Record
Ovládání ladění	Virtuální čtvrttónová SubScale klávesnice, 4 Scale presety
Ovládání vstupů	Damper pedál (podpora half-pedálu s volitelným pedálem DS-1H)
	Programovatelný pedálový spínač
Audio vstupy	Linkový (Levý/pravý): 1/4", +20dBm, 12 Ω
	Mikrofon/kytara (Levý): 1/4" konektor, s ovládáním Gainu (0 ~ +40dB) 12 kΩ (mikrofon) / 500 kΩ (kytara)
Audio výstupy	Levý/pravý, 1/4", +21dBm, 0.003% THD+N@+18dBm
	Sluchátkový výstup (1/4"), 16-200 Ω (předpoklad 50 Ω)
Ozvučení	Zesilovač: 2 x 33 W
	Reproduktory: 2 x 100 mm woofer v bass-reflex boxu, 2 x 25 mm tweeter
MIDI	IN, OUT standardní MIDI konektory
	USB to MIDI přes USB port
	8 uživatelem definovatelných MIDI nastavení
USB	Type A (HOST, pro externí disky a kontrolery) x 2 (vpředu/vzadu)
	Type B (DEVICE, pro počítače a tablety) x 1 (vzadu)
	2.0 High-Speed zapojení (480 Mbit/s).
Uložení	Interní paměť: 960 MB
	USB externí disk (není přibalen)
	Slot pro micro SD (nutno dokoupit) na zadním panelu s plastovým krytem

Vlastnosti	Pa1000
Displej	7" kapacitní barevný TouchView™ TFT displej – s ručním sklápěcím systémem
Video Out	RCA konektor
Clock (hodiny)	Interní systémové hodiny
Spotřeba	100-240 V, 50/60 Hz, 25 W normál / < 0.3 W ve standby
Rozměry (Š x H x V)	1030 x 378.3 x 133 mm / 40.55" x 14.89" x 5.36" (bez stojanu na noty; se stojanem na noty 355.8 mm / 14")
Hmotnost	10,75 kg / 23,7 lbs
Příslušenství	AC napájecí kabel, stojan na noty, Quick Start
Volitelné	EXP-2 nožní kontroler, XVP-10 Expression/Volume Pedál DS-1H damper pedál (podporuje half-pedaling) PS-1 nebo PS-3 pedálový spínač

Specifikace a vzhled jsou předmětem změn bez předchozího upozornění.

KORG Pa1000
OS Version 1.0 - 1. 8. 2017

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1-16	1-16	Memorized
	Changed	1-16	1-16	
Mode	Default		3	
	Messages	X	X	
	Altered	*****		
Note Number:		0-127	0-127	
	True Voice	*****	0-127	
Velocity	Note On	0 9n, V=1-127	0 9n, V=1-127	
	Note Off	0 8n, V=0-127	0 8n, V=0-127	
Aftertouch	Poly (Key)	0	0	Player data only *1
	Mono (Channel)	0	0	*1
Pitch Bend		0	0	
Control Change	0, 32	0	0	Bank Select (MSB, LSB) *1
	1, 2	0	0	Modulations *1
	6	0	0	Data Entry MSB *1
	12, 13	0	0	FX MIDI Controller 1/2 *1
	38	0	0	Data Entry LSB *1
	7, 11, 16	0	0	Volume, Expression, Ribbon *1
	10, 91, 93, 96	0	0	Panpot, A/B Master FX Send 1/2/3 *1
	64, 66, 67	0	0	Damper, Sostenuato, Soft *1
	65, 5	0	0	Portamento On/Off, Portamento Time *1
	71, 72, 73	0	0	Harmonic Content, EG time (Release, Attack) *1
	74, 75	0	0	Brightness, Decay Time *1
	76, 77, 78	0	0	Vibrato Rate, Depth, Delay *1
	80, 81	0	0	Sound Controller (1, 2) *1
	98, 99	0	0	NRRPN (LSB, MSB) *1, 2
100, 101	0	0	RPN (LSB, MSB) *1, 3	
Program Change		0 0-127	0 0-127	*1
	True #	*****	0-127	
System Exclusive		0	0	*4
System Common	Song Position	0	X	
	Song Select	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	0	0	*5
	Commands	0	0	*5
Aux Messages	All Sounds Off	X	0	*1
	Reset All Controllers	X	0	*1
	Local On/Off	X	X	
	All Notes Off	X	0 (123-124)	
	Active Sense	0	0	
	Reset	X	X	
Notes	*1: Sent and received when MIDI Filters In and Out are set to Off in Global mode. *2: Drawbars settings, Sound parameters, Selection of SongBook Entries, Drum Kit Family settings. *3: LSB, MSB = 00,00: Pitch Bend range, =01,00: Fine Tune, =02,00: Coarse Tune. *4: Includes Inquiry, Master Volume and Transpose messages, FX settings, Quarter Tone settings. GM Mode On. *5: Transmitted only when the Clock Send parameter (Global mode) is set to on.			

Mode 1: OMNI ON, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO

O: Yes

Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 4: OMNI OFF, MONO

X: No

PA1000 OPERAČNÍ SYSTÉM VERZE 1.1

Instalace a nové vlastnosti

Instalace nového operačního systému

Pokud je váš nástroj nový, může již obsahovat nový operační systém. Zjistíte to na stránce Media > Utility, kde vidíte číslo verze v dolní části displeje.

Chcete-li nainstalovat nový operační systém, přečtěte si instrukce 'Pa-Series OS Update', dodané spolu s instalačním souborem na našich stránkách (www.korg.com).

Nové funkce OS verze 1.1

Upgrade na novou verzi operačního systému přidává následující funkce.

Kde	Nové funkce	Str.
Kontrolery	Byla přidána kompatibilita s VOX V860 volume pedálem	3
	Presety křivek pro volume/expression pedál	3

Kontrolery

Byla přidána kompatibilita s VOX V860 volume pedálem [1.1]

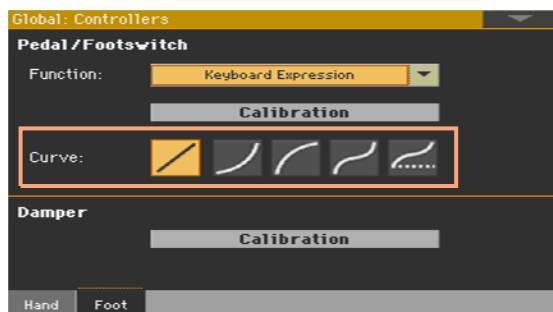
Pa1000 je nyní kompatibilní s volume pedálem VOX V860.

Presety křivek pro volume/expression pedál

[1.1]






Pozn.: Během instalace OS v1.2, překalibrujte volume/ expression pedál a vyberte křivku. Starší nastavení již nemusí fungovat.

U některých funkcí, přiřazených volume/expression pedálu, můžete vybrat křivku, podle které pak bude pedál ovlivňovat funkci. Jestliže nelze křivku aplikovat, zobrazení křivky je zeslabeno.



Výběr presetu křivky

- 1 Ověřte, že jste zapojili expression pedál, že je zkalibrováný, a že jste zvolili funkci. Presety křivek lze zvolit jen u některých funkcí.
- 2 Stiskem jednoho z tlačítek Curve zvolíte preset křivky.

Křivka	Význam
	Lineární odezva.
	Exponenciální odezva. Hodnota funkce se mění rychleji směrem k hornímu okraji rozsahu pedálu.
	Logaritická odezva. Hodnota funkce se mění pomaleji směrem k hornímu okraji rozsahu pedálu.
	S-tvarovaná odezva. Hodnota funkce se mění rychleji směrem k dolnímu okraji rozsahu pedálu, a uprostřed je měkčí.
	S-tvarovaná odezva s offsetem. Jako u předchozí volby, ale začíná se na nenulové hodnotě.

Vylepšení a odstranění chyb v OS 1.1.0

Celkové zlepšení výkonu.

PA1000 OPERAČNÍ SYSTÉM VERZE 1.2

Instalace a nové vlastnosti

Instalace nového operačního systému

Pokud je váš nástroj nový, může již obsahovat nový operační systém. Zjistíte to na stránce Media > Utility, kde vidíte číslo verze v dolní části displeje.

Chcete-li nainstalovat nový operační systém, přečtěte si instrukce 'Pa-Series OS Update', dodané spolu s instalačním souborem na našich stránkách (www.korg.com).

Nové funkce OS verze 1.2

Upgrade na novou verzi operačního systému přidává následující funkce.

Kde	Nové funkce	Str.
Aranžér	Výběr přechodu (Fill) kombinací Auto Fill + Variation	3
Samplování	Zvýšený maximální počet User samplů	3

Funkce přidané předešlými OS verzemi

Upgrade na verzi 1.1 operačního systému přidává následující funkce.

Kde	Nové funkce	Str.
Kontrolery	Byla přidána kompatibilita s VOX V860 volume pedálem	4
	Presety křivek pro volume/expression pedál	4

Aranžér

Výběr přechodu Fill kombinací Auto Fill + Variation

[1.2]

Přechody jsou fráze, které lze použít pro plynulý přechod mezi různými sekcemi songu. Jsou podobné, jako stejné číslovaná variace.

Style Element	Předpokládané využití
Fill 1	Fill (nejnižší hustota)
Fill 2	Fill (nižší střední hustota)
Fill 3	Fill (vyšší střední hustota)
Fill 4	Fill (nejvyšší hustota)

- Chcete-li zvolit přechod, stiskněte současně tlačítka AUTO FILL a VARIATION, jejich číslo odpovídá přechodu Fill, který potřebujete.

Když např. chcete zvolit Fill #3, stiskněte současně tlačítka AUTO FILL a VARIATION 3.

- Chcete-li, vyberte jinou variace dříve, než skončí přechod.

Samplování

Zvýšený maximální počet User samplů

[1.2]

Maximální počet User samplů, jaký můžete načíst, jsme zvýšili na 15048.

Kontroly

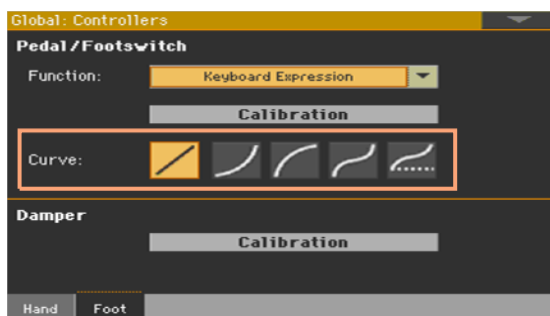
Byla přidána kompatibilita s VOX V860 Volume pedálem [1.1]

Pa1000 je nyní kompatibilní s volume pedálem VOX V860.

Presety křivek pro volume/expression pedál [1.1]






Pozn.: Během instalace OS v1.1, překalibrujte volume/ expression pedál a vyberte křivku. Starší nastavení již nemusí fungovat.

U některých funkcí, přiřazených volume/expression pedálu, můžete vybrat křivku, podle které pak bude pedál ovlivňovat funkci. Jestliže nelze křivku aplikovat, zobrazení křivky je zeslabeno.



Výběr presetu křivky

- 1 Ověřte, že jste zapojili expression pedál, že je zkalibrováný, a že jste zvolili funkci. Presety křivek lze zvolit jen u některých funkcí.
- 2 Stiskem jednoho z tlačítek Curve zvolíte preset křivky.

Křivka	Význam
	Lineární odezva.
	Exponenciální odezva. Hodnota funkce se mění rychleji směrem k hornímu okraji rozsahu pedálu.
	Logaritmická odezva. Hodnota funkce se mění pomaleji směrem k hornímu okraji rozsahu pedálu.
	S-tvarovaná odezva. Hodnota funkce se mění rychleji směrem k dolnímu a hornímu okraji rozsahu pedálu, a uprostřed je měkčí.
	S-tvarovaná odezva s offsetem. Jako u předchozí volby, ale začíná se na nenulové hodnotě.

Vylepšení a odstranění chyb

Vylepšení a odstranění chyb v OS 1.2

Celkové zlepšení výkonu.

Vylepšení a odstranění chyb v OS 1.1

Celkové zlepšení výkonu.

DŮLEŽITÉ POZNÁMKY PRO ZÁKAZNÍKY

Tento produkt byl vyroben podle přísných specifikací a napěťových požadavků, jež odpovídají zemím, ve kterých je možné produkt použít. Pokud jste jej zakoupili přes internet, zásilkovou službou a/nebo telefonicky, musíte ověřit, zda je produkt zamýšlen pro použití ve vaší zemi, kde sídlíte. **VAROVÁNÍ:** Použití produktu v jiné zemi, než pro kterou je zamýšlen, může být nebezpečné a může znamenat ztrátu Záruky výrobce nebo distributora.

Poznámka k likvidaci odpadu (pouze EU)

Pokud vidíte tento symbol na produktu, v manuálu, na baterii, nebo balení, musíte jej zlikvidovat správným způsobem, aby se předešlo ohrožení lidského zdraví a poškození životního prostředí. Kontaktujte místní správu, jaké jsou podrobnosti o správné likvidaci zboží. Jestliže navíc baterie obsahuje těžké kovy v nadměrném množství, je zobrazen také chemický symbol pod „zkříženým“ symbolem pro baterie či jejich balení.



V případě elektromagnetické radiace může dojít k dočasnému zhoršení kvality zvuku audio signálu. Zhoršení je patrné ve vyzářovaném signálu. Zastavíte je, když odstraníte zdroj elektromagnetického rušení.

Proto si ponechtejте účtenku jako doklad o zakoupení produktu, jinak můžete přijít o záruku výrobce nebo distributora.

KORG

KORG ITALY SpA
Via Cagiata, 85, 60027 Osimo (AN), Italy

Web: www.korg.com

© KORG Italy 2017. Veškerá práva jsou vyhrazena